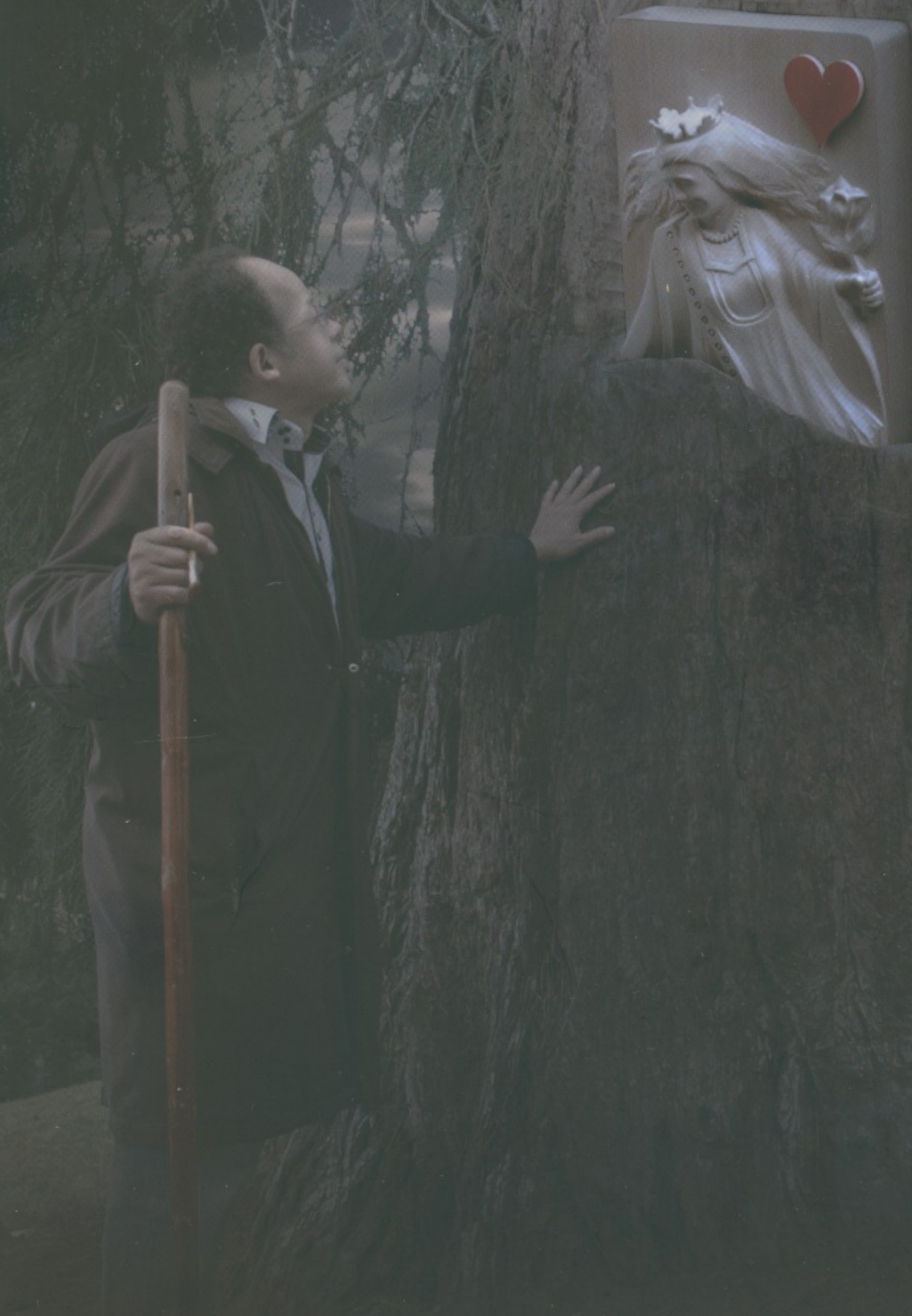


REVUE DE LA PRESTIDIGITATION

ISSN 0247-9109 — 15 € — Mars-Avril 2014 — n° 600



Fédération française des artistes prestidigitateurs



ACADEMIE DE MAGIE

GEORGES PROUST

11 rue Saint-Paul. 75004 Paris
www.academiedemagie.com

Tél : 01 42 72 13 26 - Fax : 01 45 36 01 48
info@academiedemagie.com

UN GRAND CLASSIQUE : *LES SECRETS DES EFFETS SPECIAUX* DE NOUVEAU DISPONIBLE

QUANTITÉ LIMITÉE

PRIX = 55 €



PIERDEL, de son vrai nom André DELEPIERRE a crée des effets spéciaux pendant plus de 50 ans. Il a collaboré avec les plus grands : Orson WELLES, Jacques TATI, Henri VERNEUIL, Pierre ETAIX, Philippe de BROCA, MELVILLE, etc...

Dans cet ouvrage, il livre les secrets extraordinaires des effets spéciaux qu'il a pratiqués au cinéma et sur scène... Les détails pratiques et dessins explicatifs foisonnent.

Les effets spéciaux sont la poésie et la magie du cinéma et du théâtre. Ce n'est pas un hasard que les artisans de ces merveilles soient considérés comme des magiciens.

Académie de Magie - 11 rue Saint Paul 75004 Paris - www.academiedemagie.com

Tél. : 01 42 72 13 26 - contact@academiedemagie.com

Serge ODIN
128 rue de la Richelandière
L'as de cœur
42100 Saint-Étienne
Directeur de la publication

Armand PORCELL
4 place de l'église
13109 Simiane Collongue
Directeur de la revue

FFAP
257 rue Saint Martin
75003 Paris
Siège social

Pathy BAD, BÉBEL, Myriam BOCCARA,
CAMALOT, Didier DUPRÉ,
Jean-Louis DUPUYDAUBY, Alain GESBERT,
Claude GILSON, Joël HENNESSY, KRISANTEM,
Michel LAGEOIS, Georges NAUDET, NIRAG,
Serge ODIN, Armand PORCELL,
Benoît ROSEMONT, Alban WILLIAM.
Comité de rédaction

Georges NAUDET et Thierry SCHANEN
Relecture et corrections

BÉBEL : p. 6, p. 7, p. 8, p. 9, p. 10, p. 11.
MIKELKL : p. 13, p. 14, p. 15, p. 16, p. 17,
p. 18, p. 19, p. 20, p. 21, p. 22, p. 23, p. 24,
p. 25, p. 26, p. 30, p. 31.

Crédit photos

Gilles FRANTZI
Dessin

C.C. Éditions
Mise en pages

MEGATOP imprimerie
Avenue du cerisier noir
86530 Naintré
Impression

Mars 2014
Dépôt légal

ISSN 0247-9109



SOMMAIRE

Bébel.....	6
– Portrait de Bébel, voyage à mains nues	6
– Indiana	13
– La carte invisible.....	14
• La carte invisible sur la table	14
• La carte invisible dans les airs	15
– La pensée fantôme	15
– Le big bang.....	17
– Le rouge et le noir.....	20
– Les rois mages	22
– Les XCM	26
– Acrostiche Bébel.....	26
Le Monde Magique	28
– Atelier avec Kari Kalan.....	28
– Festival de Guipavas	30
– Le Portel 2014	32
FFAP et ses acteurs.....	34
– L'équipe de France de magie FFAP Une semaine de résidence à la maison de la magie	34
Pépites	36
– Deux cents places pour Copperfield... contre un Beretta 9 mm !.....	36
Tours du mois.....	38
– À en perdre la boule	38
– Coïncidence « à la baguette »	39
– L'effet miroir	42
– Production à l'aide de gants, suivie de leur disparition	43
– Tour de France	44
– Une couronne qui a du chien	48
– L'huile & l'O	50
Réflexions	51
– Fauxrum	51
Cogitum.....	52
• Variations sur le thème du jeu Multieffet (3/3)	52
Le coin des collectionneurs	54
– Un escamoteur au Royaume de Naples	54
Les Amicales	57

LE MOT DU PRÉSIDENT



Serge Odin

C'est au moment de mettre sous presse que nous apprenons la triste nouvelle du décès de notre cher confrère et ami Aldo Colombini et, comme à chaque fois dans de telles circonstances, chacun d'entre nous revit plus ou moins douloureusement un peu de son passé.

Aldo a sillonné la France avec ses conférences, visitant nos clubs et participant à nos congrès pendant tant d'années que beaucoup d'entre vous ont eu la chance de partager un peu de sa magie, se rendre compte de sa légendaire gentillesse, de sa capacité naturelle à transmettre son art et, cerise sur le gâteau, de son extrême humilité.

La FFAP et bien sûr l'ensemble des magiciens français s'associent à la peine de son épouse Rachel et de sa famille. Un hommage marqué sera rendu à cet immense artiste qui avait d'ores et déjà été engagé pour l'ECM Fism 2014.

Aldo était particulièrement heureux de participer à cet événement unique. Le destin en a décidé autrement, mais bien que très attristée, l'équipe organisatrice est plus que jamais « sur le pont ». Je vous invite à vous rendre régulièrement sur www.ecm2014fism.com pour être au fait des dernières nouvelles et télécharger les newsletters régulières auxquelles vous pouvez d'ailleurs vous abonner si vous ne l'êtes pas déjà.

Conscients que certains d'entre vous ne pourraient pas, pour diverses raisons, participer à la croisière européenne, nous avons souhaité leur proposer un événement « terrestre ». C'est à présent chose faite, puisqu'ayant travaillé à la création

des concours régionaux, la FFAP lance cette année le premier d'entre eux. Ce concours régional 2014, qui devrait se dérouler fin mai/début juin, a été confié au Cercle Magique Aquitain qui s'était porté volontaire pour la région Sud-Ouest. Il permettra, dans le respect du règlement FFAP et au travers des huit disciplines habituelles de nos congrès (scène et close-up), une sélection directe au Championnat de France de Magie FFAP 2015 à Besançon. Les détails complets du concours vous seront communiqués très prochainement et nous invitons dès aujourd'hui d'autres amicales à se porter candidates pour les autres régions.

Enfin, comme vous le savez, le 10 janvier dernier a eu lieu, en présence de maître Finger-Ollier, le dépouillement relatif à l'élection du collège des membres individuels de notre assemblée fédérale.

Le résultat détaillé du scrutin établi par notre juriste est joint à cette revue. Il est également téléchargeable sur le site www.magie-ffap.com de même que le PV de cette élection.

Je félicite bien sûr les vingt-quatre élus, non sans leur rappeler l'importance de leur rôle dans l'avenir de notre fédération. J'adresse également une amicale pensée aux trois candidats qui n'ont pas été retenus. Mais s'investir pour la FFAP ne passe pas forcément par un titre. Je suis sûr qu'ils sauront très vite trouver les moyens de se rendre utiles à nos côtés.

Gérer la FFAP et ses activités représente un travail au quotidien important. C'est la tâche que nous nous employons à remplir, membres du bureau et de la cellule congrès, pour votre bien-être et pour que la magie française rayonne à l'international. ■

ÉDITO



Armand Porcell

« *Tu verras jeune ! Plus tu prendras de l'âge et plus le temps passera vite !* »

J'avais vingt ans lorsqu'un spectateur m'a paternellement lancé cette réflexion après avoir assisté à l'un de mes spectacles de close-up de l'époque, dont la trame était, si je me souviens bien, la compression du temps et le retour en arrière.

C'est peut-être une banalité que de le dire, mais effectivement plus les chiffres au compteur de ma vie défilent et plus j'ai du mal à appréhender avec impartialité le temps qui passe... confusion de l'esprit ou résultante d'une savante équation entre les lustres passés sur terre et ceux qui restent à venir ? Le fait est qu'il ne me semble pas si lointain que ça le jour où j'ai pris la décision d'arrêter la parution de ma revue *l'Apotecari Magic Magazine* et de renvoyer à leurs auteurs les quelques tours et techniques que j'avais encore dans mes tiroirs. Parmi tous ces écrits figurait la

première participation, spontanée, d'un jeune cartomane que je ne connaissais pas et qui signait déjà de son pseudonyme, Bébel... c'était il y a à peine trente ans.

Depuis, ce jeune magicien n'a cessé de progresser et de se transformer, tout en faisant parler de plus en plus de lui. À force de travail, il a rejoint le club très fermé des meilleurs cartomanes mondiaux. Mais il a une chose en lui sur laquelle la relativité du temps n'a pas eu de prise... sa gentillesse.

Vous allez, dans les pages suivantes, en apprendre un peu plus sur ce magicien talentueux, spontané et pudique ; un cartomane exceptionnel qui a su ne pas attraper la grosse tête et rester très accessible à tous. Lui consacrer un numéro spécial de la *Revue de la prestidigitation* n'était que rendre justice à cet artiste atypique.

Bonne lecture et bonne magie à toutes et à tous. ■

En ce 13 février 2014, jour de bouclage du présent numéro, nous apprenons avec grande peine le décès d'Aldo Colombini la nuit dernière. Nous lui rendrons hommage dans notre prochain numéro. Nous présentons à son épouse Rachel et à toute sa famille nos condoléances attristées.

BÉBEL

Portrait de Bébel, voyage à mains nues

Par Myriam Boccara

Bébel, un cartomagicien déjà dans la légende

On le dit le meilleur de son quartier, de sa ville, du monde, mais lui, il s'en fout complètement. Djenane Belkheïr, dit Bébel, a commencé la magie très jeune, neuf ans. C'est une vieille amie qu'il ne se lassera pas de fréquenter en passant, à seize ans, par la fabrication de marionnettes à castelet qu'il anime sur la foi d'histoires imaginées en solitaire. Ici, pas de public, seulement le goût de la construction, du bricolage et du spectacle. La magie, cette performance technique le lasse, trop facile. Il est exigeant, aime expérimenter.

Les cartes se présentent à lui, secrètes, fascinantes à l'infini des combinaisons.

Bébel : « 1982. J'ai débuté, en m'entraînant seul, aux Halles. Premier jour : les cartes posées à même les marches de la fontaine des Innocents, quelques curieux s'intéressent. Deuxième jour, mes cartes posées sur un bout de tissu rouge, quelques CRS curieux s'interrogent, j'ai continué. La magie était là. »

Les cartes ont besoin de table, le tapis vert ou bleu c'est la scène.

Sur le parvis Beaubourg, à quelques jours des premiers essais de la fontaine des Innocents, les diseurs de bonne aventure offrent à Bébel sa première table de camping. Fini le *sitting* à l'indienne, le tissu rouge a disparu.

Durant sept années, la précieuse table passera la nuit au vestiaire du musée et le jour supportera mille et un tours.

« Je remercie, pour leurs relectures, leurs corrections et leurs conseils : Philippe Billot, Christian Girard, Alain Tonna, Christian Chelman, Étienne Lorenceau et Anne Artigau. Pour la photo de couverture : la sculpture est de Dominique Armillon sur une idée de Bébel et la photo est de Dom Garcia. »

– Bébel



« C'est incroyable d'avoir la chance d'être bateleur dans ce Paris où se promène la moitié du monde... Dans une époque où les miracles technologiques rendent tout possible, c'est incroyable de pouvoir étonner, émerveiller, surprendre avec cinquante-deux morceaux de carton qui n'ont plus d'âge. C'est incroyable ! »

C'est à l'angle de la rue de Buci et du boulevard Saint-Germain entre 22h30 et 23 heures qu'il s'installe sous un grand lampadaire. Bébel, fidèle au quartier depuis 1989, nous emmène dans le vertige de son spectacle.

« La moindre réaction du public peut être, pour moi, un second souffle, une inspiration nouvelle, faire naître un nouveau challenge au détour duquel l'idée

d'un nouveau tour, d'une nouvelle combinaison peut prendre naissance, comme "La Dame de trèfle qui pique mon cœur". Savoir répondre à l'instant présent. Se mettre en danger, créer le vertige de l'inconnu, faire face à l'inattendu. »



Nous sommes comme redevenus enfants, étourdis, interloqués par une telle vélocité, ses mains sont ailées. Peu allient si bien humilité, malice et grande prouesse.



"Je vais le faire lentement, vous ne verrez pas mieux mais ça fait plaisir"

L'école des cartes, c'est quelques cours, mais surtout, des livres achetés plus vite qu'il ne les lit. Par ailleurs, la métaphysique, le spirituel, le fantastique alimentent utilement son imaginaire. Né en 1963 à Nanterre, Bébel, l'autodidacte, fait peu cas de l'école. La vie sera plus forte et cette étonnante

amitié avec ces paquets de cartons, des Bee, des Bicycles qu'il manipule de manière aérienne.

« Lorsque je décachette un jeu neuf, je les prépare ; les courbe dans tous les sens, sans jamais les plier. Surtout ne pas les casser. Je surveille leur point de résistance, comme le lait sur le feu. J'effeuille les grands et les petits côtés, dans un sens puis dans l'autre. Puis viennent les étalements, les éventails, les mélanges à la queue d'aronde, le tout relevé par quelques petits faros. J'aime les effeuiller une à une, les sentir s'échapper sur les bouts de mes doigts, les écouter... Les cartes ne parlent pas, elles bruissent. Un ronronnement, et je suis sûr qu'aucune carte n'est oubliée. Le jeu a acquis une souplesse, une glisse. Il est à ma main. »

Bébel travaille tous les jours, lit, écrit, met au point ses numéros, certains prennent plusieurs mois de préparation.

« Nos gestes ou leurs amorces sont souvent conditionnés par la technique utilisée, mais chacun d'eux peut devenir aussi langage. Ces mêmes gestes peuvent exprimer le drame, l'impressionnant, la passion, l'humour, l'émouvant. Dire le fond de notre âme, sans le secours des mots, juste avec nos mains. »

Rapide, fluide, attentif, l'homme à la voix caverneuse nous guide vers l'évanouissement des êtres et des choses, la grande illusion de l'apparition, disparition, singe comme malin.

« Dans les cartes, il y a de la profondeur, de la "voyance", du jeu, des chiffres, du mystère. Ne jamais élucider le mystère. C'est moins le fait qu'un magicien dévoile un truc qui me gêne, mais plus le fait de banaliser la valeur du secret. En déplaçant le curseur du secret dans le mauvais sens, nous appauvrissons ainsi le mystère.

Qu'est-ce qui justifie le débinage ? Le magicien et la magie ont-ils quelque chose à y gagner ? Une nouvelle notion où on doit inventer plus vite que ceux qui débinent ?

Le simple fait de lever le voile ne serait-ce pas pour que le mérite nous revienne ? Peut-être un léger problème d'égo ?... Une façon indirecte de se lancer des fleurs ? Pour, en définitive, des tours et des techniques, qui, la plupart du temps, ne nous appartiennent pas.

Le secret est-il aussi important que la misdirection ? Cela fait partie des couvertures psychologiques. Imaginons un tour fait par un magicien à un spectateur, à qui on a dévoilé quelques trucs. Même si le magicien utilise des procédés que le spectateur ignore, ce dernier va trouver une solution d'après ce qu'il croit connaître de la magie. Le spectateur sans le savoir, se

prive de l'émotion magique. Il se met dans une position de défi : celui de trouver le truc. Il en résulte une sorte de conflit. Il est fort possible que le magicien ait à se défendre. Nous sommes plus près du combat que du rêve. »



Sous le chapiteau des Achilles Tonic

La rue pour le close-up de Bébel est à la fois muse, université, terre providentielle. Les galas, les théâtres, la télé, mais aussi les cabarets et les cafés, lui offrent-ils l'adrénaline du macadam ? Ses cartes se jouent de tables de cabaret en salle de conférences, d'un bout à l'autre du monde, sous le chapiteau d'Achille Tonic avec Shirley et Dino, de *Nulle part ailleurs*, en passant par *Vivement dimanche*.



À la Comédie-Française « Le bal masqué »

Ses cartes l'entraînent sur les scènes du théâtre du Rond-Point, de la Comédie-Française où, pour le temps d'un « bal masqué », Bébel est acteur au côté d'Abdul Alafrez. Il prête son savoir de magicien pour la « Cerisaie » de Tchekhov, au cinéma il sera le conseiller de Denis Lavant pour *Les Amants du Pont-Neuf*...

La vie de Bébel est ainsi faite : forte, immédiate, sans détour et préméditation.



« J'ai découvert, dans la beauté pure et simple de la prestidigitation, une chose que je ne soupçonnais pas : il existe un moment privilégié, particulier où le spectateur emporté par le charme de l'effet magique, ne cherche plus... Il chavire, submergé par l'invisible qui l'entoure, la peur du vide ne lui fait plus peur.

Cet instant du lâcher-prise est pour moi un instant ouvert, pour partir plus loin, là où la magie devient l'énergie vitale qui donne le moyen aux cartes, de s'exprimer. Du coup, le simple retournement d'une carte peut être chargé de poésie, d'émotion. »

Bébel s'exprime ainsi me confiant l'envie ancienne d'un spectacle... *« Et si les cartes avaient leur vie secrète, si elles parlaient ? »* C'est en 1999 qu'il réalise un premier essai filmé avec l'auteur Jacques Jouet. Mais plus tard, en 2012, il va réaliser ce rêve d'amener les cartes ailleurs, sur une scène. Il souhaite dépasser la performance technique et nous emmener sur une planète magique où le jeu et le théâtre s'allient en un rêve unique.

Myriam Boccaro – *Portrait d'artiste*



« La magie et la spiritualité m'ont toujours intrigué. Je les vois comme une philosophie de vie, elles m'aident lorsque j'ai besoin de réinventer le monde. Je peux ainsi passer de l'un (le monde matérialiste) à l'autre (le monde magique et spirituel) sans égratignures.

Le spectacle existe pour réinventer la vie, pour partir ailleurs... tout en étant ici ! Ainsi, par le pouvoir du spectacle, la magie est une sorte de mystique intellectuelle enfin incarnée.

Mon rêve : être immergé dans la proposition, au même titre que les cartes.

Mon rêve : parler avec les cartes ; elles, par magie, moi, avec mes mains.

Le rêve est devenu réalité lorsque j'ai fait la rencontre de Roger Le Roux qui va donner le feu vert. Il a dit oui à cette aventure. Qui d'autre que lui aurait pu en faire autant ? »

Extrait de la note d'intention pour le projet « Une carte ne vous sauve pas la vie pour rien », rédigée par Roger Le Roux

La magie, sous diverses formes, fait un retour remarqué sur nos scènes depuis quelques années. Un courant, réunissant une trentaine d'artistes se revendiquant d'une magie nouvelle, se développe, se joue de nos perceptions et modifie notre approche du réel.

La magie s'enseigne à nouveau au CNAC (Centre national des arts du cirque) et trouve une place inédite dans les productions récentes.

Le Cirque-Théâtre d'Elbeuf, pôle national des arts du cirque et de prouesse, suit avec intérêt ce jeune mouvement et a déjà coproduit et programmé plusieurs de ses œuvres les plus significatives : *Vibrations* de la Cie 14:20, *Le soir des monstres* de la Cie Étienne Saglio, *Réalité non ordinaire* de Scorpène, *Influences* de Thierry Collet, etc.

Le nouveau projet qui fait la matière de ce dossier, trouve sa source dans un étonnant rendez-vous qui m'est donné en avril 2008 par Raphaël Navarro et Clément Debailleul, codirecteurs de la Cie 14:20 et coauteurs, avec Valentine Losseau, d'un *Manifeste pour une magie nouvelle* (à paraître en 2011).

Ce 21 avril, une bonne douzaine de magiciens de tous âges sont réunis, dans les locaux de répétition de Philippe Decouflé à Saint-Denis, pour rencontrer des magiciens traditionnels indiens, dont le plus célèbre d'entre eux, le fameux PC Sorcar Jr, « l'homme qui a fait disparaître le Taj Mahal ».

Ces montreurs de tours, plus extraordinaires les uns que les autres, se sont assez vite estompés dans ma mémoire, où, en revanche, il reste gravé le souvenir d'une rencontre inattendue et exceptionnelle avec un maître-cartes, aussi humble que discret, présent à ce même rendez-vous : Belkheir Djénane, connu de tous sous le pseudonyme de Bébel le magicien.

Roi du « close-up », cette micromagie en « plan rapproché », Bébel sait en trois tours de main créer autour de lui un tourbillon magnétique avec sa magie des cartes, se constituer en instantané un auditoire fasciné. Claudiquant d'une personne à l'autre, appuyé sur son grand bâton, un sourire malicieux au coin des lèvres, il fait apparaître et disparaître à l'envie ses cartes et, avec un humour très fin, s'inquiète auprès de ses spectateurs de qui manipule l'autre.

« Ce sont les cartes qui m'ont choisi, m'ont révélé à moi-même, m'ont amené devant les gens qui s'avèrent moins terribles que je ne le pensais... Ce sont elles, peut-être, qui me manipulent... »

Nous sommes loin du « montreur de tours » ou de l'escamoteur traditionnel de la magie moderne.

Bébel est à un autre endroit, certes exceptionnel prestidigitateur (le meilleur selon ses pairs), illusionniste, mais aussi poète, philosophe, comédien, capable d'ouvrir sous nos yeux des gouffres d'inconnu et de mystères et de nous y guider avec malice. Il donne l'envie de l'y suivre.

Je l'ai invité, moins d'une année plus tard, à participer à une « soirée magie » au cirque-théâtre, avec l'ambition de tenter d'approcher, au cours de cette soirée, les caractéristiques principales de ce courant s'élargissant et baptisé « magie nouvelle ».

Il y a connu un grand succès auprès d'un public en découverte.

C'est au cours de cette même soirée qu'il m'a raconté en quelques mots le désir qui était le sien de monter un spectacle tout entier consacré à l'histoire secrète des cartes.

« Les cartes m'ont révélé des choses depuis le commencement du monde, une certaine philosophie de la vie, la raison de certaines croyances, la mystique et les fondements de l'existence. »

Ces propos ont fait leur chemin dans mon esprit.

Bébel avait besoin d'être accompagné pour mener à bien son projet. Il souhaitait rencontrer un auteur capable de l'accompagner et d'écrire pour lui, mais pas sans lui, ce spectacle de sa vie. Meriem Menant (Emma la clown) lui a présenté Nathalie Papin. Il a décidé d'en faire l'auteur de cette histoire. Ce choix fera l'objet d'une commande d'écriture passée par le Cirque-Théâtre d'Elbeuf à l'auteur.

Il avait besoin de collaborateurs pressentis : un metteur en scène, un scénographe, un musicien, un créateur vidéo...

Nous les chercherons et choisirons ensemble. Il a maintenant besoin d'argent, d'encadrement pour mener à bien cette production artistique.

Le Cirque-Théâtre d'Elbeuf, pôle national des arts du cirque, se propose d'être le producteur exécutif de ce projet, d'en rechercher les partenaires et d'en accueillir et en promouvoir la création en février 2012.

Roger Le Roux, Elbeuf, le 20 mars 2011

« Il fallait une plume qui libère la parole des cartes, quelqu'un qui traduise leur langage. J'ai eu la chance de rencontrer Nathalie Papin, mais est-ce un hasard, elle aussi est sûrement de connivence avec les cartes pour avoir réussi cet exploit. Exploit comportant à réunir à la fois son imaginaire particulier, l'histoire des cartes, une narration qui s'accorde avec la manipulation, sa vision poétique et la réponse à mon rêve. »

Carthéatramagie...

Texte écrit par Nathalie Papin, l'auteur

Depuis toujours l'écriture, pour moi, est magie.

Écriture et lecture.

On est transporté dans un monde qui n'est pas le réel qui vous entoure et qui agit sur vous.

Elle a sa magie noire et sa magie blanche.

Une évocation, une histoire racontée et s'animent en vous des mouvements inconnus.

L'imaginaire s'installe dans votre réel et ouvre quelques coffres oubliés au fond de l'inconscient.

L'écriture a sa nature propre, sa force autonome, sa magie intrinsèque pour qui la perçoit ainsi. Je la vis ainsi.

Alors qu'est-ce qu'un magicien pouvait apporter de plus à mon écriture ?

Quel intérêt avais-je à m'associer à ce projet d'un cartomagicien qui n'avait qu'un rêve : que les cartes deviennent vivantes...

Un seul : la possibilité de donner corps à un rêve, un corps poétique.

Qu'est-ce qu'il manquait à cette magie pour qu'elle ait besoin des mots ?

Un espace de rêverie, un « supplément d'âme ».

J'ai d'abord cru Bébel quand il me parlait de la partie cachée des cartes, de la face imprévisible des cartes... Ensuite, j'ai lu tout ce que j'ai pu trouver dans sa caverne d'Ali Baba de livres rares sur les cartes, de grimoires même.

Et puis, j'ai fait mon travail de mineur de fond pour aller creuser des chemins dans les mines des mots pour trouver des passages. Et j'ai trouvé des villes où les cartes font des haltes, les pays où elles sont nées, les terreurs qu'elles ont connues, les désirs qui les portent et ceux qui les font frôler certains humains...

Les cartes devenaient vivantes au fur et à mesure de l'histoire qui s'écrivait.

Il fallait que l'un d'entre les vivants devienne une carte, aille de l'autre côté, poussé par mes mots. Bébel y est allé, a tendu la main un jour, et les cartes l'ont entraîné, loin, loin... Est revenu, est reparti.

Il partage son voyage chaque fois qu'il le joue, et les cartes sont là à l'attendre.

C'est un exploit ! Peu le savent. Nous sommes trois à le savoir, Bébel, Anne Artigau et moi-même.

Je laisserai à Anne le soin de parler de son travail de passeuse, un pied dans un monde, le mien, les mots, un pied dans l'autre, celui de Bébel, les cartes, et criant ses indications comme un gardien de phare dans la nuit noire, pour éviter un écueil ici et là et nous conduire à bon port.

Nathalie Papin, vendredi 6 septembre 2013

« Anne Artigau a su apprivoiser les cartes pour les mettre en scène, jeter un pont magique doté de rationalité et de mystère entre les gens et les cartes, en sachant doser savamment pour que ce langage puisse s'offrir au monde, avec sa façon de faire des "mélanges poétiques" avec tout ce qu'elle a sous la main. »

Une aventure qui ne ressemble à aucune autre

Texte écrit par Anne Artigau, metteur en scène

L'histoire commence, pour moi, tout au fond du passage des hirondelles, au cabaret La Bolée, dirigé par Renée, une passionnée qui n'a pas son pareil pour découvrir des talents rares.

Ce soir là, à peine entrés, Renée nous accueille avec son charmant accent du sud d'un : « *Mes amis, vous ne pouvez le manquer, il est fabuleux !* »

Les fois d'avant, le fabuleux avait été Smaïn, Allain Leprest, Pierre Henri... Et ce soir « Le fabuleux » était Bébel le magicien.

La table de notre repas est devenue scène pour les cartes intrépides de Bébel. Nous n'avons pas parlé. Les cartes ont écarté tous les sujets, elles s'appliquaient à nous faire perdre la raison.

C'était sans doute à la fin des années quatre-vingt. Depuis, il y a eu d'autres nuits, d'autres tables où Bébel et ses cartes nous parlaient de ce désir d'aller au-delà de la performance avec un spectacle où les cartes vivraient leur propre vie, leur propre histoire. L'aventure me tentait diablement.

Elle ne ressemblait à aucune autre.

Quelques années plus tard, en 2011, le téléphone sonne et Roger Le Roux, directeur du Cirque-Théâtre

d'Elbeuf, me parle longuement d'un certain Bébel le magicien et de son envie d'amener les cartes au théâtre.

Il me propose de faire la mise en scène de ce spectacle.

Première réunion avec Roger Le Roux et son attachée de production, Cécile Gillet, Nathalie Papin, l'auteur et Bébel.

Je suis déjà dans le bain, et pour moi, c'est déjà parti, il y a si longtemps que je connais ce rêve.

Je crois qu'à ce moment-là, aucun d'entre nous ne peut s'imaginer l'envergure réelle du projet.

Le spectacle semble déjà là, dans chaque tour de cartes que réalise Bébel, à deux pas de nos yeux. Mais la magie est ainsi faite, elle est immédiatement spectaculaire. Suffisait-il de se servir dans le répertoire inépuisable de tours, de routines, d'effets composés et créés depuis tant d'années par Bébel ?

La première ébauche du texte, écrite par Nathalie Papin donnait le ton d'un univers onirique et sur-réaliste. Il n'y avait plus qu'à.

Anne Artigau, 2 janvier 2014



« On s'est mis à l'œuvre tel Geppetto dans son atelier. On a parlementé, on est partis chacun de notre côté, on s'est retrouvés à deux à trois, on s'est engueulés, on est revenus, on s'est appris mutuellement, on a donné, on a pris, on a lâché. »



Au théâtre Vidy-Lausanne le 25 janvier 2012

« Je me souviens, lorsque pour la première fois, en compagnie de Roger Le Roux, j'ai rencontré René

Gonzales, directeur du théâtre Vidy-Lausanne. C'était au train bleu, gare de Lyon. Il avait ma note d'intention dans les mains. Je lui ai demandé s'il l'avait lue, il m'a répondu que oui, en diagonale, mais qu'il avait compris le principe. En fait, il avait compris ce qu'aujourd'hui j'ai encore du mal à expliquer. Il savait en ne m'ayant jamais vu ; mes doutes s'envolèrent. René Gonzales s'est associé à ce projet à la demande de Roger Le Roux. Il a accepté pour épauler son ami, il était conscient que des tours de cartes, assis à une table pendant une heure, sur une scène nationale, cela n'avait jamais été fait. Il aimait les choses qui sortent de l'ordinaire. Je lui ai ensuite fait quelques tours de cartes et il était comme un enfant. Il connaissait Anne Artigau depuis 1985, il avait été son premier producteur, ils se sont retrouvés en 2010 à Vidy pour la mise en scène de "La vie va où" et "Pieds nus traverser mon cœur" deux spectacles de Michel Guigon.

Au début des répétitions, il lui souhaita bon courage, car je crois qu'il était curieux de savoir comment elle allait se débrouiller avec cette chose qui ne ressemblait à aucune autre. Plus tard, à Lausanne, il faisait des passages très discrets pour assister aux répétitions.

Le jour de la première est arrivé. Il y avait un gros problème technique, il a fallu trouver une solution de dernière minute. J'appréhendais, car faute de temps, j'allais jouer sans jamais avoir répété le spectacle en entier. Les producteurs étaient dans la salle. J'avais le trac. Lorsque je suis entré en scène, j'avais l'impression que tout tournait au ralenti. Tous les sens en éveil, j'étais seul au monde. L'avenir de ce spectacle allait se jouer maintenant. Au cas où, j'avais une double mise, un jeu dans ma poche, une feuille, avec en gros, le déroulement des scènes. J'avais peur de décevoir tous ces gens qui m'ont fait confiance. J'ai fait le saut dans le vide. C'était vertigineux, c'était inquiétant et jubilatoire.

Ça a été une de mes meilleures prestations. À peine la représentation terminée, Renée Gonzales lance à Anne : "Tu l'as fait ! Là, tu m'en bouches un coin Artigau !" C'est vrai que ce n'était pas gagné, je revois Anne la veille au soir jusqu'au petit matin, à quatre pattes dans l'appartement de Lausanne, toutes les feuilles éparpillées sur le sol, remontant le texte, à la recherche du finale. En France, Nathalie suspendue au téléphone continuait à écrire... »



Premier dialogue avec mes cartes de 3 heures à 3h45 le 18 décembre 1980.

– [Bébel] Le monde a basculé pour moi, le jour où l'une d'entre vous est sortie du jeu pour me dire bonjour. Mon existence a été mise à rude épreuve.

– [L'as de pique] Tu nous connais par cœur !

– [Bébel] Je vous ai caressées, retournées.

– [Les as] Tu nous as malmenées.

– [Bébel] Je vous ai embrassées.

– [Les as] Tu nous as battues, nous nous sommes perdues...

– [Bébel] Je vous ai retrouvées.

– [Les as] Tu nous as déchirées.

– [Bébel] Oh ! Pas beaucoup... vous êtes toujours là. Ce qui est important ce n'est pas ce que vous êtes, mais ce que vous représentez pour moi, des amies de papier, fragiles et fidèles.

– [L'as de pique] Pendant ces longues années de complicité, nous te parlions, mais tu ne nous entendais pas.

– [Bébel] Merci d'avoir levé, pour moi, un coin du voile sur votre monde.

– [L'as de pique] Tu croyais nous connaître ! Tu as découvert que nous nous transformons, nous nous téléportons, nous nous fauflons partout...

– [Le roi de cœur] Tu as découvert aussi les mauvais traitements que nous subissons, séparées parfois de nos consœurs, oubliées dans les tiroirs, abandonnées par les hommes.

– [La dame de pique] Nous nous nourrissons de jeux... Nous avons peur de disparaître du monde des humains...

– [Le roi de cœur] ... Le jour où l'homme ne jouera plus aux cartes, nous n'aurons plus de raison d'exister.

– [Bébel] Pourquoi vous aimez le jeu ? Ce n'est que lorsque les hommes s'abandonnent à la chance que vous pouvez agir librement. Il vous est plus difficile d'agir à votre guise lorsque vous devez vous soumettre aux lois des probabilités ; des décrets mathématiques qui ne vous laissent qu'une toute petite marge d'erreur. En revanche, la logique pure et dure ne vous laisse aucune liberté.

– [L'as de cœur] Mais la magie nous libère de la logique, monsieur Bébel.

– [Bébel] Alors, pourquoi vous êtes-vous associées avec cet ami mystérieux : certains l'appellent « hasard » et d'autres « destinée » ?

– [Le valet de carreau] Avec lui, nous faisons et défaisons les fortunes des hommes.

– [Le valet de pique] Pour nous les cartes, la mort n'a pas de réalité. Elle est seulement une existence qui prend une forme différente, c'est tout. D'ailleurs, si vous parlez à la lame de la carte sans nom, elle vous dira que la mort n'est pas si terrible.

– [Le valet de carreau] Ce que vous en percevez n'est qu'un reflet dans votre vie, de ce que vous pensez de la mort : une renaissance, une fin définitive, un arrêt temporaire...

– [Le bateleur] Aucune de vos pensées ne nous échappe : nous les connaissons bien avant vous.

– [Bébel] Vous, les cartes de tarot, malgré votre sagesse séculaire, ne seriez-vous pas un peu susceptibles ?

– [Le bateleur] Susceptibles ! Nous ne cessons pas de vous envoyer des messages, nos symboles agissent comme des runes sur vos inconscients.

– [Bébel] Vous avez quelque chose de terrible à nous révéler ?

– [Les cartes] ...

– [Bébel] J'ai le sentiment que vous ne m'avez pas tout dit...

– [Les cartes] Souviens-toi, Bébel, comme tu le dis si bien, ne jamais élucider le mystère (en disparaissant).

– [Bébel] ... Ne jamais élucider le mystère... Merci mes amies, vous m'avez pris gentiment par les mains et amené devant des gens pour m'apprendre qu'ils ne sont pas si terribles.

Grâce à vous, j'ai gagné ma vie. Le comble de tout cela c'est qu'en cherchant à mieux vous connaître, c'est vous qui m'avez révélé à moi-même. Merci encore à vous mes amies.

À bientôt, à deux mains, à tout de suite.

Belkheïr Djenane

Document monté et réalisé par Belkheïr Djenane et Anne Artigau. ■

Indiana

Par Bébel

Mettez les deux as noirs sur le jeu et les deux rouges dessous, mais face à face (photo 1).

Tenez le jeu face en bas et empalmez la carte du dessous avec la main droite (photos 2, 3, 4 et 5).

Puis, amenez la main gauche paume en bas au-dessus de la main droite et, à l'aide du pouce gauche, décalez la carte du dessus du jeu, l'as de trèfle, pour le poser face en haut sur le dos de la main droite qui sert de toboggan pour le faire glisser sur la table (photos 6 et 7).

Puis, la main droite frappe le dos de la main gauche et votre pouce gauche sépare l'as de pique

afin de le laisser tomber face en haut sur la table à côté de l'as de trèfle (photos 8 et 9).

La main droite lâche ensuite l'as de cœur sur le dos de la main gauche puis la main gauche s'ouvre pour libérer le jeu qui est attrapé du bout des doigts droits (photos 10, 11 et 12).

Enfin, la main gauche se retire brusquement en arrière (un peu comme un chat donnant un coup de patte) pour faire tomber l'as de cœur sur la table tandis que la main droite pose le jeu (photos 13 et 14).

Pour respecter l'esthétique, faites en sorte d'aligner les as au fur et à mesure de leur production. ■



La carte invisible

Par Bébel

LA CARTE INVISIBLE SUR LA TABLE

Le jeu est en main gauche et vous retournez la première carte, par exemple le neuf de cœur (*photo 1*).

Le neuf est retourné face en bas et vous faites le *Rub A Dub* ; vous poussez la carte supérieure du jeu sous la main droite en écartant les doigts pour créer une rétention visuelle (*photo 2*). Les doigts droits se resserrent les uns contre les autres et sous leur couvert, le neuf de cœur est ramené dans l'alignement du jeu (*photo 3*).

Pour le public, le neuf de cœur est sous la main droite et vous dites que vous êtes en train de le rendre invisible. Vous soulevez la main pour montrer qu'il est effectivement devenu invisible (*photo 4*).

Vous retournez le jeu pour montrer une carte quelconque. Vous regardez le public et vous lui dites que le neuf de cœur va redevenir visible. Pendant

que vous vous adressez aux spectateurs, vous empalmez la carte inférieure en main droite

(*photo 5*). Votre regard se dirige sur la table à l'endroit où la carte invisible est censée se trouver et pendant ce temps la main droite dépose secrètement la carte qu'elle tient à l'empalmage, sur la face du jeu dans le mouvement de prendre la carte invisible sur la table, du bout des doigts droits (*photo 6*). C'est une action en transition. Il n'y a aucun temps d'arrêt entre le dépôt secret de la carte sur la face du jeu et la fausse prise sur la table.

Pendant ce temps, la main gauche se tourne paume en bas pour cacher le neuf de cœur sur la face du jeu.

Vous envoyez la carte imaginaire en direction du jeu et la main gauche se retourne paume en haut dans le mouvement d'attraper la carte imaginaire. Pour cela elle s'ouvre (*photo 7*) et se referme autour du jeu comme si elle venait de réceptionner le neuf de cœur sur la face du jeu.

Si toutes les actions sont faites dans le bon timing l'apparition du neuf de cœur sur la face du jeu est magique.

Pour vous aider, il faut vraiment suivre des yeux le trajet invisible du neuf de cœur.



LA CARTE INVISIBLE DANS LES AIRS

Vous montrez, par exemple, la dame de pique et vous faites à nouveau un *Rub A Dub* mais en l'air (le jeu au-dessus de la table) la main droite, doigts serrés, est censée tenir une carte.

Vous faites le mouvement de la déposer dans l'espace (comme pour la déposer sur une étagère invisible). Alors que vous retirez votre main droite, votre regard reste fixé sur un point, comme si vous voyiez la dame de pique suspendue dans l'espace.

À partir de ce moment vous pouvez, par exemple, faire apparaître les trois autres dames et, au moment de faire apparaître la quatrième, vous retournez le jeu faces en haut pour empalmer la dame de pique face contre la paume droite.

Vous avez maintenant deux possibilités : soit votre regard précède votre geste de prendre la dame de pique invisible, soit la prise de la dame de pique invisible précède votre regard.

Lors de la prise invisible, la main droite revient exactement à l'endroit où vous êtes censés avoir déposé la dame de pique (sauf si vous vous êtes amusé à faire semblant de la déplacer à un autre endroit) et, au moment où les doigts se referment, la dame de pique redevient visible.

Pour faire apparaître la dame de pique, il suffit de propulser la carte empalmée vers l'avant et de la rattraper entre les doigts avant qu'elle dépasse de la main (photo 8, 9 et 10). ■



La pensée fantôme

Par Bébel

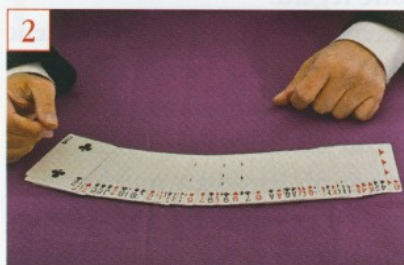
Le jeu est dans la tenue Biddle en main droite. La main gauche se saisit du jeu par son coin inférieur gauche, pouce dessus, index et majeur dessous. La main droite lâche le jeu permettant à la main gauche de le lever à la verticale, la grande tranche droite face au public.

Vous dites : « *Quand je vais effeuiller le jeu vous me direz stop.* » Pendant que vous dites cela, vous effeuillez le coin supérieur droit de l'avant vers l'arrière avec le majeur de la main droite, alors que vous tournez la tête à gauche pour ne pas voir le jeu. Lorsque le spectateur a bien saisi vos instructions vous mettez le jeu dans la main gauche en *full grip* (avec tous les doigts sur la grande tranche droite). Vous biseautez les grandes tranches sur la droite.

Vous tournez la tête et vous effeuillez les cartes jusqu'au stop du spectateur.

Au stop, le majeur tire vers vous les cartes pour agrandir l'ouverture permettant au spectateur de voir l'index de la carte sur laquelle il vous a arrêté. Vous tournez la tête pour regarder le spectateur et le majeur droit profite de ce moment pour lâcher deux cartes. Le petit doigt prend la brisure et vous continuez l'effeuillage jusqu'au bout.

Vous pouvez, à ce stade, faire un saut-de-coupe, c'est ce qu'il y a de mieux pour cette expérience car vous êtes censé ne rien faire, ce qui laisse croire que la carte vue est toujours dans le milieu. Si vous préférez, vous pouvez évidemment utiliser n'importe quel autre contrôle pour avoir la carte choisie en



la carte qu'il a vue pour en faire une image mentale. Ainsi, la carte vue devient la carte pensée. Votre discours, à partir de maintenant, tourne autour de la « carte pensée » et non de la « carte vue ». Cette façon de construire le boniment laissera dans le souvenir du spectateur une expérience à partir d'une carte pensée et non d'une carte choisie.

Vous retournez le jeu face en haut et vous dites que vous allez lire dans la pensée du spectateur pour trouver sa carte. Pendant que vous scrutez sa pensée avec votre regard, vous faites une boucle et, avec votre petit doigt gauche, vous décalez la carte choisie en saillie latérale droite (*photo 1*). La main droite couvre évidemment la manœuvre et empêche ainsi de voir la carte choisie dépasser de la grande tranche droite du jeu.

Vous étalez le jeu en ruban (*photo 2*). Vous dites que vous voyez la carte choisie dans la tête du spectateur. Vous regardez le ruban pour soi-disant sortir la carte choisie, mais en fait vous ne la voyez pas. Vous demandez l'aide du spectateur en lui demandant s'il la voit. Il ne la verra pas non plus. Vous regardez à nouveau le spectateur dans les yeux et vous lui dites que c'est normal qu'elle ne soit plus dans le jeu car vous la voyez dans sa tête.

deuxième position à partir du dessus.

Pendant le contrôle, vous demandez au spectateur de bien penser à

Vous vous aidez de vos deux mains pour ramasser le ruban et, avant que les cartes ne soient complètement égalisées, les doigts droits tirent la carte décalée (la carte choisie) jusqu'à ce qu'elle soit complètement dégagée et la ramène sur le jeu (*photo 3*).

Vous dites au spectateur qu'il doit vous envoyer sa pensée. Devant l'embarras du spectateur, vous lui montrez comment il doit faire. Pour cela, vous dirigez vos doigts vers votre front (*photo 4*) et vous faites comme si vous en retiriez quelque chose, après quoi vous le jetez devant vous (*photo 5*).

Après vos explications, le spectateur reproduit vos mouvements et jette vers vous la pensée imaginaire : à ce moment précis, la carte pensée apparaît visuellement entre vos doigts face au spectateur.

Pour ce faire, pendant que le spectateur fait ce que vous lui demandez pour envoyer sa pensée, vous empalmez la carte choisie qui se trouve sous le jeu face en haut (*photo 6*) et vous la faite apparaître en utilisant la technique de Yannick Chrétien, de la façon suivante. La paume de la main droite est vers vous, le bout des doigts dirigé sur la gauche. Avec la main droite, vous donnez une impulsion vers le haut et la droite toute en relâchant la pression, ce qui oblige la carte à sortir de la main en lui faisant faire un quart de tour dans le sens des aiguilles d'une montre (*photo 7*).

Lorsque la carte se retrouve perpendiculaire à la main, elle est attrapée par les doigts droits (*photo 8*). La sortie de la carte est coordonnée avec le mouvement de jet que fait le spectateur. Il faut pour cela surveiller sa main pour faire apparaître la carte choisie dans le bon timing. Lorsque la carte est apparue, vous restez sans bouger pour la phase d'assimilation de l'effet. ■



Le big bang

Par Bébel

L'arrangement des cartes en partant du dessus du jeu est :

- deux dames rouges ;
- un as ;
- une carte quelconque ;
- une dame ;
- deux as ;
- un as face en haut (photo 1).

Pour produire la première dame rouge, vous retournez le jeu face en haut et vous empalmez la carte inférieure en main droite (photo 2). La main gauche se retourne paume en bas et pose son jeu sur le dos de la main droite. Le pouce gauche effeuille le coin supérieur gauche et au même moment la main droite relâche la carte qu'elle tient à l'empalmage. La dame rouge apparaît face en haut sur le tapis. Il semble que la dame ait traversé le dos de la main

droite. Je n'en suis pas sûr, mais je crois que cette sortie est de Charlie Miller (photo 3).

Sous le couvert d'égaliser le jeu, vous faites un nouvel empalmage du dessous en main droite. Puis la carte sur le tapis est légèrement avancée grâce à la main droite (qui tient toujours la carte à l'empalmage). Cette justification vous permet de dégager, dans un geste naturel, la carte du dessous du jeu lors de la prise à l'empalmage (photo 4). Attirez l'attention sur la face du jeu, puis sur la dame rouge qui se trouve sur le tapis. À ce moment précis, la main gauche se retourne paume en bas alors que la main droite abandonne secrètement sa carte empalmée sur la face du jeu. Le regard vers la dame rouge sur la table précède le retournement du jeu qui précède le dépôt de carte sur la face du jeu qui précède la fausse prise

de la face de la dame rouge sur le tapis (photo 5). Ce sont toutes des actions en transition (misdirection). Tout se fait dans l'intention qu'à la main droite de mimer la prise de la face de l'image de la dame sur le tapis pour l'envoyer vers le jeu en main gauche, qui, à ce





moment-là, se retourne pour attraper la face de la carte imaginaire en plein vol (*photo 6*). La deuxième dame rouge fait ainsi son apparition sur la face du jeu. Vous posez cette deuxième dame sur la première déjà sur la table.

Le jeu est retourné face en bas et vous effectuez une fausse coupe. Vous enchaînez avec un retournement double, ce n'est pas une dame. La double est retournée face en bas et la carte du dessus est distribuée vers l'avant et à droite. Vous posez un verre dessus. Comme c'est votre premier échec, vous dites que vous la gardez pour la suite.

Vous enchaînez une coupe glissée pour perdre la carte supérieure dans le jeu.

Pendant que votre regard se dirige vers les deux dames rouges et que la main droite les ramasse, doigts sur la face, pouce sur le dos, vous prenez une brisure avec le petit doigt gauche sous la carte supérieure du jeu. Les deux dames rouges sont basculées faces en haut en charnière sur le dessus du jeu. Dans la foulée, donc sans temps d'arrêt, la main droite soulève toutes les cartes au-dessus de la brisure, en tenue de coupe (ou Biddle si vous préférez). Le pouce gauche pèle la dame de face que vous glissez sous la double en main droite en la laissant dépasser de la moitié de sa largeur, à gauche. La main droite change sa prise sur les dames. Pour cela, elles sont posées sur le jeu, puis maintenues momentanément par le pouce gauche juste le temps qu'il faut à la main droite pour les reprendre pouce dessus, doigts dessous.

La main gauche se retourne paume en bas au-dessus des cartes en main droite et effeuille son coin supérieur gauche grâce au pouce (c'est la passe magique). Au même moment, la main droite étale ses cartes, une carte face en bas apparaît entre les deux dames faces en haut (*photo 7*).

Pendant que la main droite se retourne paume en bas pour montrer l'apparition de la troisième dame, la main gauche se retourne paume en haut et prend une brisure au petit doigt gauche sous les deux cartes supérieures. Vous égalisez le sandwich



sur le jeu tout en ajoutant sous lui les deux cartes au-dessus de la brisure. La main gauche se retourne paume en bas et pose le jeu face en haut, à gauche du tapis.

Si vous avez bien suivi jusqu'ici, en main droite vous avez, en partant du dessus : une dame rouge face en haut, une dame noire face en bas, une dame rouge face en haut, deux as faces en bas.

Vous bouclez la carte inférieure du paquet que vous tirez à gauche en même temps que la carte du dessus. Grâce à la tenue de la donne, les deux cartes s'égalisent instantanément en main gauche (*photo 8*). Vous pelez la dame suivante, la dame noire, en prenant une brisure sous elle au petit doigt gauche. Puis, sous couvert de peler la troisième dame, la dame noire au-dessus de la brisure est reprise sous la carte en main droite.

Vous avez donc en main gauche, en partant dessus : deux dames rouges faces en haut et un as face en bas. En main droite, un as face en bas et une dame noire face en bas.

La double en main droite est posée devant vous comme une, faces en haut sur le tapis. Dans le même temps, vous faites une boucle de la carte inférieure du paquet pour permettre au petit doigt gauche de prendre une brisure au-dessus de cette carte. La double sur le tapis et la carte sous le verre ne doivent pas être dans le même alignement. Vous faites une diagonale qui part du corps pour aller sur la droite avec un angle d'à peu près quarante-cinq degrés (*photo 9*).



Les cartes en main gauche sont retournées faces en bas grâce à la main droite et la carte au-dessus de la brisure est empalmée en main droite. J'utilise pour cela la méthode Damasso (*photo 10*).

Il manque la quatrième dame et vous dites que vous allez transformer la carte sous le verre. Votre but est d'attirer l'attention sur cette carte.

Vous allez faire plusieurs choses à la fois. Durant toutes ces actions, votre regard est porté sur la carte qui se trouve sous le verre. La main droite commence à s'avancer en premier, pour enlever le verre (de deux mouvements, le regard est attiré par le premier des deux qui bouge). Pendant ce temps, la main gauche pose les cartes qu'elle tient sur le jeu et les retourne pour le poser à gauche (*photo 11*) pour repartir aussitôt retourner la carte qui se trouve sous le verre (à ce moment, l'avant-bras gauche doit cacher la double à la vue du public) alors que la main droite pose le verre à droite et dépose sa carte empalmée dessus. À peine la carte a été soulevée que la main droite se place sur le bord de la table. Profitant de ce que l'avant-bras gauche masque la double (*photo 12*), le pouce droit, sans que la main droite ne bouge, glisse la carte supérieure au lapping (*photo 13*). La carte sous le verre n'est complètement retournée qu'après que la dame noire soit partie au lapping.

Surprise ! À la place d'une dame, c'est un as. Marquez une pause pour laisser le temps au public de réaliser que toutes les dames se sont transformées en as (*photo 14*). L'as sur le verre sera vu en dernier

par quelques-uns seulement et finalement, montrez-le du doigt pour les autres.

Le big bang (version simplifiée)

Vous avez deux as sur le jeu et deux as dessous. Le dernier as doit être retourné face en haut. Vous faites cette préparation tout en sortant les rois du jeu.

Vous mettez les rois faces en bas sur le dessus du jeu face en bas lui aussi.

Vous prenez une brisure sous les trois cartes supérieures que vous poussez comme une en main droite sur le compte de « un », puis les suivantes normalement jusqu'au compte de quatre. Le public pense que vous avez quatre cartes en main droite alors que vous en avez six. Les cartes doivent être prises en main droite dans la tenue de la donne pour qu'elles soient instantanément égalisées.

Ces six cartes sont basculées faces en haut sur le jeu en prenant une brisure dessous. Vous étalez les trois premières cartes pour montrer les quatre rois. La main droite enlève ensuite toutes les cartes au-dessus de la brisure. La main gauche pose son jeu à gauche.

Les rois sont mis en main gauche et vous dites que vous allez en faire disparaître un. Vous annoncez que le roi qui va disparaître est le roi de carreau (par exemple, en nommant celui qui se trouve sur la face). Vous pelez la carte du dessus et celle du dessous comme une en main gauche. Vous pelez le deuxième roi en le laissant décalé à droite de la



moitié de sa largeur. Vous faites la même chose avec le troisième roi. La double qui vous reste en main est posée comme une devant vous sur la table.

L'étalement de trois rois est repris par la main droite, pouce dessus, doigts dessous. La main gauche ramasse le jeu. La double à gauche de l'étalement est retournée face en bas sur le jeu. La première carte du jeu est posée face en bas sur le tapis en avant et à droite de la double. Les deux cartes en main droite sont posées sur le jeu, le roi du dessus restant décalé.

La main droite libre va chercher un verre qu'elle pose sur la carte face en bas (action en transition). La main gauche pose le roi supérieur du jeu à gauche.

La situation est la suivante : sur le tapis en face de vous et décalée à droite, une carte face en bas sur laquelle se trouve un verre. Devant vous, une double



carte sur la face de laquelle un roi est visible. À votre gauche, un roi face en haut. En main gauche, le jeu sur lequel se trouve le quatrième roi face en haut.

Vous dites que vous allez faire disparaître le roi de carreau (la carte sous le verre). Vous effeuillez le jeu en guise de passe magique pour empalmer la dernière carte du jeu (l'as face en haut) en main droite. Puis, la main droite se saisit du verre et le déplace à droite en déposant l'as empalmer dessus alors que la main gauche retourne le jeu, le pose sur le roi de gauche qui a été posé en dernier sur le tapis et repart pour retourner la carte qui était sous le verre. Cette fois, au lieu que le pouce droit mette la carte supérieure au lapping, vous pouvez, si vous êtes entouré, poser la main droite sur la double (*photo 15*) et faire glisser la carte supérieure près du bord de la table pour l'empalmer (*photo 16*). ■

Le rouge et le noir

Par Bébel

Vous avez, sous le jeu, une carte à points rouge. Vous sortez ouvertement trois cartes à points rouges que vous posez au fur et à mesure sur la face du jeu. Vous semblez prendre les trois cartes rouges de la face du jeu, mais vous ajoutez secrètement la quatrième rouge. Vous posez ce petit paquet face en haut sur la table.

Vous sortez trois cartes noires du jeu en utilisant les mêmes mouvements que pour les cartes rouges. Vous posez les trois cartes noires sur les cartes rouges.

Vous posez le jeu et ramassez le petit paquet de sept cartes en tenue Biddle avec la main droite. Puis vous pelez en main gauche la première et la dernière

comme une. La deuxième carte et la troisième sont également pelées en main gauche l'une après l'autre mais décalées de façon à présenter un éventail de trois cartes noires. Les cartes restantes en main droite sont éventailées pour montrer trois cartes rouges.

Juste avant de poser les cartes rouges sur les noires, vous prenez une brisure au petit doigt gauche sous la première noire. Après égalisation vous soulevez toutes les cartes au-dessus de la brisure. Vous avez donc en main droite une carte noire sous trois rouges et en main gauche une rouge sous deux noires. Vous posez les cartes en main droite sur le tapis. Pendant que vous parlez des cartes rouges, les cartes en main gauche



sont prises en position Biddle par la main droite. Le pouce gauche pèle la noire de face et la double est posée décalée sur la noire en main gauche. Vous posez les noires sur le tapis en les laissant décalées.

Vous ramassez les rouges et vous pelez les deux premières l'une après l'autre en les décalant et vous posez la double dessus, elle-aussi décalée pour former un éventail de trois cartes rouges.

Vous attirez l'attention sur le fait que dès que les rouges touchent les noires elles se mélangent. Dans le mouvement de poser les cartes rouges sur les cartes noires la dernière carte rouge est retenue à l'empalmage Cop en main gauche (*photo 1*).

Les trois cartes qui vous restent en main droite sont posées sur les noires tout en les étalant grâce aux cartes de la main droite qui, à leur tour, sont également éventailées (*photos 2 et 3*).

Tous ces mouvements sont fondus en un seul donnant ainsi l'illusion que les rouges et les noirs

se sont instantanément mélangés. Vous pouvez vous débarrasser de la carte au Cop en poussant ou en ramassant le jeu.

Vous pouvez, si vous le voulez, éviter l'empalmage Cop. Il suffit pour cela de ramasser le jeu faces en haut avec la main gauche, juste avant de poser les cartes rouges sur les noires. La dernière carte rouge des cartes en main droite est déposée sur la face du jeu (*photo 4*). Sans vous arrêter, toutes les cartes sont étalées dans le mouvement de poser les rouges sur les noires (*photo 5*). Vous en profitez pour poser le jeu à l'écart. Lorsque vous ramassez le jeu pour vous débarrasser de la carte supplémentaire, vous le faites évidemment discrètement pendant que vous vous adressez au public, et vous le reposez à l'écart lorsque vous étalez. Vous pouvez aussi trouver une justification pour la prise du jeu, comme l'effeuiller en direction des cartes en guise de passe magique, avant le mélange instantané. ■

Les rois mages

Par Bébel

1. La condition première à ce tour est que vous devez avoir deux jokers *identiques* dans votre jeu. Vous les avez ? Parfait, nous pouvons commencer.

Sortez d'abord les deux jokers et donnez-les à examiner à un spectateur situé à votre gauche. Pendant ce temps, tout en sortant ouvertement trois rois (roi de trèfle, roi de carreau, roi de pique) que vous placez les faces en haut sur le jeu, amener le RC sur la face du jeu et renversez-le. Les moyens ne manquent pas : demi-saut-de-coupe (*Half Pass*), *KM Move*, etc.

2. Puis, mettez le jeu face en bas en main gauche et assurez une brisure à l'aide de l'auriculaire gauche sous les quatre cartes supérieures. Soulevez toutes les cartes au-dessus de la brisure en les prenant à la tenue Biddle avec la main droite (*photo 1*).

3. La main gauche pose le jeu face en bas devant vous, puis, récupère les jokers et les tient faces en bas.

4. La main droite pose les cartes qu'elle tient sur les jokers, étale les rois, les enlève et les donne à examiner à une personne à votre droite.

5. Une fois l'examen terminé, reprenez les rois et posez-les faces en haut sur la table en constituant

une rangée en mettant le roi rouge entre les deux noirs.

6. Puis, prenez les cartes restées en main gauche (apparemment les deux jokers, en fait trois cartes) avec la main droite à la tenue Biddle.

7. Ramassez le roi à gauche de la rangée avec la main gauche et tenez-le face en haut. Tournez la main droite paume en haut pour flasher un joker (*photo 2*).

8. Retournez la main droite, paume en bas, puis, pelez (apparemment) un premier joker sur le roi noir en main gauche. Flashez de nouveau le joker restant tenu par la main droite (en fait une double) et posez-le faces en bas sur les deux cartes déjà en main gauche.

9. Avec la main droite, ramassez les deux rois restants sur la table et approchez-les, faces en haut, des cartes en main gauche. Décalez, puis glissez la carte supérieure du paquet en main gauche entre les deux rois (*photo 3*), puis enchaînez la subtilité de Laurent Prochasson pour présenter le dos des rois et la face des jokers.

10. Pour cela, en maintenant décalées les trois cartes tenues par la main droite (roi noir, joker face en bas, roi de carreau), vous tournez simultanément les deux mains paumes en bas tandis que le pouce gauche décale la carte supérieure et que le majeur et l'auriculaire gauches retiennent, comme une, les deux cartes suivantes (*photo 4*).

11. En tournant ensuite les mains paumes en haut, réalignez le joker avec le pouce gauche. Prenez une brisure avec l'auriculaire gauche entre le joker et la double.

12. Placez les cartes tenues par la main droite sur celles en main gauche, égalisez et enlevez





toutes les cartes (quatre) au-dessus de la brisure avec la main droite à la tenue Biddle alors que le pouce gauche décale la carte supérieure de celles en main gauche.

13. Puis le pouce gauche pèle le roi noir (la carte supérieure du bloc tenu par la main droite) sur le paquet en main gauche, mais en le décalant à droite, puis il pèle la carte face en bas qui suit qu'il laisse également décalée.

14. Enfin, il bloque la double que la main droite pose en la décalant également.

15. À ce stade, on présente donc un sandwich multiple, c'est-à-dire trois rois faces en haut et deux cartes (apparemment les jokers) faces en bas alternées entre elles. Pour plus de sûreté, voici ce que vous devriez avoir en partant de la droite :

- double constituée du roi de carreau face en haut et d'un joker face en bas ;
- joker face en bas ;
- roi noir face en haut ;
- carte quelconque face en bas ;
- roi noir face en haut.

16. Égalisez ensuite en prenant une brisure au-dessus des deux dernières cartes que vous mettez en saillie en biais (*angle jog*). C'est un mouvement préparatoire au transfert Vernon (*photo 5*).

17. Pour effectuer ce transfert, enlevez le sandwich multiple en le prenant par le coin inférieur gauche avec la main gauche pour le placer en haut à gauche du tapis alors que la main droite dépose directement sur le jeu les deux cartes retenues grâce à leur mise en biais (*photo 6*).

18. Immédiatement après, la main droite enlève le jeu et le pose dans la main gauche qui est revenue après avoir posé le sandwich.

19. Maintenant, faites choisir librement deux cartes. Disons que ce sont le six de carreau et le cinq de pique.

20. Pendant que les spectateurs regardent leur carte, assurez une brisure sous la carte supérieure du jeu avec l'auriculaire gauche. Puis, la main droite prend les cartes choisies, les égalise faces

en bas sur le jeu (5P sur 6K) et vous enchaînez immédiatement une coupe glissée (*Slip Cut*) à la brisure afin de placer la première choisie en troisième position sur le jeu. Après cela, enlevez les deux premières cartes avec la main droite et posez-les faces en bas sur la table.

21. Demandez ensuite au public s'il se souvient des cartes entre les rois. Pour souligner votre propos, la main droite va au sandwich multiple et décale vers l'intérieur le roi de carreau visible. Tandis que les spectateurs vous répondent que ce sont les jokers, vous amenez sur le jeu à l'aide d'une double coupe, les deux dernières cartes du jeu.

22. Puis, la main droite ramasse les deux cartes sur la table (censées être celles choisies) en les prenant par le petit côté extérieur.

23. Vous perdez ensuite ces cartes dans le jeu en effeuillant son coin supérieur gauche à l'aide du pouce gauche. Enfoncez la première carte (6K) dans le tiers supérieur du jeu et l'autre (carte quelconque) dans le tiers suivant. Laissez dépasser les cartes d'un tiers de leur longueur.

24. Maintenant, grâce à la brisure naturelle créée par la dernière carte renversée (en partant du dessus du jeu), prenez une brisure sous les quatre premières cartes avec le petit doigt gauche.

25. Puis, effectuez un bloc poussé (*block push-off*) des quatre dans la main droite (*photo 7*) et commencez à étaler le reste du jeu sur ces cartes. Arrivé au six de carreau qui dépasse, glissez le bloc *sur* (ou au-dessus de) cette carte, puis, continuez d'étaler.

26. Arrivé à la deuxième carte qui dépasse, séparez l'étalement quelques cartes avant, en les maintenant étalées. (Prenez soin de regrouper la partie supérieure déjà étalée pour éviter qu'on remarque plus tard les cartes renversées.)

27. Redressez verticalement la portion tenue par la main droite (*photo 8*) et servez-vous de son dos pour enfoncez la deuxième choisie (en fait une carte quelconque) qui dépasse dans la portion inférieure tenue par la main gauche. Cette façon de faire permet, sans rien dire, de montrer la face d'une



des cartes choisies, ce qui renforce l'idée pour les spectateurs que l'autre qui dépasse est également une de celles choisies.

28. Puis, posez la portion tenue par la main droite sur celle en main gauche. En enfonçant complètement la carte qui dépasse toujours, la main droite effectue en fait un contrôle par saillie en biais pour que l'auriculaire gauche assure une brisure dessous.

29. Immédiatement après, enchaînez un saut-de-coupe. Après cela, les cartes en jeu sont disposées de la façon suivante en partant de la face du jeu :

- première carte choisie (6K) face en haut ;
- roi noir face en bas ;
- deuxième carte choisie (5P) face en haut ;
- roi rouge face en bas.

30. Je vous indique ces positions pour que vous puissiez vérifier, car, en fait, le jeu demeure face en bas en main gauche. Maintenant, assurez une brisure au-dessus des quatre dernières cartes afin de les mettre en biais et, prenez ensuite le jeu à la tenue Biddle avec la main droite.

31. La main gauche, devenue libre, enlève le jeu en le prenant par son coin inférieur gauche tandis que la main droite retient les quatre dernières cartes pour les placer directement sur le sandwich (transfert Vernon) que vous tirez vers vous. La main gauche pose le reste du jeu à la place du sandwich.

32. La main droite place le sandwich en main gauche, après l'avoir retourné, puis, décale la carte supérieure vers l'intérieur pour présenter la face d'un joker. Ce faisant, dites : « *Vous n'avez pas oublié les jokers ?* » (Photo 9.)

33. Puis, la main droite étale le jeu en ruban sur la table, et égalise le sandwich en main gauche.

34. Le petit paquet est retourné. À l'aide du pouce gauche, donnez le roi de cœur visible en main droite, placez *dessous* la carte suivante (5P qui est face en bas), mais décalez-la vers l'extérieur de la moitié de sa longueur. Placez le roi noir suivant (face en haut) sous les cartes en main droite, décalé à gauche et dans l'axe du premier roi.

35. Maintenant, le pouce gauche décale en biais vers le haut et vers la gauche (comme pour le premier mouvement du comptage Elmsley, permettant ainsi de cacher en grande partie la face du roi de carreau) la carte face en bas (6K) qui suit. L'index gauche s'assure qu'une seule carte est mise en saillie externe.

36. Dans le même temps, les cartes tenues par la main droite viennent couvrir le bloc restant en main gauche, ce qui vous permet de bien cacher le roi rouge (RK, photo 10).

37. Puis, vous faites une boucle pour détacher la carte inférieure du bloc (le deuxième roi noir) en main gauche afin que les doigts droits puissent se glisser dans l'espace créé pour maintenir toutes les cartes au-dessus de la dernière.

38. La main gauche entraîne ensuite cette dernière carte vers la gauche, ce qui vous permet de présenter un roi noir comme il se doit.

39. Maintenant, la main droite, seule, tient toutes les cartes éventailées et les passe au-dessus du ruban. Pour la mise en scène, vous pouvez, par exemple, apparemment recevoir une secousse en passant devant les endroits où sont censées se trouver les deux cartes choisies.



40. La main droite place ensuite les cartes toujours éventailées en main gauche, puis enlève la première des cartes qui dépasse (celle de droite). Elle la tourne pour révéler le cinq de pique (*photo 11*).

41. Avant d'enlever la deuxième carte qui dépasse, soulevez-la légèrement par son grand côté droit afin d'assurer une brisure sous les deux premiers rois avec l'auriculaire gauche (*photo 12*). Dès que c'est fait, sortez-la de l'éventail et posez-la face en haut à droite de la première sur la table. Tout de suite après, glissez nonchalamment les doigts droits dans la brisure et tirez le deuxième roi (roi noir) pour le placer sur la face du paquet sans perdre la brisure (*photo 13*). Vous avez donc une brisure sous les deux cartes supérieures. Vous devez procéder ainsi pour ne pas exposer par la suite l'autre roi rouge (RK).

42. Puis, profitez de la surprise des spectateurs pour rajouter une carte (RK) au-dessus de la brisure, c'est-à-dire pour l'avoir sous les trois premières cartes du paquet en main gauche (sous le RK).

43. Effectuez ensuite un *bookbreak* en tournant face en bas le paquet avec la main droite et reprenez la brisure avec l'auriculaire gauche grâce au décalage en biais.

L'ordre du paquet est le suivant de haut en bas :

- roi noir face en bas ;
- les deux jokers faces en haut ;
- brisure ;
- roi de carreau ;
- roi de cœur ;
- roi noir.

44. Chaque main ramasse maintenant une carte choisie face en haut (*photo 14*). Le pouce

gauche aligne la sienne sur le paquet en main gauche. Puis la main droite enlève apparemment cette carte choisie sous celle qu'elle tient (Le 6K). En fait, en glissant les extrémités des doigts droits dans la brisure, elle emporte tout le bloc au-dessus de la brisure en le laissant décalé à gauche (*photo 15*).

45. Puis, à l'aide des cartes qu'elle tient, la main droite bascule, faces en haut, les cartes restées en main gauche (*photo 16*).

46. Elle bascule ensuite ses propres cartes sur celles en main gauche (*photo 17*).

Remarque : L'épaisseur du bloc que la main droite tient ne sera pas perceptible tant que vos mains seront en mouvement. C'est pour cela que tous vos gestes doivent s'enchaîner avec fluidité et sans temps d'arrêt.

47. Chaque main pose simultanément les deux premières cartes faces en bas sur la table de la même façon que vous les avez prises (car ce sont apparemment toujours les cartes choisies, *photo 18*).

48. Puis, vous tournez faces en bas le paquet en main gauche et vous effectuez une double boucle pour assurer une brisure au-dessus des deux dernières cartes. Transférez la brisure au petit côté extérieur pour avoir une brisure Erdnase lorsque la main droite reprend le paquet à la tenue Biddle (*photo 19*).

49. Placez le paquet, sans le lâcher, à l'extrémité droite du ruban. Puis, vous ajoutez le jeu dessous en le ramassant de gauche à droite avec la main gauche pour qu'il se retrouve en position d'égalisation à deux mains (*photo 20*).



50. Assurez avec l'auriculaire gauche une brisure sous le tiers supérieur du jeu alors que vous annoncez que les jokers vont apparaître faces en haut dans le jeu.

51. Faites un saut-de-coupe couvert, c'est-à-dire que vous faites passer sous le jeu la portion située entre la brisure Erdnase et celle assurée par le petit doigt gauche (*photo 21*).

52. Immédiatement après, étalez lentement le jeu en ruban. Arrivé à la première carte choisie (5P),



feignez la surprise, puis, continuez l'étalement pour révéler la deuxième.

53. Dites alors : « *Mais alors, qu'est-ce que c'est que ces cartes ?* » en désignant les deux faces en bas sur la table.

54. Sans attendre de réponse, chaque main retourne une carte pour révéler les deux jokers ! (*Photo 22*) ■



Les XCM

Par Bébel

Je trouve que les « XCM » (*Extreme Card Manipulation*) sont une nouvelle révolution cartomagique.

C'est une révolution qui est encore très jeune, mais il y a des inventions remarquables dans certaines fioritures de toute beauté.

Elles vont permettre d'aller plus loin.

Ce n'est encore que de la jonglerie, mais je prédis que, dans quelques années, tous ces mouvements

seront chorégraphiés en musique, et on passera de la jonglerie à une danse des mains qui deviendra peut-être un art annexe à la magie.

Ensuite, magie et XCM seront mélangées et imbriquées l'une dans l'autre pour donner un style et des effets d'un autre genre. Cela commence déjà, c'est une nouvelle forme révolutionnaire qui dort encore dans son berceau. Alors patience, patience... ■

Acrostiche Bébel

Par Nirag

Bien sûr, on ne présente plus cet artiste qui pratique le close-up en véritable technicien.

Expert mondialement renommé et reconnu dans le milieu des magiciens,

Bravant parfois la météo, on peut le voir exercer son art à Mabillon la nuit.

Extraterrestre de la cartomagie, les cartes n'ont plus de secrets pour lui.

Le surnom de « Lucky Luke des cartes » pourrait lui être décerné, sans souci.

Donzac, juillet 2013 ■



23^e Colombe d'Or

FESTIVAL INTERNATIONAL DE MAGIE D'ANTIBES JUAN-LES-PINS

21, 22 et 23 mars 2014

Côté scène :

**Christy et Marty, Maxime Minerbe,
Tim Silver, Pilou, Stephen Lucy,
Francis Tabary, Loupi, Pilou, Vikj ,
« Magic Unlimited », Walter Maffei,
Andrea Sestieri, Shezan, Giorgi,
Mirco Menegatti, Mr Bang, Pepper,
Walter Rolfo...**

Côté conférences :



**Etienne Pradier, Dan & Dave,
Michael Vincent, Dani Daortiz...**

avec un concours de Close Up « d'exception »

PALAIS DES CONGRES

www.antibesjuanlespins.com

Office de Tourisme et des Congrès d'Antibes Juan-les-Pins
accueil@antibesjuanlespins.com / tel : +33 (0)4.22.10.60.01


Antibes • Juan-les-Pins
Rêver en bleu 



LE MONDE MAGIQUE

Atelier avec Kari Kalan

par Camalot

C'est par un samedi ensoleillé de novembre que nous avons rendez-vous, après un bon repas, à la salle des Bateliers à Toulouse.

Quelques membres du TMC s'étaient associés aux passionnés de magie d'un excellent forum internet : LSP (La séquence du prestidigitateur).

Les membres venaient du grand sud (Montpellier, Pau, Tarbes, Toulouse) et aussi du grand nord (Orléans, Paris). Nous étions douze au total.

Kari Kalan, grand Yaka et passionné de la magie, a l'habitude d'organiser des événements autour de la magie. Les recettes de ces spectacles vont à une association dont il est le président : AJAI-ADI.

Cette fois-ci, Kari nous a fait profiter de son savoir autour de la mémoire, à travers un atelier qu'il

avait déjà organisé à Paris, et qui avait eu beaucoup de succès.

Selon lui, la lecture n'apporte que l'information, seule la mise en application peut convaincre et apporter la confiance. C'était donc le but de cet atelier : mettre de suite en pratique ses explications.

Première partie de l'atelier

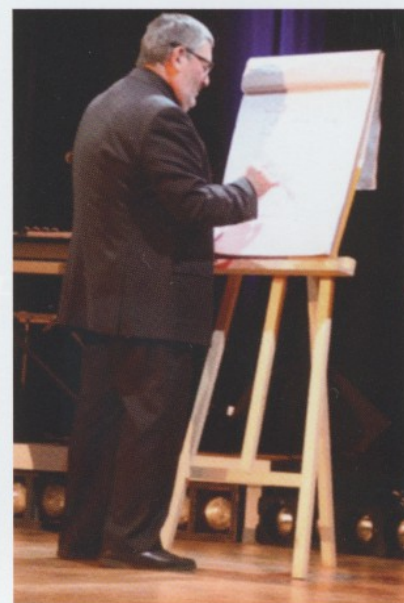
Kari nous fait un exposé sur la première méthode, dite « l'inventaire », avec, à l'appui un numéro de mémoire prodigieuse, utilisé généralement en magie sur scène.

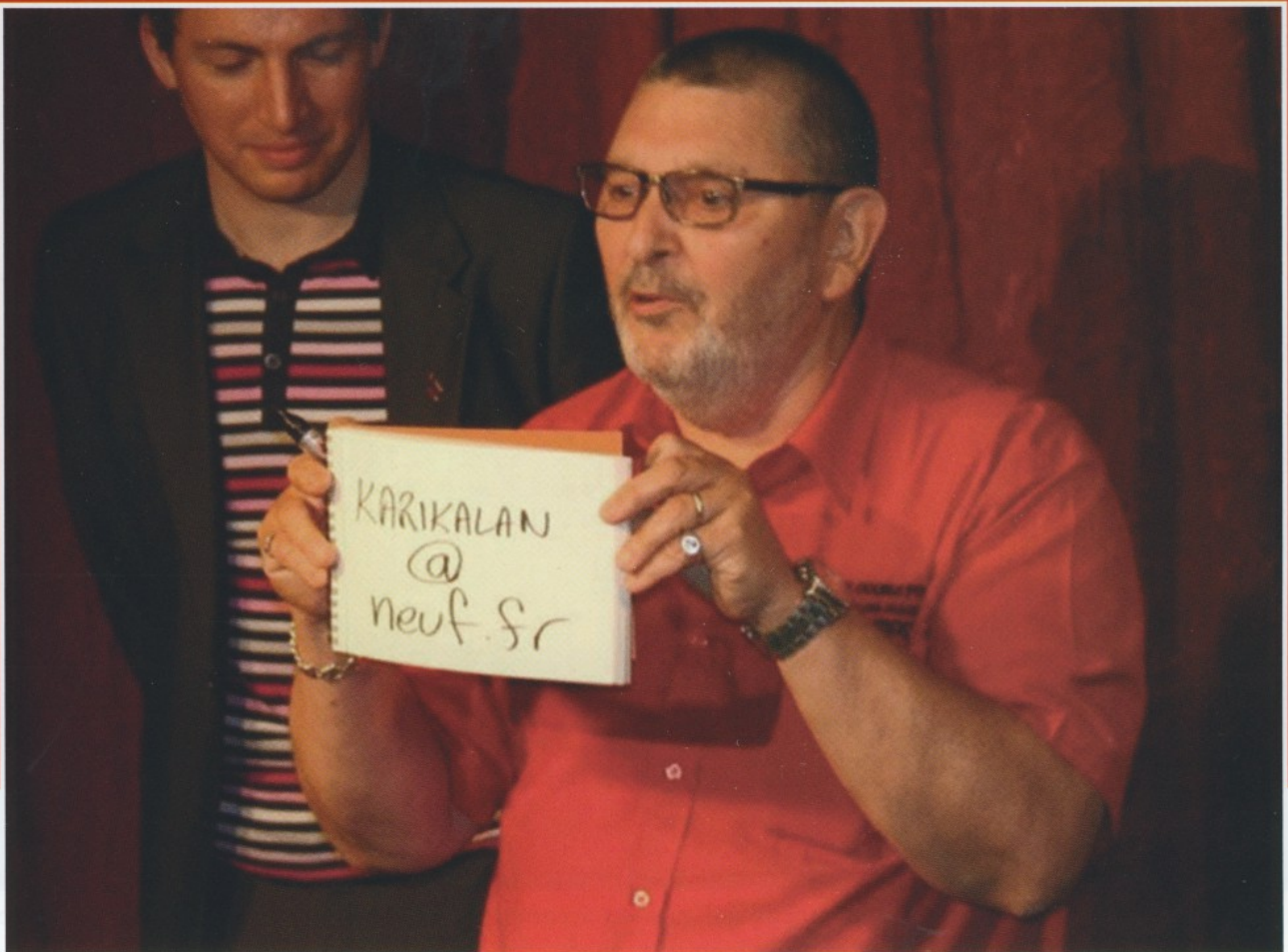
Cette méthode permet d'associer rapidement un objet avec un numéro, et de les réciter ensuite dans n'importe quel ordre.

Travaux pratiques : nous travaillons pendant une dizaine de minutes sur ce que Kari appelle le « Gimmick perso », qui nous permettra ensuite de faire l'association objet-rang.

Dans la foulée, nous mettons en pratique le numéro de mémoire prodigieuse : Kari nous cite vingt objets et nous devons les réciter.

Bon, il faut dire que tout le monde n'est pas à égalité, quelques personnes dans la salle avaient





déjà construit leur gimmick au préalable. Mon voisin de table, par exemple, avait retenu les vingt objets d'un seul coup et les ressortait à une vitesse fulgurante !

Mais le résultat global est plus que satisfaisant, les associations se faisaient toutes seules pour qui avait déjà quelques pointeurs dans ce fameux gimmick.

Encourageant, donc.

Kari nous explique ensuite comment mettre en application cette méthode pour mémoriser un chapelet. Il nous présente sa table de référence, ainsi que le tout dernier né des chapelets : *Isis*, d'Isidore Buc.

J'avoue que ce point-là justifiait ma présence à cet atelier, je peine énormément avec mon

Mnémonica. Il va falloir maintenant que je revoie ma copie, c'est beaucoup plus clair pour moi.

Après une courte pause, arrive la deuxième partie de l'atelier : « le parcours ».

Kari nous développe la théorie. Cette méthode permet d'apprendre rapidement un texte.

Travaux pratiques : nous essayons de personnaliser une séquence de parcours, puis, Kari nous donne un texte de cinq phrases.

Nous avons dix minutes pour l'apprendre.

Ouh ! Là, c'est un peu plus difficile, et j'avoue avoir manqué un peu d'intérêt pour cette partie.

(Et pourtant : après avoir lu ensuite le fascicule de Benoît

Rosemont *Mémento de la mémoire*, cette méthode me paraît maintenant beaucoup plus claire et beaucoup plus facile. Je ne peux que vous encourager à cette lecture).

Néanmoins, les participants s'en sortent plutôt bien.

Pour finir, Kari nous présente les ouvrages d'Olivier Lejeune sur la mémoire, ainsi que l'ouvrage d'Isidore Buc, *Isis*.

En fin d'après-midi, après des échanges de coordonnées, les participants, satisfaits, se sont séparés.

Voilà, trois heures très vite passées, dans une ambiance studieuse et amicale.

On en redemande ! ■

LE MONDE MAGIQUE

Festival de Guipavas

par *Krisantem*

AUKELKL

Philippe Bonnemann

Guipavas : perdu au bout de la pointe bretonne ou 1800 bigoudens ont applaudi durant tout un week-end fin janvier, quelques-uns des plus grands magiciens actuels.

Pour la première fois, ce festival qui fêtait sa troisième édition, était précédé le vendredi des premiers trempins magiques. Huit participants semi-professionnels nous ont offert une prestation, pour la plupart, digne d'un concours national. Lionel Lemetayer, vainqueur de cette première édition, nous a enchantés par sa maîtrise des apparitions d'oiseaux et ses perroquets multicolores. Ce premier prix lui a d'ailleurs valu, en plus du chèque de 800 € offert par la mairie de Guipavas, de se produire lors des quatre galas internationaux.

Philippe Bonnemann, directeur artistique du festival faisant office de maître de cérémonie, débute le gala par un carton volant parfaitement maîtrisé avec sa partenaire Emmanuelle. On découvre en

même temps le superbe univers lumineux qui va nous accompagner tout au long de la soirée : fond de scène à leds, lyres de côtés, contres réglés au millimètre... la magie, une fois n'est pas coutume, est aussi dans la lumière ! Il reviendra avec une herse impressionnante et un numéro de cordes en reprise, seul sur fond noir finissant, charme suprême, en tempête de neige.

Les Alciatis, parfaits encore une fois. Ces artistes maîtrisent leur numéro à la perfection et

leur final avec apparition de leurs deux partenaires canins provoque un tonnerre d'applaudissements.

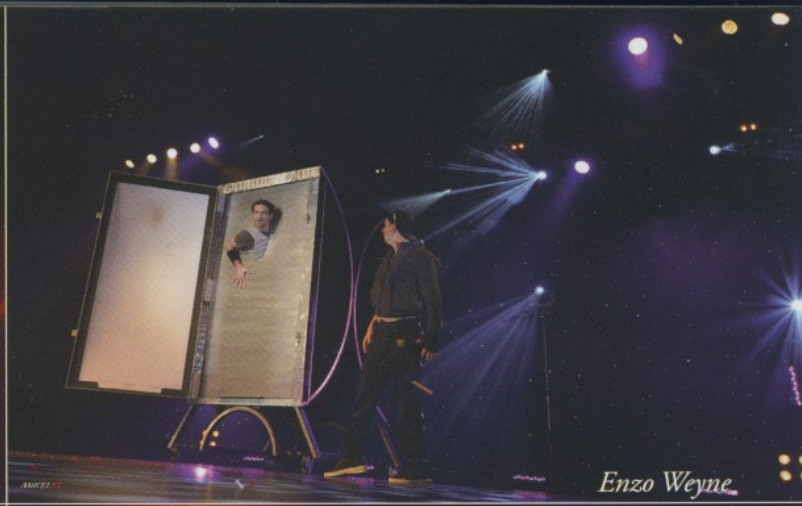
Enzo Weyne, auréolé de son passage à la finale d'incroyables talents, nous gratifie d'un show de dix-sept minutes de grandes illusions laissant les enfants ébaubis et les parents ébahis. L'apparition d'ouverture est parfaite, une superbe traversée de mur, une explosion qui nous laisse le souffle coupé... On en redemande, il reviendra donc au



Philippe Bonnemann



Les Alciatis



Enzo Weyne



Juan Mayoral



Huang Zeng

final du gala pour l'apparition d'un scooter des neiges qui terminera en apothéose ce superbe spectacle.

Juan Mayoral, tout en finesse dans sa lumière tamisée, nous fait entrer dans un univers où rêve et réalité se confondent : fantasme, souvenirs ? Notre cœur palpite à l'unisson de son délire amoureux.

Huang Zeng, la beauté à l'état pur, nous voilà partis au fin fond de la Chine. Elle multiplie les cartes, toute en douceur, avec une facilité qui nous semble irréaliste tellement elle est fluide.

Je me suis permis de bousculer un peu l'ordre des passages en scène, car je voulais absolument finir avec ces deux-là ; Pépi et Othello !

Qui ne se souvient pas du duo magique avec Péplum, qui nous faisait plier de rire tout au long de leur fabuleux numéro de cabine spirite. Patrick a eu le courage de repartir avec un nouveau partenaire et il a bien fait, et si Pépi (Djahiz Gil) ne nous fait pas oublier Pascal, il est déjà parfaitement dans la peau de son personnage.

Voilà un petit résumé de ce super week-end magique qui va se promener encore un peu partout dans l'ouest de la France au cours de cette année 2014, d'une déjà telle qualité qu'on ne peut lui souhaiter que de grandir encore et de parcourir toute la France dans les années à venir. ■



Pépi et Othello



LE MONDE MAGIQUE

Le Portel 2014

par Joël Hennessy



Un merveilleux soleil nous accueille en ce dimanche de janvier dans la petite ville de Le Portel. Un bon présage pour cette 18^e édition du festival de magie qu'organise la ville sous la houlette artistique de Teddy Rex.

C'est dans une salle comble (chaque année ils refusent du

monde) que nous allons assister à un spectacle de grande qualité.

À l'heure pile, Teddy entre en scène pour nous présenter les Black-Fingers. Réginald et Myriam nous emportent dans leurs ombres chinoises dans une mise en scène parfaite. Musique, timing, étonnement, tout y est et le public apprécie longuement.

Une pêche d'enfer et un sourire ravageur pour Roy Neves. Ce peintre nous entraîne sur des fausses pistes, en réalisant son tableau à l'envers, et en nous faisant croire qu'il s'agit du portrait de Florent Pagny. On y croit tous jusqu'au moment où il le remet à l'endroit et le complète en nous faisant apparaître Coluche. Grand moment.

Chaque année, ce festival met en valeur un magicien régional. Aurélien, dans un moment de poésie, nous présente une illusion de traversée de plaque de verre par un ruban.

Nous sommes ensuite transportés dans un pur moment de magie avec Gérard Le Guilloux et son superbe numéro de colombes. Une présence et un numéro très bien rodé. Sa prestation lui a valu un tonnerre d'applaudissements.

Jean Garin de retour à Le Portel avec son nouveau numéro. Un aquarium simulé à côté de lui





(écran de télévision) lui permet de multiples gags magiques.

Roy Neves nous revient pour un second passage où il exécute le portrait de Mickaël Jackson. Celui-ci s'illumine par un jet de paillettes sur le tableau. Très bel impact.

Et pour clôturer cette première partie, le numéro de Gianni Anderson. Changements de costumes, pour sa partenaire, pour lui, le tout sur un rythme endiablé. Et le tout agrémenté de mini danse en rapport avec les costumes.

Nous voilà à l'entracte et nous avons déjà vu un plateau dont bien des festivals se contenteraient. Une première partie variée, sans temps mort et parfaitement équilibrée. À noter les présentations de Teddy toujours en rapport avec l'artiste à présenter.

La seconde partie du festival est confiée à Foxy Jungle. Beaucoup de participation du public, qui apprécie grandement. Un humour et une bonne humeur communicative. À noter que chaque spectateur

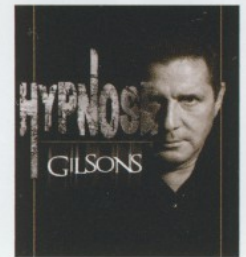
qui vient sur scène est récompensé par l'artiste par une rose fraîche pour les dames et une bouteille de champagne pour les hommes. Mélange de grandes illusions et de tours plus intimistes. Ses apparitions de panthères et tigres sont un régal pour le public.

Comme le dit si bien Teddy, Le Portel est une « petite ville » mais qui réussit là où d'autres grandes communes ne font rien. Encore une fois un triomphe et nous espérons déjà tous l'année prochaine. ■

FFAP ET SES ACTEURS

L'équipe de France de magie FFAP Une semaine de résidence à la maison de la magie

Par Claude Gilson



Depuis plusieurs mois l'affaire était en gestation... Les rapprochements et discussions préliminaires allaient bon train entre les responsables de l'équipe de France de magie FFAP (équipe de France scène), Céline Noulin de la maison de la magie et la municipalité de Blois. Quoi de plus naturel en effet que cette maison prestigieuse et son théâtre Christian Fechner pour accueillir ce groupe non moins prestigieux, l'un et l'autre emblématiques et parfaitement représentatifs de notre art.

Naturel, certes, mais pas si évident ! Il a fallu beaucoup de bonne volonté et d'enthousiasme de tous les côtés pour finaliser l'opération... Mais au bout du compte, quand les choses doivent se faire, elles se font... Du lundi 28 octobre au soir au dimanche 3 novembre donc, pendant six jours pleins, l'équipe de France de magie FFAP s'installait à la maison de la magie Robert-Houdin avec un triple objectif :

1. développer un stage de formation pour les membres ;

2. assurer trois spectacles par jour sur la scène de la maison de la magie ;

3. mettre tout en œuvre pour enthousiasmer le public et l'éveiller à notre art.

Aujourd'hui, on peut dire que les trois objectifs ont été largement atteints, au-delà même de toute espérance.

Les membres de l'équipe d'abord se sont quasiment tous déplacés, succédés, remplacés, entraînés, enchevêtrés, assistés... pas si évident d'assurer dix-huit spectacles en six jours avec des calendriers personnels chargés, des obligations magiques ou familiales, une vie quoi !

Allez, on les cite, ces magiciens présents qui font et feront les beaux jours de la magie française : Alexandre Laigneau, Amaury, Zuk et Silhouette, Béryl, Florian Sainvet, Vincent Angel, Mahni & Cie, Gwenaëlle, Sébastien Fourie, Max Minerbe. Pour les transitions et présentations des galas, ceux qui s'y sont collés avec brio, ce furent certains des Masters et encadrant : Yann Briec, Gaétan

Bloom, Hugues Protat, Pathy Bad, Claudy Gilson ou même des membres comme Zuk & Fred Silhouette. Donc, chers amis, six jours incroyables de folle magie au cours desquels les prévisions ont été pulvérisées : coté chiffres et timing, les galas contractuellement prévus pour 25 à 30 minutes ont tous dépassé l'heure au plus grand bonheur des milliers de spectateurs qui ont, pendant six jours, littéralement envahi le théâtre Christian Fechner. Parfois même, il y avait des bousculades pour les places assises, à la grande satisfaction de Céline Noulin, la directrice de la maison de la magie... Son pari était donc gagné avec plus de 5000 spectateurs en six jours... Pas évident de prime abord, mais la communication était bien faite, les télé régionales et nationales, la presse, les radios se sont fait l'écho de ces jours fous et, de partout, les spectateurs accouraient pour assister aux spectacles. Évidemment, les salles de la maison de la magie étaient remplies de visiteurs pour parcourir les expositions et assister



aux démonstrations diverses. Un vrai bonheur on vous dit !

... Et puis quelle passion !... de 10 heures le matin à minuit, la maison de la magie était une ruche bourdonnante d'activités magiques : entre les spectacles, les membres en session de travail, répartis dans les différentes salles bénéficiaient des conseils des masters qui tentaient de donner à chacun le meilleur d'eux-mêmes... On croisait, ici ou là, James Hodges réglant une grande Illusion, Gaétan Bloom améliorant un change, Yann Briec soignant un effet,

Hugues Protat corrigeant un déplacement... Et puis, arriva aussi, fort opportunément en soutien, Jean Philippe Loupi et son calme tranquille... Il faut citer aussi l'organisation et le soutien du club de Blois (Anthony en coulisses et Gaël Brinet en régie) et bien sûr de Martine Delville qui avait tout pensé, géré les transports, les repas, les logements, les petits et les grands problèmes et qui fut un peu la maman de tous... Martine et Céline Noulin ont réalisé ensemble un fantastique travail d'équipe sans lequel les grands

projets ne peuvent pas aboutir... Thierry Schanen et Pathy Bad, les responsables de l'équipe de France, eux, ont couru partout tout le temps, hommes aux multifonctions, ils ont porté ces six jours sur leurs (larges) épaules...

Il se murmure que l'opération sera reconduite fin octobre 2014... L'équipe de France FFAP de scène se porte bien, d'autant mieux que l'équipe de France de close-up vient de naître et que déjà, des projets communs sont en cours... mais chut... c'est une autre histoire ! ■



PÉPITES

Petits récits de grands moments

Deux cents places pour Copperfield... contre un Beretta 9 mm !

par Pathy Bad



C'était au milieu des années 80 ; je tournais comme un fou sur le réseau des alliances françaises et des centres culturels à l'étranger un spectacle magique complet qui s'appelait déjà Fantasmagic : magie, télépathie et hypnose... Ça marchait tellement bien qu'on partait en tournée six mois, de novembre à Pâques dans une bonne quarantaine de pays en sautant en permanence d'un continent à l'autre : Afrique, Asie, Océan Indien, Amérique... Sur ces réseaux, on y croisait parfois d'autres artistes alors inconnus, le temps d'une soirée au bout du monde : Gustave Parking, Jacques Delord, Jérôme Savary, Patrick Timsit et bien d'autres... C'était génial pour un jeune magicien, mais un peu perturbant, car, à force d'enchaîner les pays tous les trois ou quatre jours, on finissait par ne plus trop faire attention aux destinations et à se laisser emporter dans un tourbillon de transports en tous genres, de salles de spectacles incroyablement diverses, de rencontres, et aussi de grosses fiestas récurrentes. Cette année-là, le centre pilote de la tournée était le directeur du CCF de Djibouti, un type sympa, homosexuel comme un épagneul breton, cultivé, aventurier et drôle, qui adorait autant se poivrer la tronche dans les tripots infâmes que dans les réceptions mondaines. C'est lui qui nous a fourrés, cette année-là, dans une sacrée galère... Il nous avait engagés pour les fêtes de Noël à Djibouti, puis nous avait envoyés jouer aux Seychelles. Après quoi, nous devions le rejoindre pour inaugurer sa nouvelle affectation en Irak au CCF de Bagdad d'où il avait prévu que nous continuions la

tournée. À cette époque, il n'y avait ni internet, ni mail, ni même encore de fax... pour communiquer avec l'étranger, juste le télex... et un téléphone souvent improbable. On partait donc pour six mois en connaissant à peu près les destinations des premières semaines et en faisant confiance à l'organisateur pilote pour la suite... Ça a souvent été l'occasion de grandes surprises... On arrive donc de Djibouti *via* Les Seychelles, où l'on profite largement de la plage, du lagon, des plongées somptueuses et, sans transition, des cocotiers plein la tête, on débarque en Irak alors en guerre sauvage avec l'Iran... C'était bien avant la première guerre du Golfe de 1991 ; Saddam Hussein rodait son armée...

À peine arrivés, on présente notre show à Bagdad sans trop se rendre compte de la situation politique du pays, et nous devons repartir aussitôt pour jouer au CCF de Koweït city ; or problème... « *Aéroport fermé, cause bombardements possibles.* » Ça aurait dû nous alerter, mais les vapeurs du rhum seychellois nous titillaient encore la racine des cheveux... Notre copain baroudeur, nouveau directeur du CCF connaissant mal le pays, décide de nous envoyer seuls pour passer la frontière par la route dans une voiture d'ambassade qui s'avérera par la suite être un simple taxi. Comme des andouilles, on fait confiance, on ne se renseigne pas, et pour ne pas louper la soirée au Koweït, nous voilà embarqués, Bettina et moi, pour cinq cents kilomètres d'autoroute vers Bassora, zone des combats et de la frontière koweïtienne. Bon... on roule... Le chauffeur ne parle qu'arabe, on le sent inquiet

puis, progressivement au fil des kilomètres, il paraît paniqué par l'ambiance... car sur la route, dans notre sens, il n'y a pas un civil, que des véhicules militaires chargés de soldats, et dans l'autre, celui du retour, uniquement des taxis avec un cercueil sur le toit... les soldats revenant du front les pieds devant... On commence à comprendre la situation... Plus on roule, plus il y a de chars, et plus le chauffeur est tendu... On arrive à Bassora ; la ville est en ruine, les puits de pétrole flambent... À l'arrière du taxi, on ne pense plus qu'à repartir illico, mais cet abruti de chauffeur avant qu'on ait pu faire quoi que ce soit, nous décharge, nous balance les bagages dans la poussière et file vite fait, comme s'il avait l'Ayatollah Khomeiny aux fesses. On reste là, comme deux blaireaux éberlués... Il nous a vraiment lâchés ce con, sur une place ravagée avec des types armés qui courent partout et des blindés vomissant leurs chevaux dans des nuages de gaz d'échappement noirâtre... On comprend à peine qu'il nous a largués au pied d'un *no man's land* de séparation, franchissable uniquement en bus spécial avec autorisation, et surtout que la frontière se trouve de l'autre côté de cette bande de sécurité gardée de trente kilomètres, où nous attendent sûrement les gens du CCF de Koweït city... mais c'est à trente kilomètres et il y a un barrage ! Comment fait-on là ?

Deux européens étrangers dont une blondasse sexy, perdus seuls, au milieu de tous ces types fous aux gueules de mercenaires... On ne « jacte » pas la langue, on n'a pas un rond local, à part les restes de mon billet déchiré du spectacle, pas un lieu pour se réfugier, pas de bus navette en vue... et puis, quasiment tout est ravagé autour de nous, on entend pas loin les détonations... la guerre ! On est mal, très mal... bouquet final, le jour commence à tomber... pas un Sheraton cinq étoiles avec piscine aux alentours, même pas un troquet minable où nous serions prêts, s'il le fallait, à boire de la pisse de chameau, à tout plutôt que cette galère !

D'un coup, ça se bagarre dans le coin... Pas le temps de se demander comment nous en sommes arrivés là ni à faire le bilan de nos erreurs... faut d'abord s'en sortir ! Plus tard, j'en garderai une grande leçon de vie fondamentale que je transmettrai toujours à mes gosses : ne jamais cumuler les deux erreurs fatales de l'existence, être au mauvais endroit et au mauvais moment... mais pas le temps de réfléchir, on traîne la malle et nos deux sacs, on se met au hasard à l'abri d'une ruine dont on

pousse la porte défoncée, on se jette par terre derrière un mur de brique sale, dans ce qui doit être une cuisine... Ça canarde à l'endroit même où l'on était quelques instants plus tôt... Iraniens, Irakiens ? Qu'est-ce qu'on s'en fout ! Sensation épouvantable de penser qu'ils peuvent nous trouver... nous sommes vulnérables, trop vulnérables... j'échangerais à ce moment deux cents places pour Copperfield au Palais des sports contre un bon vieux Beretta 92 9mm Parabellum... Bruit de chevilles, y a un char dehors... ça cliquette aussi dans nos têtes... nous n'avons pas peur, nous sommes terrorisés ! Le pif sur la faïence éclatée, je rêve qu'il y a deux jours, on était dans un palace des Seychelles... deux jours ! Une éternité... Une autre vie... Et puis, au bout d'un moment, la bagarre se déplace, les roquettes tombent un peu plus loin, puis encore un peu plus loin... Plus personne dehors, rien que la lune à l'envers qui éclaire la place déserte ravagée. Nous restons des heures, planqués là dans le noir, sans oser bouger un poil du cul... C'est calme hormis des tirs au loin ; parfois, on entend même un local faire sa prière... pour ces gens, guerre ou pas, la vie continue... Quelques bagnoles passent dans la nuit la plus longue et la plus inconfortable de ma vie ; et puis, au petit jour, surgit une sorte d'autobus, sorti d'un film de Mad Max, blindé avec des moyens de fortune, des plaques de métal devant les vitres, une fente pour le chauffeur... La navette ! On se jette dedans en brandissant nos passeports et un billet de cent dollars... une fortune ! Le type comprend vite ; le pognon disparaît, il fait signe de nous planquer au sol... une habitude ces dernières heures... cette fois, on est au pays des burnous de fatmas voilées... Il passe le barrage en éructant des trucs aux soldats, et fonce dans le *no man's land*, loin de cette nuit de cauchemar vers la frontière du Koweït, où nous attendent de l'autre côté, depuis des heures, les mecs de l'ambassade de France, hyper inquiets, mais impuissants... Le soir même, le spectacle continue dans un théâtre rutilant de Koweït city, la ville lumière... C'est vraiment con la roulette de la vie ! J'aurais pris une balle perdue dans le buffet ce soir-là, j'aurais peut-être eu quelques lignes dans ce même canard il y a trente ans, et puis, plus rien ! Du coup, en rentrant à Paris, je suis allé voir Copperfield sans arrières pensées, j'avais gardé mes places...

Je me suis fait tirer dessus trois fois dans ma carrière de magicien, je vous raconte ça dans les prochaines revues. ■

TOURS DU MOIS

À en perdre la boule

par Michel Lageois



J'ai eu le plaisir d'assister, au congrès d'Aix-en-Provence, à la très bonne conférence de Luc Apers.

Parmi les effets présentés, j'ai bien aimé « *three cups game* ». En le travaillant, je me suis rendu compte que je pouvais y ajouter des effets magiques et aboutir à une routine assez différente.

Rappel du principe : un FP avec un aimant, trois gobelets et deux balles aimantées.

Par un jeu, style bonneteau, on montre qu'une balle est ou n'est pas sous le gobelet (*photo 1*). Je vous conseille de voir son excellente vidéo.

Je garde le même départ : trois gobelets pour deux yeux, c'est trop et Luc ôte un gobelet qu'il met dans sa sacoche, mais je garde ce gobelet vide à ma gauche à l'extérieur du tapis.

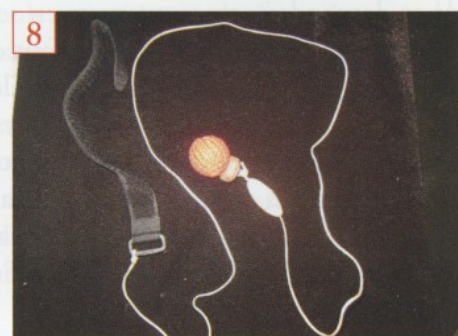
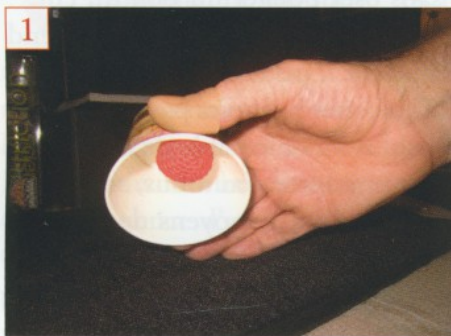
La fois suivante, il met un gobelet chargé dans sa sacoche. Je le pose à ma droite à l'extérieur du tapis.

Reste une balle sous un gobelet et là, je vais faire un voyage aller et retour du gobelet à ma poche gauche en utilisant comme gimmick une balle sur un barillet fixé au fond de ma poche

gauche et, désolé, à mon slip (pour que la poche ne se retourne pas, *photos 2 et 3*). La balle est montrée main ouverte près de la poche gauche pendant que la main droite montre qu'il n'y a rien sous le gobelet (FP). Puis, la main gauche se retourne et se referme en allant sur le gobelet ; le barillet ayant fait son travail, la main est vide et la balle est revenue sous le gobelet.

Il y a donc disparition-apparition avec la main droite (FP aimanté) synchronisée avec une apparition disparition en main gauche (barillet).

Pour la dernière partie, Luc Apers fait un faux dépôt et se débarrasse de la balle en même temps que du dernier gobelet ; j'utilise le FP pour le faux dépôt (*photos 4, 5 et 6*) puis la main gauche (vide) vient sur le



gobelet (vide), mais se ravise et va sur le gobelet (chargé) qui avait été laissé à ma droite du tapis et c'est assez fort, car il y a eu une longue parenthèse d'oubli. Ce mouvement de la main gauche vers la droite permet à la main droite d'arriver naturellement à la poche arrière droite qui contient un aimant et retient le FP et l'autre balle aimantée (photo 7).

Cela permet de finir « clean » avec les trois gobelets vides et une balle comme au début théorique.

Luc Apers finissant au contraire avec... rien (tout dans la sacoche).

En fait, je pense que la routine de Luc Apers est simple et parfaite et il ne s'agit surtout pas de l'améliorer, mais de vous faire partager mon plaisir à personnaliser sa magie et de ne pas

faire que de pâles copies ou simples reproductions du tour d'un autre. À titre d'exemple, je vous laisse, à votre tour, imaginer ce que vous pourriez ajouter à ce type de routine si vous étiez armé d'une main invisible magnétique coté gauche (tirage Michel et Greco, photo 8) et du FP magnétique en main droite : les possibilités sont grandes... ■

Coïncidence « à la baguette »

par Benoît Rosemont

Bonjour à tous, Je suis très heureux pour cette revue de partager avec vous un tour de mentalisme au parfum oriental. Il rassemble deux idées intéressantes, l'une est la « Coupelle » et l'autre « Folded ».

La « Coupelle » est une invention du magicien français Jérôme Sauloup, qu'il a présenté en septembre dernier au Double Fond à l'occasion de sa conférence jumelée avec Patrick Dessi. Sa petite trouvaille, fort sympathique et aux nombreuses applications, a immédiatement séduit l'audience. Il s'agit d'une coupelle en plastique tout à fait anodine qui permet, entre autres, de faire un « change de billet » de manière très nette.

« Folded » est un effet de prédiction du résultat d'un lancer de dé, publié dans *Dusheck's Mental Magic*, page 118. Steve Dusheck m'a autorisé à décrire son système pour la *Revue de la prestidigitation*, qu'il soit ici très chaleureusement remercié. J'en profite pour souligner la richesse de l'ouvrage de Steve

Dusheck, que tout mentaliste doit lire une fois dans sa vie pour découvrir les trésors de bricolage qu'il contient.

Moi, dans tout ça, je n'ai fait que profiter de l'opportunité de réunir ces deux idées sympathiques pour en faire un effet « cohérent », qui justifie, par la présentation, l'utilisation de la coupelle de Jérôme, tout en offrant à Folded un effet supplémentaire, puisque c'est le spectateur qui fait la prédiction !

J'espère vous voir mis l'eau à la bouche... Au travail !

L'effet

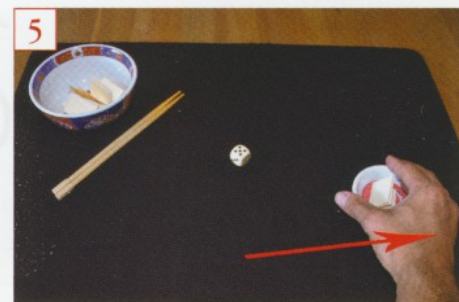
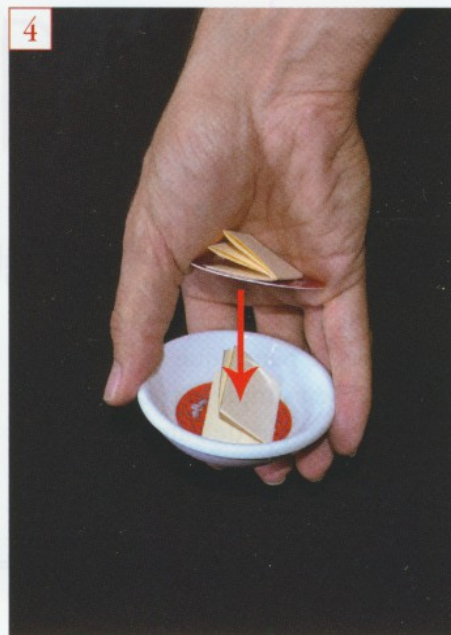
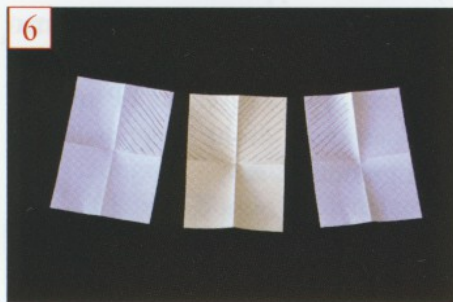
Le magicien-mentaliste présente un bol chinois avec six papiers sur lesquels sont inscrits les chiffres de un à six

(photo 1). Il les sort un à un du bol à l'aide de baguettes, chinoises elles aussi, et les pose devant un spectateur. Celui-ci est ensuite invité à replier lui-même les papiers en huit et à les poser ainsi dans le bol, avant de les mélanger à l'aide des baguettes, de manière à ce que personne ne sache quel papier est où.

Puis, du bout des baguettes qu'il manipule (!), le spectateur prend un papier qu'il pose sur une petite coupelle... chinoise, bien entendu. La coupelle est posée en évidence sur la table pour que personne ne puisse toucher au papier (photo 2).

Le magicien sort alors un dé à jouer de sa poche et le pose sur la table. Un second spectateur est invité à le jeter





plusieurs fois pour s'assurer qu'il est ordinaire et indique à chaque fois un chiffre différent, puis, quand il le souhaite, il s'arrête. À l'aide des baguettes, pour montrer qu'il n'y a aucune manipulation, le magicien se saisit alors du papier qui était posé en évidence depuis le début dans la coupelle et le déplie pour montrer au public une étrange coïncidence... le chiffre inscrit sur le papier choisi par le premier spectateur, est le même que celui donné par le dé jeté par le second !

Le secret

1. La coupelle

Je vous invite à vous rapprocher de Jérôme pour obtenir cet astucieux gimmick qu'il vend à un prix très raisonnable, ainsi que ses notes de conférence dans lesquelles vous trouverez de nombreuses idées intéressantes.

En quelques mots, il s'agit d'une petite coupelle chinoise en plastique dans le fond de laquelle se trouve une illustration chinoise, en rond. Jérôme l'a reproduite sur un disque aimanté, ce qui permet de le coller sur le fond de la coupelle, créant ainsi un « double fond » (photo 3).

Ainsi, lorsque le spectateur pose le billet qu'il a choisi avec les baguettes sur la coupelle, la main droite, chargée du disque et du billet « Folded »,

vient par-dessus l'ensemble et lâche le tout (photo 4). Le disque aimanté cache le billet du spectateur, et révèle le billet « folded ». Pour le public, il ne s'est rien passé, il y avait un billet sur une coupelle, il y est toujours et les mains du magicien sont vides !

2. Le change

Celui-ci doit, bien entendu, avoir lieu lors d'un moment de relâchement de l'attention du public. En prenant le dé à jouer en poche droite, empalmez le disque aimanté et le billet « Folded ». Le billet est placé dans la paume de la main et le disque empalmé à l'empalmage classique par-dessus. Le dé est pris au bout des doigts et posé sur la table.

En posant le dé, faites-le un peu rouler vers les spectateurs de manière à attirer leur attention. La coupelle étant devant vous, et comme il va falloir faire jeter le dé, il est logique (?) de la déplacer légèrement sur le côté. Pour cela, la main droite se met par-dessus, comme la position classique des « pièces au verre ». Lâchez le disque et le billet pendant le déplacement de la coupelle vers la droite. Le grand mouvement de la main droite cache le petit du disque qui tombe sur le billet du spectateur. Ceci ne prend qu'une seconde (photo 5).

Vous pouvez ensuite immédiatement laisser voir la main droite vide... le public voit toujours le billet du spectateur (?) dans la coupelle... il ne s'est rien passé !

3. Le billet « Folded » de Steve Dusheck

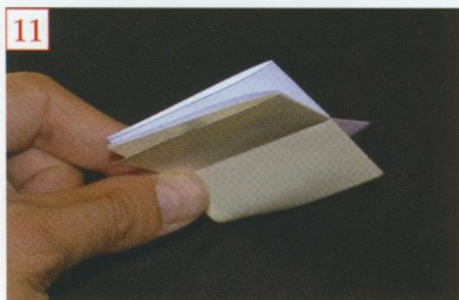
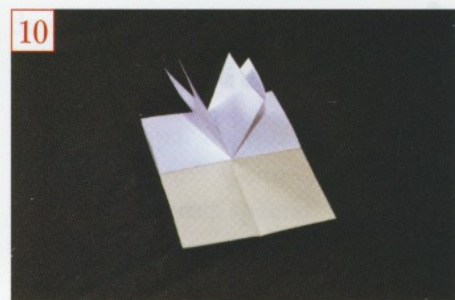
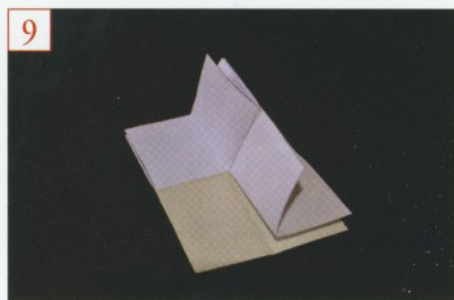
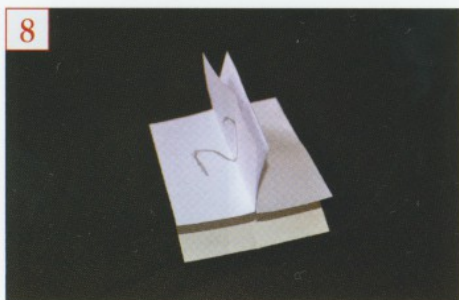
Prenez une feuille de papier et coupez-en trois morceaux de 10 cm × 7,5 cm. Collez deux des morceaux sur le troisième, comme sur la photo ci-dessus (photo 6 avant collage et, photo 7 après collage). Les zones rayées montrent les points de colle. Tous les papiers sont, bien entendu, de la même couleur... OK?... là, c'est pour rendre l'explication plus claire.

Également, je vous recommande, pour les papiers « ordinaires » que manipule le spectateur, d'utiliser du papier un peu épais type 120 grammes et pour le billet « Folded » du 80 grammes pour rapprocher l'épaisseur de celui-ci de celle des billets numérotés...

Ensuite, écrivez votre prédiction, ou dessinez-la, à savoir inscrivez « 1 », « 2 », et « 3 » sur chacun des billets ou reproduisez les points d'un dé.

Ensuite, pliez-les comme sur les photos (photos 8, 9 et 10).

Enfin, pliez en deux la face du premier billet (photo 11).



Vous avez tous les éléments techniques, il ne reste qu'à s'intéresser au boniment. Il est fondamental, car le gimmick de Jérôme est astucieux, mais, à mon avis, « connoté ». Il faut rendre sa présence et son utilisation cohérentes. C'est la raison pour laquelle j'ai introduit le bol et les baguettes chinoises.

Présentation

Voici une suggestion de texte permettant de lier l'ensemble, les descriptions techniques étant ci-dessus.

« Figurez-vous que je reviens de Macao. "L'enfer du jeu" de l'Orient. Là-bas, le jeu est partout, même au restaurant.

Monsieur, voici un bol chinois contenant l'objet du jeu et donc du pari : six papiers numérotés de un à six. Voulez-vous les prendre un à un et les plier en six, afin que personne ne puisse savoir quelle valeur porte chacun des papiers.

Maintenant, avec ces baguettes qui, elles-mêmes, viennent de Macao, vous mélangez les papiers, puis, vous en attrapez un et, toujours du bout des baguettes, vous le posez dans cette petite coupelle pour qu'il ne s'envole pas.

Madame, voici un dé que j'ai rapporté, devinez d'où ? Oui, de Macao... Je vais vous demander de le jeter, ce dé, plusieurs fois pour vous assurer qu'il ne s'agit pas d'un dé utilisé par

les tricheurs. Moi, il m'a porté chance, j'espère qu'il en sera de même pour vous. Quand vous le souhaitez, vous arrêtez de le jeter. Satisfaite ? Vous gardez donc le 3 ? Voulez-vous lancer le dé une fois de plus ? Non ? Parfait, du bout des baguettes je prends le billet que monsieur a choisi tout à l'heure pour montrer à tout le monde que vous avez, par une coïncidence providentielle (?) choisi le billet numéro... 3 Bravo ! Vous avez gagné... toute ma sympathie. »

Remarques

- Le bol avec les papiers non-choisis par le spectateur doit être rapidement enlevé de la table pour ne pas qu'un spectateur vérifie les papiers restants. Cela peut être fait après le choix du spectateur, tandis que la main gauche sort la coupelle sur laquelle peut se trouver le dé. La main droite profite de ranger le bol pour se charger du disque aimanté.
- Il est important de bien préplier les papiers numérotés et dans l'invitation que vous faites au spectateur, de bien lui montrer de les plier de manière compact pour s'approcher au plus près du billet « Folded ». Le prépliage permet de s'assurer qu'il sera semblable à la prédiction. ■

Puis, pliez-le en quatre de manière à cacher les deux billets supplémentaires à l'intérieur, et enfin, en huit (photos 12 et 13).

Ainsi, un billet permet de montrer aux spectateurs ces trois sorties possibles ! À vous de déplier le bon billet selon le résultat du dé. C'est un peu long à expliquer par écrit, mais vous allez vite comprendre (photo 14).

Les plus perspicaces auront remarqué que je n'ai traité que les cas où le spectateur décide d'arrêter son choix sur 1, 2 ou 3. Et si le spectateur s'arrête sur 4, 5 ou 6 ? Eh bien, il suffit de lui demander de retourner le dé pour montrer à tout le monde la face « qui est cachée et inconnue de tous ». Selon le principe bien connu de la somme à sept des points de deux faces opposées d'un dé à jouer, vous pouvez ajuster votre discours instantanément. Cette subtilité géniale est également décrite dans *Folded* de Steve Dusheck...

L'effet miroir

par Didier Dupré

Expliquez à vos spectateurs que vous avez placé, avant d'entrer en scène, une carte, dans trois poches différentes de votre veste. Le spectateur sélectionne alors trois cartes et, en fonction de ses choix, les glisse une à une dans ses poches. Puis, vous invitez votre assistant à produire la carte de son choix, de n'importe quelle poche, vous exécutez les mêmes actions que lui, en miroir. Surprise... les cartes de chaque poche du spectateur et des vôtres correspondent.

Matériel

Un spectateur arborant une veste.
Un jeu de cartes.

Préparation

1. Glissez le roi de pique, dans la pochette de poitrine de votre veste, le dix de cœur en poche gauche et le deux de trèfle en poche droite.
2. Placez, sur le haut du jeu face en bas, trois cartes à forcer (roi de trèfle, dix de carreau, deux de pique). L'ordre n'est pas important. Glissez le jeu dans l'étui.

Présentation

Expliquez aux spectateurs la composition d'un jeu de cartes. Celui-ci est composé de cinquante-deux cartes, présentant quatre familles, composées de cartes représentant des figures, et des cartes à points de grandes valeurs, et de petites valeurs. Choisissez un spectateur portant une veste.

Le forçage des trois cartes

Expliquez au spectateur que cette expérience est le reflet de sa pensée, exactement comme un miroir renvoie l'image d'un objet qui s'y reflète.

Maintenant, vous allez effectuer le forçage « Croix Hindoue » de Duraty.

Prenez le jeu, effectuez un mélange hindou, jeu face en haut, en tirant un gros paquet de cartes du centre, ce qui ne doit pas se voir à l'avant. Effectuez un second mélange hindou en prenant un gros paquet de cartes sous le jeu. Au « stop » du spectateur, posez les cartes qui restent en MD, en croix sur l'autre paquet et dites : « *Je m'arrête exactement où vous me l'avez demandé.* » Retournez les deux paquets ensemble. Avant d'enlever le paquet supérieur, expliquez que vous avez glissé dans trois de vos poches, trois cartes ; cette petite mise en place des acteurs va vous servir de parenthèse d'oubli. Le spectateur peut alors prendre les trois cartes supérieures de l'autre paquet.

Le placement en poche

Maintenant, vous allez exécuter le forçage des trois cartes, en fonction des cartes déjà dans vos poches. Pour exemple :

Première poche. Priez le spectateur de choisir une poche à sa convenance, « *la poche gauche, la poche droite, la pochette de poitrine.* » Par exemple, votre spectateur choisit « *la pochette de poitrine.* » Sachant que la carte dans votre pochette de veste est le roi de pique, carte figure, demandez au spectateur si l'une des trois cartes se démarque des autres en étant différente dans son

dessin, sa valeur et comportant une ou plusieurs couleurs (carte figure). Si votre spectateur acquiesce, priez-le de glisser cette carte dans la pochette de poitrine de sa veste.

Nb : c'est à vous d'adapter votre texte en fonction de la poche choisie. Vous forcez la carte au spectateur correspondante à la carte, déjà dans votre poche.

Deuxième poche. À nouveau, priez le spectateur de choisir une deuxième poche à sa convenance, par exemple le spectateur choisit « *la poche gauche.* » Sachant que la carte dans votre poche gauche est le dix de cœur, demandez-lui, si l'une des deux cartes se démarque de l'autre, en étant différente dans son dessin, si elle comporte un plus grand nombre de points (carte haute). Si le spectateur acquiesce, priez-le de glisser cette carte dans la poche gauche de sa veste.

Troisième poche. Conviez le spectateur à glisser la carte restante en poche droite (la carte basse).

Révélation

Maintenant, priez le spectateur de retirer la carte de l'une de ses poches, par exemple la poche droite, puis, de montrer cette carte, c'est le deux de trèfle. Expliquez-lui que l'effet de miroir est le reflet de sa pensée. « *Dans chaque jeu de cartes, chaque carte a une compagne... une carte qui est de même valeur et de même couleur mais d'une famille différente. Avant notre rencontre, j'ai mis trois cartes, dans trois poches différentes.* » Retirez la carte de votre poche droite, révélez-en la face, c'est le deux de pique. Continuez de la



même manière, montrant que chaque poche contient la jumelle de sa carte.

Remarques, idées, informations

Afin de réaliser le forçage de la carte figure, vous pouvez utiliser le fait que cette carte est vraiment différente des deux autres cartes par son dessin, ses couleurs, sa taille (le dessin recouvrant une grande surface de la carte). Pour le second forçage, après le choix de la poche, utilisez le choix du magicien. Vous pouvez lui demander de choisir entre « rouge ou noir ». Selon la réponse, invitez-le à glisser dans sa poche la carte de couleur correspondante à la carte déjà dans votre poche.

Si, lors de la première révélation de la carte du spectateur, celle-ci ne correspond pas à la bonne carte dans votre poche, demandez-lui de sortir les cartes l'une après l'autre. Puis, prélevez les cartes de vos poches, l'une après l'autre. Révélant les jumelles des cartes du spectateur. Ce final a



un sens bien différent par rapport à votre demande concernant le choix des poches.

Mes amis ont rajouté leur touche.

Gérard Bakner

J'aime bien. Je vais l'ajouter à ma liste (avec son accord). Ce dernier présente la routine en confiant le jeu à mélanger au spectateur. Puis, lors de la reprise du jeu, il met dans les trois poches, devant les spectateurs, les trois cartes « miroir », tout en plaçant les trois cartes jumelles sur le

dessus du jeu. C'est donc la version impromptue du tour.

Jack Laurent

C'est sympa. Sa version est totalement différente. Celui-ci présente la routine avec trois spectateurs. Glissez neuf cartes jumelles (trois séries de trois cartes jumelles) dans vos trois poches. Effectuez le classement en poche à votre convenance, de façon à produire très facilement la carte choisie. Exécutez votre forçage préféré des trois cartes. Le choix des trois poches (pochette de poitrine, poches droite et gauche) par les spectateurs, étant totalement libre. Vous produisez la carte correspondante à la poche correspondante au choix du spectateur, même si deux spectateurs ont choisi la même poche !

Franck Berne

Pour la révélation, repartir sur le thème du miroir et effectuer les révélations dans le même rythme que le spectateur (et pas après). ■

Production à l'aide de gants, suivie de leur disparition

par Alban William

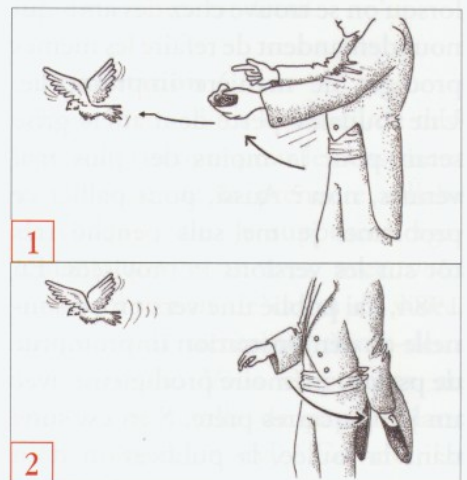
Extrait de *Colombes Passion II*

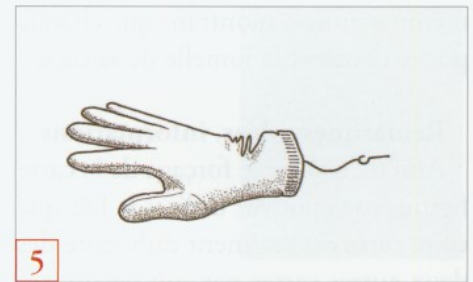
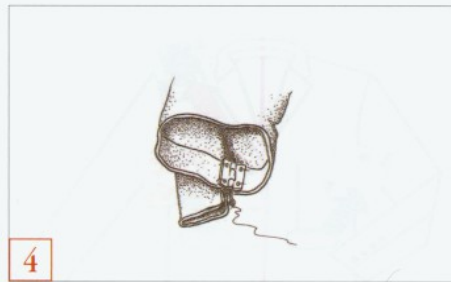
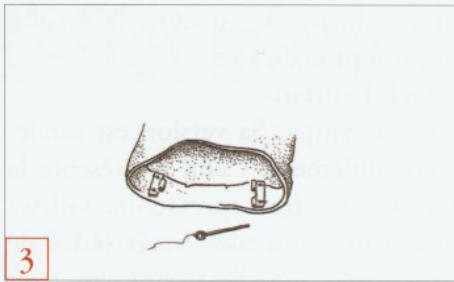
Dans le premier tome de *Colombes Passion* en page trente-sept, j'ai décrit l'apparition au tirage à l'aide de gants, la colombe cachée dans la manche.

Voici une autre méthode au lancer avec disparition des gants à l'aide de la profonde.

Placez la colombe dans votre manche droite ou gauche suivant

l'emplacement choisi de votre profonde. Si votre colombe se trouve dans la manche gauche, enlevez en premier le gant de la main droite, puis celui de la main gauche. Roulez en boule votre paire de gants que vous prenez en main gauche. Exécutez le lancer de la colombe tout en maintenant vos gants. Une fois la colombe envolée, larguez vos gants dans la profonde et ramenez votre main droite vide devant (*figures 1 et 2*).





Vos gants devront être les plus fins possible et solides. J'ai trouvé des gants en soie dans une enseigne sportive. Ces gants sont vendus pour protéger contre le froid comme sous-gants.

L'apparition et la disparition se feront en deux temps. Le deuxième temps concernant la disparition des gants se fera tranquillement, le regard des spectateurs étant focalisé sur l'apparition de la colombe.

Astuce : dans la manche qui contiendra la colombe, cousez, à l'intérieur et sur le bord, les deux éléments d'une charnière en plastique ou en métal (figure 3). Une fois votre colombe mise dans la manche, refermez à l'aide d'une petite tige métallique elle-même reliée avec un fil au gant (figures 4 et 5). En tirant sur le gant, vous dégagez la tige de la charnière, ce qui ouvrira votre manche.

Si vous n'avez pas de partenaire pour mettre en place ce système, enflez dans la charnière la tige métallique avant de mettre votre frac. Tenez la colombe dans votre main, enflez la manche. Arrivé presque au bout de celle-ci, relâchez la colombe, positionnez-la correctement et enflez l'autre manche. ■

Tour de France

par Armand Porcell

Tous ceux qui, comme moi, ne pratiquent pas la mnémotechnie régulièrement, ont à leur répertoire des démonstrations de pseudo mémoire prodigieuse soit avec des jeux de cartes, soit avec des lettres ou divers autres objets.

Là où cela se complique, c'est lorsqu'on se trouve chez des amis qui nous demandent de refaire les mêmes prodiges de manière impromptue. Une soudaine perte de matière grise serait pour le moins des plus malvenues, non ? Aussi, pour pallier ce problème, je me suis penché très tôt sur les versions improvisées. En 1984, j'ai publié une version personnelle de démonstration impromptue de pseudo mémoire prodigieuse avec un jeu de cartes prêt. S'en est suivi dans la foulée, la publication d'un

autre tour de pseudo mémoire, de scène cette fois-ci, intitulé *Tournées d'été*. À cette même époque, j'avais mis au point un effet impromptu qui ressemblait assez à ce dernier, utilisant des cartes de visite et des villes de France. Je l'ai intitulé, comme vous vous en doutez, *Tour de France*. Mais je ne l'ai jamais publié. Le mentalisme ayant plus le vent en poupe ces dernières années que dans le début des années quatre-vingt, j'ai donc décidé de vous en faire profiter.

Effet

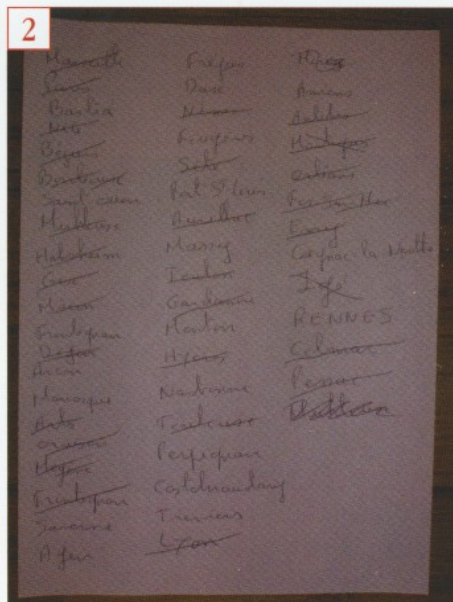
On vous demande, au débotté, de reproduire entre amis, l'une des merveilleuses expériences de mémoire que vous réalisez habituellement sur scène. C'est le moment de mettre en place les protagonistes pour réaliser *Tour de France*. Demandez à ce que

l'on vous prête une feuille blanche format A4 et, si possible, une trentaine de cartes de visite. Il serait toutefois préférable que vous les ayez sur vous, cela vous permet par la même occasion de laisser un peu de publicité indirecte. Expliquez à vos amis que vous allez organiser avec eux les étapes du prochain Tour de France. Prenez la feuille blanche et demandez que l'on vous nomme des villes de France, comme cela leur vient. Vous aurez droit aux inévitables Paris, Marseille, Lyon, Bordeaux... et parfois à de petites perles méconnues comme Boeschepe, Yffiniac, Zigliara, Quié...

Une fois que vous aurez collecté au moins quarante ou cinquante villes, ce qui peut être un exercice de groupe des plus amusants, vous expliquez qu'il faut maintenant



organiser le Tour en choisissant une ville de départ. Imaginons que ce soit Mulhouse. Vous écrivez en lettres bâton le nom de cette ville au dos d'une carte de visite (figure 1). Puis, vous écrivez le nom d'au moins une trentaine d'autres villes ainsi que celle qui sera la ville de l'étape finale, par exemple Nice. Chaque fois qu'une ville est choisie, vous la biffez sur votre feuille qui, à la fin, va ressembler, plus ou moins, à celle de la figure 2. Il vous restera inévitablement des villes inutilisées. Vous mélangez les cartes de visite, écriture vers le bas (figure 3) et demandez à une personne de prendre une carte de visite et d'en cacher le nom de la ville écrit dessus. Pour ceux qui en ont l'habitude, toutes ces actions peuvent également se dérouler mains dans votre dos, ce qui enlève toute idée d'une tricherie éventuelle. « Trente-deux villes, c'est peut-être un peu long, aussi nous travaillerons dans un premier temps avec environ la moitié des villes. » Vous divisez les cartes en deux tas et n'en conservez qu'un. Vous demandez alors à une personne de bien vouloir mélanger la pile que vous venez de lui confier, puis, de vous nommer les villes qui la composent. Une fois cela fait, cette personne ajoute à sa pile la carte de visite portant le nom de la ville choisie précédemment, après que tout le monde en ait pris connaissance. Puis, elle remélange ces cartes et vous redonne les noms de toutes les villes qu'elle a en mains. À la fin de l'énumération, vous lui donnez le nom de la ville ajoutée. Pendant



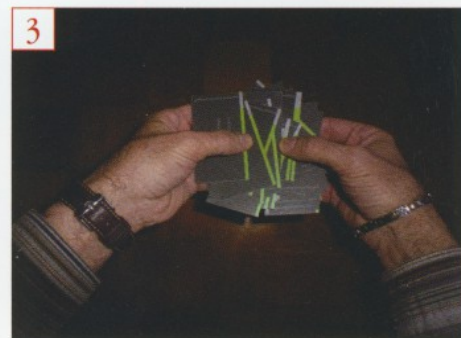
tout ce temps vous tourniez le dos au public.

Vous proposez alors une deuxième petite expérience. Vous refaites face aux spectateurs et vous nommez le nom de toutes les villes composant la pile non utilisée que vous aviez confiée à une tierce personne.

Principe

Regardons les noms des villes choisies dans notre exemple (figure 2). Si je ne vous dis rien, vous êtes comme les spectateurs, qui, rappelons-le, vous les ont nommées eux-mêmes, vous ne constatez rien de particulier. Pourtant toutes les villes biffées peuvent se diviser en deux groupes. Si je vous dis que Paris, Marseille, Rennes, Grenoble, Pessac, Avignon font partie d'un même groupe et que Lyon, Toulouse, Mulhouse, Nîmes, Beauval, Colmar d'un deuxième groupe bien distinct, cela vous éclaire-t-il un peu plus ? Cherchez bien avant de lire la suite. Alors, lorsque vous aurez lu le principe et admis sa simplicité évidente, essayez de vous rappeler qu'avant de le lire ce n'était pas aussi évident que ça pour vous.

Le principe est simple, je fais deux groupes en m'appuyant phonétiquement sur la première syllabe de



chaque mot. Le premier groupe se compose des voyelles A et E et le deuxième I, O et U. Le Y est assimilé au I puisque se prononçant de la même manière (dans Lyon, j'entends Lion). Il en va de même pour Beauval où j'entends Boval. Donc, bien que la première voyelle soit un E, phonétiquement je place la ville dans le deuxième groupe. Il est important que, quelle que soit l'orthographe de la ville, vous ne preniez en compte que sa phonétique.

Une fois ce principe de classement phonétique des syllabes assimilé, vous pouvez laisser libre cours à votre imagination et classer toutes sortes de mots en deux ou trois groupes à votre convenance. Vous pouvez aussi décider d'utiliser non pas la première syllabe du mot, mais la dernière. Suivant votre choix, une ville comme Colmar se place soit dans le deuxième groupe si vous utilisez la première syllabe, soit dans le premier si vous avez décidé d'utiliser la dernière.

Une fois le principe assimilé, voyons maintenant le déroulement de l'expérience en détail.

Présentation

Pour me faciliter le travail de description, j'ai opté pour le classement phonétique de la première syllabe de chaque ville. Je supposerai également que vous avez avec vous un nombre pair de cartes de visite, dépassant la trentaine, trente-deux par exemple. Vous empruntez au moins une feuille de papier blanc format A4 et un stylo. Comme il a



été dit dans la partie présentation, vous demandez aux personnes qui sont avec vous de nommer autant de villes qu'ils en connaissent. À chaque fois, vous écrivez le nom sur la feuille. N'arrêtez surtout pas l'énumération lorsque vous serez arrivé à trente-deux villes, car il n'y a rien de moins sûr qu'elles puissent se répartir exactement en deux groupes. En fait, pour être tranquille, il vous en faudra une cinquantaine. Une fois cela fait, vous sortez vos cartes de visite et demandez à une personne de vous nommer la ville de laquelle vous allez faire partir le tour. Dans la partie « présentation », je ne m'en suis pas servi, mais maintenant je vais vous expliquer mon *modus operandi* en détails, qui potentialise un peu plus le déroulement de l'expérience. Revenons à la ville du départ du tour, supposons que l'on vous dise Mulhouse. D'après mon classement, elle fait partie du deuxième groupe (I-O-U). Vous écrivez Mulhouse en lettres bâton au dos d'une carte de visite (figure 1), puis vous continuez : « Départ de Mulhouse, nous allons passer ensuite par Habsheim (premier groupe). » Vous écrivez le nom de la ville et placez la carte de visite, écriture vers le haut, à cheval sur la première (figure 4). « Au fait, nous n'avons pas choisi la ville d'arrivée. » Il faut qu'elle appartienne au même groupe (nous verrons pourquoi après). Le plus simple est de

prendre l'initiative : « Pour changer de la traditionnelle arrivée à Paris (premier groupe) je pense que Nice (deuxième groupe) pourrait être une bonne idée. » Vous écrivez Nice sur une carte de visite et la placez à cheval sur les deux premières (figure 5). Et voilà, le forçage (si l'on peut dire) est effectué. Il n'y a aucune raison pour que quelqu'un s'insurge contre cette proposition puisque personne ne sait où vous voulez en venir.

Si la ville de départ avait fait partie du premier groupe, j'aurais eu une phrase légèrement différente, mais tout aussi directive : « Il n'y a aucune raison pour ne pas conserver la traditionnelle ville d'arrivée, Paris ! »

Maintenant, vous allez écrire les noms des vingt-neuf autres villes en alternant leurs appartenances aux deux groupes et tout en jouant avec les gens qui sont autour de vous : « Nous pourrions le faire passer par Arçon (premier groupe), puis aller à Morez (deuxième groupe). Je sais que Megève (premier groupe) n'est pas tout à fait à côté, mais pourquoi ne pas insuffler un peu d'originalité, à cette boucle ? » Et, ainsi de suite jusqu'à ce que vous ayez rempli les trente-deux cartes de visite. Cette partie de la mise en place de la démonstration peut être des plus ludiques, en fonction des connaissances géographiques de vos amis et de vous-même.

Maintenant vous retournez la pile de cartes de visite face en bas et

effectuez votre plus beau faux mélange Charlier, le seul faux mélange qui soit crédible pour ce type d'effet. N'oubliez pas que vous n'êtes pas en train d'effectuer un tour de cartes. Les gens pensent donc que vous avez mélangé toutes les villes entre elles. En fait, elles sont alternées comme vous le feriez avec les cartes rouges et les cartes noires d'un jeu classique, mais de manière nettement moins évidente.

Vous allez maintenant demander à une personne de prendre une ville. Personnellement, je place mes mains dans mon dos et fais choisir une carte, en les faisant passer de ma main gauche vers ma main droite et en demandant à la personne concernée (Chantal) de me dire stop lorsqu'elle le voudra. Lorsque Chantal me dit stop, je lui donne encore le choix entre la carte qui vient de passer et celle qui va passer et je décale la carte choisie vers elle pour qu'elle la prenne (figure 6). Lorsqu'elle s'est emparée de sa carte, je place celles tenues en main droite sous celles tenues en main gauche. Je demande à Chantal de bien cacher le nom de la ville, après en avoir pris connaissance, et je me retourne vers eux. Une fois face aux gens, je récapitule ce que nous avons fait, je parle de l'impossibilité pour moi de savoir quelle ville a été choisie, etc. En fait, il me faut environ une demi-minute pour effectuer un anti-faro en



décalant la première carte vers l'extérieur (le plus éloigné de mon corps, saillie externe). Une fois l'anti-faro terminé, ma main droite s'empare des cartes composant le paquet mis en saillie externe (figure 7). Ce paquet n'est composé que de villes appartenant au groupe opposé à celui de la ville choisie. Si, par exemple, Chantal a choisi Bordeaux (deuxième groupe), toutes les cartes seront du premier groupe.

Il vous suffit alors de dire que pour ne pas faire trop traîner l'expérience en longueur vous n'allez utiliser qu'environ la moitié des villes. La main droite dégage alors le paquet dont elle s'est emparée et le ramène devant vous en le confiant au spectateur A que nous prénommerons Arnaud pour des raisons de facilité. Les cartes de la main gauche sont données à une autre personne (Bernard) en lui demandant de les mettre dans sa poche. Pour les spectateurs, vous vous êtes contenté de couper la pile de cartes de visite en deux paquets à peu près égaux.

Vous demandez à Arnaud de bien mélanger les cartes de visite que vous venez de lui confier. À ce stade de l'expérience, vous choisissez soit de vous retourner, soit de fermer les yeux, et vous demandez, à ce moment-là, à Arnaud de vous nommer les villes composant son paquet, sur un rythme soutenu, mais raisonnable, pour que vous ayez le temps

de les mémoriser. En fait, vous ne faites surtout rien. Cette énumération va vous permettre, à la limite, de déterminer s'il a en main le premier ou le deuxième groupe. Dans notre exemple, puisque la ville choisie est Bordeaux, Arnaud aura en mains toutes les cartes du premier groupe. Vous demandez alors que l'on rajoute la ville choisie aux cartes tenues par Arnaud et à ce dernier de bien remélanger le paquet et de vous énumérer à nouveau les villes qu'il a en mains. Il doit le faire en posant les cartes sur la table, écritures vers le haut, et retourner la pile face en bas une fois qu'il aura fini. Le seul travail que vous ayez à faire c'est de repérer la ville qui n'est pas de ce groupe et de retenir son rang au moment de l'énumération. En fait, lorsque Arnaud nomme ses villes, je compte en même temps 1, 2, 3, etc. jusqu'à ce que j'entende le nom de la ville étrangère au groupe. Je retiens à ce moment-là sa place et le travail est terminé.

Soit je me retourne, soit j'ouvre les yeux en fonction de l'option prise au début. Si j'ai repéré, par exemple, que Bordeaux était la dixième dans l'énumération je demande à Arnaud de prendre la dixième carte et de la tenir écriture vers le bas. Puis, je nomme la ville « Bordeaux », et, à ce moment-là seulement, je lui demande de retourner sa carte. Allez savoir pourquoi, mais le fait de nommer le rang de la ville, la faire sortir du paquet et la nommer après, renforce aux yeux des gens la « prouesse » que vous venez d'accomplir, par rapport au simple fait de se contenter de nommer la ville juste après l'énumération.

J'ouvre une petite parenthèse ludique : si vous demandez à Chantal de ne montrer sa carte à personne,

vous pouvez au moment des énumérations faire « jouer » tous les présents. Vous mettez alors tous les gens présents dans la pièce à contribution, pour qu'ils participent eux-mêmes à l'expérience de mémorisation. Ne présentez surtout pas cela comme un défi, mais bien comme un jeu. Et vous serez étonné des réactions positives de vos amis qui ne feront qu'amplifier encore votre prouesse.

Deuxième parenthèse : vous vous souvenez que dans notre exemple la ville de départ était Mulhouse et celle d'arrivée Nice, toutes les deux appartenant au deuxième groupe. Imaginons qu'au lieu de Bordeaux, Chantal choisisse une ville appartenant au premier groupe comme Reims (une chance sur deux pour que cela arrive). Au moment de l'énumération, elle va se retrouver dans la pile des villes du deuxième groupe. À ce moment-là, il vous faudra retenir trois places, au lieu d'une. Vous retiendrez le rang de Mulhouse, celui de Nice et bien sûr, celui de Reims. Donc, lorsque vous allez vous retourner (ou ouvrir les yeux) vous allez demander à Arnaud de prendre la huitième, la dixième et la treizième carte de visite. Comme vous savez où sont les villes d'arrivée et de départ, vous les nommez et les faites retourner en premier pour garder la ville rajoutée pour la fin.

Passons maintenant à la deuxième partie de notre démonstration. Vous avez sur la table, devant vous, la feuille sur laquelle figurent tous les noms des villes précédemment citées avec les villes choisies qui sont légèrement biffées (figure 2). Vous savez quel est le groupe que vous avez confié à Bernard au début en lui demandant de le mettre dans sa poche, vous connaissez le nom de la ville extraite de ce groupe (Bordeaux). Il

ne vous reste plus qu'à vous concentrer tout en jetant un coup d'œil à la liste et nommer toutes les villes du deuxième groupe sauf Bordeaux, tout en demandant à Bernard de les jeter au fur et à mesure sur la table. Quelle mémoire !

Là encore, vous pouvez jouer avec les gens qui sont avec vous dans la pièce, en justifiant ainsi la présence de la feuille A4. Normalement, avec votre mémoire fabuleuse, vous ne devriez pas avoir besoin de cet aide mémoire... mais eux, oui ! Donc il est logique que la feuille soit là pour les aider. Si vous jouez bien votre rôle d'animateur, personne ne se souciera de cette feuille, qui va pourtant grandement vous faciliter la vie pour le final.

Notes finales : pour ceux qui ont peur de faire choisir une carte dans le dos et d'effectuer un anti-faro dans la foulée, il est toujours possible de faire choisir la ville de façon classique, cartes éventailées devant eux, de couper l'étalement à la carte choisie et de placer les cartes qui étaient dessus, sous les autres. Puis, au lieu d'effectuer un anti-faro, il est également possible de distribuer la pile en deux tas, en se souvenant de la pile où la première carte a été distribuée. C'est celle que vous allez donner à

Bernard et l'autre que vous confierez à Arnaud. Mais j'aime moins.

Une autre manière de présenter cette démonstration serait de distribuer les cartes, après le faux mélange Charlier, en deux piles, puis, de demander à deux personnes d'en prendre chacun une, de convier Bernard à choisir une ville dans sa pile, après les avoir toutes regardées de manière à être sûr que ce soit une ville qui lui plaise et de mettre toutes les autres cartes dans sa poche. Dans le même temps, Arnaud vous nomme toutes les villes qui composent sa pile après avoir consciencieusement mélangé celle-ci. Bernard met alors sa carte dans la pile d'Arnaud qui la remélange et vous l'énumère pour la seconde fois. À ce moment-là, vous pouvez avoir la triple révélation à chaque fois au lieu de vous contenter d'un cinquante pour cent comme c'était le cas précédemment. Comme vous savez à quel groupe appartiennent les villes de départ et d'arrivée, il vous suffit d'avoir sous le paquet de trente-deux cartes une ville du même groupe et de vous rappeler du tas où vous avez donné la dernière carte. C'est ce tas que vous donnerez à Bernard tout en lui demandant de bien vouloir le mélanger pendant

que Arnaud, héritier de l'autre tas, y choisira sa ville. Ainsi, vous serez sûr à cent pour cent d'avoir les trois villes qui nous intéressent dans la même pile.

Pour couper court à toute demande de réitération, vous pouvez à chaque fois que vous nommez une ville contenue dans le paquet de Bernard lui demander de jeter la carte de visite sur la table, vous en emparer et la déchirer dans un geste théâtral. Ainsi, à la fin de l'énumération il ne restera que dix-sept cartes intactes. Il vous suffit par la suite de les prendre et de les déchirer en jetant les morceaux sur le tas formé par les quinze cartes précédemment détruites. C'est aussi une manière de signaler par le non-dit que l'expérience est finie.

J'aurais bien d'autres choses à écrire sur cette démonstration et sur l'idée de base de séparer des mots en divers groupes basés sur la phonétique de la première ou de la dernière voyelle. Mais comme je pense que le sujet est loin d'être épuisé, je préfère que chaque lecteur laisse vagabonder son imagination et puisse ainsi créer ses propres effets. Et, pourquoi pas, les envoyer par la suite à la revue pour que je puisse avoir le plaisir de les publier ? ■

Une couronne qui a du chien

par *Benoît Rosemont*

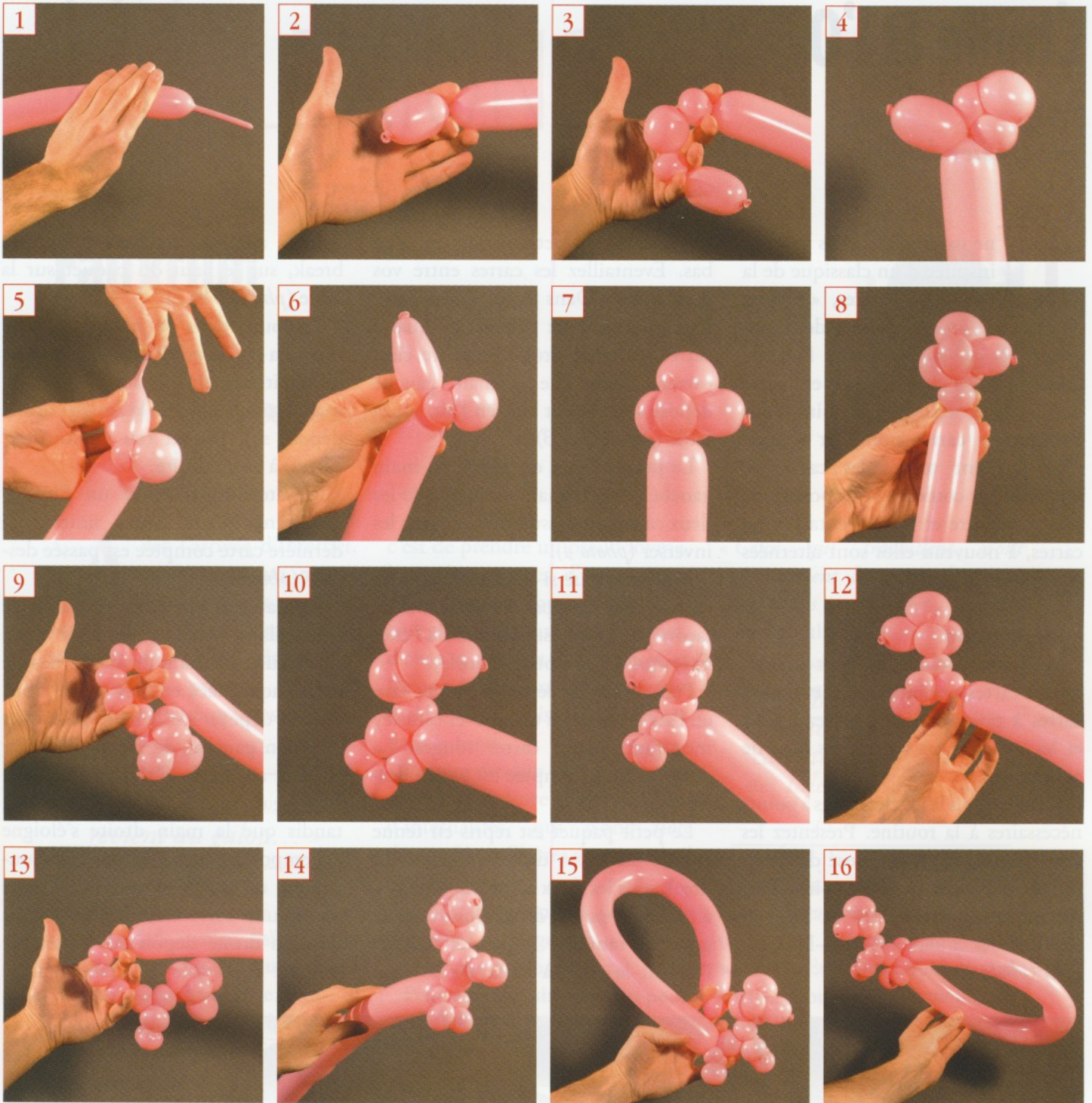
Lors de ma dernière rubrique, je vous ai présenté une couronne cygne. Celle-ci m'a inspiré la recherche suivante, avec d'autres animaux... dont le caniche que voici.

Prenez un ballon blanc ou rose 260, ou autre, pourquoi pas, et suivez-moi.

Laissez environ sept centimètres non gonflés. Ne serrez pas le nœud... nous aurons besoin d'un peu de marge tout à l'heure (*photo 1*).

Faites une bulle moyenne (*photo 2*). Puis, une suite de trois bulles : une petite bulle, une bulle moyenne et une petite bulle. Attention, pour tous

ceux qui ont l'habitude de faire le caniche, il s'agit ici de réduire fortement toutes les proportions par rapport à la sculpture usuelle (*photo 3*). Cette série de trois bulles est torsadée « à la base » (*photo 4*). Faites maintenant glisser le nœud, qui ne doit pas être serré, je le rappelle, vers l'avant (*photo 5*).



Cela permet de récupérer un bon centimètre, bien précieux (photo 6).

Passez la première bulle, ainsi allongée, à travers la suite de trois bulles que vous venez de réaliser (photo 7).

Faites une petite bulle pour le cou (photo 8).

Puis une suite de quatre petites bulles pour les pattes avant (photo 9). La suite est torsadée « à la base » pour former les pattes avant (photos 10 et 11).

Faites une petite bulle pour le corps (photo 12). Puis une série de quatre bulles pour les pattes arrière (photo 13).

Cette série est torsadée « à la base » pour former les pattes arrière. Il reste une grande bulle qui va nous servir pour terminer la couronne (photo 14).

Faites maintenant une petite bulle à l'extrémité du ballon. Ce sera la queue (photo 15).

Coincez la queue sur les pattes arrière, vous avez terminé votre couronne (photo 16). Si les bulles étaient de petites tailles, la grande bulle permet de faire le tour de la tête d'un enfant.

Il vous faudra sans doute plusieurs essais pour trouver les bonnes proportions de cette sculpture, mais avec un peu de pratique, on arrive à tout.

Bonne sculpture. ■

L'huile & l'O

par Didier Dupré

Une routine de petits paquets inspirée d'un classique de la magie des cartes, « l'Huile et l'Eau ». Vous présentez deux paquets de cartes composés l'un de quatre cartes à points rouges et l'autre de quatre cartes à points noirs. Vous alternez les cartes noires et rouges. Magiquement toutes les cartes se séparent par couleur. Vous posez une pile sur l'autre et vous éventaillez les cartes, à nouveau elles sont alternées comme au début.

Présentation

Vous avez besoin de huit cartes : quatre cartes à points rouges et quatre cartes à points noirs. Utilisez les six et les neuf ou les sept et les huit de préférence.

Prélevez dans le jeu, les cartes à points nécessaires à la routine. Présentez les deux paquets, l'un composé de cartes rouges, et l'autre de cartes noires. Puis mélangez les cartes faces en l'air, en alternant les couleurs R-N-R-N-R-N-R-N (photo 1).

Retournez le petit paquet face en bas. Eventaillez les cartes entre vos deux mains. Dans le geste de séparer les cartes en deux paquets de quatre cartes, la main droite emporte cinq cartes, tandis que la main gauche dépose son paquet face en l'air, sur la table (photos 2 et 3).

Le petit paquet est repris en main gauche. Puis la main droite passe les deux cartes du dessus, dessous sans les inverser (photo 4).

Expliquez que si vous mélangez les cartes, elles se séparent de la même façon que l'huile se dissocie de l'eau. Exécutez un comptage Elmsley.

Puis retournez le petit paquet face en l'air et exécutez un nouvel Elmsley montrant quatre cartes rouges. La dernière carte comptée est passée dessous (photo 5).

Le petit paquet est repris en tenue Biddle en main droite. Assurez un break sous les deux cartes supérieures, à l'aide du pouce droit. Puis, dans le geste de ramasser le paquet face en l'air sur la table à l'aide de la main

droite, ajoutez les trois cartes au break, sur le haut du paquet sur la table (photos 6 et 7).

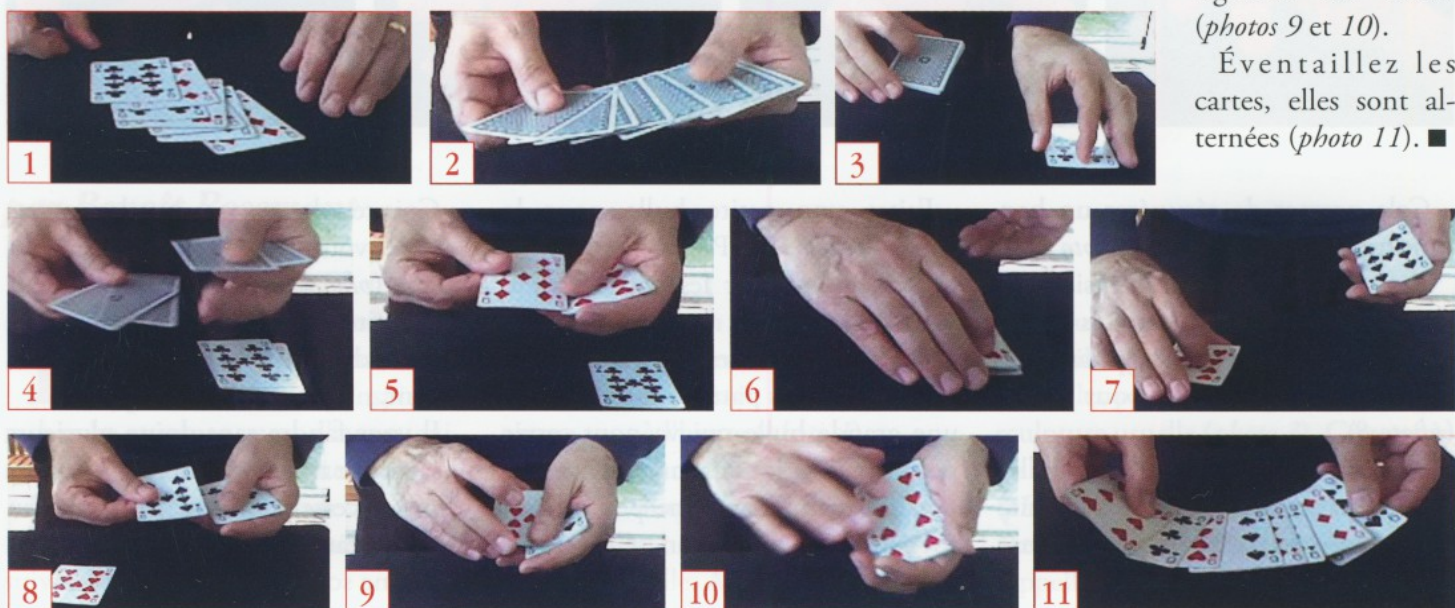
Toujours dans le même mouvement, la main droite dépose le paquet qui était face en l'air sur la table, en main gauche. Puis la main droite dépose son paquet (en réalité deux cartes) à votre droite.

Maintenant, exécutez un Elmsley montrant quatre cartes noires. La dernière carte comptée est passée dessous (photo 8).

Puis assurez un break à l'aide de l'auriculaire gauche, sous la carte supérieure. La main droite ramasse le petit paquet face en l'air sur la table, pour le déposer sur le haut du paquet en main gauche, de façon à ajouter la carte au break. Simultanément, le pouce gauche pèle la carte supérieure, tandis que la main droite s'éloigne en emportant deux cartes (ce mouvement est un classique, utilisé pour placer une carte en sandwich). Puis la main droite dépose ses cartes sur le haut de la pile en main gauche.

Égalisez les cartes (photos 9 et 10).

Eventaillez les cartes, elles sont alternées (photo 11). ■



RÉFLEXIONS

Fauxrum

par Jean-Louis Dupuydauby



Avec l'arrivée d'Internet, nous avons vu naître, ces dernières années, une multitude de forums. Je me suis dit que c'était génial, que nous allions pouvoir échanger des idées et faire progresser notre art.

« Chassez le naturel, il revient au galop... »

Décidément, je serai toujours aussi crédule, voire naïf. J'avais seulement oublié que l'être humain, de par sa bêtise, innée et éblouie par son ego, allait transformer cet espace de dialogue en poubelle, en dévidoir de hargne et de méchanceté gratuite. Juste pour le plaisir de faire du mal et de détruire.

Nous avons le droit de ne pas aimer un numéro, l'art, quelle que soit sa forme, est purement subjectif. Nous avons le droit de critiquer, mais faisons-le avec les artistes concernés et de vive voix, entre quatre yeux. Mais voilà, défendre ses idées demande du courage... La solution de facilité

c'est de prendre un pseudonyme, louer les services d'un tueur à gages nommé forum et avec la complicité de son ami Internet, d'abattre l'artiste concerné. Car il s'agit bien d'un assassinat, virtuel bien sûr, mais d'un assassinat dans le fond.

Le pire est que ce massacre est donné en pâture à des milliers d'internautes, qui n'ont rien demandé. « Chassez le naturel, il revient au galop... »

Je ne comprendrai jamais ce qui pousse des gens à vomir de tels propos sur Internet...

Peut-être tout simplement pour nuire ? Je ne sais pas et je trouve une telle attitude pitoyable et préjudiciable aux artistes agressés, même pire, à la profession tout entière.

« Ceux qui travaillent n'ont pas vraiment le temps de passer leur temps sur le net... »

Tirez dans le dos porte un nom... Lâcheté ! Un ami magicien professionnel me disait :

« Ceux qui travaillent n'ont pas vraiment le temps de passer leur temps sur le net... » Sans commentaire...

« Chaque homme apporte en naissant un caractère, un génie et des talents qui lui sont propres. »

Vous n'avez pas aimé ? OK, mais restez honnête et respectueux des artistes, quels qu'ils soient... Et si vous voulez combattre pour vos convictions, faites-le de face, avec franchise et courage, tout le contraire du lynchage fait *via* internet...

« Chaque homme apporte en naissant un caractère, un génie et des talents qui lui sont propres. »

– Jean-Jacques Rousseau

« La critique est un parasite de la société qui n'a aucune influence ! Les critiques sont de vieux imbéciles, incapables de faire un autre métier alors que la majorité des artistes sur le retour pourraient très bien devenir critiques ! »

– Coluche ■

COGITUM

par Alain Gesbert



VARIATIONS SUR LE THÈME DU JEU MULTIEFFET (3/3)

Dans les deux précédents « Cogitum », vous avez découvert le jeu multieffet de Val Evans avec des variantes personnelles reposant sur le chapelet.

Dans ce troisième volet, vous allez découvrir une utilisation personnelle du jeu multieffet mais sans les cartes courtes. Si vous êtes puriste, effectivement ce n'est pas totalement un jeu multieffet puisqu'il n'y a plus de cartes courtes. En ce qui me concerne, je n'aurais pas trouvé ce type de jeu si je n'avais pas travaillé le jeu de Val Evans. Comme il me fallait trouver un nom, je l'ai appelé... le jeu Alan. Why not ?

Au départ, le jeu Alan est arrangé dans un ordre particulier. À partir du dessus du jeu, nous avons :

8 ♠, 4 ♠, 5 ♦, as ♦, 2 ♣, valet ♣, dame ♥, 8 ♥, 9 ♠, 5 ♠, 6 ♦, 2 ♦, 3 ♣, dame ♣, roi ♥, 9 ♥, 10 ♠, 6 ♠, 7 ♦, 3 ♦, 4 ♣, roi ♣, as ♥, 10 ♥, valet ♠, 7 ♠, 8 ♦, 4 ♦, 5 ♣, as ♣, 2 ♥, valet ♥, dame ♠, 8 ♣, 9 ♦, 5 ♥, 6 ♣, 2 ♠, 3 ♥, dame ♦, roi ♠, 9 ♣, 10 ♦, 6 ♥, 7 ♣, 3 ♠, 4 ♥, roi ♦, as ♠, 10 ♣, valet ♦, 7 ♥.

Ou, si vous souhaitez mieux voir la séquence :

7 ♥*, 8 ♠, 4 ♠*, 5 ♦, as ♦*, 2 ♣, valet ♣*, dame ♥, 8 ♥*, 9 ♠, 5 ♠*, 6 ♦, 2 ♦*, 3 ♣, dame ♣*, roi ♥, 9 ♥*, 10 ♠, 6 ♠*, 7 ♦, 3 ♦*, 4 ♣, roi ♣*, as ♥, 10 ♥*, valet ♠, 7 ♠*, 8 ♦, 4 ♦*, 5 ♣, as ♣*, 2 ♥, valet ♥*, dame ♠, 8 ♣*, 9 ♦, 5 ♥*, 6 ♣, 2 ♠*, 3 ♥, dame ♦*, roi ♠, 9 ♣*, 10 ♦, 6 ♥*, 7 ♣, 3 ♠*, 4 ♥, roi ♦*, as ♠, 10 ♣*, valet ♦ (* : carte avec marquage symétriques sur le tarot).

Vous retrouvez une séquence avec une valeur plus un dans chaque couple. L'ordre est pique, cœur, trèfle, carreau (piqueur trécar à l'envers).

Ce qui est important de garder en mémoire, c'est qu'après la distribution en deux paquets, vous aurez deux moitiés en chapelet Si Stebbins.

Une carte sur deux a un marquage très simple. Vous pouvez, bien sûr, utiliser un jeu dissymétrique (une carte sur deux est retournée de bout en bout). D'autres pourraient utiliser un jeu type Ted Lesley qui permet de créer un jeu dissymétrique.

Je préfère utiliser un marquage plus simple. Avec du Letraset blanc (Decadry 14) et le chiffre 0, modifier le dessin dans les coins supérieurs gauches et inférieurs droits. Avec le chiffre 0, modifiez la volute (*photos*). Le dessin est visible d'assez loin à qui sait où chercher. Une carte sur deux comporte cette marque.

Voici quelques routines qui ne servent qu'à vous donner envie de créer vos propres effets.

Routine n° 1 (à titre d'exemple)

1. Pair ou impair ? That's the question (Val Evans/Tamariz/Alain Gesbert)

Faux mélange avant de commencer. Plusieurs fois de suite, le jeu est coupé : le magicien est capable de dire si le paquet est pair ou impair. Le marquage visible d'assez loin permet de déterminer si le paquet est pair ou non (pour plus d'explications, se reporter à la rubrique « Cogitum »/ *Découvrez le jeu Multieffet de Val Evans (1/3)*).

2. Double Contrôles (Alain Gesbert)

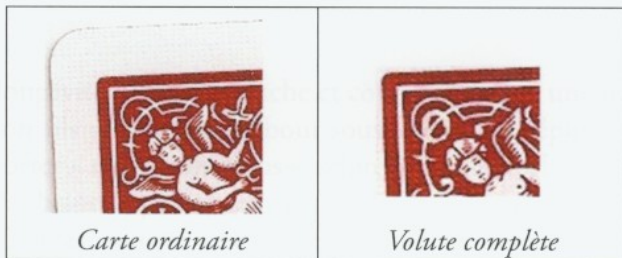
Distribuez les cartes en deux paquets (cartes posées une à une et de façon alternée pour créer les deux paquets). Cet effet repose sur le fait que chaque moitié d'un jeu Alan est en chapelet Si Stebbins.

La liberté des actions de chaque participant a été recherchée afin d'augmenter la liberté du choix et d'augmenter l'impact sur la découverte des deux cartes.

Étalez chaque moitié de carte en un long ruban irrégulier devant chacun des deux participants. Montrez ce que doivent faire les spectateurs mais sans prendre les cartes : dites-leur de prendre un bloc de cartes dans l'étalement. Ils ne sont pas obligés de prendre leurs blocs aux mêmes endroits de l'étalement : ils doivent, cependant, prendre un groupe de cartes qui se suivent (douze à quinze est parfait). Demandez-leur de couper simultanément leur paquet afin d'avoir une carte inconnue sur le jeu. La carte sous le paquet indique, grâce au chapelet, l'identité de la carte choisie. Chaque carte choisie est posée dans l'étalement des cartes sur la table. Chaque moitié est reconstituée en gardant chaque carte clef sous chaque moitié.

Le magicien mélange en queue d'aronde en conservant les deux cartes clefs dessous. Le choix des cartes est libre. Révélez les cartes à votre convenance.

Le jeu a été mélangé mais vous pouvez, maintenant, faire un effet avec les cartes marquées du jeu Alan



si vous le souhaitez. Vous pouvez, par exemple, présenter « À distance ».

3. À distance

(Val Evans/Alain Gesbert)

Cet effet peut être réalisé alors que chaque paquet peut être mélangé (pour les explications se reporter à la rubrique « Cogitum »/Découvrez le jeu *Multieffet de Val Evans (1/3)*). Cet effet est, à mon avis, plus subtil quand vous n'utilisez pas les cartes courtes. Le contrôle est assez diabolique.

Routine n° 2

1. Pair ou impair ? That's the question

(Val Evans/Tamariz/Alain Gesbert)

Plusieurs fois de suite le jeu est coupé : le magicien est capable de dire si le paquet est pair ou impair.

2. Double repérage

(Ted Anneman/Alain Gesbert)

Il vous faut utiliser le jeu Alan avec une carte sur deux qui est marquée (photos). Coupez plusieurs fois le jeu (coupe complète). Un spectateur coupe le jeu (coupe complète) et prend la première carte. Invitez un autre spectateur à prendre la suivante. Faites remettre sur le jeu la première carte, puis, la seconde sur le tout. Coupez le jeu et distribuez (ou laissez un spectateur le faire) en séparant les cartes en deux paquets, en donnant alternativement une carte à chacun des paquets. Prenez un des deux paquets et étalez les cartes entre les mains (face vers le public). Demandez si l'un des spectateurs voit sa carte (on peut s'en passer si on va à la « pêche »). Une carte et une seule aura le dos marqué (ou le contraire : ce sera, alors, une carte ordinaire au milieu des cartes avec un

dos marqué). La carte juste avant indique le nom de l'autre carte en utilisant le chapelet (ici, en ajoutant plus trois et en utilisant la célèbre formule piqueur trécar pour la couleur).

3. Contrôle parfait ?

(Alain Gesbert)

Cet effet peut être réalisé alors que chaque paquet peut être (ou a été) mélangé (pour les explications se reporter à la rubrique « Cogitum »/Découvrez le jeu *Multieffet de Val Evans (1/3)*)

D'autres idées ?

1. Pour créer d'autres routines, vous pouvez également changer la séquence de départ.

L'idée est d'avoir, quand vous faites deux tas (en posant les cartes une à une de façon alternée pour créer deux tas), une séquence dans l'ordre du chapelet et l'autre en miroir.

« Le tour inexplicable... » est un bel effet que vous pouvez présenter (cf. *Claude Rix et ses cinquante-deux partenaires* d'Hervé Pigny, éditeur Mayette Magie Moderne).

2. Ou... Si vous reconstituez les deux paquets (après un effet utilisant le jeu multieffet), vous avez une sorte de chapelet palindromique. Gardez un break sous la moitié supérieure. Coupez et mélangez le jeu en queue d'aronde.

Malgré le mélange, le jeu est maintenant constitué de quatre séquences de treize cartes ; grâce au principe de Gilbreath, chaque séquence contient chacune des treize valeurs.

Vous pouvez, par exemple, présenter « Mockingbird » de Max Maven.

3. Des effets de coïncidence avec un jeu ESP en couleur ou avec des symboles mais beaucoup plus que le classique jeu Zener...

4. Quand on crée des routines, il est également bon de changer de

stratégie, c'est-à-dire, dans le cas de cet article, ne plus utiliser les potentialités du jeu Alan ou du jeu multieffet, mais, malgré tout, de faire un effet de coïncidence intéressant. Pour mieux comprendre, je vous propose un effet de coïncidence « Double disclosure » paru dans *Self-working card tricks* de Karl Fulves (éditeur Dover). L'effet fonctionne quel que soit le nombre de cartes. Nous allons supposer que dans un effet précédent vous avez réalisé un effet en distribuant deux paquets de seize cartes (c'est mieux si vous ne parlez pas de ce chiffre afin de complètement dissimuler le principe mathématique). Faites mélanger chaque paquet par un spectateur. Chacun participant coupe son jeu (coupe complète), puis, regarde la carte supérieure. Un des paquets est remis sur l'autre, puis, le tout est coupé (toutes ces opérations étant réalisées par un spectateur). Un spectateur peut faire des coupes complètes. Vous pouvez également faire un faux mélange Charlier. Puis, un des spectateurs pose, une à une, seize cartes sur la table. Le paquet tenu en main est posé sur la table. Un spectateur choisit un des paquets et le retourne face visible. Deux participants vont distribuer, une à une et au même rythme, les cartes de leur paquet. C'est mieux si les deux spectateurs qui pensent à leur carte ne les distribuent pas. Si l'un d'entre eux voit sa carte, il dit stop ; la carte de l'autre paquet est retournée : c'est celle de l'autre spectateur !

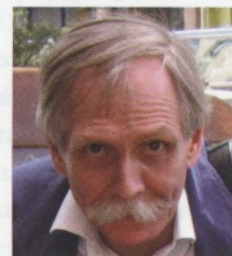
Avec ces trois « Cogitum », j'ai essayé de vous montrer quelques possibilités (anciennes ou nouvelles ; il en existe d'autres que je n'ai pas décrites) d'un jeu encore assez peu connu aujourd'hui. J'espère que mes cogitations vous aideront à créer vos propres routines en mélangeant ensemble toutes ces idées...

Et ?... Laissez votre imagination prendre le « pouvoir »... ■

LE COIN DES COLLECTIONNEURS

Un escamoteur au Royaume de Naples

par Georges Naudet



J'aimerais vous dire un mot d'une de mes dernières trouvailles et vous faire partager le plaisir d'en savoir plus sur cet objet. Il s'agit d'un éventail ancien, en couleurs, illustré de chaque côté, avec au dos un paysage luxuriant et sur la face un jeune escamoteur, charmant son public au milieu d'un paysage tout autant luxuriant (4^e de couverture).



Une fois l'excitation de la toute fraîche acquisition consommée et la mémoire immédiate débarrassée de son prix, forcément pas raisonnable, viennent les premières questions : datation, description, fabrication, provenance, utilisation. Voici quelques réponses et, pour finir, quelques lignes sur *L'escamoteur du Royaume de Naples*.

Datation. Il semble ancien, daté de la fin du XVIII^e siècle ou du XIX^e siècle ? Mais comment faire pour être précis ? Partir à la recherche d'ouvrages spécialisés ? Visiter les musées, comme le musée de la mode, le Palais Galliera ?

Se rapprocher du *Cercle de l'éventail*¹ ou de *La place de l'éventail*² ? Sans oublier de fouiller, et parfois de se perdre dans l'incontournable et insondable monde internet ? Cela aurait pu prendre du temps. Heureusement, la chance est avec nous, puisqu'au dos, une inscription manuscrite va nous permettre de le situer, ainsi que de le dater : « Gorge de Gragnano, Roy^{me} de Naples »

La Gorge de Gragnano nous emmène au sud de l'Italie avec, à gauche de l'escamoteur, vraisemblablement le Vésuve.

Le Roy^{me} de Naples nous permet une datation précise.

Après les victoires d'Austerlitz et de Campo Tenese, ce royaume de Naples est créé par Napoléon en 1806 au dépens du royaume des Deux-Siciles de Ferdinand I^{er} qui se réfugie en Sicile.

Napoléon y installe son frère pendant deux ans avant de l'envoyer en Espagne en 1808. C'est Joachim Murat, maréchal d'Empire, qui prend sa place jusqu'en 1815. Son ralliement à Napoléon durant les cent-jours entraîne sa chute. Tentant de fuir après avoir été battu par les Autrichiens, il est capturé et exécuté.

Ferdinand revient à Naples, efface le royaume éponyme et réunit le sien, celui des Deux-Siciles, en 1816.

Notre éventail a donc été créé pendant cette courte période 1806-1816.

Description et fabrication³. La monture, c'est-à-dire les brins et les bouts (ou flèches), est en ivoire. La gorge, c'est-à-dire l'ensemble des brins, est grillée et sculptée de personnages évoluant dans un jardin arboré de pêcheurs, signes

1. *Le Cercle de l'Éventail*, association loi 1901, regroupe des amateurs, collectionneurs, antiquaires et conservateurs de musées, tous passionnés par les éventails de toutes époques et de tous pays. <http://www.lecurieux.com/cercle.htm>

2. <http://www.eventails.net/>

3. Georgina Letourmy-Bordier et José de Los Llanos, *Le Siècle d'or de l'éventail*, Dijon, édition Faton, 2013.

4. Georgina Letourmy-Bordier et José de Los Llanos, *op. cit.*, p. 19.

de longévité ; sur les panache et contre-panache, une mère et son fils se tiennent debout sous un pêcher réputé leur apporter « mille printemps », selon la tradition chinoise.

Ces brins se prolongent par les bouts qui portent la ou les feuilles, notons que notre éventail ne permet pas de voir ces derniers qui se retrouvent cachés entre ses deux feuilles gouachées et contre-collées.



Plusieurs métiers interviennent dans la fabrication d'un éventail, c'est un travail complexe qui n'est pas dû qu'aux seuls maîtres-éventaillistes mais aussi aux ouvriers, en amont comme les peintres ou « peintresses »⁴ pour le décor des feuilles, les enjoliveurs, ou encore aux ouvrières qualifiées en aval comme les colleuses, les arrondisseuses, les plisseuses⁵, etc. Le résultat doit être parfait.

Les éventails français ne sont jamais signés, il n'est donc pas possible de les associer à un éventailliste ou à un peintre. Est-ce dû à la division des tâches qui fait de l'éventailliste le coordonnateur et l'assembleur ?

Ces éventails, peints à la main, véritables chefs-d'œuvre artisanaux sont uniques, il n'en existe pas deux identiques. Même s'il arrive que le maître-éventailliste en produise plusieurs, il y a toujours une différence, comme un personnage ou un animal en plus ou en moins.

Provenance. Pour qui cet éventail a-t-il été fabriqué, par qui a-t-il été acheté, par où est-il passé pendant ses deux cents ans d'existence ? On ne le sait pas pour celui-là, on ne le sait pas en général, à l'exception de ceux qui arborent un blason ou qui sont restés dans une même famille pendant toute cette période. Notre éventail, plié, à deux feuilles richement décorées, à la gorge finement grillée et sculptée, laisse penser que l'acheteur était aisé, noble ou bourgeois fortuné.

Utilisation. À quoi cela sert-il ? Le petit Robert nous explique que c'est un : « Accessoire portatif qu'on agite d'un mouvement de va-et-vient pour produire un courant d'air. » Il aurait pu ajouter qu'il est féminin et destiné à rafraîchir le visage.

C'est sa définition... mais ce n'est pas son rôle. L'objet lui-même nous informe quand il s'ouvre sur sa face la plus ornée. La qualité de l'objet révèle le statut social de sa propriétaire et le thème de l'image affiche ses idées politiques ou personnelles.

Le « port » de l'éventail a aussi son langage qui va bien au-delà de cacher un sourire ou une gêne. Ces codes, connus des femmes et des hommes, nous sont parvenus car les maîtres-éventaillistes du XIX^e siècle s'en sont servis comme argument de vente.

Mais avant tout, et à l'instar des bijoux ou des parements les plus fins et délicats, tels les dentelles, l'éventail ajoute à la féminité et à la séduction.



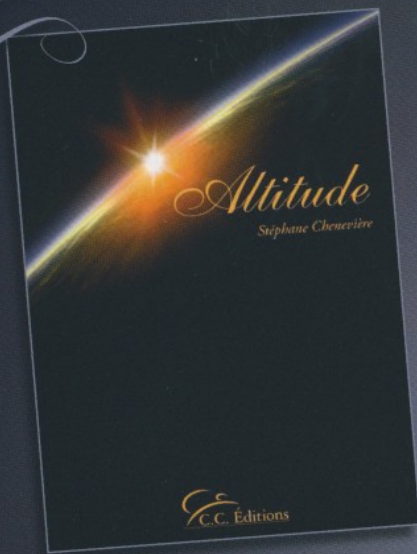
L'escamoteur du Royaume de Naples. La douceur de vivre qui se dégage de cet éventail contraste avec la dureté des guerres napoléoniennes qui labourent l'Europe. Mais qu'en est-il au royaume de Naples ? Joachim I^{er}, le flamboyant maréchal d'Empire, est acclamé par des Napolitains en liesse quand il entre dans la ville, le 6 septembre 1808. Il la réforme profondément, lutte contre le brigandage calabrais et, pour le bien de ses « sujets », tient tête à... Napoléon. Bref, la vie à Naples y est sûrement moins dure qu'ailleurs.

Notre escamoteur, improbable en cette clairière, au sein des bois, dans les montagnes, est là pour amuser et rien d'autre. Il n'a rien du mauvais garçon représenté sur d'autres estampes françaises de la même époque comme sur cette gravure au burin, *L'escamoteur*, d'après Pasquier (1812), où, parmi le public, un jeune tire-laine dépenaillé soulage avec beaucoup de délicatesse un spectateur richement vêtu.

Sur notre éventail, une femme de la bonne société, un peu coincée, et sa fille, accompagnées d'une jeune femme ainsi qu'un berger et sa fille plutôt décontractés s'apprentent à assister ensemble au spectacle annoncé à grand renfort de trompette. Les gobelets de physicien et les balles sont sur la table, la séance va commencer...

Ces quelques lignes ne font pas avancer d'un pouce l'histoire de la magie mais, je l'avoue, j'ai quand même trouvé de l'intérêt et pris du plaisir à réviser mon histoire de France et d'ailleurs, à me documenter sur les éventails, ainsi qu'à regarder d'un peu plus près cet escamoteur. Tout cela avec l'intention de partager ces plaisirs avec vous. ■

5. *L'Encyclopédie méthodique Arts et métiers mécaniques* Paris, Pan Plomteux, 1783. Tome deuxième, Volume 8, p. 497 dans Google livres.



Altitude

DEUXIÈME ÉDITION

Stéphane Chenevière est un perfectionniste dans l'âme... Éternel insatisfait, il ne se contente pas des techniques existantes et développe ses propres idées, toutes très percutantes...

Sa magie des cartes est pure, efficace et inédite... Lorsque pour la première fois il décide de se présenter à un concours, c'est à un niveau national, et bien sûr il décroche le premier prix (premier prix AFAP 2001, catégorie cartomagie).

Son premier livre, aujourd'hui devenu un classique, est à la hauteur de son talent et de son élégance. Avec cette seconde édition, entièrement revue, corrigée et nouvellement illustrée, *Altitude* se rapproche des sommets...

« J'ai été réellement surpris et séduit par la qualité artistique de Stéphane Chenevière ! Je prédis que lorsque vous aurez la chance de le rencontrer, vous succomberez vous aussi à son charme et à son talent. Aimez-le, il vous le rendra bien !... »

– Carlos Vaquera,
extrait de la préface

Format 13 cm × 20 cm
204 pages, version « poche »
à couverture souple – 35,00 €

www.livres-de-magie.com

26 ans
du DOUBLE
FOND

le café-théâtre
de la magie

PERSONNE NE
VEUT JOUER
AVEC NOUS !



6
soirées
uniques

Alexandra et Dominique Duvivier
Jean-Jacques Sanvert
Philippe de Perthuis, Quoc-Tien Tran
Jean-Pierre Crispon, Cédric Reimon

du 2 au
30 mai

www.doublefond.com

1, place du Marché S^{te} Catherine 75004 Paris – M^o S^t Paul Le Marais
réservations : 01 42 71 40 20 et points de vente habituels.
Fnac, Carrefour, Géant, Magasin U, Auchan, Leclerc, Intermarché, Carrefour, BHV

DOUBLE
FOND

dimanche 22 juin 2014
à 16h30

le café-théâtre
de la magie

Nouvelle conférence

GAËTAN
BLOOM

1^{ÈRE} MONDIALE



Gaëtan Bloom nous fait l'honneur une fois de plus de choisir Le Double Fond pour donner la 1^{ère} mondiale de sa toute nouvelle conférence.

l'un des
magiciens les
plus créatifs au
monde

C'est un des magiciens actuels les plus récompensés (Fred Kaps Award, Special Creativity Award à la FISM, Life Time Achievement Award, Mandrake d'Or, Meilleur conférencier de l'année à Hollywood...) et unanimement reconnu comme l'un des magiciens les plus créatifs au monde.

A longueur d'année, il parcourt les continents et là, il sera à Paris, pour partager, rien qu'avec vous, ses dernières trouvailles les plus folles. Il faut le voir pour le croire. Incontournable !

Dimanche 22 juin 2014
à 16h30

tarif
Conférence : 40 €

www.doublefond.com

1, place du Marché S^{te} Catherine 75004 Paris – M^o S^t Paul Le Marais
réservations : 01 42 71 40 20 – resa@doublefond.com

telérama

+

ticketnet

FNAC

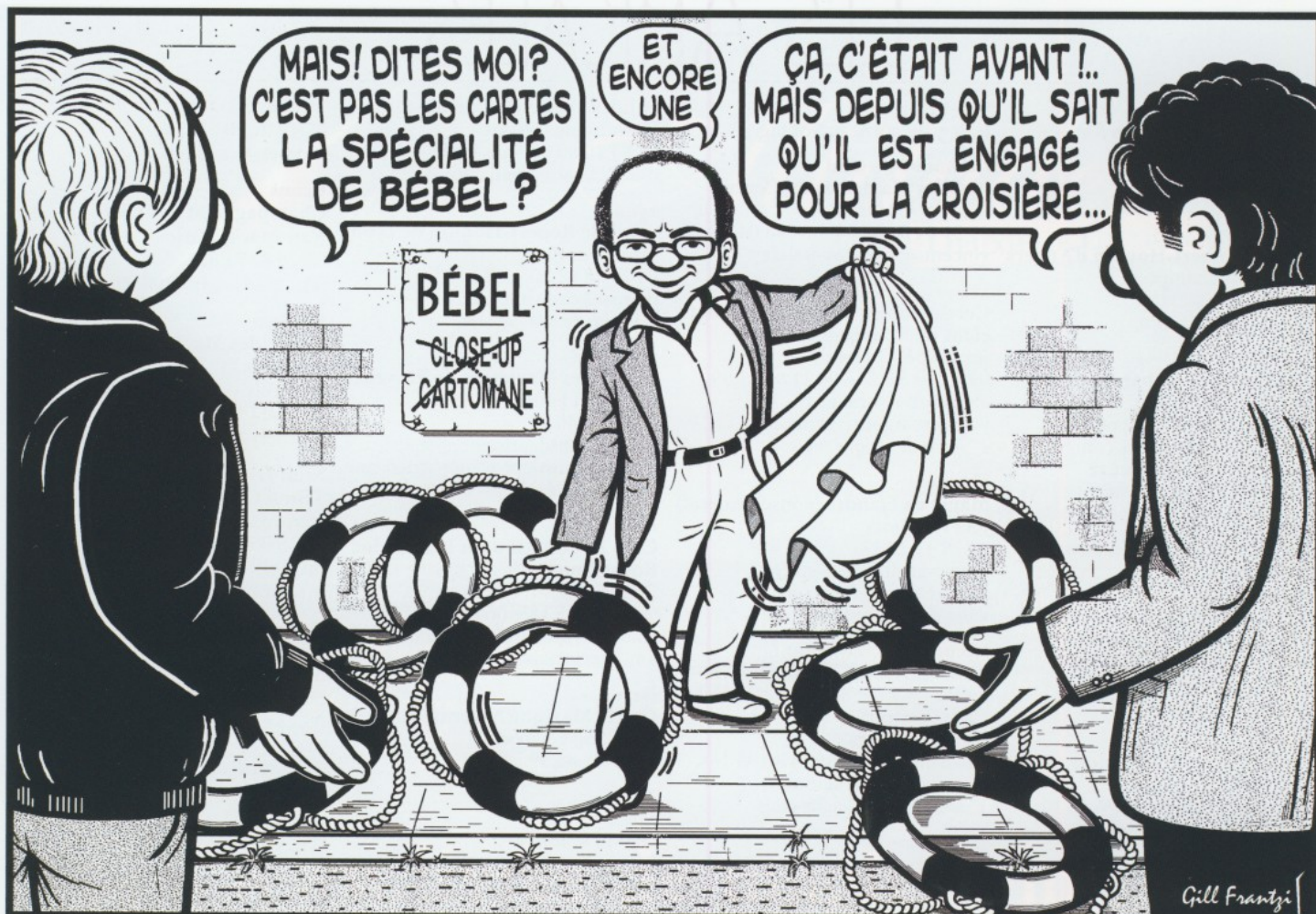
+

SACEM

+

LES AMICALES

- Amiens**
« Les Magiciens d'Abord »
Philippe Gambier
03 22 31 07 14
pgambier80@orange.fr
- Angers**
Amicale Robert-Houdin d'Angers
Patrick Lonchamp
06 62 13 57 60
plmagie@gmail.com
- Angoulême**
Cercle Magique Charentais
Stéphane Cabannes
05 45 65 52 30 – 06 12 68 21 10
contact@vip-cabannes.com
www.magie-angouleme.fr
3^e vendredi de chaque mois
- Aubagne**
Club des Magiciens du Pays d'Aubagne
Misdirection
Frédéric Badie (Frédéric Katras)
06 68 68 53 05
frederic.katras@gmail.com
latribunemagique.blogspot.fr
4^e vendredi de chaque mois à 19h30
- Avignon**
Cercle Magique d'Avignon
Philippe Pujol (Phil's)
04 90 88 22 13 – 06 80 76 16 10
phils.magicien@cegetel.net
- Besançon**
Cercle Magique Comtois
Emmanuel Courvoisier
03 81 69 35 05
emmanuel.courvoisier@laposte.net
- Blois**
Cercle des Magiciens Blésois
Pascal Bonnin
02 54 20 66 48
bonnin.ps@wanadoo.fr
- César H** (conseil fédéral)
Martine Delville
02 54 46 48 60
martinedelville@aol.com
3^e vendredi de chaque mois 20h30
- Bordeaux** (conseil fédéral)
Cercle Magique Aquitain
Serge Arriaill
05 57 50 18 99
serge.magie@gmail.com
- Bourges**
Cercle Magique de Bourges
Guy Cochet
02 48 25 32 97
closderougemont@hotmail.fr
- Bretagne** (conseil fédéral)
Cercle Magie de Bretagne
Vincent Delourmel
02 99 33 74 15 – 06 17 64 37 72
vincentdelourmel@club-internet.fr
- Calais**
Les Magiciens de la Côte d'Opale
Sébastien Crunelle
03 21 33 86 53 – 06 09 92 76 29
lesmagiciensdelacotedopale@orange.fr
lesmagiciensdelacotedopale.magie-ffap.com
2^e mardi de chaque mois 19h30
- Châteauroux**
Cercle Magique « Le Secret »
Jean-Paul Corneau
- 02 54 21 15 78
jean-paul.corneau@orange.fr
- Clermont-Ferrand**
Ass. des Magiciens du Centre
Vincent Chabredier
09 51 84 04 84 – 06 75 88 04 29
vincent@ouvrages-web.fr
- Dijon**
Cercle Robert-Houdin des Magiciens de Bourgogne
Jean-Noël Carrere
09 62 30 53 37 – 06 11 95 11 99
cjeannono@orange.fr
www.escargotmagique.com
1^{er} jeudi de chaque mois
- Flandre**
Magie en Flandre (conseil fédéral)
Joël Hennessy
03 28 41 22 12
magie-en-flandre@sfr.fr
flandre.magie-ffap.com
dates de réunions sur le site
- Grenoble**
Amicale Robert-Houdin de Grenoble
Club Gimmick
Joseph Maldera
04 76 08 43 36 – 06 14 40 36 16
jo.maldera@wanadoo.fr
1^{er} mercredi de chaque mois
- Haute-Savoie**
Club des Magiciens de la Haute-Savoie
Jean-François Bernat
04 50 57 41 14 – 06 69 44 53 92
jf.bernat@orange.fr
- Le Puy**
Amicale des Magiciens du Velay
Cercle François Bénévol
Michel Barres
04 71 09 30 81
mbarresarchi@yahoo.fr
- Lille** (conseil fédéral)
Nord Magic Club
Fernand Coucke
03 20 72 23 37
fernand.coucke@wanadoo.fr
- L'Éventail**
Pascal Fournier
03 20 41 07 29 – 06 11 96 58 59
paskall2003@gmail.com
- Limoges**
Cercle Robert-Houdin du Limousin
Pascal Becette
05 55 32 42 09 – 06 82 38 85 89
pascal.christine87@orange.fr
sites.google.com/site/crhl87/
2^e samedi de chaque mois à 15h00
- Loire**
Amicale des Magiciens de la Loire
André Pastourel
06 31 31 99 24
a.pastourel@orange.fr
- Lorient** (conseil fédéral)
Amicale des magiciens du bout du monde
Xavier Belmont
02 98 32 12 48 – 06 80 91 21 22
x.belmont@free.fr
- Lorraine**
Cercle Magique Robert-Houdin et Jules Dhotel de Lorraine
Dominique Heissat
03 83 20 80 37 – 06 11 96 79 24
domheissat@gmail.com
- Lyon**
Amicale Robert-Houdin de Lyon
Jean-Yves Prost
04 78 28 62 20
jyprost@club-internet.fr
4^e mardi de chaque mois
- Marseille**
Cercle des Magiciens de Provence
Sébastien Fourie
06 03 01 46 54
lesmagiciensdeprovence@laposte.net
lesmagiciensdeprovence.wifeo.com
2^e vendredi de chaque mois
- Montpellier**
Club Robert-Houdin Languedoc
Roussillon
Éric Rioll
04 67 63 15 18 – 06 08 24 97 26
clubroberthoudinlanguedocroussillon@hotmail.fr
- Nevers**
Cercle Magique Nivernais
Christian Charpenet
06 77 89 84 39
- Nice**
Magica
Gérald Mainart
04 83 50 38 32 – 06 16 45 96 82
gerald.mainart@numericable.fr
www.magica06.com
2^e lundi de chaque mois
- Nîmes**
Les Magiciens du Languedoc
Bernard Manches
04 66 70 20 03 – 06 71 50 07 28
bernard.cactus@orange.fr
- Normandie**
Cercle Magique Robert-Houdin de Normandie
Jean-Claude Godin
06 60 82 76 75
phargoli.jean-claude@noos.fr
- Ordre Européen des Mentalistes**
Claude Gilson
02 38 92 72 55 – 06 08 74 95 95
claude.dgilson@wanadoo.fr
- Paris**
Cercle Magique de Paris
Gérard Kunian
01 45 83 86 42
contact@cerclemagiquedeparis.fr
- Perpignan**
Cénacle Magique du Roussillon
Jean-Louis Domenjo
04 68 61 06 80 – 06 07 79 38 48
domenjax@free.fr
2^e lundi de chaque mois (pour le C.U.), 4^e lundi de chaque mois (pour la scène)
- Picardie**
Les Magiciens de Picardie
Jean Collignon
03 22 87 26 38
jean.collignon8@wanadoo.fr
www.lesmagiciensdepicardie.com
dates de réunions sur le site
- Poitiers**
Collège des Artistes Magiciens du Poitou
- Jacques Niogret
05 49 01 70 61
niogret@wanadoo.fr
- Reims**
Champagne Magic Club
Jean-Marie Marlois
03 26 82 71 83
jim_marlys@hotmail.com
- Romans**
Cercle des Magiciens Drôme-Ardèche
Jims Pely
04 75 02 79 76
jimspely@club-internet.fr
- Saint Dizier**
Trimu Club Saint Dizier
Jean-Marie Mellinger
03 25 05 29 14
jm.mellinger@wanadoo.fr
3^e samedi de chaque mois à 17h00
- Seine et Marne**
Cercle Magique de Seine et Marne
Stéphane Gomez
06.23.64.85.97
magie77@gmx.fr – magie77.fr
3^e vendredi de chaque mois
- Strasbourg**
Cercle Robert-Houdin et Jules Dhotel d'Alsace
Guy Hédelin
03 88 32 66 76
guy.hedelin@free.fr
- Toulouse**
Toulouse Magic Club Amicale Llorens
Mark Enzo
06 22 41 41 00
info@toulousemagicclub.com
www.toulousemagicclub.com
2^e lundi du mois (groupes de travail), 4^e lundi du mois (ateliers du club)
- Tours**
Groupe Régional des Magiciens de Touraine
Yann Le Briero
02 47 20 18 93 – 06 11 98 97 63
yann21@wanadoo.fr
- Troyes**
Académie Magique de Troyes
Fred Érikson
03 25 75 48 96
erikson.magie@gmail.com
- Var**
Cercle des Magiciens Varois
Claude Arlequin
06 09 06 30 44
claudearlequin@aol.com
cmv.over-blog.com
1^{er} mardi de chaque mois
- Les Partenaires**
CIPI
Jean-Claude Eude
01 42 35 05 99 – 06 79 17 14 36
eude.jean-claude@wanadoo.fr
www.cipi-magie.com
- Les Magiciens du Cœur**
Alain Echarhour
01 34 86 11 99 – 06 09 03 80 29
alain.cognito@wanadoo.fr



Cotisations 2014

Formules disponibles

- Membre d'une association adhérente FFAP : **50 €** (si deux membres habitent à la même adresse fiscale, le second paie seulement 35 €)
- Moins de 25 ans (membre d'une association adhérente FFAP) : **35 €**
- Non membre d'une association adhérente FFAP : **85 €**
- Moins de 25 ans, non membre d'une association adhérente FFAP : **45 €**

Important

- *supplément de 12 € pour les retardataires à compter du 28 février 2014.*
- *Si vous êtes déjà membre d'une association adhérente à la fédération, vous devez régler obligatoirement votre cotisation de membre FFAP auprès de votre président local.*

Règlement

- Votre chèque doit être libellé au nom de la FFAP et adressé à Marc Louat.
- Par l'intermédiaire du site internet de la FFAP, carte bancaire ou compte Paypal. Voir à l'adresse : www.magie-ffap.com
- Par virement bancaire IBAN : FR76 3000 3007 9000 0372 6707 341 BIC / SWIFT : SOGEFRPP

Bureau FFAP

Président

Serge Odin
128, rue de la Richelandière
« L'As de Cœur »
42100 Saint-Étienne
06 08 21 15 15
serge.odin@magie-ffap.com

Vice-Présidents

Frank Debouck
28, av. Guy de Collongue
69130 Écully
06 38 83 52 01
vicepresident@magie-ffap.com

Thierry Schanen
46, rue J.H. Dunant
94350 Villiers-sur-Marne
06 81 86 80 29
equipedefrance@magie-ffap.com

Secrétaire Général

Frédéric Denis
6, rue de Fontenoy
54200 Villey St-Étienne
06 62 39 85 67
secretaire.general@magie-ffap.com

Secrétaire chargé de la communication

Stéphane Cabannes
150, rue du Mas des Theils
16600 Ruelle-sur-Touvre
06 12 68 21 10
communication@magie-ffap.com

Trésorier

Philippe Dinot
468, rue Anatole France
60230 Chambly
06 77 42 91 70
01 39 37 02 07
philippe.dinot@sfr.fr

Trésorier adjoint

Marc Louat
Resp. adhésions, cotisations
27, allée des Acacias
42152 L'Horme
06 08 94 54 09
marc.louat@wanadoo.fr

Directeur de la Revue

Armand Porcell
4, place de l'Église
13109 Simiane Collongue
06 75 42 35 91
directeurdelarevue@orange.fr



European Championship of Magic 2014



du mercredi 24 au dimanche 28 septembre



www.ecm2014fism.com

Organisé par la Fédération Française des Artistes Prestidigitateurs



adōra
voyages
43 ans de savoir-faire

MASTERS
OF MAGIC



FISM



FISM ITALY 2015
WORLD CHAMPIONSHIP OF 2015

MASTERS
OF MAGIC

XIII MASTERS OF MAGIC
SAINT-VINCENT 22-25 MAGGIO 2014
FESTIVAL

The Legendary Event

22-25 Maggio/Mai 2014

SPECIAL GUEST: PAUL DANIELS

LUKE JERMAY - ANDI GLADWIN - DION - TANA MANGA - RAUL CREMONA - WALTER ROLFO - FRANCESCO SCIMEMI
JABBA - WALTER MAFFEI - RAFFAELE DE RITIS - MR. DAVID - MUERTE MANUEL

web: www.mastersofmagic.it email: news@mastersofmagic.it fb: mastersofmagic.organization

MASTERS OF MAGIC
SAINT-VINCENT 22-25 MAGGIO 2014
XIII MASTERS OF MAGIC FESTIVAL
The Legendary Event



IL VINCITORE DEL GRAN PREMIO VICTOR BALLI
VINCERÀ UNA WILD CARD PER L'ACCESSO DIRETTO
AL FISM ITALY 2015

LE GAGNANT DU GRAND PRIX VICTOR BALLI
GAGNERA UN WILD CARD POUR UN ACCÈS DIRECT
AU FISM ITALY 2015

9 GALA

GRAN GALA RISERVATO AI MAGHI
CRAZY MAGIC MIDNIGHT SHOW
STREET MAGIC SHOW FINALE DEL
CAMPIONATO ITALIANO DI MAGIA
GRAN GALA DI CLOSE UP JABBA'S GOT
TALENT MASTERS OF MAGIC LAB

8 CONFERENZE

5 COMPETIZIONI

MASTERS OF MIND FINALE DEL
CAMPIONATO ITALIANO DI MAGIA
MASTERS OF WEB JABBA'S GOT
TALENT

EVENTI EXTRA

FESTA A TEMA LA NOTTE BIANCA DELLA
MAGIA SPAGHETTATA E BIRRA GRATIS

E INOLTRE:

CASE MAGICHE E DEALERS DA TUTTO
IL MONDO PREMIO GROLLA D'ORO
DELLA MAGIA PROGRAMMAZIONE
DELLA WEB TV SHOPPING CON I
MIGLIORI PRODOTTI DELLA VALLE
D'AOSTA E DINTORNI

9 GALA

GRAN GALA RÉSERVÉ AUX MAGICIENS
CRAZY MAGIC MIDNIGHT SHOW
STREET MAGIC SHOW LA FINALE DU
CHAMPIONNAT ITALIEN DE MAGIE
GRAN GALA DU CLOSE UP JABBA'S
GOT TALENT MASTERS OF MAGIC LAB

8 CONFÉRENCES

5 COMPÉTITIONS

MASTERS OF MIND LA FINALE DU
CHAMPIONNAT ITALIEN DE MAGIE
MASTERS OF WEB JABBA'S GOT
TALENT

SUPPLÉMENTAIRE

SOIRÉE À THÈME LA NOTTE BIANCA
DELLA MAGIA SPAGHETTI ET DE LA BIÈRE

ET AUSSI:

CONCESSIONNAIRES MAGIQUES PRIX
GROLLA D'ORO DE MAGIE
PROGRAMMATION DE WEB TV
SHOPPING AVEC LES MEILLEURS
PRODUITS DE LA VALLÉE D'AOSTE

©photo: zakarybellamy

web: www.mastersofmagic.it email: news@mastersofmagic.it fb: mastersofmagic.organization





Eventail plié, gouaché sur papier (vers 1810)