

InfoMagic

n° 205



Retour à l'école

Dans ce numéro

de la MAGIE, de la
MAGIE et encore de
la MAGIE!

Cours de probabilités

décortiqué par le pr.

Jaminov

P10



Le mot du président

Je me souviens...

Les années 60.
Début décembre... Vers le 6 ?
Mon frère aîné vient me réveiller : « Raym...Viens voir !... Saint Nicolas est arrivé ! »
On habitait une petite maison, Petite rue des Bouchers, près de la Grand Place de Bruxelles : 3 étages, 2 pièces par étage, une pièce à l'entresol, un escalier en colimaçon.
En pyjama, nous descendons l'escalier. La porte du salon est entrebâillée, la lumière allumée. Le salon et la table attirent notre regard : plein de couleurs...

Des cadeaux fabuleux : un cheval à bascule recouvert d'un tissu pelucheux (j'apprendrai par la suite que c'est mon père qui l'a confectionné –dans le commerce, à l'époque, les chevaux à bascule étaient uniquement en bois ; las ! ici, cela ressemblait vraiment à un vrai cheval, même les yeux étaient impressionnantes !) ; des Bandes dessinées aussi : Tintin au Congo ou en Amérique... ; des assiettes qui regorgent de friandises : des figurines en chocolat, des mandarines, même une noix de coco et un ananas trônent sur la table.



« Faut prévenir les parents ! » me suggère mon frère. Ni une ni deux, on grimpe les escaliers pour les avertir que le Grand Saint est passé...Incroyable : ils ne nous croient pas ! Faut vraiment insister pour qu'ils daignent enfin se lever et nous suivre dans le salon. Et là, eux aussi n'en reviennent pas : c'est vrai qu'il est passé. Ca alors. Quand soudain maman s'offusque : « Qu'est-ce que c'est que cette saleté ? Ah non... C'est pas possible, c'est honteux ! » Intrigués, on la rejoints à la cuisine...et là, dans l'assiette où on avait déposé la carotte pour son âne...un crottin ! On jurerait qu'il est encore fumant. Il ne reste d'ailleurs qu'un bout de la carotte avec les fanes : preuve que le repas a fait plaisir à l'animal. Maman semble furieuse... Papa et nous, on essaie de la calmer : hé, c'est tout de même l'âne...de Saint Nicô

Peu après, nos parents nous invitent à nous rassembler devant la cheminée pour remercier le Grand Saint ; on crie à tue tête : « Merci, St Nicolas ! » Quand soudain, comme une réponse venant du ciel, un grand crépitement nous provient du plafond ; on a

à peine le temps de lever les yeux qu'une pluie de Nic Nac traversent le plafond et rebondissent sur le sol ! Si cela, ce n'est pas la réponse du Grand Saint, c'est à n'y rien comprendre !

(...)

Des années ont passé.

Mon père a bien essayé de nous initier à son métier : fermier, il était devenu, pour épouser ma mère, chausseur orthopédiste –le seul au monde, à ma connaissance, à offrir une paire d'essayage que ses clients portaient quelques mois, avant de confectionner la paire définitive. Il s'occupait aussi de cordonnerie : réparations en tous genres -même la reine Fabiola a profité de ses services... Nous avions parfois la charge de cirer les chaussures qu'il avait réparées...et il fallait qu'elles brillent ! C'était ce qu'il appelait la cravate du boulot.

Mais pourquoi je vous raconte tout cela ?

C'est que je viens de réaliser...que ce qu'il appelait, lui, « la cravate du boulot », c'est ce que moi, en Magie, j'appelle « les Petits Plus »...vous savez, ces petits riens qu'on ajoute à une routine et qui rendent la Magie tellement plus...réelle.

Nul doute qu'en feuilletant les pages de cette nouvelle conception de notre Informagic, vous y trouviez des exemples de ces « petits plus » qui font naître, dans les yeux du public, la vraie magie ! Merci à Eric Melin pour cette nouvelle mouture de notre journal et pour son splendide travail d'infographie... et bonne lecture !

Raymond

BACK TO THE FUTURE

Le bal du bourgmestre

C'était en septembre 2009. Une joyeuse bande de magiciens est appellée en renfort pour animer la fameux bal du bourgmestre se Schaerbeek. Pendant plusieurs heures, les magiciens du CBI auront fait le spectacle, pour le plus grand plaisir des gens présents.

Moment mémorable de la soirée : une "battle" entre Charles et Eric, pour celui qui obtiendra le plus d'applaudissements pour un tour. Un bien beau souvenir, avec nos amis Marc et Herman, trop tôt disparus.



Quadruple coïncidence

par Eric Melin

Basé sur un tour de Mark Elsdon « Pre-pre-figuration »

Effet : Les cartes sont mélangées, une prédition est mise de côté. Le jeu est séparé en deux piles, une épellation permet de trouver une double, et la prédition correspond aux cartes trouvées. Au dessus du reste du paquet, encore une carte correspondante.

L'effet n'est pas simple à expliquer, mais le résultat sur le spectateur est très fort, pour un minimum d'effort du magicien. Parfait pour les fainéants comme nous !

Etape 1 : Faire mélanger le jeu

Donner le jeu au spectateur, faire mélanger. Reprendre le jeu.

Etape 2 : montage du jeu

Tenir le jeu face en l'air, et l'étaler en main face vers soi

Repérer la première carte du jeu (ici un 7). Il faut ensuite épeller dans sa tête la valeur (7= S-E-P-T), couper le jeu à cet endroit



Déposer les cartes en main gauche sur la table., ensuite couper au prochain 7 trouvé, en le prenant dans le paquet main gauche. Déposer les cartes sur la table. Résultat : deux 7 se retrouvent l'un sur l'autre



Aller ensuite vers le prochain 7, et cette fois, le laisser en main droite.
Déposer les cartes sur le talon.

Aller chercher le dernier 7, déposer le reste des cartes sur le talon. Déposer le dernier 7 à part, expliquer que c'est la prédiction.

« Ah, la voilà, je la met de côté »

Ne pas montrer la face au spectateur.



Le jeu est maintenant monté, devant le spectateur. Résultat : un 7 de côté, un 7 sur le jeu, des cartes quelconques, deux sept et 3 cartes quelconques (S-E-P-T = 4 cartes, la quatrième carte en partant du bas est bien un 7.

Etape 3 : la coupe du jeu

Prendre le jeu face en l'air, distribuer une par une les cartes en expliquant : « je vais distribuer une à une, vous pouvez me dire stop quand vous voulez »

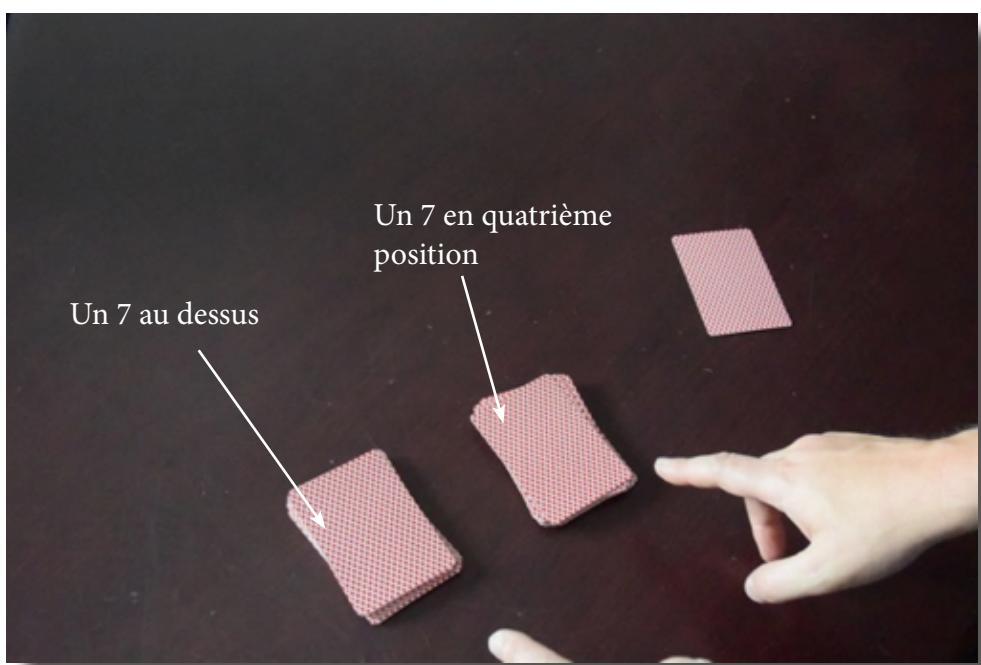
Expliquer ça tout en passant déjà les premières cartes afin de ne pas perturber le montage, le spectateur ne coupera pas dans les 5 premières cartes ☺

Retourner les paquets face en bas sur la table.



Faire choisir avec le « choix du magicien » quel paquet sera celui « *avec lequel on va jouer* »

Celui de droite est à donner au spectateur (celui avec un 7 en quatrième position), il doit le tenir en main



Expliquer ceci :

« Le jeu a été coupé, maintenant on va voir sur que quelle carte vous avez coupé.”

Retourner la carte sur le paquet sur la table : un 7.

Demander au spectateur d'épeler S-E-P-T en déposant une carte à la fois, face en bas.

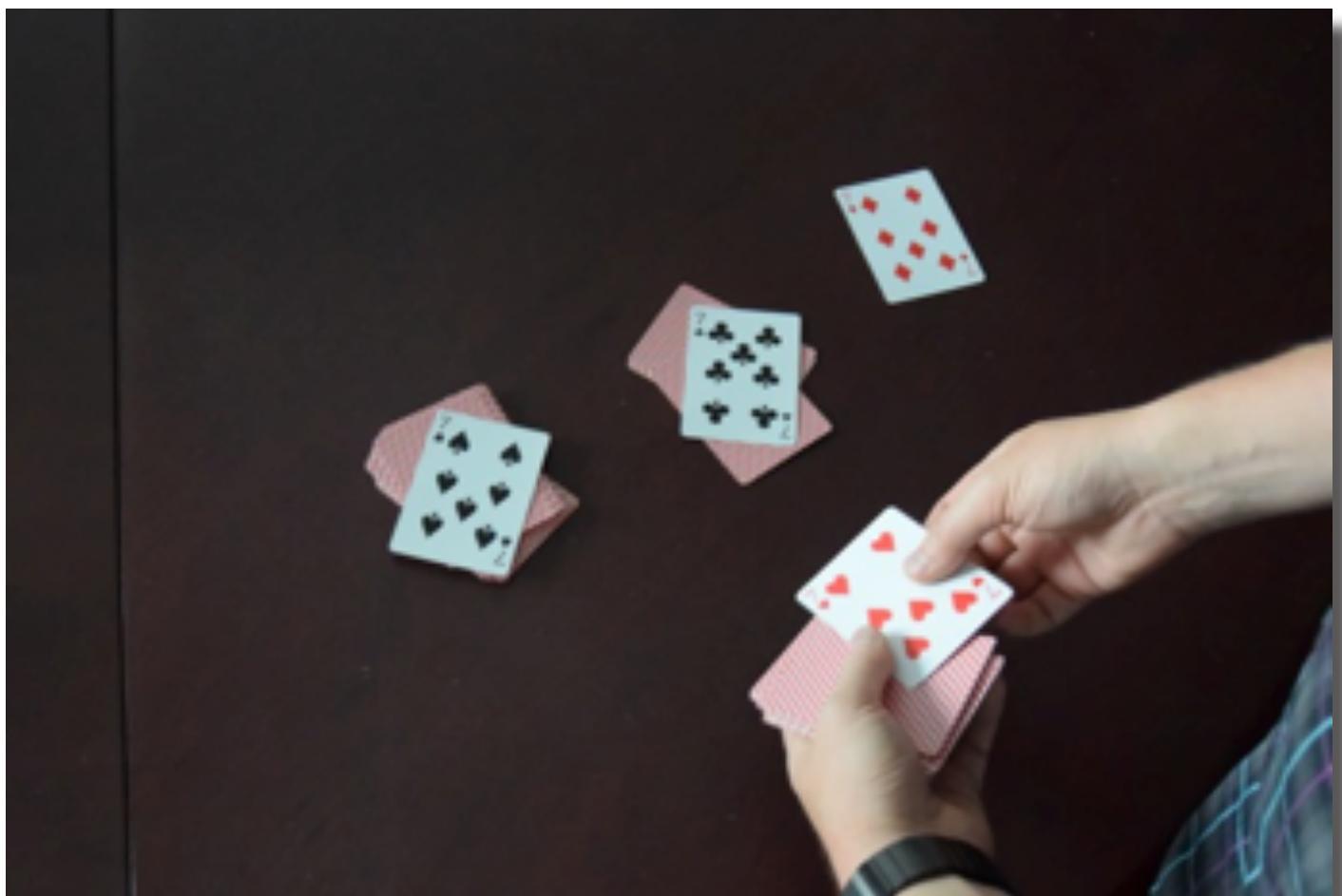


En retournant la dernière, aussi un 7 !

Ensuite se tourner vers la pré-diction : encore un 7.

Expliquer : « mais pour finir en beauté, il faut un carré, pouvez-vous retourner la première carte du jeu que vous avez en main ? »

Encore un 7 ! Belle coïncidence non ?







Faut que je vous dise...

C'est Francis Wuillot, alias Fantomas, qui m'a conseillé les deux tomes « **Impossible !** » de **Larry Becker**, un chouette ouvrage consacré au mentalisme, de la même veine que « *The Thirteen Steps to Mentalism* » de Tony Corinda, « *Mentalisme Pratique* » d'Anneman ou « *Prisme-les couleurs du Mentalisme* » de Max Maven...

Vous y trouverez, dans le premier tome, une bonne cinquantaine de routines diversifiées : peu de chances que vous n'en trouviez pas l'une ou l'autre qui vous conviennent ! Celle que j'ai choisie pour illustrer son ouvrage (la somme d'une vingtaine d'années consacrée au mentalisme, quand même !) est intitulée « jeu de coïncidences ».

La première mouture impliquait de simples cartes à jouer... Mais le fait de les remplacer par des blagues en rehausse véritablement l'intérêt !



Résumé de l'effet : des blagues ont été coupées en deux (l'amorce et la chute), chacune écrite donc sur 2 cartons blancs... : 5 blagues en tout, donc 10 cartons (j'utilise des cartes blanches Bi-cycle)

Ces cartons sont mélangés à l'aide de plusieurs spectateurs, puis assemblés 2 à 2... Et lus à voix haute: heureuse coïncidence, les 2 parties de chacune des blagues se sont réunies pour former un tout cohérent –humour garanti... si vous choisissez les blagues en fonction de votre public ! (Dans un congrès de médecins, des blagues sur les docteurs et leurs patients, etc.)

Les blagues ? Voici celles que j'utilise pour un public adulte (j'en ai une autre série pour les enfants)-les deux premières proviennent du livre de Larry Becker :

- J'ai trouvé récemment un emploi dans un hôpital psychiatrique (...) Je sers de la soupe aux légumes.
- J'ai demandé à ma femme de me parler pendant l'amour (...) La nuit dernière, elle m'a appelé d'un hôtel.

- Si parfois tu te sens petit, inutile, démoralisé ou dépressif (...) n'oublie jamais que tu as été un jour le spermatozoïde le plus rapide de la bande !

- Dans le lit, le mec demande à sa femme « Connais-tu la différence entre 1 minute de fellation et 1 minute de sodomie ? » -Euh, non (...) Et le gars, souriant : « T'as deux minutes ? »

- Une pizza brûlée, une bière congelée et une femme enceinte : Quel est le point commun ? (...) Dans les trois cas, y a un gars qui ne l'a pas retirée à temps !

Comment ça marche ? C'est un tour automatique. Il suffit de respecter les consignes...

-Les cartes sont classées dans l'ordre (les 5 amorces, puis les 5 chutes) : a-b-c-d-e-a'-b'-c'-d'-e'

-Faux mélange...et autant de vraies coupes (complètes) qu'on veut : les coupes ne changent rien à l'ordre cyclique des cartes.

-On compte une par une les 5 cartes supérieures (ce qui inverse leur ordre...Pense au jeu-miroir) et on confie chaque petit paquet (de 5 cartes) à 2 spectateurs : ils formeront un duo d'humoristes.

-La phrase « QUEL DUO DE CHOIX ! » va être épelée par le mentaliste : un troisième spectateur désignera à chaque lettre lequel des 2 premiers devra prendre la carte supérieure de son jeu pour la glisser en dessous de son paquet...ET, à la fin de chaque mot, le mentaliste prend la carte supérieure de chacun des paquets et les met sur la table ou confie au fur et à mesure ces paires de cartes à un autre spectateur...

-Lorsque le duo d'humoristes n'a chacun plus qu'une seule carte en mains, ils sont invités à lire, l'un à la suite de l'autre la blague ainsi recomposée. Les autres paires de cartes seront lues à leur tour...

Remarques : De manière à lire les 2 morceaux de la blague dans le bon ordre (l'amorce puis la chute), Larry préconise d'écrire au verso de chaque carte les mots « trait(s) d'humour » (avec ou sans « s » pour les distinguer)...Perso, j'ai écrit les amorces horizontalement et les chutes verticalement-formats paysage/portrait...et je demande aux spectateurs de lire d'abord silencieusement leur texte, cela me permet, même éloigné, de distinguer le premier qui parlera) Et puis, je parle aussi des « cadavres exquis » qui donnent le ton...

Pour trouver des blagues amusantes, pas trop connues...et courtes !, merci Internet : vous connaissez les zoiaux, les chiens bleus de F.Jannin ou le chat de Geluck ?

Et si vous vous voulez inventer votre propre phrase (*) à épeler... : Pour le jeu en miroir de 5 cartes –chacun, il faut mettre en dessous d'abord 4 cartes, puis 3, puis 2, enfin 1 (ou un nbre impair-ici le mot « choix ») : il vous faut donc rechercher des mots correspondants au nbre de

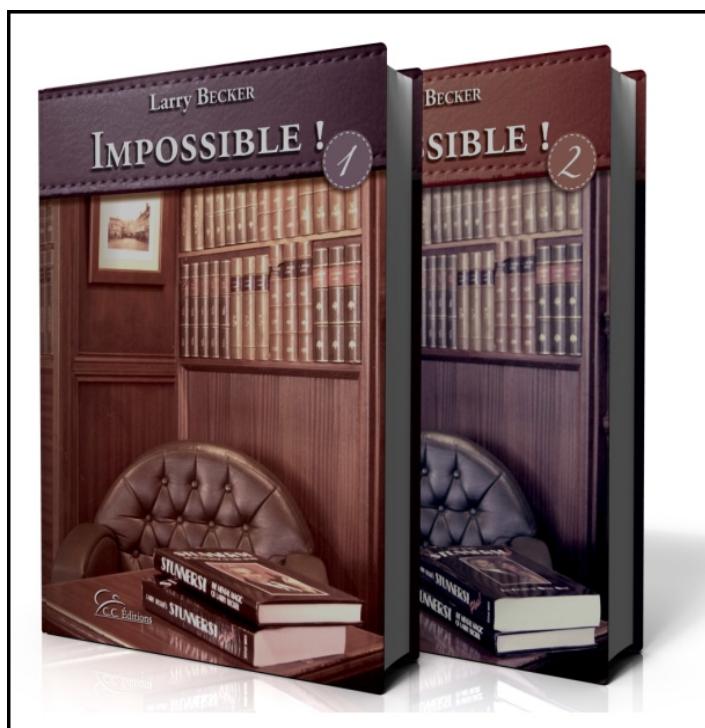
lettres : (tant que c'est impair pour le dernier)

Et pour 6 blagues (donc 12 morceaux), ce serait 5, puis 4, 3, 2, 1(ou un autre mot impair)

(*)Moi, j'en ai trouvé deux, pour d'autres routines :

-« Tout est un choix »...dans la vie. Et on peut broder autour de cette idée pour encore mieux impliquer les spectateurs...

-Et si, un jour, capturé par des talibans, vous vous retrouvez au fond d'une geôle où, pour tuer le temps, et amadouer vos gardiens, vous leur faites quelques tours de magie, vous pourriez peut-être essayer une phrase dans le genre « Dieu est un mythe », non ?



Raymond



Faut que je vous dise... Encore un CARRÉ MAGIQUE... ?

...Oui, mais un carré magique sans rien devoir mémoriser ni calculer ! (Un p'tit clin d'œil à Daniel en passant : c'est à lui que j'ai pensé quand j'ai découvert cette routine)

Origines :

- Vous connaissez tous le forçage du nombre 34, à l'aide d'une grille de chiffres ?

On entoure n'importe quel nombre et on supprime tous ceux se trouvant sur la même rangée et la même colonne. Ex. : si j'ai entouré le 7, je supprime le 5, 6 et 8 ; ainsi que les 3, 11 et 15. On agit de même plusieurs fois, jusqu'à ce qu'il ne reste que quatre nombres entourés... dont on fait l'addition : le résultat obtenu sera toujours 34.

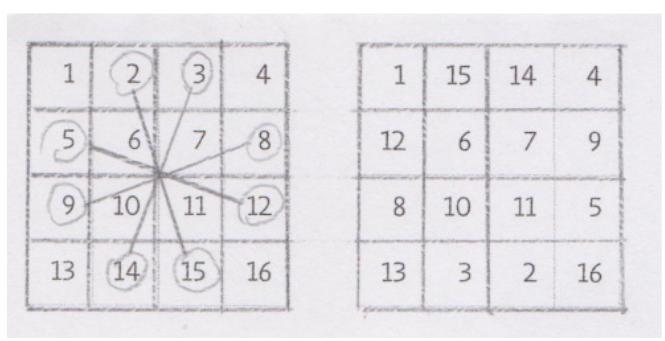
- Comme je l'avais expliqué dans un ancien Informagic (l'article intitulé « Les couleurs du Mentalisme »), Max Maven préconise d'utiliser 4 feutres (marqueurs) de couleurs différentes. Un premier spectateur trace à l'aide de chacun d'eux une ligne verticale, le deuxième y trace des lignes horizontales. On additionne ensuite les chiffres se trouvant à l'intersection des lignes de même couleur.

Une chouette idée qui fait participer plusieurs spectateurs...et rajoute un peu de couleurs au numéro.

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16

Remarque : il ne s'agit pas ici de ce qu'on appelle un vrai « carré magique » : cette disposition ne permet que de *forcer* le nombre 34...(*)

(*) Dans un autre article, intitulé « Magie impromptue », je vous donnais un truc pour transformer le premier tableau « de forçage du nombre » en un *vrai* « carré magique » où l'addition des nombres dans toutes les rangées, colonnes et diagonales, et même les carrés des coins et du milieu !, donnera aussi le nombre 34 ! Pas mal, hein ?



Revenons un instant au carré de départ (pour le forçage du nombre 34) :

- Maintenant, si vous voulez « encore plus » noyer le poisson, imaginez de faire basculer ce panneau d'un quart de tour vers la gauche... Vous obtenez alors celui-ci :

4	8	12	16
3	7	11	15
2	6	10	14
1	5	9	13

- Mais vous pouvez laisser libre cours à votre imagination pour obtenir d'autres possibilités encore : Par exemple, en le « découplant » en quatre bandes horizontales que vous assemblez différemment, telles que :

2	6	10	14
4	8	12	16
1	5	9	13
3	7	11	15

- Et si à présent, on le découpaît en 4 bandes verticales qu'on réassemble, on pourrait obtenir :

6	14	2	10
8	16	4	12
5	13	1	9
7	15	3	11

Bon, là, je m'arrête.

(J'étais déjà content d'avoir trouvé toutes ces petites astuces... Mais la suite me semble encore plus intéressante...)

Les carrés magiques: En mathématiques, un carré magique d'ordre n est composé de n^2 entiers strictement positifs, écrits sous la forme d'un tableau carré. Ces nombres sont disposés de sorte que leurs sommes sur chaque rangée, sur chaque colonne et sur chaque diagonale principale soient égales. On nomme alors constante magique (et parfois densité) la valeur de ces sommes.

Un carré magique normal est un cas particulier de carré magique, constitué de tous les nombres entiers de 1 à n^2 , où n est l'ordre du carré.

...Allons plus loin :

Dans son livre « Impossible », *Larry Becker* propose d'utiliser le recto d'un grand panneau pour forcer le nombre 34...et le verso où il fait la démonstration d'un carré « totalement magique »...où *tous* les carrés intérieurs (pas seulement ceux des coins et du centre) forment aussi le nombre 34 ! Voici son carré magique :

14	1	12	7
11	8	13	2
5	10	3	16
4	15	6	9

Bon à savoir : J'étais depuis pas mal de temps à la recherche de feutres « effaçables à sec » et autres feutres « pour tableaux blancs »...

J'en avais déjà essayé pas mal : les *Bic-Velleda*, les *Steadtler non-permanents*, etc.

Mais j'étais toujours un peu déçu du résultat, surtout sur le plastique transparent...lorsque j'utilisais ma plastifieuse pour mes documents.

(Si vous connaissez une marque qui offre de bons résultats, pensez à moi !)

En attendant mieux, j'ai quand même trouvé chez *Delhaize*, des feutres de leur marque...et qui donnent de très bons résultats (en essuyant avec un chiffon mouillé) : ce sont des feutres « Maxi pointe aux encres ultra lavables » (électionnées pour être lavables sur la peau et la plupart des tissus !) Donc, apparemment, rien à voir avec les tableaux blancs et les plastiques...Mais cela fonctionne !

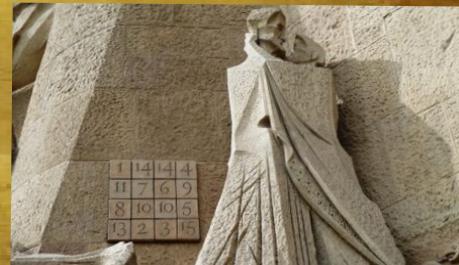
Un Carré magique sur la Sagrada Familia de Barcelone



La façade de la Passion de la basilique la Sagrada Familia à Barcelone a été sculptée par Josep Maria Subirachs. Juste à coté d'un groupe de sculpture représentant la passion, il y a un carré magique gravé dans la pierre de la Sagrada Familia. La présence de ce petit objet mathématique sur la façade d'un église paraît insolite. Mais si on se penche un peu sur ce carré magique, on peut y voir un symbole.

Le Carré magique sur la Sagrada Familia est appelé le cryptogramme de Subirachs. Il a une somme magique égale à 33.

Les interprétations sur ce chiffre ont été diverses, mais il semble qu'il soit en relation avec l'âge présumé de la mort du Christ. Ce même nombre 33 apparaît aussi dans le Parc Guëll où la somme des escaliers revient à 33. cela pourrait signifier un lien à la franc-maçonnerie. Le nombre 33 du Carré magique représente le plus haut rang pouvant être atteint au sein de la franc-maçonnerie. Gaudí était probablement franc-maçon, né à Reus, l'un des berceaux de la franc-maçonnerie. En tout cas, ce Carré magique demeure un mystère que Gaudí a emporté avec lui dans sa tombe.





Quand les probabilités nous jouent des tours... de magie

par Jean-Michel Hoeffelman, alias Jaminov

Il y a quelques temps, Eric nous a présenté un tour de carte qui a le mérite d'être extrêmement simple (tour automatique sans trucage ni préparation – j'aime !), tour résistant bien sûr uniquement dans l'art de le présenter.

Le magicien prend deux jeux de cartes complets tout à fait quelconques (comme le sont tous les jeux de cartes des vrais magiciens), il les fait mélanger chacun et demande à deux personnes de l'assistance de peler simultanément les cartes une à une et de les déposer sur la table, face en l'air. Ce serait quand même fort que lors de ces tirages successifs, deux cartes soient identiques !

Les deux jeux ayant été mélangés, les cartes présentées ainsi deux à deux sont en effet normalement toutes différentes. En effet, il existe plus de $8 \cdot 10^{67}$ (8 suivi de 67 zéros) façons de distribuer 52 cartes (factorielle de 52 ou $52!$ pour les mathématiciens), soit nettement plus que le nombre d'atomes qu'il y a sur la terre et la probabilité que deux cartes identiques sortent à un moment donné est donc infime... sauf quand le magicien intervient !

...ou simplement le calcul des probabilités :

“C'est pas beau ça?”

En effet, la probabilité, qu'en retournant simultanément, deux à deux, toutes les cartes de deux jeux quelconques mélangés, on trouve deux cartes identiques est presque de $2/3$, très exactement $p = (e-1)/e = 0,632\dots$ avec « e » la base des logarithmes népériens (*) ; c'est pas beau ça ?

Bon ça ne vous donne pas une certitude de réussir mais, si vous le faites deux fois de suite (arguant que vous avez dû manquer de concentration la première fois ou que les cartes ont été insuffisamment mélangées...), la probabilité de réussite devient $1-(1-0,632)\times(1-0,632) = 0,86$, soit presque 9 chances sur 10 !

Comme quoi, il faut se méfier de ce qui paraît tout à fait improbable ;

Pour ceux qui auraient des doutes voici une tentative d'explication :

Soit A et B les deux jeux

Au premier retournement de cartes, il y a $1/52$ chance que la première carte du jeu B corresponde à celle du jeu A ; soit p_1 cette probabilité.

Au second retournement, cette probabilité est toujours de $1/52$ multiplié par la probabilité que la carte du jeu B, identique à la seconde du jeu A, ne soit pas sortie au premier retournement, soit $(1-1/52)$

Bref, selon cette approche, la probabilité que les deux cartes se correspondent est égale à $p_2 = (1/52)\times(1-1/52)$

De même, au troisième retournement on a une probabilité $p_3 = (1/52)\times(1-2/52)$; et ainsi de suite, la probabilité totale d'une correspondance étant la somme des 52 probabilités individuelles ($p = p_1 + p_2 + p_3 + \dots + p_{52}$).

Le raisonnement est assez simple, voir simpliste mais j'ai vérifié son exactitude lorsque le nombre total de cartes n est petit (au lieu d'être égal à 52 pour un jeu complet).

On trouve en effet pour n = 3, une probabilité de 2/3 et pour n = 4, une probabilité de 5/8, ce qui est tout à fait correct.

Malheureusement, ce raisonnement est faux !

D'une façon générale, il est toujours difficile de calculer l'arrivée d'au moins un événement (en l'occurrence la correspondance de deux cartes); dans pareil cas, mieux vaut calculer son opposé :

La probabilité de ne pas avoir de correspondance au premier tirage est évidemment de $(n-1)/n$. n, pour rappel, est le nombre de cartes, c-à-d dans le problème initial, 52

La probabilité de n'avoir toujours pas de correspondance après le second tirage est donc $(n-1)/n \times$ la probabilité de non correspondance au second tirage.

Que vaut-elle cette probabilité de non correspondance au second tirage ? Elle vaut la probabilité de tirer de B, la valeur tirée de A au premier tirage, soit $1/(n-1)$ + la probabilité de tirer de A au second tirage la carte qu'on a tirée de B au premier tirage, soit aussi $1/(n-1) +$ la probabilité de tirer 2 cartes



différentes au second tirage : $(n-3)/(n-2)$. En effet, avant le second tirage qui succède à une non correspondance du premier, on n'a plus que n-2 cartes identiques dans les 2 paquets !

Vous me suivez toujours ?

Rassurez-vous, au troisième tirage, l'explosion combinatoire fait capituler ...

En fait ce problème a été traité par les grands mathématiciens que sont Bernoulli et Euler (pour les connaisseurs), ce dernier étant considéré par beaucoup comme étant le plus grand mathématicien de tous les temps, mais la démonstration complète est due à un mathématicien belge Eugène Catalan né à Bruges en 1814 et mort à Liège dans sa 80me année. Il a non seulement établi la probabilité de tirer au moins une carte identique dans les deux paquets mais aussi 2,3,4...m cartes, quel que soit m ($< n$).

La démonstration tient sur seulement 22 pages et je la tiens à disposition de tout qui le souhaite ;-).

Ce paradoxe de probabilités est à comparer au célèbre paradoxe des anniversaires :

Combien de personnes, prises au hasard, faut-il réunir pour avoir une chance sur deux que deux d'entre-elles aient leur anniversaire le même jour ?

On aurait tendance à répondre environ $365/2$ soit quelque 180.

Rappelons, en effet, qu'on ne cherche pas la probabilité que deux personnes aient leur anniversaire un jour donné mais bien que 2 personnes aient leur anniversaire un jour quelconque tiré n fois parmi 365.

Pour terminer, cette petite aventure dans le monde des probabilités, je pose la question :

Qui n'a jamais été confronté à une histoire du style :

« Rendez-vous compte, je me promenais sur une plage désertique d'un pays lointain et, devinez sur qui je tombe, mon voisin de palier... Quelle coïncidence extraordinaire ! » ?

En effet, la probabilité à un moment « t » de rencontrer son voisin à l'autre bout du monde est infime mais il y a une infinité de rencontres improbables – ou plus généralement – d'événements improbables qui peuvent survenir et, qui plus est, pas seulement à un moment « t » mais durant toute notre existence. Or le produit d'un infiniment petit par un infiniment grand peut donner n'importe quoi et en particulier « 1 », c-à-d la certitude qu'un événement hautement improbable se produira un jour dans notre vie !

A bon entendeur...

(*) En fait la probabilité tend vers $(e-1)/e$ quand le nombre total de cartes différentes n tend vers l'infini mais elle converge très vite et pour n = 10 on trouve déjà p = 0,632





Faut que je vous dise...

Cela fait un petit temps déjà que j'envisageais de vous faire partager mes idées à ce sujet : les « petits plus » qui rendent la magie encore plus convaincante pour les spectateurs ou, dans un autre domaine, ceux qui facilitent la tâche du magicien...

Pourquoi « petit » ? Parce qu'il s'agit parfois d'une si petite chose, d'un petit rien... pour améliorer une routine, la rendre plus convaincante aux yeux du public.

Pour ce faire, on peut jouer sur le texte, le boniment en le rendant plus plausible ; ou sur l'objet qu'on utilise en le détournant de sa fonction première par exemple ; enfin sur la présentation, la méthode utilisée, ou encore la manipulation en jouant sur la psychologie ou même en changeant de méthode pour perturber ceux qui connaissent par exemple.. bien que ces trois points soient fort liés dans la plupart des cas...

Il suffit parfois d'une simple allégation qui tient rend la route pour enrober un simple truc d'une petite histoire qui lui donne une tout autre atmosphère. Un exemple ? Ma routine « Complètement parano ! ». A la base, c'est le Joker qui retrouve une carte choisie : ici, un simple tour de cartes classique. L'idée de commencer par créer l'atmosphère « Tous fichés, je vous le dis... On est tous fichés à cause de ces fichues puces électroniques qui

envahissent tout... Même les cartes d'identité ! D'ailleurs, je vous le prouve : l'un de vous aurait sa carte d'identité sur lui ? » Et puis, après avoir appuyé la puce de la carte d'identité sur l'index d'une carte à jouer, ce sera la puce électronique qui jouera son rôle afin de retrouver la carte choisie...

“Les zizis inégaux changent l'atmosphère”

Un autre exemple ? Vous connaissez tous, et l'avez sans doute pratiquée, la classique routine des « trois cordes ». Avouez que lorsque Duraty y intègre son fameux texte poétique des Zizis inégaux, l'atmosphère créée change du tout au tout !

De même lorsque Charles exhibe son premier dollar reçu lors d'un voyage en Amérique, l'histoire racontée porte la simple manipulation à un autre niveau.

Le texte de Duvivier pour sa géniale routine de la carte caméléon est un pur bonheur. Mais là, nous entrons dans un autre domaine... où l'objet même (les cartes à jouer) a été transformé !

En voici d'ailleurs d'autre

tres exemples :

Dans un livre pour enfants, une routine, le triangle des Bermudes, est expliquée : une pièce de monnaie est placée entre 3 allumettes disposées en triangle, le tout recouvert par une carte à jouer sur laquelle on dépose, durant un court instant, une boîte d'allumettes (contenant un aimant... mais chut, faut pas le dire)... Et lorsqu'on soulève la carte, la pièce a disparu.

Le petit plus dans ce cas-ci, consisterait à remplacer la pièce de monnaie par... un timbre poste ! Qui donc pourrait imaginer que ce dernier soit devenu magnétique, à part un magicien qui aurait inséré un morceau de lame de rasoir entre deux timbres ? (Merci à Revers qui m'a refilé le tuyau... il y a plus de quarante ans !)

Herman, dans mes souvenirs, a lui aussi truqué avec des aimants des boîtes en plastique pour pellicules de photo ; à l'époque, elles étaient monnaie courante et personne ne pouvait en soupçonner le trucage.

Dans le même ordre d'idée (le magnétisme), et par exemple pour les routines de chop-cup, les gobelets en cuir ou en bois me semblent préférables à ceux en métal. Oui, je sais, le laiton ou le cuivre ne sont pas magnétiques, eux non plus, mais peu de gens le savent...(*1)

Et pour ceux qui s'amusent

avec un aimant PK, la bague aimantée est une invention innovante : qui pourrait suspecter une simple alliance d'être à l'origine de ces étranges phénomènes de psychokinèse ? (Il existe aussi du papier métallisé, de la couleur aimantée, et bien d'autres choses encore...)

La carte au lasso, cela vous dit quelque chose ? Une carte choisie, remise dans le jeu qu'on laisse tomber dans un chapeau ; une corde viendra s'enrouler autour (mwouais, là encore, il s'agit d'aimants qui entrent en action)... Dans une routine pour enfants, j'ai remplacé la corde par un serpent qui bouge comme un vrai ! (Merci à Merlin et son compère Hodges pour leur excellente revue Mad Magic qui m'a fait passer de si agréables moments !) Dans cette même routine, j'avais aussi transformé un classique tour de cartes (truquées) en cartons portant des dessins d'animaux (pour forcer le serpent en question)

Et à propos de la carte au lasso, ne passez pas à côté de l'excellente variante de Gaëtan Bloom... où la corde enroulée autour de la carte sera jetée dans le public !

Ici, ce n'est ni l'histoire, ni l'objet (encore que...) auxquels on a incorporé le petit plus... mais la méthode, la manipulation.

Un autre exemple dans cet ordre d'idées : ma routine de cartes ESP où je devine les cartes choisies par le spectateur. Basée sur le jeu miroir ou palindromique et où le spectateur, ayant devant lui deux paquets, choisit alternativement 5 cartes prises à chaque fois sur l'un des deux paquets. Le petit plus consiste, pour les 2

ou 3 premiers choix seulement, à lui faire soulever les cartes supérieures de chaque paquet : le choix sera donc fait en toute connaissance de cause. Ce qui renforce par là l'idée que les cartes ont été préalablement bien mélangées et que le hasard seul intervient.

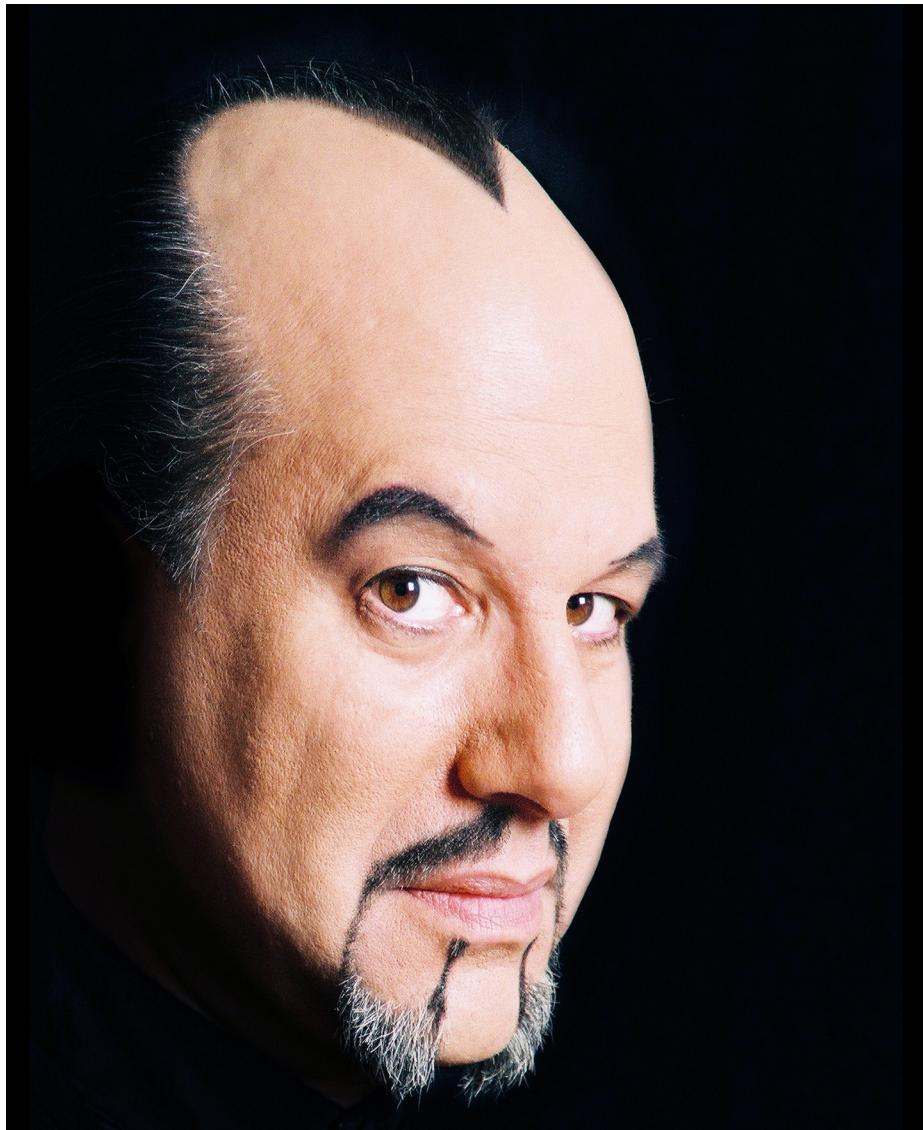
Même idée pour le classique choix du magicien entre plusieurs objets : Max Maven a publié, d'abord dans la revue Mad Magic, puis dans son livre traduit en français, Prisme, toute une étude à ce sujet. Christian Chelman en a proposé par après une intéressante variante à l'aide de pièces de collection (dans son livre Légendes urbaines... qui vient d'être réédité !)

Dans une routine où vous utilisez le forçage Pateo

(« Point At Two Eliminate One », « montrer deux, en éliminer 1 »), le fait d'utiliser des contenus identiques peut aussi être considéré comme un « petit plus »...

Et si on ne parle que de manipulations de cartes, il vous suffira de montrer votre manière d'effectuer une levée double ou le comptage Elmsley à Daniel Rhod : n'en doutez pas, il vous expliquera illico quelques autres améliorations, avec le nom de leurs auteurs respectifs et la date de création !

Puisque j'en suis à la cartomagie, autant rappeler ce qui pourrait être un principe de base : lorsqu'un étalement des cartes sur la table permet de vérifier que la carte choisie s'est bien retournée dans le



jeu...mieux vaut présenter l'ensemble du jeu faces en l'air, ce qui permet d'accroître le suspens, de laisser respirer les spectateurs un instant afin qu'ils prennent bien conscience du miracle, bref de faire monter la mayonnaise comme l'expliquait si bien Jean Merlin dans son livre « Magic book »

Et pour un mentaliste, afin de rendre plus plausible, plus véridique son expérience, ne jamais deviner « mot pour mot » la phrase choisie, ne pas reproduire exactement le dessin du spectateur...mais plutôt s'en rapprocher assez que pour le convaincre définitivement du succès de l'expérience.

Adolescent, j'avais beaucoup de succès avec la « carte TV » où une carte déchirée dont on brûlait les morceaux réapparaissait dans un éclair, enfilée sur un ruban : il en manquait invariablement un morceau qui... Là, plutôt que de le confier préalablement au spectateur, je le laissais tomber comme par inadvertance...et faisais mine de ne pas comprendre ce qui s'était passé avec ma carte : « pourquoi donc un morceau en moins ? » jusqu'à ce qu'un spectateur le retrouve. Me suis bien marré un jour, dans une réunion de famille, où l'un de mes oncles voulant me faire un sale tour a mis le pied dessus : là, c'est bien lui qui a été le plus surpris ! Et quel succès... car tous avait vu son geste, certains ont d'ailleurs protesté, et au final, ils étaient encore plus convaincus de la réalité du phénomène !

Autre chose : et que penser de l'usage d'un compère ? (Aïe, j'en entends déjà qui hurlent que ce n'est pas honnête...hum, l'honnêteté n'a

jamais vraiment eu sa place en magie, que je sache ; et le compère n'est ni plus ni moins qu'un moyen au même titre que n'importe quel autre trucage, gimmick ou fake...)

Mais, tant qu'à l'utiliser, que pensez-vous de celui, un brin perturbateur (*2), qui critique ouvertement le magicien : « Est-ce que je peux, moi, le mélanger, ton jeu ? » Et le magicien, déconfit (*2), qui se sent obligé de lui laisser mélanger le jeu...Et le spectateur qui en profite, monte sur scène et lui fait d'affilée 2 ou 3 faux-mélanges bien convaincants !

“Suis curieux de voir ce que tu sauras en faire, de mon jeu à moi!”

Ou, lorsque le magicien, tout en extrayant un paquet de cartes de sa poche, explique « je suppose que personne n'a sur lui un jeu de cartes à me prêter... ? » lui sort, fièrement : « Moi, j'en ai un ! Suis curieux de voir ce que tu sauras en faire, de mon jeu à moi!»

Le comparse peut aussi être appelé à vérifier le matériel utilisé : un « spectateur » méfiant voulant à toute force toujours tout vérifier...au point même de déranger quelque peu les autres participants, et qui laissera échapper à sa vigilance l'objet crucial qui ne pouvait être vu par nul autre...

Il peut aussi être un vérificateur parmi les autres, le dernier par exemple...et qui agit ! J'ai en mémoire, à ce propos, un petit tour bien connu des amateurs : le magicien pose une pièce de monnaie sur le plat

de sa main, et la recouvre d'un foulard...L'un après l'autre, plusieurs spectateurs vérifient, mais sans soulever le foulard, qu'elle est bien en place. S'ensuit un petit geste magique, et le magicien enlève le foulard : la pièce a disparu !

Enfin, comme dans le préambule, je parlais aussi des petits plus qui facilitaient la tâche du magicien, je terminerai cet article par quelques moyens mnémotechniques qui m'ont souvent aidé (comme je le dis souvent, mon pauvre cerveau fatigué et mes petits doigts malhabiles m'ont souvent contraint à user, et abuser ?, d'astuces et autres échappatoires) :

Ne serait-ce qu'écrire au crayon sur le rabat d'un jeu truqué le mot qui vous fera vous souvenir de son utilité...

Dans ma routine ESP dirigée basée sur celle de Christian Gesbert, les 2 cartes ESP dont la prédiction se trouve dans le pendule sont le cercle et les vagues, les seuls symboles avec des arrondis qui me font penser au mouvement rotatif du pendule. De plus, le cercle (1 seul trait) me fait penser à mettre à la gauche du spectateur le symbole du cercle (la carte ou l'enveloppe sur lequel il est dessiné) : inconsciemment, puisqu'on lit de gauche à droite, la prédiction lui semblera encore plus convaincante (vous n'avez pas choisi la bonne enveloppe, mais je pense que votre choix se portera sur le cercle et les vagues)

Ce qui me remet en mémoire un petit truc que je pratiquais avec mon frère aîné, Serge, lorsque nous étions enfants. Il suffit de poser à l'autre la question : « Tu préfères la magie blanche ou noire ?...

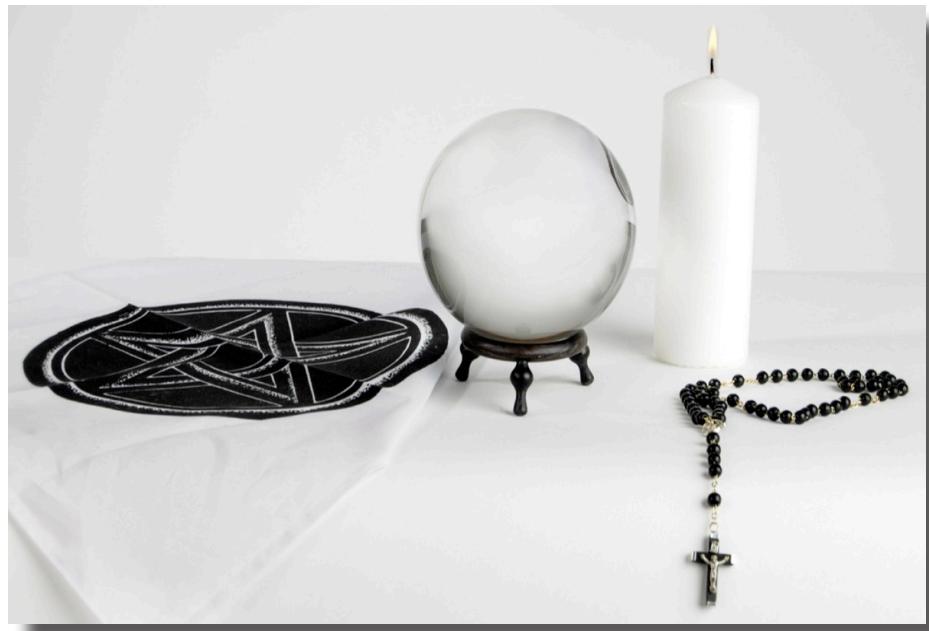
Trente ans plus tard, il a suffit qu'on se repose cette question pour se retrouver sur la même longueur d'onde !

L'effet est très simple : le magicien quitte la pièce et son assistant fait choisir un objet par quelqu'un du public. Lorsque le magicien revient, l'assistant montre successivement plusieurs objets, sans jamais prononcer un seul mot, et bien sûr, le magicien devine celui qui a été choisi... Le truc semble évident... pour les initiés : l'objet choisi est celui qui suit un objet de couleur blanche... ou noire selon le « type » de magie choisi !

(*1) *On travaille avant tout pour le public : dans ma routine Lucky Luke, lorsque je tire avec le (vrai) revolver en direction du jeu lancé en l'air par un spectateur et qu'on recherche la carte transpercée par la balle (pas d'inquiétude, je vise juste : il s'agit toujours de celle qui avait été choisie !)... là aussi, la carte trouée (au préalable avec une perforatrice, puis brûlée avec une cigarette, et finement dentelée à l'aide d'un cutter) a un beau rendu. Mais si je devais faire ce tour devant un public d'amateurs d'armes à feu (à mon club de tir, par exemple), la carte trouée aurait un moins bel aspect !*

(*2) *Là je me rends compte que je n'ai pas parlé du rôle joué par le magicien, sa partenaire ou leurs comparses... Il va sans dire que le fait de bien jouer son personnage est en soi un « petit plus » supplémentaire, loin d'être négligeable !*

De même, on pourrait aussi penser à tous les à-côtés de la présentation : costume, musique, éclairage, etc.



“Magie blanche ou magie noire?”

Photography Memory Card

Par Daniel

Source: « The Card Trick Teacher »

<http://www.thecardtrickteacher.com/card-trick-video.php?v=27167>

Préparation :

1. Faites deux paquets avec les cartes classées aléatoirement par paires de même couleur.
Par ex. :

Paquet n° 1 :	Paquet n° 2 :
2♥	2♦
9♠	9♣
5♣	5♠
V♦	V♥
Etc.	Etc.



2. Placez les 2 paquets l'un sur l'autre.
Vous êtes prêt.

(Cette disposition, même cartes retournées faces en l'air, ne permet pas de voir le moindre classement du jeu...)

Effet :

Faites couper le jeu plusieurs fois ou faites des faux mélanges. L'important est de respecter la séquence.

Dites que vous allez mémoriser le jeu.

Etalez-le faces en l'air, faites semblant de mémoriser et remettez le jeu faces cachées.

Eventaillez et faites choisir une carte que le spectateur pose face cachée sur la table. (Il peut aussi la glisser directement dans sa poche...)

Etalez à nouveau le jeu faces en l'air et vous devinez de quelle carte il s'agit.

Explication :

Coupez le jeu à l'endroit où le spectateur prend sa carte.(Par ex. le 10♠)

Etalez le jeu faces en l'air et repérez la 1ère et dernière carte. Par ex le 6♦ et le R♥.

Repérez les cartes sosies du 6♦ et R♥, soit le 6♥ et le R♦

Entre le 6♥ et le R♦ nous aurons le 10♣. Son homologue est le 10♠ soit la carte choisie.

Quelle mémoire !!!

PS : Il suffit de remettre la carte choisie sur ou sous le paquet et on est prêt pour le tour suivant.

Amazing BEGINNERS Card Trick

Par Daniel

Source: « The Card Trick Teacher »

<http://www.thecardtrickteacher.com/card-trick-video.php?v=30071>

Routine

Placez les 4 As sur le paquet.

Coupez le jeu en quatre parties en ne perdant pas de vue la partie supérieure qui contient les 4 As.

De n'importe quel autre paquet, vous prélevez 3 cartes que vous placez sous ce paquet puis 3 autres cartes que vous placez une à une sur les autres paquets.

Faites la même chose en terminant par le paquet qui contient les As.

Retournez la 1ère carte de chaque paquet, ce sont les 4 As.



*Ce magazine est le
vôtre, n'oubliez pas
d'envoyer des articles!*



REUNION DU C.B.I- 2016

HALL DES SPORTS » RICHARD BEAUTHIER «
SALLE « LE VESTIAIRE «
114 RUE VANDERVEKEN- 1083 GANSHOREN
Bus 87-84 (qu'on peut prendre à Simonis)

JEUDI 8 décembre : Le fil invisible
JEUDI 22 décembre : Tours à bricoler soi-même
(ou faire bricoler)

CERCLE BELGE D'ILLUSIONNISME

Association sans but lucratif
42 square François Riga – 1030 Bruxelles - 02/2423153
cbi-prestidigitation@skynet.be -
Président : Mr Heine Raymond : 0475/ 67 38 51