

Informagic

n° 210



**Les cartes
ESP:
le plein de
tours! P3**



**Le spectacle
à l'IRSA
P18**



Le mot du président

Je tiens avant tout à remercier toute notre équipe de magiciens pour leur prestation à la soirée de l'IRSA ce samedi 24 février 2018. De l'avis de tous, ce fut un succès !

Des photos et un petit reportage sur leurs performances suivront. Mon fils Cédric a fait « quelques » photos : déjà 65 photos sur son site ! Pour les voir et les enregistrer, il vous suffit de vous inscrire sur PIWIGO (<https://fr.piwigo.com/>)



...Et pour la suite ? Les idées ne manquent pas :

Une nouvelle représentation dans un autre lieu ? (nous avons déjà une demande au sein du hall des sports Richard Beauthier...)

Un de nos membres, Alain –alias Mc Gregor, me propose un changement de l'insigne (le pin's) de notre cercle. Il nous fera sans doute quelques propositions lors d'une prochaine réunion...

Quelques dates à retenir aussi : La BMF organise une brocante, gratuite pour les membres !, ainsi que 2 conférences le samedi 9 juin à Zemst. Alain y a déjà réservé une table, il propose que d'autres membres le fassent aussi : l'occasion de faire une petite pub pour le CBI – avis aux amateurs !

Et à propos de brocante magique, nos amis du Nord Magic Club organisent leur traditionnelle brocante (avec une conférence aussi), le 1er mai 2018 (place Doumer, 59700 Marcq-en-Baroeul)

Bon, allez...assez parlé ! Je vous laisse feuilleter ce nouveau numéro (je sens déjà vos petits doigts frétiller d'impatience...)

...Bonne lecture !

Raymond



Faut que je vous dise...

...à propos des cartes ESP

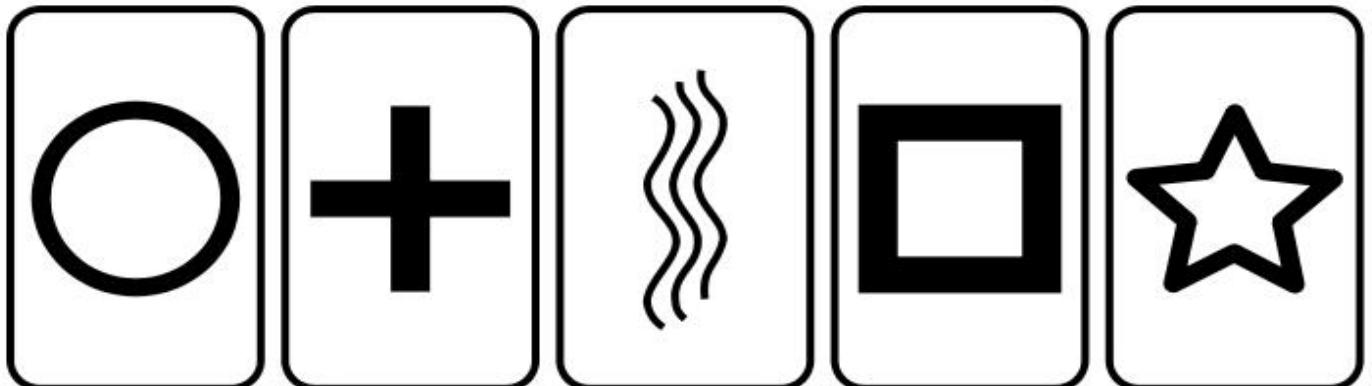
Les « cartes ESP » appelées aussi cartes de Zener sont un jeu de 25 cartes comportant 5×5 symboles formés d'un nombre de lignes croissant : cercle, croix, vagues, carré, étoile à cinq branches. Inventées en 1920, elles ont été utilisées lors des premières recherches quantitatives effectuées dans le domaine de la clairvoyance, en particulier par Joseph Banks Rhine qui en serait l'inventeur ; il les a nommées ainsi en l'honneur de son collègue Karl Zener qui avait eu l'idée des cinq motifs retenus.

L'expérience réalisée avec les cartes de Zener vise généralement à déterminer le taux de clairvoyance d'un sujet : un expérimentateur tire les 25 cartes l'une après l'autre, sans les montrer au sujet de l'expérience, qui doit deviner le symbole inscrit sur chacune d'elles. Un taux normal de réussite (provoqué uniquement par des réponses données au hasard) serait de 20 % (ou 25 % si l'on prend en considération la tendance naturelle du sujet à ne pas proposer deux fois de suite un même symbole). Et donc : au-delà de 25 %, qui sait ? Vous êtes clairvoyant...ou illusionniste !

ESP = Extra Sensory Perception

Les cartes les plus courantes vendues sous cette dénomination sont donc au nombre de 5 et peuvent être classées, de 1 à 5, selon un procédé mnémotechnique d'après le nombre de traits qui forment le dessin : le cercle, la croix, les vagues, le carré ...et l'étoile (5 pointes).

...Ce qui, en outre, peut être intéressant dans la mesure où, même les yeux bandés, certains mentalistes parviennent à deviner la figure dessinée par quelqu'un...surtout si ce dernier utilise une craie et un tableau...et si le mentaliste a de bonnes oreilles !



Je ne pense qu'il y ait beaucoup d'ouvrages écrits sur le sujet...En voici pourtant quelques-uns dont j'ai eu connaissance:



1. Les nouvelles cartes ESP chez Pavel 's Top-magic

Il s'agit d'un petit livret d'une vingtaine de pages qui contient deux séries de cartes ESP. Aux 5 cartes classiques (*fig.1) ont été ajoutées 4 cartes supplémentaires (fig.2)

Les cartes sont marquées.

2. «Les cartes ESP» d'Armand Porcell aux éd. Techniques du Spectacle

L'auteur ayant une formation de cartomane, la plupart de ses routines sont basées sur une manipulation: faux mélange, levée double, change de carte...

Il utilise uniquement les cartes classiques.

3. La revue Mindon Mania a publié, en 1992, trois petits fascicules consacrés aux cartes ESP. Certaines routines utilisant aussi d'autres figures que les «classiques», ou l'adjonction d'un mot ou d'un nombre sur les cartes classiques...

Pour ceux qui sont intéressés, vous trouverez chez A&T Magic Circus Shop (= ancienne boutique Raimoni), un nouveau jeu ESP sorti chez Bicycle, ainsi qu'un jeu au tarot dissymétrique (... ce qui permet de retrouver facilement une carte replacée dans le jeu par le spectateur, même si celui-ci le mélange par la suite!)

A mon avis , il existe deux grandes catégories de routines utilisant les cartes ESP:

a) Le magicien prouve ses propres capacités (Il parvient à deviner une carte qui a été choisie, à prédire le choix du spectateur...)

b) On teste les capacités du ou des spectateurs...

Quelques idées pour une création de routine:

- La plupart des techniques propres à la cartomagie peuvent être utilement employées: levée double, change de carte, forçages divers...

- Certaines routines classiques de «petits paquets» peuvent donner des idées de présentation.

- Les cartes truquées peuvent aussi s'avérer utiles: marquages, tarot asymétrique, coin coupé, cartes biseautées, «roughing fluid (=colle à base de caoutchouc, ou colle repositionnable)...

- Utilisation d'accessoires: boule de cristal, pendule, magnétophone, prédiction écrite, pentacle, portefeuille Himber... (personnellement, j'éviterais la boule de cristal et le pentacle qui risquent d'être anachroniques...)

- Certains accessoires peuvent s'utiliser d'une manière non-conventionnelle...

Quelques exemples: - le pendule, s'il est creux, peut contenir une prédiction qui permettra une seconde sortie en cas d'échec de celle qu'on prévoyait;



- le portefeuille Himber, traditionnellement utilisé pour une double prédiction ou un change, peut servir de prédiction à cinq sorties (voir à ce sujet ma routine dans l'informagic n° 123...) et les cartes ESP sont justement au nombre de 5!

- un magnétophone peut aussi servir pour une prédiction à deux sorties (on appuie directement sur la touche PLAY, ...ou on remet d'abord la cassette au début!)

- Des procédés classiques tels que «le choix du magicien», le principe du décalage, la donne australienne, le jeu palindromique(*)...peuvent aussi s'avérer utiles.

- Il est intéressant de connaître quelque peu l'origine de ces cartes afin d'en justifier leur emploi: elles auraient été créées peu avant la deuxième guerre par le docteur Zener, et ce à la demande du docteur Rhine qui donnait des cours de psychologie à l'université Duke, à



Durham. «ESP» signifie «Extra Sensory Perception»...

Le but étant de trouver des symboles neutres et très différents les uns des autres.

- Ces cartes ont un ordre logique facilement mémorisable: rond-croix-vagues-carré-étoile.

(le rond est formé d'un seul trait, la croix à l'aide de deux traits, les vagues sont au nombre de trois...) Si tout le jeu est ainsi classé, il peut être coupé plusieurs fois, cela ne changera pas l'ordre cyclique... et permettra, en connaissant la carte du dessous, de désigner celle que le spec-

tateur aura prise au-dessus du jeu!

Cela permet aussi de reconnaître une carte **pensée**: donnez un gros marqueur et du papier dessin et demandez au spectateur de simplement **penser** à une carte et de la dessiner «afin de bien imprégner son esprit...»

Même en vous éloignant quelque peu et en lui tournant le dos, vous entendrez le nombre de traits qu'il utilisera pour dessiner le symbole...

Quelques routines classiques déguisées en «spécial ESP»:

1) 5 cartes sont placées, faces cachées et dans l'ordre logique devant le spectateur. Lorsque le magicien - pardon, le mentaliste! - se retourne, le spectateur est invité à en retourner une, en prendre connaissance, et la remettre au même endroit.

Le mentaliste reprend les cartes, les met en poche, et n'en ressort que quatre qu'il aligne sur la table, faces cachées...

Le spectateur les écarte quelque peu afin de laisser de la place là où se trouvait la carte dont

il avait pris connaissance...et le mentaliste ressort de sa poche la carte du spectateur!

Le truc: un deuxième jeu se trouve en poche, classé lui aussi en ordre logique...Dès que le spectateur montre la place qu'occupait sa carte, vous connaissez la valeur de celle-ci et en retirez le duplicata.

2) Pendant que le mentaliste a le dos tourné, un premier spectateur mélange le jeu et en retire un certain nombre de cartes qu'il compte et dont il retient le nombre; le second spectateur prend les cartes restantes et les compte aussi...

Le jeu est ensuite recomposé et remis au mentaliste qui en distribue les cartes une à une, en les comptant à voix haute, face au premier spectateur: ce dernier doit retenir la carte qui correspond au nombre de cartes qu'il avait prises.

Attention: la dernière carte **n'est pas** remise **sur** le paquet, mais **en-dessous** (le mentaliste s'en sert comme d'une pelle, pour reprendre tout le paquet de cartes distribuées...)

Le mentaliste agit de même avec le deuxième spectateur qui lui aussi retient la carte correspondant à son nombre.

Enfin, chaque spectateur est invité à reprendre dans le jeu la carte en question et à la déposer, face cachée, sur la table... Lorsqu'on les retourne, ils ont choisi tous deux le même symbole! ...pas de doute: ils sont particulièrement doués tous les deux!

Le truc: Il s'agit d'un tour automatique.

3) Et si on combine deux principes, celui de **l'ordre logique (ou cyclique)** et celui du **décalage**: Le mentaliste a le dos tourné. Un spectateur coupe le jeu plusieurs fois - coupes complètes évidemment! - Il prend ensuite un petit paquet de cartes sur le dessus du jeu et le dépose devant lui. Il glisse le restant du paquet devant un deuxième spectateur qui en prélève lui aussi un petit paquet... Le restant du jeu est mis à l'écart.



Chaque spectateur est invité à prendre connaissance de la carte se trouvant au-dessus de son paquet, d'en retenir le symbole, de la remettre sur son paquet et de mélanger consciencieusement ce dernier...

Lorsque le mentaliste leur fait face, il est à même de deviner les cartes choisies!

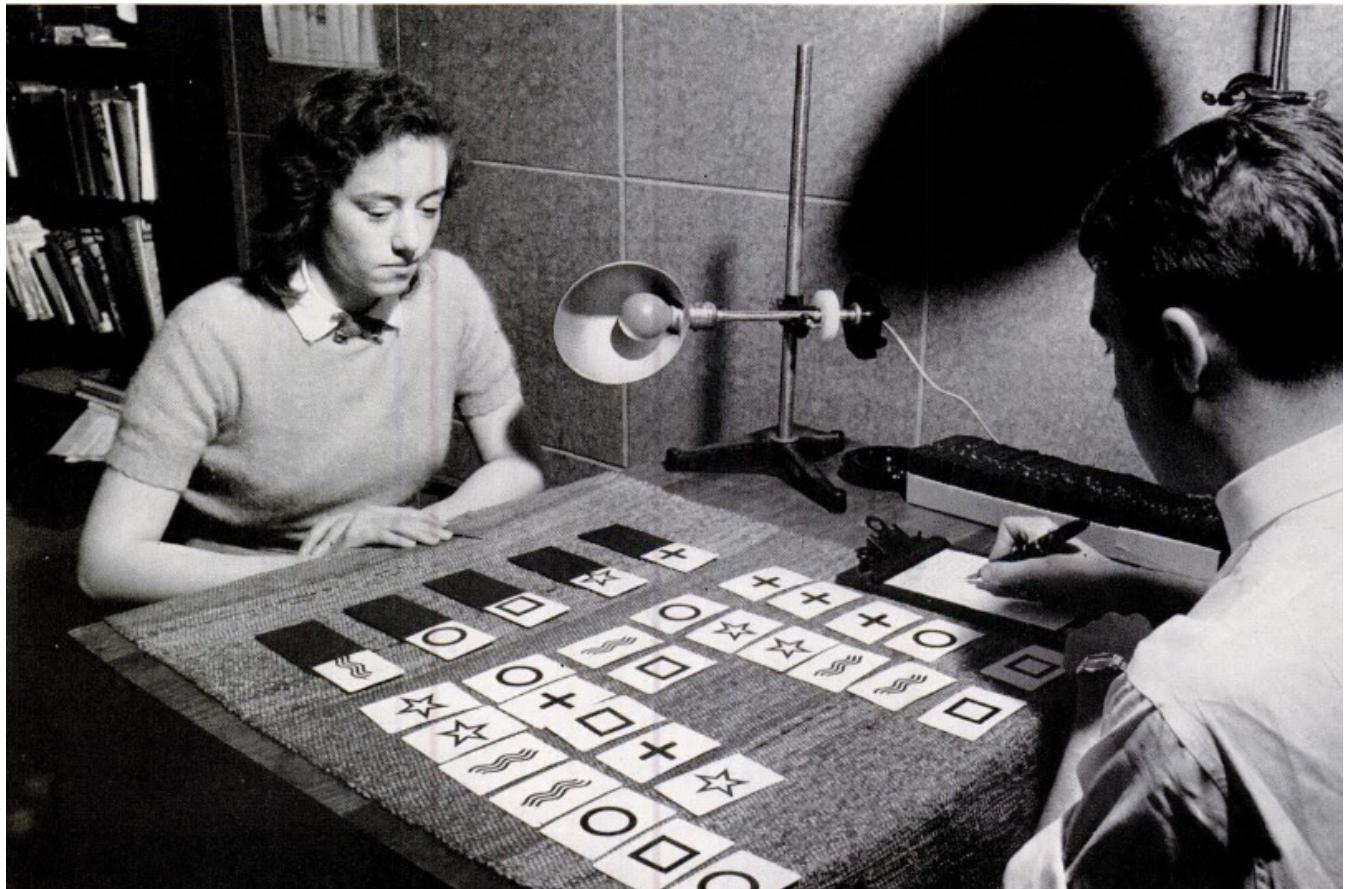
Le truc: en reprenant négligemment le restant du paquet et en jetant un coup d'œil sur la carte

inférieure, on peut deviner la carte choisie par le premier spectateur...et en reprenant les cartes de celui-ci, il suffit de les compter (...mine de rien, en les reprenant pour les déposer sur le restant du jeu) pour deviner la carte du deuxième spectateur!

Exemple: la dernière carte du talon est la croix (=2). Celle du premier spectateur sera (2+1=3):les vagues.

Si le premier spectateur avait prélevé sept cartes: vagues=3...+7=10.

Du nombre obtenu, on peut retirer des multiples de cinq: donc 10-5=5...ce qui correspond à l'étoile! Oui, je sais, cela a l'air un peu compliqué à décrire...mais essayez avec les cartes en mains: vous verrez que le principe en est assez simple!



4) La donne australienne: 5 cartes, toujours dans l'ordre logique, sont déposées devant le spectateur. Celui-ci est invité à les reprendre dans n'importe quel ordre.

Soyez attentif, et repérez quelle carte il place en avant dernier lieu (=la deuxième à partir du dessus)...et faites votre prédiction.

Sous le prétexte que la première partie correspond à sa volonté –il a pris les cartes dans l'ordre qu'il désirait- ...et qu'il s'agit à présent de faire intervenir le hasard, demandez-lui de pratiquer la «donne australienne»: la carte du dessus est posée sur la table, la suivante en-dessous du paquet qu'il tient en mains, la troisième à nouveau sur la table, etc.

La dernière carte qu'il aura en mains correspondra à la prédiction.

Le truc: Sur 5 cartes, en appliquant la donne australienne, ce sera toujours la deuxième à partir du dessus qui restera en dernier lieu dans les mains du spectateur!

5) Le jeu palindromique(*): Les cartes sont classées: rond, croix, vagues, carré, étoile – rond,...

Le spectateur coupe le paquet en deux et place les deux moitiés l'une à côté de l'autre. Il retourne l'une ou l'autre des moitiés et prend ensuite cinq cartes sur le haut d'un des paquets au choix: il peut, par exemple, prendre les deux premières cartes d'un des paquets, puis la première carte du deuxième paquet, ensuite la carte du haut du premier paquet, et la carte supérieure du deuxième paquet...

Le résultat correspondra toujours, quoiqu'il fasse, à la prédition: «rond, croix, vagues, carré, étoile»

Idéalement, il vaut mieux préparer le jeu suivant un ordre moins évident, par exemple: «rond, rond, croix, carré, vagues»

(*) Un jeu «palindromique» est un jeu coupé en deux, dont les deux moitiés superposées sont symétriques et inversées: si la première carte (en haut du paquet) est une croix, la dernière sera aussi une croix; si la deuxième carte est un carré, l'avant-dernière carte est un carré...

Encore d'autres tours!!

1 ESP prédition :

Effet : Une prédition est confiée à un spectateur (cela commence souvent de cette manière, les routines de prédition, non ?)

Le mentaliste sort un jeu de cartes ESP, demande à un spectateur de bien vouloir (*) distribuer les cartes une à une, les unes sur les autres, et faces visibles...et de s'arrêter quand il le désire...

...La carte correspond à la prédition.

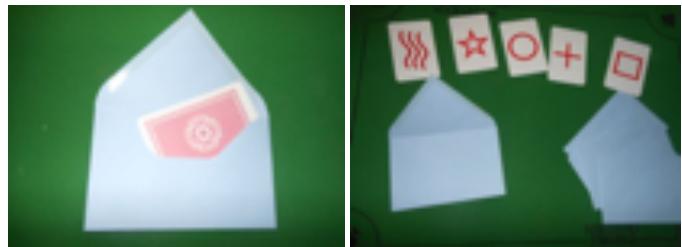
Ouf.

(*) S'il ne veut pas, changez de spectateur !

Secret :

- Il y a deux sorties possibles, par ex. le rond et les vagues. Faudra donc prévoir un carton double-face avec un rond dessiné au recto et des vagues au verso. Ou l'inverse. Hum. A moins que vous ne préfériez le portefeuille Himmer, ou une enveloppe à deux compartiments, ou...

- Montage du jeu : chaque symbole à forcer est alterné avec un autre signe sans impor-



tance. Ex. : rond – croix – vagues – carré – rond – étoile – vagues – croix – rond – carré...

- Le spectateur s'arrêtera donc : - soit sur un des deux symboles à forcer (le rond ou les vagues) « la dernière carte que vous avez déposée est donc... »

- soit sur un des symboles sans importance « personne ne connaît encore la carte suivante ! Montrez-la à l'assemblée... »

Une autre méthode... consisterait à aligner toutes les cartes sur la table, faces visibles (pas de panique : l'arrangement ne sera pas perçu !) Le mentaliste promène lentement son doigt sur la longueur de l'étalement, à une distance de 30 cm... Au stop du spectateur, il abaisse son doigt...sur un rond ou des vagues !

De plus... si vous marquez les tarots des cartes à forcer (d'un coup d'ongle ?), cela vous permet de montrer les faces des cartes, puis de les aligner, faces cachées (normal : les faces, elles, ne sont pas marquées ! vous suivez toujours ?)...

2. Les enveloppes aux cartes ESP :

Une routine de cartes ESP ...d'après Corinda

Effet :

Le mentaliste montre un jeu de cartes ESP et en sort une de chaque sorte : un cercle, une croix, un carré, etc.

Il sort aussi de sa poche une série d'enveloppes et demande à un spectateur d'en choisir 5...

Retenant les enveloppes, il insère dans chacune d'elles, bien visiblement, une des cartes... Il referme soigneusement et colle chacune des enveloppes qu'il remet ensuite au spectateur...

Ce dernier les mélange.

Après avoir observé quelques instants le spectateur, le mentaliste semble pris d'une soudaine inspiration et écrit fébrilement sur une ardoise ou un papier une prédition : cette dernière sera confiée à un deuxième spectateur, ...face cachée : suspens oblige !

Après avoir bien mélangé les enveloppes, le premier spectateur est invité à en choisir

une ; il remet les 4 autres enveloppes au mentaliste.

Ce dernier reprend ensuite l'enveloppe choisie par le spectateur et en retire la carte : il s'agit du cercle ...ou de l'étoile ! (*1)

Et, bien sûr, lorsque le second spectateur retourne l'ardoise, la prédiction correspond !

Arcanes : (J'aime utiliser ce mot de temps à autre...Mais si tu ne vois pas directement la solution à ce petit...problème, je t'en prie : relis encore l'effet avant d'aller plus loin !)

(*1) Je te conseille, pour cette routine, le jeu de cartes Piatnik : les cartes nécessaires s'y trouvent (...pour le choix du cercle...ou de l'étoile !)

Bon, d'accord, juste parce que c'est toi !... si tu n'as trouvé de méthode valable pour réaliser cet effet, il suffit d'utiliser des cartes double face : au verso de chacune se trouve un cercle (...ou une étoile, c'est selon !)

Remarques : Au début de la routine, les 5 cartes se trouvent ensemble dans une des 5 enveloppes, je les en retire tout en montrant incidemment le tarot de la carte « cercle » (la seule qui a un tarot, vu que les 4 autres sont des double-faces !), je retourne le paquet faces visibles et les étale tout en expliquant l'utilité et la provenance de ces dessins...avant de les mettre chacune dans une enveloppe séparée.

3. ESP dirigée :

(une routine d'Alain Gesbert...qui, lui, utilisait des symboles complètement différents des signes ESP classiques)

Matériel et préparation: il vous faut un pendule spécial (on peut le dévisser et y mettre un message)

A défaut, il existe dans les magasins animaliers de petits étuis cylindriques servant à écrire l'adresse des propriétaires des animaux familiers...

5 enveloppes avec, dessiné sur chacune, un des signes ESP

Dans chaque enveloppe se trouve une carte ESP différente de celle dessinée sur l'enveloppe...sauf une seule enveloppe qui contient le même signe (l'étoile). Le spectateur devra trouver celle-là à l'aide du pendule... « très spécial » car en métal, de forme conique....

Une enveloppe contient « tout le matériel nécessaire à cette expérience » (dont un carton qu'on ne sortira pas, avec la mention : « le spectateur se trompera, il choisira l'enveloppe avec la croix et le carré »)

Dans le pendule, une autre prédiction : « le spectateur se trompera, il choisira l'enveloppe avec le cercle et les vagues »

L'enveloppe avec l'étoile contient la carte « étoile »

Dans l'enveloppe « cercle », la carte « vagues »

Dans l'enveloppe « vagues », la carte « cercle »

Dans l'enveloppe « carré », la carte « croix »

Dans l'enveloppe « croix », la carte « carré »



S'il n'a pas choisi la bonne enveloppe... lui rappeler :

- Soit « j'avais dit au début que cette enveloppe contenait « tout » le matériel nécessaire, vous vous souvenez ?...regardez à l'intérieur... »

- Soit : « j'avais dit au début que ce pendule était très spécial, vous vous souvenez ?...regardez à l'intérieur... »

Présentation : Sortir tout le matériel de la grande enveloppe en expliquant que celle-ci contient tout le matériel nécessaire pour tenter une petite expérience de mentalisme, notamment un pendule très spécial et 5 petites enveloppes...

Expliquer que chaque enveloppe contient une carte avec les mêmes dessins, mais que ceux-ci ont été mélangés et qu'il s'agit de trouver la seule enveloppe contenant le même dessin...

On peut utiliser le pendule...

Remarques :

- Les petites phrases sibyllines en début de routine (« cette enveloppe contient tout le matériel nécessaire...un pendule très spécial ») sont importantes pour la suite de la démonstration...en fonction du choix final !

- Un moyen mnémotechnique pour me souvenir où se trouve la bonne prédiction : l'enveloppe (bords droits) contient celle de la croix et du carré (dessins avec lignes droites aussi) ; le pendule contient celle des vagues et du cercle (lignes courbes)

- C'est le rabat de la « grande » enveloppe qui y maintient la prédiction : je peux donc en écarter l'ouverture pour laisser tomber tout son contenu sur la table.

- Avant d'ouvrir la bonne prédiction, j'étale devant le spectateur, de sa gauche à sa droite, l'enveloppe et la carte ESP dans le bon ordre en fonction de leur numéro (cercle = 1, croix = 2, etc.) Juste un petit plus psychologique qui renforcera la justesse de la prédiction –celle-ci commence en effet, à chaque fois, par le 1er symbole)

- Et lorsque je présente la « grande » enveloppe en début de routine, je n'hésite pas à insister sur le fait qu'il s'agit bien d'une expérience et que tout pourra être vérifié par la suite.

Souvent d'ailleurs l'un ou l'autre spectateur vérifiera le contenu de toutes les enveloppes...ce qui n'est pas gênant puisque (presque) rien n'est truqué !

4. Prédiction de 2 cartes ESP :

Comme cette routine utilise un jeu sans préparation et qui peut être mélangé, je la présente souvent après la routine suivante (lecture de pensée)

Ici, c'est le spectateur qui « joue au magicien » : c'est lui qui mélange le jeu, le coupe... puis invite le mentaliste à choisir 2 cartes (le spectateur présente le jeu éventailé, faces des cartes tournées vers le mentaliste)

Pendant qu'il mélange, le mentaliste se concentre : « oui...j'ai déjà un des symboles en tête...et le second...oui je vois... »

Il suffit ensuite, lorsqu'il présente le jeu éventailé de faire semblant de chercher les 2 cartes auxquelles on pensait...et de prendre au milieu du jeu les deux mêmes que les 2 cartes du haut.

Ces deux cartes sont posées faces cachées l'une à côté de l'autre devant le spectateur.

Ensuite le spectateur est invité à déposer une par une les cartes, en un petit tas et faces cachées devant lui. Dès qu'il a déposé les 2 premières (celles dont on a pris les doubles), lui dire qu'il peut prendre ses cartes n'importe où au milieu du jeu, en dessous, etc.
...et il s'arrête quand il veut (le restant des cartes ne servira plus)

A ce moment il reprend le petit tas de cartes...et les distribue une à une en 2 paquets « comme s'il distribue à 2 joueurs »...devant chacune des prédictions.

On retourne ensuite les 2 cartes du haut... elles correspondent aux 2 cartes que le mentaliste avait prédites.

Remarque : J'aime bien retourner « ma » carte en même temps que je demande au spectateur : « Avec votre main gauche, retournez la carte qui

se trouve à votre gauche... » Bof, c'est juste un petit plus lorsque les cartes ne sont pas l'une en face de l'autre...

5. Lecture de pensée :

(découverte de 5 cartes « choisies » par un spectateur)

Une 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.

Préparation : Les 10 cartes du haut (lorsque le jeu est faces en bas) sont préparées selon le principe du « jeu miroir ». Exemple : rond-croix-vagues-carré-rond-rond-carré-vagues-croix-rond

(J'apprécie le fait d'y inclure 2 cartes identiques (les ronds), ce qui rend l'effet plus...réaliste !)

Présentation : Je présente le jeu faces visibles et en explique la provenance, tout en pratiquant quelques faux-mélanges et en montrant les différents dessins...

Je passe ensuite le jeu à un spectateur en lui demandant de déposer sur la table, une à une et les unes sur les autres, une bonne dizaine de cartes...(*) Il en faut au moins 10.

Ensuite, il reprend ce petit paquet et le distribue en 2 piles, là aussi en les prenant une à une, comme s'il distribuait le jeu entre deux joueurs...

Je détourne alors ostensiblement le regard en lui demandant de soulever les 2 cartes supérieures et d'en garder une qu'il mettra sur le côté... Il refait cela encore deux fois : soulever les 2 cartes supérieures, en choisir une, remettre l'autre à sa place...

Pour les suivantes, je lui demande de se fier à son instinct, et de ne plus les regarder...

Lorsqu'il a ses cinq cartes en mains, je lui demande de les observer attentivement, je ferme les yeux et me concentre...

« Je vois un cercle... Si vous avez bien une carte avec un cercle, jetez-la sur la table... Une croix aussi... Si c'est le cas, jetez-la sur la table...etc. »

(*) Le but étant d'avoir au moins 10 cartes, on peut lui demander un nombre entre 10 et 20... (a-t-il un nombre de chance, un nombre fétiche ?) ; il m'arrive aussi de lui demander de lancer trois dés à jouer : d'un coup d'œil, je vois si la somme est supérieure ou égale à 10... et si ce n'est pas le cas, je peux aussi lui demander de relancer un ou deux dé(s) ... afin d'obtenir le nombre le plus grand possible...

Il m'est aussi arrivé de demander son jour de naissance et/ou le mois de sa naissance...

6. Le ciel étoilé :

(vagues et étoiles) – tiré du livre de Boris Wild « 10Max »

Matériel : une photo (ciel étoilé sur la mer), 5 cartes « vagues » et 5 cartes « étoiles »

Présentation : Montrer la photo et les cartes en expliquant que le spectateur va devoir se



servir de son intuition pour distinguer celles qui représentent l'océan (les vagues) et le ciel étoilé...

Les cartes, faces en bas, sont alors « mélangées » (faux-mélange), de manière à ce que les étoiles soient au dessus du paquet.(*)

Les 2 premières cartes sont posées devant le spectateur qui doit désigner celle qui selon lui représente une étoile. Cette dernière est posée sur la photo côté ciel...

Le restant du jeu est jeté sur la carte qui n'a pas été choisie.

Trois cartes sont ensuite déposées devant le spectateur qui doit en désigner deux ; ces 2 cartes rejoignent la première sur la partie ciel de la photo...Le restant du jeu étant à nouveau jeté sur celle qui n'a pas été choisie...

A présent, il convient de choisir les cartes représentant l'océan, la mer (les vagues) Ici aussi, 2 cartes sont posées devant le spectateur, il en désigne une qu'on déposera sur le bas de la photo, côté mer. Le restant des cartes est jeté sur celle qui reste...

Puis à nouveau 3 cartes, dont 2 seront choisies...

Il reste 4 cartes, on en pose deux (pour le ciel étoilé), il en choisit une.

Puis encore deux cartes pour l'océan...il en choisit une...

Reste deux cartes ...pour lesquelles on applique « le choix du magicien » : on lui demande « ciel ou mer ? » Et quelle que soit sa réponse, la carte du haut sera mise côté « étoiles », et celle du bas côté « mer » !

A ce moment, on retourne toutes les cartes : les étoiles sont au dessus, et les vagues sur l'océan !

(*) Et si tu possèdes des cartes ESP marquées, le spectateur peut lui-même mélanger le jeu. Il suffira d'un coup d'œil et de quelques secondes pour les remettre dans le bon ordre...en prétextant de les mélanger à nouveau afin que personne ne puisse deviner l'emplacement des cartes...

...Et à propos des cartes ESP « marquées » :

Il existe plusieurs marques, plusieurs sortes de jeux de cartes ESP marquées : Bicycle, ESP Origins, Royal Magic, Vernet, Modern ESP, Beyond ESP, ...

Et là, bien sûr, cela multiplie les possibilités !

Imagine par exemple un jeu classé, plus besoin de prendre les cartes en mains pour en déduire celle qui a été choisie !

7. Le tour qu'on ne sait pas expliquer :

(une routine de Sylvain Mirouf : « ESP rit »...qui m'a fait penser au fameux tour de Dai Vernon, d'où le titre que j'ai choisi)

On pourrait même l'effectuer avec un jeu asymétrique ou simplement en marquant 5 cartes identiques mais l'utilisation d'un jeu marqué facilite bien des choses !

Présentation : le mentaliste écrit sa prédiction (l'étoile) ; un spectateur mélange le jeu et le repose sur la table. Si la carte du dessus est l'étoile, le tour s'arrête là : on demande de montrer la carte supérieure et le spectateur ouvre et lit la prédiction.

Sinon, on lui demande de couper le jeu. Avec un peu de chance, une étoile pourrait s'y trouver.

Si la chance n'est pas de votre côté, on continue : Vous pouvez par exemple lui demander son jour de naissance et il distribuera sur la table une carte par lettre pour former une pile à côté du jeu. Et là,

chances par deux : trouver soit sur les de distribuer, soit paquet. Si c'est le mandez de montrer du petit paquet ou de compléter la

Et on peut Avec sa date de emple : s'il est né le les deux chiffres 6 cartes les unes aussi, un coup d'œil carte distribuée ou paquet...



vous multipliez vos une étoile peut se cartes qu'il vient sur le restant du cas, vous lui de la carte supérieure vous lui demandez coupe...

continuer ainsi... naissance par ex- 24, on additionne (2+4=6), il dépose sur les autres. Là sur la sixième sur le restant du

Et puis il y a encore le mois de sa naissance...Et puis l'année...et puis son prénom...et puis...zut.

Bref, vous l'aurez compris, on multiplie à chaque fois ses chances de tomber sur la bonne carte ! Et comme le propose Sylvain, rien ne vous empêche d'inclure dans votre jeu une (ou plusieurs ?) étoile(s) de plus, provenant d'un deuxième jeu identique : cela vous permet, plutôt qu'écrire la prédiction sur un bout de papier, de sortir une étoile au début que vous posez face cachée sur la table.

8. Coïncidence :

Effet : un premier spectateur mélange le jeu, l'étale, faces cachées, sur la table ...et choisit une carte sans la regarder ni la montrer aux autres. Un second spectateur coupera le jeu...et la carte de sa coupe sera la même que celle choisie au début. Coïncidence ?

Méthode : Lorsque le premier spectateur a étalé le jeu, il est invité à désigner une carte dans l'étalement ; le mentaliste l'interrompt alors un instant en lui demandant de la faire glisser vers lui et de la recouvrir de sa main...afin que personne ne puisse l'identifier ! (ce qui lui laisse le temps d'en apercevoir le marquage !)

Il suffit de repérer ensuite dans l'alignement une carte identique...et de la prendre avec toutes les cartes se situant à sa droite ; puis de déposer ce petit paquet sur les autres cartes : en somme, on veille simplement à ce que la même carte se retrouve au sommet du paquet recomposé !

Le deuxième spectateur coupe alors le paquet, et la partie du bas est mise au-dessus de l'autre, ...en croix ! (un simple forçage à la coupe en croix)

Après avoir récapitulé ce qui vient de se passer, le mentaliste dévoile la « carte de la coupe » et demande au premier spectateur de montrer la carte choisie ! Sans doute une simple coïncidence ou... ?

Remarque : Un effet de télépathie est aussi possible sur le même principe : ici, le premier spectateur regarde sa carte-mais lui seul peut la voir ! Tout en pensant fortement à cette dernière, il demande au second spectateur de bien vouloir couper le jeu « où il veut ».

9. Mélange australien :

10 cartes (deux séries complètes de signes ESP), rangées dans le même ordre, les unes après les autres : rond-croix-vagues-carré-étoile, rond-croix-vagues-carré-étoile

Les cartes sont présentées, faces cachées, à un spectateur qui en prend une et la met dans sa poche sans la regarder.

On coupe le jeu à l'endroit où la carte a été prise.

Mine de rien, les 3 cartes supérieures sont placées en dessous du jeu...

On rend le paquet au spectateur en lui expliquant le principe du mélange australien : la carte du haut est jetée sur la table, la suivante est mise sous le jeu, la carte suivante sur la table, la suivante en dessous du jeu, etc.

Et la dernière qui restera dans sa main sera la même que celle qui se trouve dans sa poche !



10. Retour aux sources :

J'ai souvent expliqué que si l'on connaît un principe en cartomagie, il peut souvent s'appliquer à d'autres supports : cartes ESP, tarot, photos, cartes ABC, etc.

Tu te souviens certainement de ce petit tour où le magicien fait semblant de connaître à l'avance les cartes qu'il prend tour à tour sur la table... ?

Ici le jeu est mélangé par un spectateur, les cartes sont étalées, en vrac, sur la table...et le mentaliste demande à un spectateur de désigner une carte au hasard...tout en pensant fortement au carré ! Lorsque la carte a été désignée, le mentaliste s'en saisit et demande ensuite d'en prendre une autre ...mais en pensant au cercle cette fois-ci !... Et lorsqu'une ou plusieurs cartes ont été prises, il les montre à la ronde : elles correspondent bien à sa prémonition.

Le truc ? Faut juste un peu de patience. On demande de désigner une carte tout en pensant fortement au carré, because j'ai comme qui dirait une prémonition !...Si, par chance, le spectateur désigne justement un carré (vive les

cartes marquées), le tour s'arrête là : on vérifie et on félicite le spectateur !

Si ce n'est pas un carré, mais, par exemple, un cercle...le mentaliste prend la carte désignée (sans la montrer) et demande à présent de penser fortement à un cercle...et de désigner une autre carte.

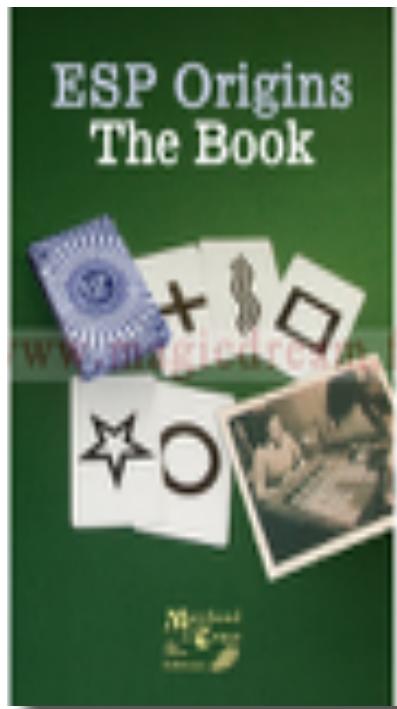
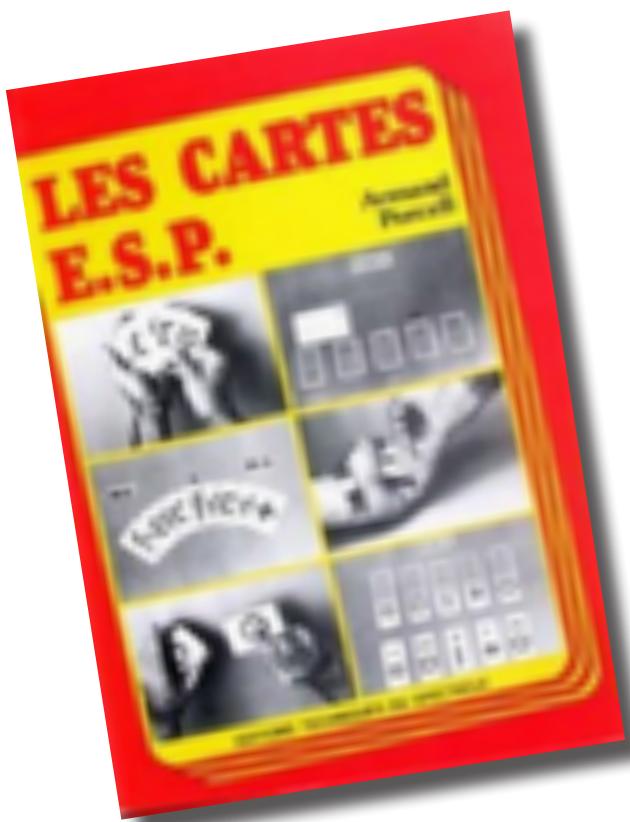
On espère ainsi que le spectateur désignera tôt ou tard le fameux carré demandé au début... et qui sera mis en dessous des cartes tenues en mains ; il suffira alors de montrer les cartes qui correspondent toutes à ce qui a été demandé.

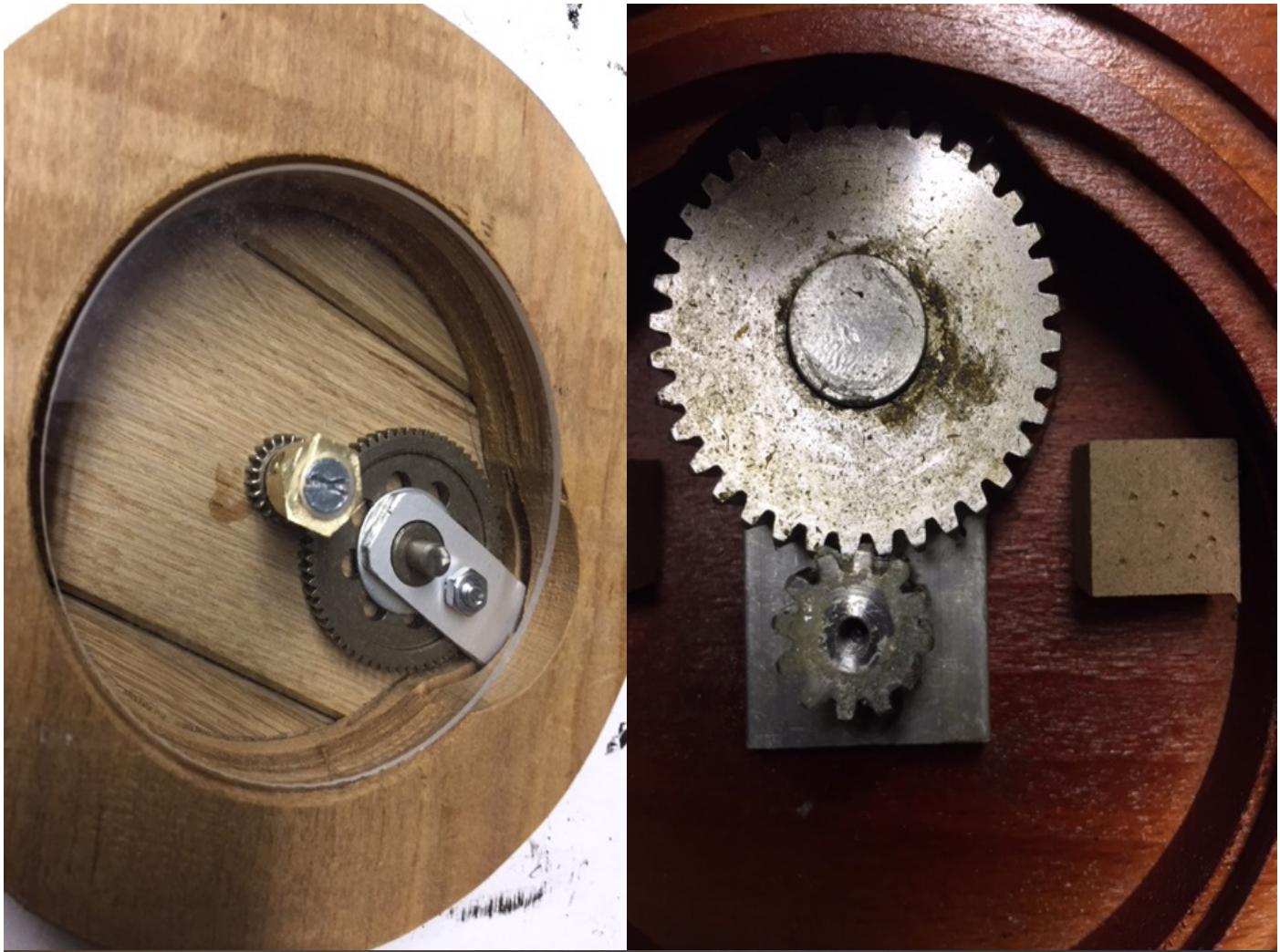
Mais si à la 3ème ou 4ème carte, on n'est toujours pas tombé sur ce fichu carré, mieux vaut que le mentaliste prenne les choses en mains...et essaie à son tour de prendre une carte (nul doute qu'en donnant le nom de la dernière carte choisie par le spectateur, il mette, lui, la main sur un ... carré. Ouf !)

...Vous en voulez encore ?

Plusieurs livres abordent le sujet :

1. « Les cartes ESP » d'Armand Porcell (Ed. Jean-Pierre Hornecker-Magix unlimited)
2. « ESP Origins –The Book » (Ed. Marchand de Trucs) avec des créations originales de Max Maven, Christian Chelman, Sylvain Mirouf, Richard Osterlind, Ludovic Mignon et Armand Porcell





En préparant une nouvelle version de la routine « Multiplaying Bottles » J'ai voulu incorporer une étape avec un verre à parois miroir qui permettait de faire voyager un foulard d'une place (goulot de bouteille ou autre verre). Quelque temps avant, j'avais acheté un tour de magie avec un socle, un verre et globe. L'effet est une carte ambitieuse qui remonte sur le dessus du jeu posé dans un verre couvert de la cloche de verre. Tout le secret vient du socle qui permet, en poussant un levier de faire faire un $\frac{1}{2}$ tour au verre sous la cloche.

Retenant cette idée pour la routine des bouteilles, j'ai demandé à Jean-Michel s'il pouvait fabriquer 2 exemplaires sur ce même principe. Aussitôt demandé, aussitôt analysé, aussitôt fabriqué !

Sur les photos vous pouvez voir le mécanisme qui permet de faire tourner le support en feutre. Ce mécanisme est simplement basé sur le principe de demi course de 2 roues dentées de diamètre spécifique. Alain

Spectacle à l'I.R.S.A.

I.R.S.A. ? L'Institut Royal pour Sourds et Aveugles.

Je commence à écrire ce mot le lendemain de notre spectacle à l'IRSA... où certains de nos membres se sont bien démenés ! Quelques souvenirs de cette mémorable journée :

- Un duo improbable de deux magiciens : un certain **Mc Gregor** formé à l'école traditionnelle de magie écossaise et son partenaire **Kazoo**, un gars plus débonnaire, toujours affublé de son chapeau rouge, nous ont fait une démonstration de *chasse aux pièces* bien divertissante. Et pour la petite histoire, leurs complices bien involontaires choisis dans l'assistance n'étaient autre que mon frère *Serge* (un ancien gendarme) et sa fille *France* !
- Mais notre ami écossais **Mc Gregor** et son partenaire **Kazoo** nous sont aussi revenus en deuxième partie où ils nous ont offert la *répétition* de leur spectacle... Eh oui, vous avez bien lu : ils se sont entraînés devant nous en essayant diverses méthodes pour faire apparaître des bouteilles ou faire changer de place tantôt des foulards ou des verres... et en nous expliquant aussi que chaque geste



magique avait son importance : un claquement de mains n'a pas le même résultat qu'un geste du doigt ou une parole magique ! ...Et même les applaudissements peuvent avoir parfois des effets imprévisibles !

- Notre ami **Jaminov** nous a fait, lui aussi, le plaisir d'intervenir à deux reprises : connaissant tous sa passion pour l'élaboration et la construction de tours de grandes et moyennes illusions, il nous a fait part en première partie de ses recherches sur la traversée des corps : un bras passant au travers d'une vitre, une guillotine géante dont le tranchant a même été signé par

reprises : connaissant tous sa passion pour l'élaboration et la construction de tours de grandes et moyennes illusions, il nous a fait part en première partie de ses recherches sur la traversée des corps : un bras passant au travers d'une vitre, une guillotine géante dont le tranchant a même été signé par



un spectateur... Mais s'il est amateur de choses matérielles et tangibles, nul doute qu'il soit aussi férus de magie... *mentale* ! **Jaminov** a en effet clôturé notre soirée en beauté par un effet de prédiction incroyable : grâce à la participation de plusieurs spectateurs volontaires, et de son coffre scellé, resté pourtant bien en vue tout au long du spectacle !

- **Magic'Ced**, de Namur, un ancien élève de l'IRSA avec une déficience visuelle, après quelques pas de danse effectué par 2 spectateurs, nous a présenté le fameux noeud voyageur... Très sympa d'ailleurs, ce jeune magicien. Et efficace aussi en



close-up.

- **Mister Bliss**, nous a offert un numéro muet, mais hélas bien trop long, intitulé « un premier rendez-vous », et mis en scène par **Médhi Beduin**. Plusieurs gags et effets magiques émaillaient son acte et son jeu de scène est par moments très impressionnant, ainsi que ses mimiques : allez savoir pourquoi, j'en ai même fait un parallélisme avec... *Jacques Brel* dans ses tours de chants !



- **Stephen Gaudio** (prononcez « Gaudio »), nouveau dans le club mais après deux ans de formation et d e



recherches, est déjà professionnel : il suffit de voir son numéro de manipulation de cartes pour s'en convaincre ! Il nous a présenté la toute première partie de son numéro intitulé « The Wedding Act » (à suivre, donc)

- **Patrick Kurota**, dont le nom, dans sa langue maternelle, signifie « rêver » est lui aussi professionnel et très à l'aise sur scène. Il s'est d'abord confronté à un spectateur en lui demandant de l'imiter en jonglant avec un simple sac en plastique, puis en faisant apparaître une petite bouteille de coca dans un sac en papier... Quelle déconfiture lorsque le spectateur fait... encore mieux !

S'ensuit son numéro complet à base de *Rubik cubes* qui a laissé le public pantois. Et la spectatrice venue l'assister aussi !

Raymond





FESTIVAL HOCUS POCUS

2018 DE NIVELLES

Ce samedi 27 janvier 2018, le centre culturel du Waux Hall était à nouveau devenu le rendez-vous tant attendu de nombreux magiciens venus des quatre coins du pays et d'ailleurs. En effet pour cette 11ème édition, Doug Spencer nous a proposé des choses de qualité.

Deux conférenciers hors pair, et qui nous ont laissés bouche bée par leurs contenus. Une journée entière sera consacrée à l'art de la magie au travers d'une braderie, de deux conférences (sur les thèmes de l'hypnose et de la magie de scène), d'un concours réservé aux apprentis prestidigitateurs et, cerise sur le gâteau, un grand gala de soirée pour clôturer cet événement rythmé par le mystère et l'émerveillement. Le spectacle de magie programmé à 20 h est évidemment le rendez-vous phare du festival. Quelques-uns des meilleurs magiciens en activité se succéderont sur la scène du Waux-Hall pour en mettre plein la vue aux jeunes (ou moins jeunes) spectateurs. Parmi eux, citons Pilou, champion du monde de magie en 2006. Spécialiste de la scène et du close-up, cet artiste français puise son inspiration dans les univers de Charlie Chaplin, Buster Keaton ou encore Fred Astaire. Ses tours se veulent impertinents, poétiques et farceurs. Norbert Ferré, un autre Français, lui aussi champion du monde (en 2003), sera également à l'affiche. Ce Marseillais d'origine n'en sera cependant pas à sa première participation au gala. D'autres noms complètent encore le gala: le mentaliste Benjamin Ghislain, Fredini, Fred Razon et, bien entendu, le Nivellois Doug Spencer (ancien membre du CBI), hôte de la soirée, et principal instigateur du festival Hocus Pocus.



Les Deux Conférences :

La première conférence fut présentée par Kris Carol, hypnotiseur de scène qui nous donne toutes les bonnes recettes pour réussir un tel numéro. Tout le monde peut arriver à monter ce genre de spectacle avec de la persévérance et sans complicités, là, laissez place à mon scepticisme. Il démontre que ceux qui sont sélectionnés et qui participeront à ses expérimentations seront malgré tout toujours consentants et maîtres de leurs actes. Beaucoup de psychologie à diffuser aussi.

La deuxième conférence, Pilou, magicien français ayant parcouru le monde, avec une conférence

où il décortique son numéro classique de Gavroche pour nous donner les astuces pour pouvoir reproduire ses effets lors de nos éventuelles prestations. Vous les manipulateurs, vous n'avez pas une veste aussi légère que lui mais qui est en fait truffée d'appareillage pour produire ses cartes et... autres choses.



nous sommes
pas tant on est bien.

Concours :



Un concours pour une fois très varié avec une dizaine de concurrents. Personnellement, je retire du lot 2 concurrents bien sympathiques dont l'un sera gagnant.

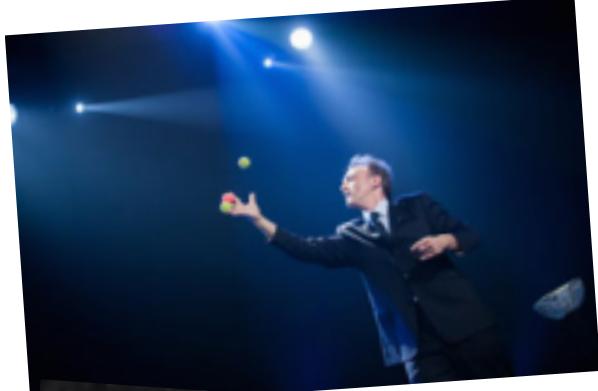
Il y a Fanfan Thimothee Houze et David Coupelefil ...C'est Fanfan qui sortira haut la main premier avec son numéro plein d'humour...

Gala du Soir :

Un gala sensé commencer à 20h00 bien précises et qui a pris pas mal de retard mais peu importe si bien et l'on voudrait que cette journée ne se termine

La présentation de ce beau

spectacle a été prestée par notre ami Norbert Ferré qui,



pour anecdote, n'avait pas de costume de scène et le peu de matériel qu'il avait sur lui était du matériel emprunté... Pourquoi, me direz-vous ? Norbert a fait envoyer son bagage par voie aérienne et n'a pas pu le récupérer à temps à cause d'une grève du zèle ce jour-là. N'empêche que ce professionnel du spectacle a plus d'un tour dans son sac et il a prouvé que la qualité n'est pas toujours liée au matos. Une journée bien remplie qui nous a mis encore une fois plein d'étoiles dans les yeux. Nivelles et Doug Spencer ont à nouveau réussi ce nouveau défi et nous redonnent rendez-vous dans deux ans ...

Alexandre Mouthuy



LE CALENDRIER COSMIQUE

J'ai toujours été fasciné par les effets utilisant les calendriers. J'ai fait ma petite recherche et j'ai constaté que souvent soit :

- Le jeu est dans un ordre préparé, donc il faut en tenir compte si on veut faire des autres tours (restriction)
- Il faut plusieurs agendas en poche (restriction)

J'ai fini par combiner 2 idées proposées par le mentaliste « unknow mentalist » (il prend pas de risques pour dévoiler son identité celui-là).

L'une est de combiner le chapelet avec un autre excellent effet du regretté Bob Cassidy : « chronologue ».

La force de la routine « chronologue » est de ne pas avoir besoin d'avoir un jeu de cartes sur soi, car les cartes « outs » (sorties multiples eh oui...) sont dans l'agenda correspondant ou dans la poche. La restriction ici est qu'il faille utiliser 2 agendas selon le cas.

Avec la solution de notre ami le mentaliste inconnu (c'est vraiment son nom hein !) la combinaison du chapelet et de chronologue permet de n'avoir qu'un seul agenda.

Matériel :

- Agenda préparé (voir méthode). NB : prendre un agenda année bissextile histoire de couvrir le 29 février !
- Jeu de cartes en chapelet
- Carte supplémentaire avec un dos différent (idéalement rouge avec un jeu en chapelet bleu) et avec un petit bout de papier double face sur la face. Cette carte doit correspondre avec la dernière carte du chapelet.
- Petit sac en velours avec séparations

Méthode : séparer les dates du calendrier en paires et impaires (somme du jour et du mois).

Ex : le 22 août sera une date paire car $22+8=30$ donc pair.

Voici donc comment préparer l'agenda :

- Aux dates impaires inscrire les 4 cartes qui seront vos prédictions (moi j'ai pris : 4T, 7K, 4C, DC). ATTENTION, pensez à varier l'ordre de ces cartes dans tout l'agenda.
- Aux dates paires mettre les cartes du chapelet correspondant à la somme. Ex : 22 août sera la 30è donc le 5T (chapelet Mnemonica).

J'ai aussi préparé un petit sac noir en velours dans lequel j'ai placé 3 petites feuilles de carton noires qui me servent de classeur. Les 4 cartes de prédiction sont placées dans chaque compartiment. Cela me permet d'annoncer au spectateur que j'ai placé une prédiction au préalable dans le sac et de la produire facilement au moment voulu.

Déroulement : Donner l'agenda au spectateur. Il annonce sa date de naissance.

Si c'est pair, pendant qu'il cherche sa carte dans l'agenda, vous connaissez son identité et la repérez dans le chapelet. Il suffit ensuite d'amener cette carte contre la carte collante et de la révéler. Pour ma part je « cull » la carte pour ne jamais montrer que je retourne face en l'air le jeu puis coupe le jeu pour amener la carte rouge au centre avant la révélation.

Si c'est impair : vous ne connaissez pas tout à fait l'identité de la carte mais vous savez que c'est une des 4. Vous pouvez soit demander simplement au spectateur de la nommer soit partir à la « pêche mentale ». Si vous choisissez la 2^{ème} option pensez à prendre des 4 facilement identifiables dès que le spectateur vous dit « non »

Ex : chez moi : « votre carte est un chiffre ? » NON --- DC / si OUI « votre carte est rouge ? » NON --- 4T / si OUI « votre carte est du cœur ? » NON --- 7K / si OUI --- 4C

Un autre gros avantage ici est que même si votre chapelet est mélangé, il suffit de mettre la carte du bas du chapelet ainsi que la carte duplicata au bas du jeu.

Ensuite vous prenez même ouvertement la carte correspondant au chapelet (si date paire) et pouvez directement l'amener sur le bas du jeu. La carte collera sur le duplicata et en la soulevant pour montrer son dos les spectateurs observateurs n'y verront que du feu car la carte en dessous sera toujours la même.



J'espère que vous aurez beaucoup de plaisir à présenter ce mystère comme j'en ai. Et je pense que c'est une bonne motivation pour se mettre au chapelet pour ceux qui se tâtent encore ;)



Faut que je vous dise...

La conférence de MARK MASON

Encore une conférence proposée par notre ami Alain : *Mark Mason*

(Conférencier anglais, auteur de nombreuses routines et de gimmicks ingénieux. Et, en plus, il est sympa, le bougre !)

Dix minutes après le début, je ne regrettais déjà pas d'être venu ! Je ne sais toujours pas ce que j'appréciais le plus, de ses routines tellement claires –tout est clean, sans gestes brusques ou superflus ou des explications qu'il nous en donnait –des trucages incroyables et bien conçus...



Pour vous donner quelques idées de sa conférence :

- *Je vais vous montrer les deux tours que je préfère...* (Carte choisie, signée sur la face et remise dans le jeu) ...*Cela, c'était le début de mon 2^{ème} tour préféré, voici mon premier tour favori* : Bonneteau avec la dame de cœur au milieu de 2 cartes noires...Et, en finale, lorsque le spectateur prendra la carte du milieu, la dame de cœur s'est transformée : il s'agit de la carte que le premier spectateur avait choisie et signée ! (un petit collant double face sur la dame)



- Une sorte de matrix, « *chinka chinka* » pour les anciens...mais avec seulement trois pièces d'un euro. Très clean : plus clair que cela, tu meures. Très lentement une carte est déposée sur chacune des trois pièces alignées, il soulève les cartes opposées et en montre la face...et la magie a déjà opéré : les deux pièces sont déjà réunies. Il repose une carte sur les 2 pièces de l'avant et soulève la carte du milieu qui n'avait pas bougé : la pièce est déjà disparue et a rejoint les deux autres. (fil invisible reliant deux pièces, et une pièce aimantée)

- Une version d' ACAAN : une enveloppe contenant une carte sert de prédition, Mark demande un nombre de 1 à 52 : «... 27 ? Félicitations ! C'est justement le nombre auquel je pensais ! » Il sort les cartes du jeu et les dépose une à une, faces visibles tout en les comptant, sur la table. La dernière correspond bien à la prédition. (six cartes aimantées à des endroits divers, un aimant se déplace au dos de l'étui sur une des six positions, quelques cartes supplémentaires –l'étui est un rien plus épais, et une prédition double face : il compte la différence entre un multiple de six supérieur au nombre donné : ici, $30 - 27 = 3$, l'aimant sera donc glissé à la position 3 –vraiment ingénieux !)

- *Justice Pad* : un carnet sur lequel le spectateur écrit un nombre ou un mot avant d'en retirer le feuillet... Et juste en donnant l'impression de refermer nonchalamment ce dernier, il repère l'inscription.

(Une petite pause s'ensuit...durant laquelle il continue-pour ceux qui en veulent encore !)

- des petits ronds dessinés sur une carte choisie, qui voyagent jusqu'à se regrouper sur un coin de la carte...qui sera remise en souvenir au spectateur ! (voir photo ci-dessous)



- « *Three cards monte* » où la dame de cœur voyage entre deux rois de pique : elle n'est jamais là où l'on croit. Et, en finale, bras écartés, il tient la dame de cœur et un roi dans la main

gauche, le deuxième roi dans sa main droite... et, soudain, la dame est arrivée en main droite. Il montre ensuite qu'il n'y a jamais eu de dame de cœur, tout en jetant les deux rois sur la table et en la sortant de sa poche ! (au dos de chaque roi de pique est relié une dame de cœur à l'aide de fils élastiques)

- Deux pièces d'un euro sont posées au centre d'un foulard tendu entre deux spectateurs. Il montre clairement sa main vide avant de la passer sous le foulard pour saisir une des 2 pièces qui semble traverser le foulard !

(et la seconde partie commence...)

- Une routine ESP : « *ESPception* » (voir photo page précédente) : une enveloppe contenant une carte de prédition est posée sur la table (on aperçoit même la carte qui dépasse légèrement –donc pas possible de faire un change ou d'utiliser une double face), les 5 cartes ESP sont alignées, faces en l'air, et un spectateur est invité à *penser* à un symbole. Et, bien sûr, quel que soit son choix, il correspond à la seule carte qu'il retirera de l'enveloppe. (Et, ici aussi, l'astuce est vraiment géniale : dans l'enveloppe de prédition se trouve le symbole du carré et le verso de cette enveloppe est composé du tarot d'une carte ! ; ...au verso de chacune des cartes, sauf le carré, se trouve une enveloppe contenant le symbole du recto !)

- Une routine de journal déchiré et raccommodé (un aimant en facilite la rapidité d'exécution) avec un final amusant : il manque un morceau au centre de la dernière feuille, ce qui fait souvent hurler les gosses...il reprend « le » morceau manquant de sa poche, fait vérifier qu'il correspond bien à la déchirure : « *Oups : j'ai juste oublié ce morceau. Sorry* » Un geste...et le journal est à présent parfaitement réparé ! (voir photo page suivante)



- Il termine en expliquant son « classic force », un forçage de carte où il utilise le fait que, lorsqu'il demande de *toucher une carte*, le spectateur garde un instant l'index tendu alors qu'il a séparé le jeu en deux parties en écartant les bras, lorsqu'il revient vers l'index tendu, la carte est laissée à l'abandon entre les mains du spectateur.

 Belgian Magic Federation

presenteert / présente

Zaterdag 9 juni 2018 / Samedi 9 juin 2018
GC de Melkerij – Brusselsesteenweg 3A, 1980 Zemst
Gratis parking gratuit

2 toplezingen (details volgen) / **2 conférences** (les détails suivent)
& tweedehandsbeurs / brocante

Vanaf 10u – A partir de 10h

Inkom/Entrée : **BMF leden GRATIS / Membres BMF GRATUIT**
Niet BMF leden: 25 € / Membres Non BMF : 25 €

Huurgeld per tafel : **BMF leden 1 tafel GRATIS**
Niet BMF leden: 15 €

Prix par table d'exposition : **Membres BMF 1 table GRATUITE**
Membres non BMF: 15 €

Inschrijven via email / inscription par email
www.belgianmagicfederation.be info@belgianmagicfederation.be www.facebook.com/BMFMagic

Guy en pleine
démonstration de
flûte de nez



Journée BMF : dimanche 15 octobre 2017



Les résultats du jury de concours

1er prix Théâtre – Kurt Demey

2ème prix Théâtre – Jo De Rijck

3ème prix Théâtre – David coupe le fil

1er prix close-up – -----

2ème prix close-up – Patrick Kurota

3ème prix close-up – Antoine & Loïc

1er prix junior – -----

2ème prix junior – -----

3ème prix junior – Mick Vanhemel

1er prix Participation étrangère – Zippo

Prix du public – Swiebelientje

...Et toutes nos félicitations à notre ami Patrick Kurota (alias Patrick Dooms) pour sa si belle performance !







Faut que je vous dise...

L'EMMERDEUR ?#!

Vous l'avez tous rencontré un jour ou l'autre.

Mais si, souvenez-vous : c'est celui qui, avant même que vous ne sortiez les cartes de l'étui, vous interpelle en disant : *je peux les voir ? Je peux les mélanger moi-même ?* Ou celui qui interrompt soudainement votre prestation dès qu'il pense avoir entraperçu un geste suspect... Et cet autre qui vous colle tout au long de la soirée pour vous soutirer l'explication d'un tour...

On a tous appris, avec l'expérience, à se sortir de ce genre de piège. Voici un résumé de mes solutions à ce genre de problèmes :



- Une règle générale (*La règle n°1* ?) :

Retenir chacune de ces situations où vous avez été embarrassé par un comportement inopportun. Et y revenir plus tard, à tête reposée, pour essayer de trouver la riposte la meilleure... Ou plutôt :

« **Qu'aurais-je dû faire pour éviter ce genre de situation ?** » (*Prévenir vaut mieux que guérir !*)

- Exemples vécus :

Vous savez mon addiction au « *Tour du fainéant* » (Plutôt « *du Paresseux* » comme me l'a fait remarquer un jour un collègue magicien qui connaissait ses classiques)...Une routine que j'ai bien souvent effectuée avec mes élèves dès que l'occasion s'en présentait : pause pour certains pendant un combat de boules de neige, attente d'un bus scolaire, etc.

- Pour éviter les sempiternelles questions du « *Comment vous faites ? Allez, m'sieur, dites-le moi !* », j'ai depuis longtemps trouvé les réponses évasives du « Aucune idée, je suis le premier surpris...C'est un vieux magicien qui... Sans doute le jeu est-il vraiment magique ? »



Et puis, je me suis mis à utiliser la seconde version du « tour du fainéant », trouvée dans « *La magie des cartes* » de *Hugard et Braué* : « Ben je crois que n'importe qui peut le faire avec ce jeu.. Essaie, toi... : (et je pratique le faux mélange) *tu me dis stop... Tiens, prends le jeu et étale un peu les cartes pour en faire choisir une à ton copain... A partir de maintenant, c'est toi qui es le magicien !* » (S'il réussit, c'est bien la preuve que ce sont les cartes qui sont magiques, non ? Et si quelqu'un demande quel est le truc, faudra le lui demander à lui...vu que c'est lui qui a tout fait.)

- Et puis, à force de refaire la même routine avec certains gamins (le bus tardait vraiment, ils en redemandaient –*je peux essayer moi aussi, je peux choisir moi-même la carte ?*), l'un d'eux m'a un jour demandé s'il pouvait lui-même mélanger le jeu ...

C'est à partir de cette réflexion, que je me suis amusé à inclure dans mon jeu une carte-clé (le joker avec 1 petit point de colle superglu sur les deux étoiles)...

- Il a fallu, un autre jour, la réflexion d'une gamine attentive (*Hé m'sieur, pourquoi vous bougez votre doigt en dessous du paquet?*) -Ben oui, j'essayais juste de sentir si ma carte-clé était bien arrivée en dessous ; mais, cela, je n'allais pas le lui expliquer !

Et c'est depuis lors que j'ai ajouté une petite goutte de colle *au centre* du joker afin de rendre ma *recherche* imperceptible !

- Une autre fois, un gosse (à moins que cela ne soit *Marie Anne* ?), plutôt que de choisir sa carte dans la dizaine que je lui proposais, a préféré la prendre tout autre part, dans les dernières cartes de mon jeu (vous savez, celles de Pique, soigneusement classées ?)...Bref, là, j'ai changé d'optique : « Celle-là ? Ok. Mais tu ne la regardes pas et tu ne la montres à personne, tu la mets directement dans ta poche, ok ? » Il m'a suffi de couper le jeu, d'un petit (faux) mélange, d'un coup d'œil discret pour repérer la carte du bas, de lui rendre le jeu

afin qu'il le mélange à nouveau lui-même...

Et, bien sûr, j'ai pris tout le temps nécessaire pour bien faire comprendre l'impossibilité, dans ces conditions, de savoir quoi que ce soit au sujet de cette fichue carte ! ...Sauf que, *si on est vraiment magicien*, ...

Bref, ce que je veux dire c'est que chaque situation conflictuelle doit servir à **se remettre en question soi-même**. C'est l'occasion de se poser la question : *Comment éviter à l'avenir ce genre de situation ?*

- D'autres règles ?

« Règles » est un bien grand mot. Mais voici quelques petites idées qui m'ont toujours rendu service. Certaines paraissent d'ailleurs tellement évidentes...

1) Susciter l'empathie des spectateurs...

Alipio, pour ma part, reste un exemple à cet égard. *Garcimore* aussi, d'ailleurs. En les voyant travailler, avouez qu'il est difficile de vouloir les interrompre dans leur numéro. Par





contre, on connaît tous des personnages qui semblent tellement imbus d'eux-mêmes... ou simplement trop sérieux ?

Un magicien qui se rend sympathique aux yeux du public, qui sourit, qui regarde à tour de rôle chacun de ses spectateurs, et qui semble donc vraiment s'intéresser à eux, sera plus rarement pris à partie. (C'est marrant, mais en écrivant ces lignes, je me rends compte combien mon métier d'enseignant était proche de celui du magicien à cet égard. Même combat : susciter l'intérêt de l'auditoire, captiver son public afin d'avoir l'attention de tous...)

2) Mettre le spectateur en évidence, le magicien reste en retrait...

Dans certaines de mes routines de close-up, j'aime bien jouer le rôle de celui qui *n'est pas* magicien lui-même...mais désire seulement *tester les spectateurs*, voir si certains possèdent un don particulier. On le sait, les spectateurs ne sont pas dupes...mais ils adorent jouer le jeu. Et bien sûr, lorsqu'ils réussissent le test, ce sont *eux* qui se font applaudir. (Ce qui fait d'ailleurs autant de bruit que si c'est le magicien qu'on applaudit.)

3) Comprendre le but poursuivi par le perturbateur...

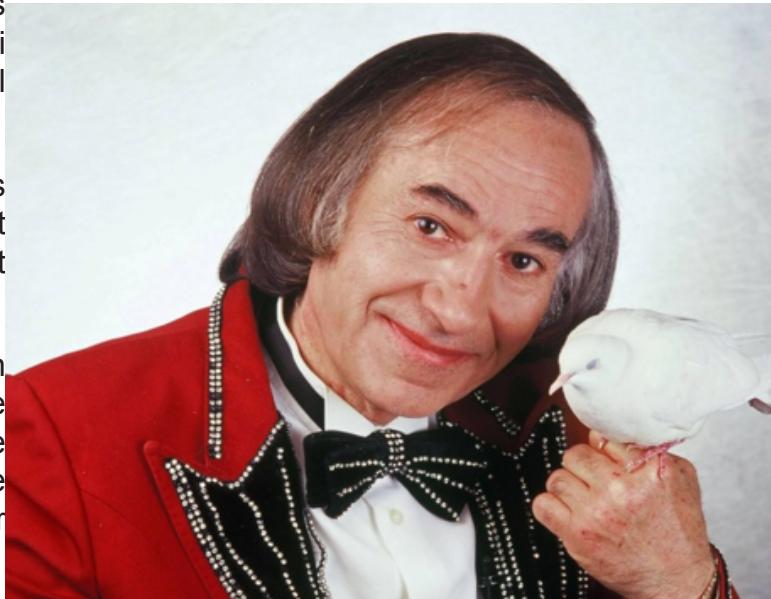
On le sait, le besoin de *comprendre* est inhérent à la nature humaine. Et pour certains qui, selon leurs dires, ne supportent vraiment pas les tours de magie, il est vraiment frustrant de se sentir ridiculisés par de tels enfantillages auxquels on ne comprend que dalle. Grr.

D'autres personnages, souvent plus extravertis, qui parviennent facilement à captiver leur auditoire voient soudain leur prestige personnel diminuer à l'arrivée d'un vulgaire Magico qui capte l'attention des autres par son allant, son bagout et sa dextérité. *Non mais, c'est qui celui-là, il se prend pour qui ?*

Et puis, on en a tous connu, il y a celui qui ne s'est pas privé à l'apéro. Dame, pour une fois que les boissons sont gratuites. Et puis la bouteille du repas...et les pousse-café qui ont suivis. Et tout le monde n'a pas l'alcool joyeux, hélas.

Enfin certains auraient aimé ne pas être dérangés durant cette conversation tant attendue avec ce vieux pote qu'ils avaient perdu de vue depuis si longtemps...

Sans oublier celui ou celle qui, pardon *Marie Anne*, ...puisqu'on lui demande de *choisir* une carte, se pose la question de savoir si justement elle est bien libre de choisir *n'importe* quelle carte...même, par exemple, la toute dernière du jeu ?



Ceci pour dire que tous les *emm...perturbateurs* ?... ne sont pas à ranger dans le même sac. La plupart du temps, ce n'est même pas vraiment à vous qu'ils en veulent. Pas la peine donc de s'offusquer pour si peu. Votre vie n'est pas en danger. Gardez le contrôle. Et le sourire, tant qu'à faire. Car en fait, il n'y a que votre ego qui pourrait s'en sortir légèrement émoussé !

4) S'éloigner du perturbateur...

C'est l'attitude qui me semble la plus naturelle, la plus logique à adopter.

L'ignorer, aller à l'autre bout de la table, pour s'adresser à une *autre* personne.

Ou bien, s'interrompre. Attendre un instant. Marquer le coup. Puis dire quelque chose comme : « Ah, désolé, là, vous venez de m'interrompre en pleine concentration. »

J'aime bien aussi cette réflexion que j'ai faite un jour lorsqu'on insistait pour connaître le truc : « Oh, vous savez le « truc », ce n'est pas si important : lorsque vous admirez un spectacle de patinage sur glace, après tout vous connaissez aussi le truc- comment les patins glissent sur la glace... »

Par contre et c'est là sans doute une réminiscence de mon boulot d'enseignant... - Durant toute ma carrière je n'ai jamais donné de punition collective, trouvant cet extrême particulièrement injuste ; tout comme d'ailleurs je n'ai jamais envoyé un élève chez le directeur, contrairement à nombre de mes collègues, me disant que cela saperait ou diminuerait mon autorité personnelle...

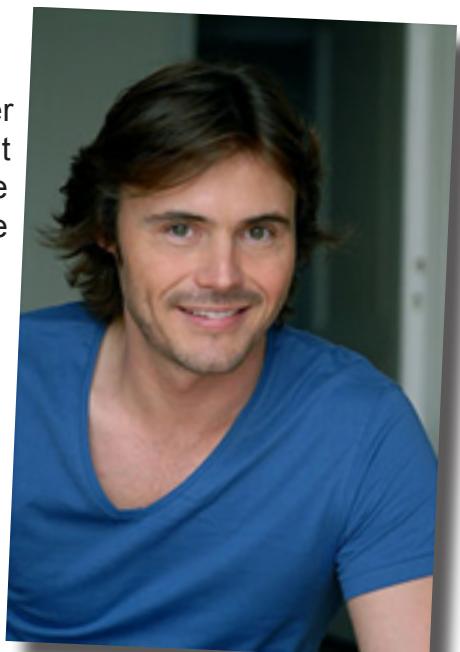
Et, de la même manière, lors d'un close-up par exemple, je n'aimerais pas avoir à quitter la table à cause d'un importun. Les autres convives ne méritent pas non plus ce genre de...punition collective.

5) S'attendre à tout !

Prévoir à l'avance ce qui pourrait peut-être, un jour, poser problème : un forçage qui foire, une liste d'instructions que doit suivre un spectateur *alors que vous avez le dos tourné*, une pile trop faible dans votre appareil électronique, votre jeu classé que le spectateur a maladroitement fait tomber par terre...

Pour cela, les répétitions sont évidemment indispensables... Présenter une nouvelle routine au sein du club aussi, nombre d'entre nous l'ont déjà compris depuis longtemps. Enfin, n'oublions pas qu'en temps que membres de la BMF, un coaching gratuit nous est aussi octroyé...

De même, on ne le dira jamais assez, *l'écriture* de votre scénario est un plus : les meilleures improvisations sont celles qui sont préparées à l'avance. Un des meilleurs exemples à ce sujet est *David Stone* qui n'hésite pas, en pleine conférence, à s'arrêter pour noter un mot humoristique ou une bonne répartie...



InforMagic

Rejoignez-nous sur Facebook, ou en 'live'
en prenant contact avec Raymond!
A bientôt!

Prochaines réunions :

mai: 3, 17 et 31
juin: 14 et 28 (=assemblée générale)

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

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
heineraymond@yahoo.fr

