

INFORMAGIC N° 220

Le magazine du Cercle Belge d'Illusionnisme



Septembre 2025

Avec la participation de :

Raymond, Jean-Michel, Daniel, Alex, Guy G., Guy L., Alipio, ...

Plus de 10 routines expliquées, et plein d'articles sur le monde magique !

LE MOT DU PRÉSIDENT

Raymond Heine

heineraymond@yahoo.fr

0475 67 38 51



Bonjour à toi qui me lis !

J'espère que les vacances t'ont été profitables...

Comme toujours entre deux parutions de l'*Informagic*, la revue du C.B.I., pas mal d'événements se sont déroulés au sein de notre club...ou auxquels nous étions conviés : brocantes magiques et autres spectacles... : vous en aurez un aperçu en feuilletant ce magazine...

Et puis, nous avons enfin changé de local de réunions : notre nouveau lieu de réunion est situé à 300 m de l'ancien (à vol d'oiseau...) :

Au centre culturel **Het Huys**, situé **rue Egide van Ophem, 46 à Uccle (1180)**

(Accès facile aussi en train car à côté de la gare de Calevoet)

La salle nous sera accessible tous les 15 jours, comme d'habitude, à partir de 20h.

TOUR DE MENTALISME « choquant » : Jean-Michel

Effet

A partir d'un jeu mélangé, le magicien dépose rapidement sur la table trois petits tas de cartes (face en bas).

Il demande à un spectateur de choisir un des tas et, dans ce tas, de repérer une carte (le magicien ayant le dos tourné).

Le magicien reprend les trois tas qu'il assemble puis mélange le tout (ou le fait mélanger) ; il lui est donc impossible de savoir où se trouve la carte du spectateur.

Il redistribue les cartes en trois tas et dit au spectateur qu'il va l'entraîner à trouver le tas où se trouve sa carte ; il lui fait passer la main lentement sur chacun des tas et lui demande de l'abaisser lorsqu'il pense avoir trouver le bon tas.

Le magicien retourne le paquet choisi et demande au spectateur s'il voit sa carte (réponse donc positive ou négative). Si affirmatif, il passe à l'étape suivante ; si négatif, il lui dit : « c'est pas grave, tu n'es pas encore bien entraîné ; essaie de trouver parmi les deux paquets restant, lequel contient ta carte »

Une fois le bon paquet repéré, le magicien récupère l'ensemble des cartes et recommence le même scénario ;

Pour terminer le magicien dit au spectateur que maintenant qu'il est bien entraîné, il va pouvoir retrouver sa carte sans plus aucune hésitation ; pour se faire le magicien dépose une à une les cartes sur la table (face en bas) et demande au spectateur de l'arrêter quand il « sent » que le magicien est arrivé à sa carte.

Et au signal au spectateur le magicien retourne... sa carte !

Explication

Les trois petits tas du départ doivent en fait comporter un total de 27 cartes (le magicien signale qu'il n'utilise pas les autres cartes pour ne pas faire durer trop longtemps...).

A la deuxième donne, il distribue les cartes une à une et veille à ce que chaque tas ait rigoureusement 9 cartes ; lorsque le spectateur a vu sa carte dans un des trois tas, le magicien récupère les cartes en s'arrangeant pour que le tas où se trouve la carte choisie soit sur le dessus du paquet (la carte choisie se trouve donc parmi les 9 cartes du dessus).

A la troisième donne, la carte choisie se trouvera forcément en première, deuxième ou troisième position en dessous d'un des paquets. Et donc après reprise des cartes, en 9^e, 8^e ou 7^e position en partant d'en haut.

A la quatrième donne, lorsque les 9 premières cartes sont distribuées, la carte choisie se retrouve en haut d'un des paquets ; il reste à distribuer les 18 autres cartes (6 par paquet) de telle sorte que la carte choisie se retrouve automatiquement en 7^e position de l'un des paquets.

Après avoir récupéré les trois paquets la carte est donc en 7^e position en partant d'en haut.

Ensuite le magicien pèle lentement les cartes une à une sur la table en demandant au spectateur de l'arrêter quand il le sent ; l'expérience montre que cela se passe toujours après le dépôt de la 5^e et avant la 9^e. En retournant soit la carte posée sur la table, soit celle qu'il a encore en main ou en effectuant une levée double, le magicien arrive toujours à forcer la 7^e carte qui est la carte choisie.

CARTES PERMUTÉES

de Gabriel Werlen

Présentation Guy Gielis, rédaction Jean-Michel

Effet

Le magicien dépose de façon visible une dizaine de cartes en vrac sur la table.

Après s'être retourné pour ne rien voir, il demande à un spectateur de permuter deux cartes au choix en les retournant, puis de continuer de même avec toutes les autres cartes jusqu'à ce qu'elles aient été toutes retournées.

Le magicien demande alors au spectateur de regarder une carte au choix, de la retenir et de la remettre en place (face cachée) ;

- Ce sera ta carte !
- Tu as bien repéré ta carte et tu sais où elle est ; retourne une autre carte, n'importe laquelle, ce sera ma carte témoin (c'est donc la seule carte face visible).
- A présent permute ta carte avec ma carte témoin

Le magicien regarde à nouveau et prétend retrouver la carte du spectateur ; après hésitation, il retourne une carte quelconque et, à la mine du spectateur, doit bien reconnaître qu'il s'est trompé ;

Il remet la carte en place et lentement balaie toutes les cartes à l'exception d'une seule. Il demande alors au spectateur de la retourner et, oh miracle, cette fois c'est bien la bonne !

Explication

Il y a en fait exactement 10 cartes et elles sont déposées, de façon désordonnée en 2 rangées de 4 et une de 2 (il ne faut pas voir qu'il s'agit de rangées).

La première rangée contient 4 cartes paires des 4 couleurs Pique Cœur Trèfle Carreau (sans dame ni roi)

La seconde idem mais avec des cartes impaires

La troisième comporte une Dame et un Roi

Le magicien bien sûr connaît cet ordre...

Lorsque toutes les permutations sont faites, le magicien sait d'où venait la carte témoin, puisqu'il en connaît la valeur et la couleur ; il retourne alors la carte se trouvant dans la position d'origine de la carte témoin et prend connaissance de la carte qui s'y trouve à ce moment ; cette carte devrait normalement pointer vers la carte témoin, mais comme cette dernière a été permutée avec la carte choisie par le spectateur, c'est donc vers cette dernière qu'elle pointe à présent. L'ayant ainsi repérée, il lui suffit d'enlever toutes les autres cartes...

Remarques

- 1) Si les deux cartes choisies sont deux cartes qui ont été permutées entre elles, la carte témoin et la carte choisie se retrouvent à leur emplacement d'origine à l'issue des permutations; dans ce cas, le magicien retourne une à une toutes les cartes et s'arrête lorsqu'il trouve la seule carte qui n'a pas bougé ; c'est la carte choisie !
- 2) Le choix PiCoTreCar pair-impair complétée par DR est tout à fait arbitraire ; n'importe quelle suite de cartes connue du magicien (chapelet) peut faire l'affaire ; de même avec le choix présent, pour éviter que les couleurs des deux premières lignes se correspondent on peut, par exemple, inverser l'ordre des cartes de la seconde ligne (CarTreCoPi).

LE COUP DE L'HORLOGE... *SELON ABRACADEMIE*

Par *Daniel*

Effet:

Le spectateur pense à une heure quelconque, prélève le nombre de cartes correspondant à l'heure choisie qu'il dissimule à la vue du magicien.

Le magicien reprend les cartes avec lesquelles il construit une horloge.

En prenant le pouls du spectateur ou avec un pendule : il retrouve l'heure choisie mais petit plus, une prédiction lui montre la valeur de cette carte.

Préparation :

Marquez discrètement une carte. (*par ex le 5 de carreau*)

Ecrivez une prédiction montrant le 5 de carreau ou tout autre moyen de votre choix.

Dissimulez cette carte avec deux autres dans une poche très accessible, le 5 étant sous les deux autres.

Routine.

Comme la carte marquée se trouve dans votre poche vous pouvez faire mélanger le jeu par le spectateur en lui faisant bien remarquer qu'ainsi vous ne pouvez pas connaître l'ordre des cartes et bla et bla

Vous lui demandez alors de penser à une heure quelconque, par exemple celle de sa naissance s'il la connaît ou n'importe quelle autre.

Vous prenez alors le jeu en main et vous dites :

Je vais vous montrer exactement ce que vous allez devoir faire.

Par exemple si vous avez choisi 10 heures, vous allez pelez 10 cartes sur la table comme ceci. *Vous pelez 10 cartes.*

Puis vous prenez ces cartes que vous dissimulerez dans une de vos poches comme ceci.

Vous montrez que vous cachez ce paquet de 10 cartes dans la poche où se trouve les trois autres que vous récupérez avec le 5 de carreau qui devra se retrouver sous les autres.

Un peu d'entraînement et ça va très vite.

Vous replacez ces maintenant 13 cartes sur le paquet resté sur la table en demandant au spectateur s'il a bien compris.

Vous vous retournez en lui rappelant qu'il doit peler silencieusement le nombre de cartes correspondant à l'heure choisie et bien cacher ces cartes pour que vous ne puissiez même pas voir l'épaisseur de ce paquet.

Quand c'est fait, vous reprenez le paquet en disant que vous allez maintenant construire une horloge et que pour cela vous avez besoin de 12 cartes.



Vous pelez 12 cartes et avec ces cartes vous commencer à construire votre horloge en commençant par 1 heure

Repérez alors la carte marquée, elle sera à la place de l'heure choisie.

Dévoilez-là avec le scénario de votre choix et ensuite montrez la prédiction.

Explication :

Au départ la carte marquée doit se trouver en 13ème position.

Si le spectateur a choisi 8 heures, le 5 de carreau sera alors en 5ème position.

Le fait de peler alors 12 cartes inversera l'ordre de celles-ci et le 5 se retrouvera alors en 8ème position, l'heure choisie par le spectateur.

Le gros avantage de ce tour c'est qu'en mettant la carte marquée en poche au départ, le spectateur peut mélanger le jeu ce que vous ne manquerez pas de lui rappeler.

A propos des dés à jouer...

Texte vu sur le Net « Geo » -Mathilde Ragot 20/10/2022,

Une sortie scolaire a permis la fortuite révélation d'un objet rare, le premier dé au mercure découvert, qui prouve que les jeux ont été accompagnés de méthodes de triche ingénieuses... depuis la nuit des temps.

Alors qu'en 2000, il s'initie ludiquement aux fouilles archéologiques sur le site de la villa gallo-romaine de Mageroy (Ie - IVe siècle après J.-C.), en Belgique, un jeune enfant fait une découverte inédite : un petit cube d'os, qu'il a involontairement cassé en trois morceaux et dont s'écoule un liquide gris.

Il a ainsi mis au jour accidentellement, nous révèlent désormais des chercheurs dans la revue *Pallas* d'octobre 2022, le premier (et seul) dé truqué au mercure de l'Histoire, daté de la moitié du IIe siècle apr. J.-C. Les recherches ont été menées dans le cadre des travaux réalisés par le projet européen ERC Locus Ludi que dirige la professeure Véronique Dasen (Université de Fribourg, Suisse).

Thomas Daniaux, chercheur du département d'archéologie de l'université suisse qui a participé à son étude, explique ainsi, cité par Sciences et Avenir :

Sans cet accident, nous n'aurions jamais remarqué que le dé était truqué, tout simplement parce que le mercure n'a pas vraiment d'incidence sur le poids de l'objet.

Une triche qui existe depuis aussi longtemps que les jeux

Les preuves archéologiques indiquent que les jeux de dés seraient nés à l'époque romaine impériale (27 av. J.-C. - 476 apr. J.-C.)... et la triche en même temps !

Les jeux de hasard étaient alors très populaires dans toutes les couches de la société et pouvaient faire tirer le gros lot à leurs gagnants.

Dès lors, au milieu de dés classiques apparaissent des dés aux faces dédoublées, permettant d'augmenter les chances de tomber sur un certain chiffre — si bien que selon les écrits d'Apollinaire, le roi des Wisigoths Théodoric Ier (393 - 451 apr. J.-C.) les examinait avec soin avant de jouer. Mais le dé ici retrouvé fait appel à une autre méthode de triche, plus pernicieuse.

Il a été minutieusement creusé. L'une de ses faces pouvait ainsi être remplie d'une faible quantité de mercure pour alourdir le dé dans le bon sens. Une technique qui n'avait pas d'incidence sur le poids total de l'objet, car seule une partie était remplie (un tiers environ), permettant au liquide assez dense d'y circuler.

Une méthode similaire existait d'ailleurs dès le Ier siècle de notre ère, avec une partie lestée en limaille (poudre) de plomb et l'autre laissée vide, ce qui leur conférait une masse similaire à leurs semblables non truqués.

Par ailleurs, à cette époque, les valeurs n'étaient pas affichées sous forme de points mais d'ocelles incisés noirs, dont la somme des faces opposées était toujours égale à 7.



Dé asymétrique avec des faces opposées totalisant le chiffre 7. Wikimedia Commons / The Portable Antiquities Scheme, Edwin Wood, 2015-10-06

De cette façon, le 1 s'opposait au 6, le 2 au 5 et le 3 au 4.

Un joueur voulant forcer la face 6 devait ainsi faire couler le mercure (ou le plomb) à l'intérieur de la face 1. Pour cela, il pouvait — le plus discrètement du monde — tapoter le dé sur sa cuisse ou sur la table, ou encore laisser la face 1 vers le bas durant quelques secondes le temps que le liquide se déplace.

L'objet découvert en Belgique, en plus d'être un "véritable bijou d'illusionnisme", était sûrement de grande valeur, importé d'un atelier de la ville de Rome où circulaient les matières plus rares comme le mercure. Par ailleurs, la "virtuosité" de la technique utilisée pouvait aussi expliquer un tel prix, nous révèle Thomas Daniaux dans un mail :

Le dé était creusé uniquement à partir des ocelles qui mesuraient parfois moins de 2 millimètres de diamètre. Cela est extraordinaire, car il fallait des instruments plus fins que ce diamètre et un savoir-faire digne d'un orfèvre pour les fabriquer. Cela nous permet d'évaluer le prix (certainement assez élevé) du dé terminé et donc des sommes colossales qui étaient pariées dans les jeux d'argent.

Le premier dé de ce genre décelé

Mais ces ruses étant déjà connues, comment affirmer qu'il s'agit du "premier dé truqué au mercure de l'Histoire" ?

À ce jour, c'est en tout cas la première attestation archéologique de ce type d'objet avec ce métal. Sa découverte laisse toutefois penser que "*nous sommes passés à côté, par le passé, d'autres dés au mercure*", indique Thomas Daniaux.

Pour le moment, aucune source écrite ne fait malheureusement mention des règles détaillées des jeux qui étaient pratiqués avec ces dés.

Les méthodes de triche utilisées à travers ce dé au mercure sont pourtant toujours utilisées aujourd'hui, sous le nom de *Tappers* ou *Shifting*, indiquent les auteurs de l'étude dans leurs recherches.

ENCORE UN PEU DE MATHÉMAGIE

Jean-Michel

Daniel nous a récemment présenté deux jolis tours de mathémagie; voici le premier :

Premier tour :

Le magicien inscrit une prédiction sur un bout de papier qu'il plie en quatre puis s'adressant à un spectateur, lui dit :

- Prenez un nombre de 3 chiffres dont le premier et le dernier sont différents (N1)
- Inversez l'ordre des trois chiffres pour obtenir un second nombre (N2)
- Soustrayez le plus petit du plus grand nombre, ce qui vous donne un troisième nombre $N3 = |N1 - N2|$
- Inversez l'ordre des chiffres de N3 pour obtenir N4
- Additionnez N3 et N4
- Quel est le résultat ?
- 1089

Et en dépliant le bout de papier, il lit : 1089 !

$$\begin{array}{r} 673 \\ - 376 \\ \hline = 297 \\ + 792 \\ \hline = 1089 \end{array}$$

Explication

Le nombre N1 peut s'écrire de la façon suivante avec a, b, c des chiffres entre 0 et 9 :

$$N1 = 100a + 10b + c$$

De même nous avons pour N2 :

$$N2 = 100c + 10b + a$$

En soustrayons l'un de l'autre (on suppose ici $N2 < N1$), on trouve :

$$N1 - N2 = N3 = (100a + 10b + c) - (100c + 10b + a) =$$

$$100(a-c) + c - a = \mathbf{99(a-c)} = 100(a-c-1) + 100 - (a-c) =$$

$$100(a-c-1) + 90 + 10 - (a-c) = 100(a-c-1) + 10(9) + 10 + c - a$$

$$\text{Donc } N4 = 100(10+c-a) + 10(9) + a - c - 1$$

$$\text{Et } N3 + N4 = [100(a-c-1) + 10(9) + 10 + c - a] + [100(10+c-a) + 10(9) + a - c - 1] =$$

$$9(100) + 18(10) + 9 = 10(100) + 8(10) + 9 = 1089$$

Eh oui, la démonstration est plus fastidieuse que je ne le pensais et je suis sûr qu'un bon mathématicien en trouverait une plus élégante car celui qui a inventé ce tour n'a certainement pas dû s'arracher les méninges de la sorte !

J'ai donc voulu savoir ce qu'en pensait l'intelligence artificielle et j'ai posé la question successivement à ChatGPT (USA), à DeepSeek (Chine), à Gemini (Google) et à Le Chat (France) !

ChatGPT a trouvé la bonne réponse mais a dû, en partie, dénombrer les solutions possibles avec des exemples chiffrés pour venir à bout de toutes les possibilités.

Le Chat est allé très loin, mais a commis des erreurs ; sa solution est donc inexacte. Il a cependant précisé que le nombre de départ **ne pouvait pas être un palindrome**... Quel vocabulaire quand même !

Gemini, tout comme ChatGPT a trouvé la solution mais de façon très compliquée.

DeepSeek, enfin, arrive à la bonne solution après une démonstration fastidieuse comportant aussi des dénombrements, mais elle donne en plus une conclusion en toute lettres :

« Peu importe le nombre de trois chiffres initial (à condition que les chiffres des centaines et des unités soient différents, la procédure décrite conduit toujours à un résultat final de 1089. Cela est dû à la structure algébrique des nombres impliqués et au fait que l'addition d'un multiple de 99 et de son inverse annule la partie variable, laissant toujours 1089 »

Pas si cons ces Chinois !

Mais dans ce cas de figure l'humain semble encore battre l'AI... Pour combien de temps encore ?

Deuxième tour :

Le magicien présente aux spectateurs un carton sur lequel est imprimé un tableau carré quadrillé comportant 36 cellules vides formant une sorte de damier (6 x 6) ; puis, en tenant le damier vers lui, il demande à un spectateur de lui énoncer dans un ordre quelconque 12 chiffres entre 1 et 9 (donc forcément avec des répétitions) et de les écrire sur un bout de papier. Au fur et à mesure de l'énoncé il prend des notes sur le tableau (caché aux yeux du public) et le complète encore après avoir entendu le dernier chiffre, tout en demandant au spectateur de faire mentalement la somme de tous ses chiffres et d'en noter le résultat sur son papier. Ensuite il retourne son tableau pour montrer que les 36 cellules sont couvertes de nombres et de chiffres apparemment quelconques.

Il demande alors à un autre spectateur de choisir un des nombres sur le tableau, n'importe lequel ; il l'entoure et raie tous les nombres se trouvant sur la même ligne et la même colonne que le nombre choisi.

Il fait de même avec un troisième spectateur et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les nombres aient été choisis ou rayés. Il reste à ce moment 6 nombres entourés sur le tableau.

Il demande alors à quelqu'un de sortir sa calculatrice et de sommer ces 6 nombres.

Le résultat est identique à la somme des chiffres se trouvant sur le papier du premier spectateur !

	7	4	3	7	1	8
6	13	10	9	13	7	14
5	12	9	8	12	6	13
9	16	13	12	16	10	17
1	8	5	4	8	2	9
9	16	13	12	16	10	17
3	10	7	6	10	4	11

Explication

Avant de compléter le tableau, le magicien plaque discrètement contre celui-ci un cadre en papier entourant le tableau (donc un cadre percé d'un grand trou carré de la taille du tableau).

Sur ce cadre il note les 6 premiers chiffres énoncés, horizontalement au-dessus du tableau à la verticale des 6 cases supérieures et poursuit en écrivant les 6 chiffres suivants verticalement à gauche du tableau (avec donc également 1 chiffre en regard de chacune des 6 premières cases verticales). Ensuite il complète le tableau en inscrivant dans chaque case la somme des chiffres écrits sur le cadre et appartenant à la même ligne et colonne. Il fait ensuite disparaître le cadre.

Au lieu d'utiliser ce cadre mobile il peut aussi inscrire les chiffres discrètement au crayon au dessus et à gauche du cadre, ce qui revient au même. L'important est que ces chiffres ne soient pas visibles du public.

Que la somme des nombres restant après élimination des autres soit égale à la somme des chiffres est une évidence puisque en procédant comme indiqué, chaque chiffre se trouvant soit dans la colonne de gauche, soit dans la ligne supérieure aura été utilisé **une** et **une seule** fois pour former par addition un des nombres entourés. On pourrait aussi dire qu'en éliminant tous les nombres situés sur la même ligne et colonne qu'un nombre choisi on prolonge l'élimination jusqu'au chiffre écrit sur le cadre et qu'au final tous les chiffres sont donc rayés à tour de rôle.

LE BANDIT MANCHOT

Raymond Heine

Préambule : Depuis quelque temps, j'avais envie de créer une routine à l'aide de cartes un peu spéciales, des dessins ressemblant aux images des machines à sous, appelées « bandits manchots » des casinos - j'avais en effet lu un effet de ce genre proposé par **Max Maven** dans son livre « **Rêver** ». Bref, j'étais déjà en train de sélectionner des images de ce genre sur le Net en me proposant d'en faire des cartes moi-même. C'est **Alex** à qui je m'étais confié qui m'a parlé d'un jeu similaire créé par **Marc Decoux** : ce dernier vendait sa routine « **Le bandit taquin** » accompagnée du jeu de cartes en question pour la modique somme de 25 € : 5x5 cartes différentes, un peu comme un jeu de cartes ESP. Et donc, je lui ai acheté la routine en question.



Mais sa routine qui me semble géniale me semblait un peu compliquée à mettre en œuvre pour mon petit cerveau fatigué et mes doigts malhabiles.

De plus, pas moyen non plus de réaliser avec ces cartes celle de **Max Maven** : pour celle-là, il me fallait un jeu de cartes « Casino » de 6 cartes différentes ! Grr. Dilemme.

Bref, voilà le départ de la routine que je vous propose aujourd'hui, basée, elle, sur un ancien effet de mentalisme utilisant un classique jeu de cartes ESP.

Nous avons donc 5 cartes pouvant être facilement classées en série (Merci à **Marc Decoux** pour cette idée que je trouve géniale) *selon l'ordre alphabétique de nos voyelles* : **BAR**, **CERISE**, **CITRON**, **ORANGE**, **PRUNE** (**A-E-I-O-U**)

Origine : Je l'ai dit, ma routine est basée sur un effet de mentalisme utilisant des cartes ESP (une routine publiée en 1995 par **Joker Deluxe**)-je pense y avoir ajouté le 2^{ème} effet final.

Effet et présentation :

- Au départ, les cartes sont classées en série : Bar-Cerise-Citron-Orange-Prune-Bar-Cerise-...
- Faux mélange et fausse coupe
- Le (ou « les ») spectateur est invité à couper plusieurs fois le jeu (« vraies coupes » ne changeant donc pas l'ordre des séries)

- Le mentaliste présente le jeu en l'étalant faces cachées entre ses mains et fais choisir une carte qui sera placée sans la regarder face contre table. Il coupe le jeu à l'endroit de la prise.

- Tout en rappelant que le jeu comporte 25 cartes, il compte ensuite, une à une, 12 cartes qui seront placées les unes sur les autres en un paquet à sa gauche (ce qui renverse l'ordre de ces 12 premières cartes) ; le restant du jeu est déposé en un bloc à sa droite. (un *jeu miroir* vient donc d'être réalisé)

- Il reprend ensuite en même temps la carte du haut de chacun de ces paquets et les dépose, faces visibles, de part et d'autre de celle spectateur...- Il continue ainsi jusqu'à ce qu'il y ait concordance entre les deux cartes déposées. A ce moment, la carte du spectateur est retournée : les 3 cartes sont identiques ! (1^{er} effet)

- ...et ce n'est pas terminé pour autant ! Il continue en effet à prendre les 2 cartes supérieures de ses paquets pour les déposer elles aussi à gauche et à droite des 3 cartes identiques...jusqu'à l'obtention à nouveau de 2 symboles identiques qui seront eux aussi les mêmes que les trois déjà obtenus !

- 5 cartes identiques sont donc alignées faces visibles devant le spectateur ébahi...qu'on peut vraiment féliciter pour son choix réfléchi de la première carte choisie !



Originaire de La Louvière, petite ville au cœur de la Wallonie, *Fantomas*, de son vrai nom **Francis Wuillot**, s'est forgé une réputation solide dans un registre peu commun : celui de la **magie bizarre** et du **mentalisme narratif**. Chez lui, les cartes ne flottent pas, elles chuchotent. Les runes ne tombent pas, elles révèlent. Le public ne regarde pas un tour : il entre dans une histoire.

Ce qui distingue *Fantomas*, c'est sa capacité à mêler des disciplines ésotériques – tarot, runes, divination – à des techniques de mentalisme rigoureuses. Il ne cherche pas à tromper l'œil, mais à éveiller l'imaginaire.

Une trilogie culte

Son œuvre écrite se décline en une trilogie désormais culte dans le cercle des initiés :

- **Runomania** explore les secrets anciens des runes, non pas comme outils figés, mais comme vecteurs de narration et de connexion émotionnelle.
- **Mentalmania** propose une vingtaine de routines de mentalisme profond, flirtant parfois avec le surnaturel : télépathie, expériences spirites, effets de suggestion...
- **Bizarremania** est sans doute le plus théâtral des trois, avec treize routines qui tiennent du conte noir et de la légende urbaine.

J'ai récemment présenté au club 4 routines (*Futur immédiat*, *L'assistant secret*, *Les outils du mage* et *Verrouillage mental*) de *Fantomas* utilisant des cartes de tarots. Ces routines sont très sympathiques et les cartes sont magnifiques.



Voici ce que l'auteur en dit : « Quatre techniques très anciennes, mais « diablement » efficaces ! Adaptées au Mentalisme ou à la Magie bizarre, et très faciles d'exécution, elles permettent une concentration maximum sur la présentation.

Idéales pour une création d'ambiance pleine de mystère... »

Francis a publié un DVD ayant pour titre : « Quatre pas de danse avec le diable ». Les cartes sont fournies avec celui-ci. Si plusieurs d'entre nous sont intéressés, on peut le contacter et faire une commande groupée. Je pense qu'il vend cela pour une dizaine d'euros. A vérifier !



Guy G.

LA BOITE A MAGIE de *Camilla Läckberg* et *Henrik Fexeus*,

Si vous êtes comme moi dans la magie, il vous arrive aussi de vous consacrer à la lecture.

La lecture de roman de Thriller où l'intrigue se déroule dans le monde de l'illusion et du mentalisme.

Virginie n'est pas magie mais elle s'est régalée à lire ce roman.

Magie, intrigue, humour et ... mystère font de ce roman un ouvrage passionnant.

(Pour infos, Viktor Vincent, mentaliste, que vous connaissez, a aussi écrit un roman avec fond de décor, le monde de la magie. « APPARITION », que je vous recommande aussi).

Intrigue : Vincent Walder est interpellé par Mina Dabhiri pour la découverte du corps dénudé de Tuva, retrouvée transpercée dans une boîte à apparitions ... voilà le tout début de l'histoire, je me permets de vous laisser dans ce trouble. Numéro de magie raté, meurtre, crime passionnel, ... ?

Ce bouquin fait de nombreuses références à des noms de magiciens, sûrement fictifs mais les décors , le monde de la magie sont bien présents dans celui-ci.

Conclusion :

Si vous souhaitez rêver, vous créer un monde d'illusions et oublier que vous êtes magiciens, plongez-vous et votre imagination fera le reste. Un Thriller rempli de rebondissements et ...

Allez bonne lecture, bien à vous.

Alex Mouthuy



LES LIVRES ...

Ces dernières années et 2025 est loin d'être une exception, ont paru un grand nombre de livres et brochures.

Beaucoup de ces ouvrages démontrent des effets qui sont en fait des trésors et permettent de développer notre approche de la magie d'une manière plus « vivante » et ainsi plus personnelle.

De fait, livres et vidéos sont complémentaires mais le livre, selon mon opinion, permet de rêver plus loin...

Quoiqu'il en soit, l'attention de nos membres a été attirée par deux ouvrages.

THE ART OF TRADITIONAL STREET MAGIC de John Anders

John Anders est un magicien qui nous vient des Pays-Bas. Il décrit dans son ouvrage l'art de réaliser un travail magique dans la rue.

Tous les ingrédients indispensables à la magie de rue sont passés en revue depuis la table qu'il utilise aux conseils de showmanship telle la façon de s'habiller (différente que celle du public, ne pas avoir l'air d'un mendiant, démonstration que l'on a quelque chose à offrir), le choix d'un matériel adapté, avoir l'air heureux, conserver le contact avec l'assistance et bien d'autres considérations sur le sujet.

Après l'exposé de sa gibecière et de sa baguette magique, suit l'exposé de multiples effets, parmi lesquels il vaut mieux s'attarder sur le tirage, une routine de paddle, un change de billets, la routine des cartes mélangées

dans un shaker démontrée par notre ami Guy* lors d'une réunion, une tenue pour l'effet des trois cordes et plus de 25 descriptions diverses.

Tous les effets sont clairement expliqués et ont un impact fort sur les spectateurs.

NULLE PART AILLEURS de Gérard Bakner

Cette brochure décrit un principe qui selon l'auteur est inexistant dans la littérature magique avant 1950, ce qui en soi est rare parce que la plupart des stratagèmes utilisés de nos jours ne sont pas toujours aussi récents que ce que la plupart des magiciens pensent.

Le principe est qu'une carte placée en cinquième position face en bas dans un paquet de sept cartes faces en bas ne change pas de position si le jeu est alternativement distribué en deux paquets de gauche à droite.

« Vous pourrez faire croire aux spectateurs qu'ils sont en train de mélanger le jeu au fil de leur distribution alors qu'une ou deux cartes restent à leur place et ce quel que soit le nombre de mélanges qu'ils réaliseront. »

Les cartes sont distribuées en deux paquets sur la table en alternant les cartes une sur deux, de gauche à droite. Lorsque qu'il n'y a plus de cartes, le paquet droit est remis sur l'autre. L'opération peut être exécutée autant de fois que souhaité.

Avec un jeu de 7 cartes, la 5^{ème} reste en position.

Avec 10 cartes, la 4^{ème} et la 7^{ème} restent à leur place.

Avec 11 cartes, la 4^{ème} reste en place.

Avec 13 cartes, la 9^{ème} reste en place.

Avec 16 cartes, la 6^{ème} et la 11^{ème} restent à leur place.

Avec 17 cartes, la 6^{ème} reste en place.

Avec 19 cartes, la 13^{ème} reste en place.

Avec 22 cartes, la 8^{ème} et la 15^{ème} restent à leur place.

Le système fonctionne aussi avec un plus grand nombre de cartes mais attention à la monotonie des distributions.

Gérard Bakner expose de nombreux effets possibles sur ce principe, notamment avec des cartes- drapeaux, des effets de numérologie ou de prédiction avec des cartes ESP et quelques autres idées.

Ce livret est incroyable et tout en le découvrant, j'ai imaginé la routine suivante, faisable en toute circonstance :

Dans un jeu mélangé que l'on étale devant le spectateur, on repère un quatre que l'on met en quatrième position et on sort onze cartes du jeu, les quatre premières et sept autres. Le jeu est mis à l'écart après avoir sorti comme carte de prédiction le second quatre de la même couleur, noire ou rouge.

Le spectateur mélange, le jeu en deux paquets autant de fois que souhaité.

Alain Guérant, un magicien de Braine-l'Alleud, est revenu récemment des championnats du monde de magie, qui se tenaient cette année à Turin, en Italie.

Alain Guérant, pompier professionnel qui vit à Braine-l'Alleud, fait de la magie en amateur depuis plus de 40 ans. Et s'il a déjà amassé pas mal de prix, celui qu'il vient de ramener des championnats du monde de magie à Turin a une saveur particulière. Alain fait partie des sept lauréats pour le prix de l'invention. Sa création: un livre de révélations !

Un livre rempli de colonnes de chiffres et de lettres qui renferme de nombreuses informations, un livre et un prix qui auront en tout cas eu le don d'ouvrir de nouvelles perspectives à notre magicien brainois. Un livre qui risque donc de se retrouver dans de nombreuses mains de magiciens à travers le monde mais aussi dans celles d'Alain qui compte bien l'utiliser dans ses propres spectacles !

Antal Moreau

FAUT QUE JE VOUS DISE... : **LE TOTON!**



Jean-Baptiste Chardin,

L'enfant au toton,

vers 1735,

Paris, Musée du Louvre.

Toton : Petite toupie qui porte souvent sur ses faces latérales des lettres ou des chiffres qui servent à indiquer le gagnant lorsqu'on y joue à plusieurs.

...Fallait quand même que je finisse par faire un article sur le sujet !

Ce n'est que depuis quelques années que j'utilise cet accessoire dans certaines de routines de magie. Avec succès.

Et c'est tout-à-fait par hasard que j'en ai trouvé un jour chez un artisan fabriquant des jouets en bois...

Avouez que c'est quand même plus original d'utiliser *un toton* qu'un simple dé à jouer, non ? Cela me permet aussi d'intriguer le public : *Savez-vous ce qu'est un « toton » ?*

L'occasion d'étaler sa culture-hum-, et de lui apprendre un nouveau mot. En tout cas, les spectateurs ont souvent envie de le tester lorsque je le leur présente !

Mais une chose m'intriguait quand même : son origine... Est-il apparu avant ou après le dé à jouer ? Je me doutais que c'était bien après ce dernier : plus difficile à façonner, et l'origine des dés à jouer remonterait à plus de 4000 ans !

Merci Wikipédia ! ... voici quelques mots au sujet du *toton* :

Un **toton** est un accessoire de jeu constitué d'un dé traversé par un axe permettant de le faire tourner comme une toupie. Marqué de lettres ou de chiffres sur ses faces exposées, on le lance au-dessus d'un tableau de nombres avec l'espoir qu'il s'arrêtera sur celui qu'on avait souhaité.

Connu dès l'Antiquité romaine, le toton tire son nom du latin *totum* (« tout ») car il était utilisé pour des jeux de hasard selon le principe des dés. Chacune des quatre faces du pourtour était marquée d'une lettre : A (*accipe*, « reçois »), D (*da*, « donne »), P (*pone*, « pose ») et T (*totum*, « tout », prends tous les enjeux).

Contrairement à la toupie, le toton est fait pour tomber vite, afin de révéler une de ses faces. C'est donc un générateur de nombres aléatoires.

La principale caractéristique d'un toton est le nombre de ses faces, généralement 4, 6 ou 12 faces. La partie marquée, le "dé", peut avoir une forme cubique, cylindrique ou encore discoïde.



Un toton à 12 faces (dessin de 1881)



Fig. 2.
CHINESE TERTOTUM.

Un toton chinois à 6 faces.



Un toton moderne à 6 faces.

GARCIMORE, UN GRAND MONSIEUR



Décédé le 18 avril 2000, José Garcia Moreno dit Garcimore, a marqué mon adolescence.

Ce Monsieur faisait semblant de rater ses tours sur TF1, dans l'émission « Samedi est à vous » et par la

suite « Restez donc avec nous ». Le samedi après-midi, il était accompagné par Denise Fabre. Le magicien se produisait en Belgique dans l'émission « Bon week-end », diffusée sur la RTBF.

En ces temps-là, j'apprenais le métier de pâtissier, je le regardais dans le courant de l'après-midi et si tôt après (plus ou moins 17h), j'allais dormir.

J'ai rencontré Garcimore lors d'un Congrès de magie qui se déroulait au Cirque Royal de Bruxelles, si mes souvenirs sont bons, en 1976 .

Ce Monsieur, qui nous faisait rire aux larmes, était en réalité un grand timide rempli de tendresse.

A ses débuts, José fut l'invité attitré d'un Cabaret appelé « Le Caveau de la République » à Paris. Il se produisait régulièrement sur scène, dans des discothèques et des fêtes privées, en période de fêtes. De ses origines espagnoles et de son accent, il s'était fait une personnalité. A partir de l'âge de ses 15 ans, il jouait de ses atouts. Magicien et humoriste, bégayant et un peu « gauche », il fut imité par d'autres de façon inégalée. Manipulateur de cartes, José aimait interpréter ce personnage maladroit empêtré dans ses tours de magie. Ses fidèles collaborateurs étaient une chouette « Bournat », ses deux colombes blanches, ses souris, « Tac et Tac Tac », sa chienne « Dolly », son lapin « Rustine ».

Victime d'une dépression nerveuse, en 1979, due au surmenage, il arrêta de se produire dans les cabarets. Il espère ses spectacles afin de se reconstruire moralement et physiquement. Il était polyvalent puisqu'il était également musicien.

Garcimore m'a beaucoup marqué et m'a stimulé par ses paroles à continuer à faire de la magie. J'étais quelqu'un de très timide, mal dans ma peau d'adolescent (une adolescence compliquée pour moi). D'ailleurs maintenant, après 50 ans de magie, je ne suis pas toujours sûr de mes prestations.



Quand Garcimore est parti, il était âgé de 60 ans. Sophie, son épouse, et ses deux fils (qui ne font pas de magie) continuent à lui rendre toute la notoriété qu'on lui doit.

Merci José Garcimore pour ce que tu as apporté aux adolescents et futurs magiciens de mon époque et comme tu peux le voir, d'où tu es, je suis resté « décontrasté » hihi.

Alex MOUTHUY

Juste pour vous dire... Vous vous rendrez compte que certaines pages de cet *Informagic* sont des copies... En effet, je vous ai expliqué début juillet que suite à plusieurs *fausses manœuvres*, j'ai perdu plusieurs fichiers et textes sur mon ordi...

Heureusement, j'avais préalablement imprimé une trentaine de pages de cet *informagic* : ce sont celles-ci que vous trouverez dans la suite de ce magazine...

Merci à Jean-Michel qui a réussi à sauver quelques-uns de mes articles !

...et de nous avoir reçus chez lui durant ces vacances !

Et un tout grand merci à tous ceux qui ont contribué à l'existence de cette revue : l'*Informagic* n'existe que grâce aux articles que vous m'envoyez...



AVEC 3 REPRESENTATIONS I :

Le festival magique de référence VIVE LA MAGIE a fêté sa 17e année et est revenu nous émerveiller au CENTRE CULTUREL D'AUDERGHEM ce 1er et 2eme mars 2025. J'ai eu de la chance d'y aller le samedi soir et le dimanche après midi, merci Monique Souchet !

Cette année, *Monique Souchet* avait repris la relève suite au décès de son époux Gérard mais les numéros et artistes avaient déjà été programmés depuis plus d'un an.

Chaque année, ce sont des tonnerres d'applaudissements pour la nouvelle mise en scène magique, imaginée et mise en scène par *François Normag* secondé par *Artem Shcuckin*.

Cette année, waow ,des peintures qui sont passées aux « MANDRAKES D'OR 2023 », telles que *Topas, Jaana Felicitas, Michel Huot, Christophe Mervil, Raymond Crowe*.

Les nombreuses scènes et tableaux s'enchaînaient sans aucun temps mort, à un rythme soutenu, tantôt drôle, tantôt émouvant, mais toujours magique. Les tableaux de chorégraphie sont assurés par *Maxime* et *Aurore*.

Du personnage farfelu au personnage poétique, du délire au délicieusement magique, les séquences les plus improbables se succèdent, mais chut, il fallait découvrir le nouveau spectacle de VIVE LA MAGIE, un spectacle qui ne ressemble en rien aux traditionnels galas de magie.

VIVE LA MAGIE, c'est surtout l'assurance de découvrir un spectacle où le meilleur de l'art magique vous est présenté avec éclat.

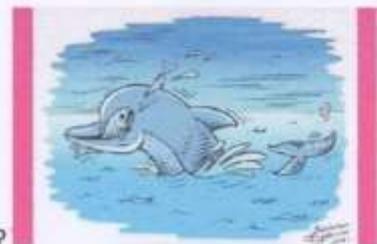
Comme chaque année, je me suis fait enchanter par la toute nouvelle création 2025 et à nouveau plein d'étoiles dans mes yeux avec à la clé, plus de 10 artistes talentueux. Venez rire, vibrer et vous émerveiller en famille ou entre amis, trop tard pour cette année mais soyez vigilants les places pour l'année prochaine seront vite mises en ventes..

Un grand spectacle familial de 1h45, sans interruption, accessible à tous, à partir de 5 ans et puis pour nous magiciens , je pense que nous sommes restés enfants alors où est le souci ?

Alex Mouthuy



Illusion optique : vois-tu les oiseaux ?



(Pour voir les oiseaux, dans l'image de droite... regarde l'image à l'envers !)

CABARET MYSTERY



Ce vendredi 28 mars, nous nous sommes retrouvés à plusieurs du CBI pour cette soirée où nous avons pu applaudir nos membres du CBI *Patrick Kurota* et *Stephen Gaudio* (dans un numéro de mentaliste plutôt que sa prestation habituelle de manipulateur de cartes !)...Ainsi que *Maxime Croisé*.

« En tous cas, personnellement, ça m'a bien plus. Et j'ai compris qu'assister à des shows dans des petites structures, où le magicien est proche du public et sans trop de moyens de dissimulation scénique, était formateur. Par exemple sur la façon d'utiliser des accessoires (un nail writer), un principe (un chapelet, faut-il prendre la peine de faire un faux mélange ou pas ?) ou des présentations, etc. Ça m'a enrichi... » Karl



Patrick Kurota



I'M BACK! Très heureux et chanceux de remonter sur scène devant une salle comble. Merci à mes acolytes Stephen et Maxime sur scène et à mes amis du CBI et Olivier P d'être venus nous soutenir dans le public.

Qu'est ce que la chance? Une forme de bonne décision, une vision de vie? Ou encore une illusion que nous nous créons pour donner du sens à tout ce chaos??? À vous de voir!



IT ' S MAGIC À WATERLOO CE 15 FÉVRIER 2025,

Connaissez-vous le *Fifty One* de Braine l'Alleud ?

Je ne connaissais pas ! En fait, je connaissais le président de cette association sans le savoir jusqu'à ce jour.

Le président et cette association sont représentés par notre ami *Guy Lambert*, membre du CBI depuis belle lurette.

Le *Fifty One* est une association dont l'idéal est de servir la communauté, notamment en parrainant et guidant les loisirs des jeunes et les gens dans le besoin.

Organisation d'événements afin de récolter des fonds en faveur de leurs bénéficiaires, voila le pourquoi d'aller voir un spectacle de magie à Waterloo.

Alors, c'est décidé, nous nous rendons à la Maison Communale de Waterloo pour aller voir des amis performer dans une belle salle, voir un spectacle qui me rend fou de joie : de la magie ce 15 février 2025...

Deux représentations programmées en ce jour :

Une matinée enfantine a 14h00, je suppose que Raymond H. Vous expliquera son ressenti vu qu'il était présent à cette séance. Moi, j'ai opté pour la soirée, donc...

Il est 20h00, le rideau s'ouvre et c'est notre ami Guy L qui introduit ce spectacle en nous souhaitant la bienvenue. Guy est fatigué et me confiera à la fin du spectacle que ce sera la dernière fois pour lui de mettre en place un tel événement.

Le spectacle commence avec un petit monsieur espagnol qui roule les r sans prétention et qui joue sur son harmonica les airs de notre enfance (*J'ai du bon tabac, Une souris verte, Frère Jacques, etc.*) Mais oui, vous l'avez reconnu : c'est notre ami *Alipio*, Il montre en pratique ce qu'il nous a déjà démontré lors de nos réunions CBI et... ses dires fonctionnent !

Bob Alan en magie générale (anneaux chinois, foulards, et boutons de roses) avec toute la grâce dont il est capable.

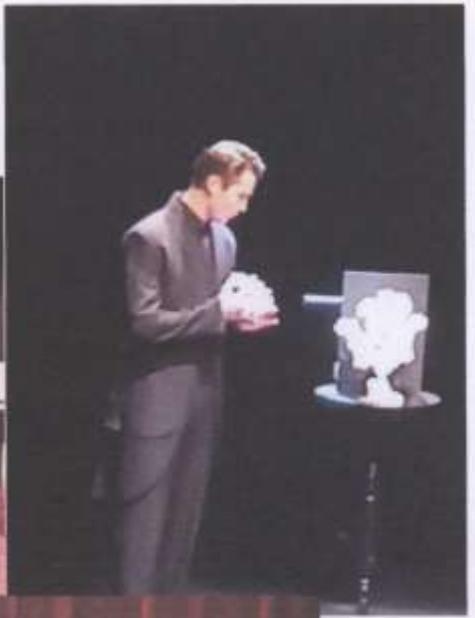
Paul Guy en présentateur polyvalent (automate, magie burlesque).

Stephen Gaudio et son numéro de manipulation

Monte-Cristo en ventriloque et en comique troupier,

et notre super mentaliste, mon ami et pote *Benjamin Ghislain* avec son numéro...

Un moment super sympa... mais comme dirait *Alipio*, il y a des choses à dire et à améliorer.



pour le CBI, *Alex Mouthuy*

...TUTTI FRUTTI !

Vous vous souvenez de la collection « *Au cœur de la Magie* », créée par *Sylvain Mirouf* il y a déjà pas mal d'années ? Une trentaine de fascicules accompagnés d'un dvd et avec, à chaque fois, un petit gadget ou quelques cartes... Pour rappel, tous les dvd's font partie de la vidéothèque du club!

C'est dans le n°7 que j'ai retrouvé ce petit tour: Il s'agit d'une routine d'épellation...

9 cartes représentant des fruits:



Tous les fruits s'écrivent avec 6 lettres (ananas, banane, cerise, citron, fraise, orange, raisin)... **Sauf 2 qui s'écrivent avec 5 lettres : *pomme et poire*.**

Effet: Le spectateur mélange les cartes et en sélectionne une qui sera remise dans le paquet. En répondant à 4 questions et en épelant à chaque fois sa réponse (1 carte déposée par lettre), il retrouve la sienne!

Présentation:

- Le spectateur mélange les cartes et en sélectionne 1, il rend les autres au magicien.
- Sans regarder les cartes, le magicien les dispose en 3 paquets sur la table: 2 paquets de 3 cartes et un paquet de 2 cartes au milieu...
- Le spectateur repose sa carte sur l'un des 3 paquets, à son choix...
- Le magicien rempile les 3 paquets les uns sur les autres en plaçant une pile de 3 cartes sur la carte du spectateur : ainsi la sélection du spectateur sera toujours en 4ème position à partir du dessus!
- Ensuite, le magicien lui pose les 4 questions:

- **1ère question:** Pourquoi mangez-vous des fruits? (pour la santé, pour leurs vitamines, pour le goût?)

(La réponse donnée devra s'écrire avec au moins 4 lettres) Lors de l'épellation de la réponse, le magicien dépose à chaque fois une carte par lettre, les unes sur les autres, puis dépose le restant du paquet sur le tout.

-2^{ème} question: Sous quelle forme aimez-vous manger les fruits (pressé, confiture, compote, glaces, gâteau ?)

(La réponse devra toujours s'écrire avec 6 lettres minimum --Le mot « jus » ne convient pas !)

Ici aussi, une carte est déposée par lettre, puis les autres sont déposées sur le dessus.

-3^{ème} question : Quelle est la couleur de votre fruit? (vert, jaune, rouge, orange, marron, violet...) **(Là aussi la réponse doit comporter au moins 4 lettres)**

Les cartes sont déposées à nouveau une à une, et on met le restant au dessus...

-4^{ème} et dernière question : Quel est le nom de votre fruit ?

→**Si la réponse s'écrit avec 6 lettres, le magicien épelle le fruit et retourne la 6^{ème} carte !**

→**Si la réponse s'écrit avec 5 lettres, le magicien retourne... la carte suivante!**

Explication mathématique de Jean-Michel :

En indiquant chaque fois un nombre de carte supérieur ou égal à la position de la carte choisie (en commençant par le haut), on est sûr de ne pas couper entre la carte et le haut du paquet:

La carte reste donc toujours à la même position mais alternativement en commençant par le haut puis par le bas.

Ainsi :

Après la première question, la carte se retrouve en 4^{ème} position en commençant par le bas, donc en 6^{ème} position. Après la deuxième question, elle se retrouve en 6^{ème} position en commençant par le bas, donc en 4^{ème} position. Après la troisième question, elle se retrouve en 4^{ème} position en commençant par le bas, donc en 6^{ème} position.

Attention, à la 4^e question, c'est 4 lettres minimum !

1789...ET TOUJOURS D'ACTUALITÉ !

LES TREIZE REGLES DE DECREMPS

Extrait du « Testament de Jérôme Sharp » publié à Paris et Liège (chez Desoer, A la Croix d'Or, Pont d'tle) en 1789, pp. 8-12

On a coutume de dire que les règles et les lois sont faites pour être transgressées mais que cela ne nous empêche pas de rendre hommage à ceux qui ont pris le risque de mécontenter certains d'entre nous en essayant de définir de façon objective un code moral ou éthique. En ce qui concerne la magie, compte tenu qu'un des premiers livres écrit en français, en rapport avec ce sujet, soit daté de 1584, il a quand même fallu attendre plus de 200 ans pour qu'un homme se dévoue et nous fournisse ces quelques règles de bon sens que nous devrions relire chaque fois que nous avons la prétention de vouloir présenter de la magie.

Par conséquent, voici donc, extraits du livre de Henri Decremps intitulé LE TESTAMENT DE JÉRÔME SHARP, publié en 1785, et comme il l'annonce lui-même : «...des principes généraux qui s'appliquent à tout. Puisse mes héritiers, en lisant l'Art de faire illusion, trouver un moyen sûr de se garantir de l'erreur ! »

1° N'avertissez jamais du tour que vous allez faire, de crainte que le spectateur, prévenu de ce que vous voulez produire, n'ait le temps d'en deviner la cause.

2° Ayez toujours, autant qu'il sera possible, plusieurs moyens de faire le même tour, afin que si on en devine un, vous puissiez recourir à un autre & vous servir de ce dernier pour prouver qu'on n'a rien deviné.

3° Ne faites jamais deux fois le même tour à la prière d'un des spectateurs, car alors vous manqueriez contre le premier précepte que je viens de donner, puisque le spectateur serait prévenu de l'effet que vous voudriez produire.

4° Si on vous prie de répéter un tour, ne refusez jamais directement parce que vous donneriez alors mauvaise opinion de vous en faisant soupçonner la faiblesse de vos moyens. Mais pour qu'on n'insiste point à vous faire la même demande, promettez de répéter le tour sous une autre forme & cependant faites-en un autre qui ait un rapport direct ou indirect avec celui qu'on vous demande. Après quoi, vous direz que c'est le même tour dans lequel vous employez le même moyen présenté sous un autre point de vue. Cette ruse ne manque jamais de produire son effet.

5° Si vous faisiez toujours des tours d'adresse - comme ils dépendent tous de l'agilité des mains, le spectateur, continuant de voir les mêmes gestes, pourrait enfin deviner vos mouvements. Faites donc successivement des tours d'adresse, de combinaison, de collusion, de physique, etc., de sorte que le spectateur se trouve dérouté en voyant presque toujours les mêmes effets, quoiqu'ils appartiennent à des causes disparates.

6° Quand vous emploierez un moyen quelconque, trouvez toujours une ruse pour faire croire naïvement & sans affectation de votre part, que vous employez un autre moyen. S'agit-il par exemple d'un tour de combinaison, faites, s'il y a lieu, comme s'il dépendait de la dextérité des doigts & si, au contraire, c'est un tour d'adresse, tâchez alors de paraître maladroit.

7° Si vous faites des tours dans un petit cercle composé de demi-savants, ou de gens trop paresseux pour se donner la peine de réfléchir, il n'y aura pas grand inconvénient à faire indistinctement les nouveaux tours & les anciens, les simples & les compliqués. Mais s'il s'agit d'amuser une grande assemblée & de paraître sur un grand théâtre où il y aura vraisemblablement des gens instruits & des furets de bibliothèques, gardez-vous de donner comme inconnus des tours expliqués dans des livres & souvenez-vous qu'il est absurde d'intituler un livre « Recueil de Secrets » parce qu'un secret quelconque cesse de l'être quand il est imprimé.

8° Ne lisez donc les livres que pour vous mettre au pair de vos contemporains & pour savoir si ce que vous inventez a déjà été inventé par d'autres. Sans cette dernière précaution, les gens de génie présentent souvent comme nouvelles des inventions très anciennes parce qu'ils ne font pas attention que les idées dont ils sont créateurs, ont pu germer dans d'autres têtes.

9° Si vous ne pouvez rien inventer quant au fond, soyez du moins inventeur quant à la forme, en rajeunissant les anciens tours par des circonstances neuves. & surtout ne finissez jamais une séance sans en faire un qui, par ses effets, sa complication & sa nouveauté, soit impénétrable à la perspicacité des plus grands connaisseurs. Par ce moyen, ils vous applaudiront au moins une fois & leur suffrage, quoique modéré, entraînera la multitude qui vous donnera le sien sans réserve.

10° Quand vous ferez des tours dans une compagnie de gens éclairés, gardez-vous bien de vous attribuer un pouvoir merveilleux & surnaturel. Cette prétention, trop exagérée, vous ferait passer pour un imposteur & l'on refuserait de vous croire dans d'autres cas où vous pourriez dire la vérité. Contentez-vous de faire entendre que l'effet dont il s'agit dépend d'une cause non commune. L'extraordinaire, quoique naturel, sera aussi amusant pour des gens d'esprit, que le merveilleux pour le vulgaire.

11° Ne faites jamais un tour sans avoir préparé des subterfuges & des réponses captieuses pour les arguments solides qu'on pourrait vous opposer. Je dis « pour les arguments solides », parce que les objections mal fondées n'ont pas besoin d'être prévues pour être faciles à résoudre.

12° Profitez adroitement de tous les hasards & des différents degrés de crédulité qui vous tomberont pour ainsi dire sous la main. Les hasards favorables se présentent souvent mais il n'y a que les gens d'esprit qui sachent les mettre à profit.

13° Si on vous donne à deviner des tours dont vous n'avez pas été témoin, tâchez d'en élaguer toutes les circonstances que la renommée & la crédulité ont pu y entasser. Mais si vous voyez faire un tour qui vous soit inconnu, ne cherchez pas à le deviner en supposant que vous venez de voir des effets réels. Car, puisque les tours concilient toujours en des apparences trompeuses, vous vous écarteriez du but en cherchant la réalité.

Voilà treize principes généraux & gardez-vous de croire que ce nombre puisse vous porter malheur : Si de ces treize points vous tirez avantage, Me dira-t-on que treize est d'un mauvais présage?

...Souvenez-vous : déjà dans le numéro 219, sous ce même titre, j'avais publié un texte datant de 1853 que nous avait communiqué Guy Delépée et extrait du livre « Nouvelle Magie blanche dévoilée » de Ponsin.

Le texte que vous venez de lire, lui est encore antérieur (1789 !) et nous a été confié lors de notre visite

« interclub » à Liège : grand merci à nos amis liégeois qui nous ont reçus bien agréablement !

COÏNCIDENCES...

« Il n'est pas toujours nécessaire de fausser la réalité pour faire de la Magie ...la Magie est déjà autour de nous ! »

Raymond Heine

C'est en partant de ce principe et après avoir été intrigué par une recherche sur Internet que j'ai tenu à élaborer cette petite routine. Et, sans doute, ma carrière d'institut en 6ème primaire a sûrement laissé des traces !...Je me suis en effet toujours senti obligé, lorsque je fais un effet style mentaliste à laisser malgré tout un doute sur la véracité de ce que je dis ou fais... Quelques exemples: je terminais toujours un spectacle basé sur le mentalisme par un effet où tous les spectateurs comprenaient au moins une partie de l'effet présenté...sauf le spectateur venu sur scène !; ou, lorsque j'utilisais les cartes « vintage » de Bicycle, en expliquant que je les avais reçues d'une bohémienne à qui j'avais sauvé la vie de sa fille en l'empêchant de traverser imprudemment la rue-et qu'elle m'avait offert le jeu qui était resté dans sa famille depuis plusieurs générations(!).... je ne manquais jamais d'ajouter que mon frère Serge, le gendarme, m'avait un jour fait remarquer le code barre apposé sur l'étui- ce qui en plus est vrai : il est bien le premier à me l'avoir fait remarquer !

« Et quand je dis que la magie est autour de nous... tout dépend du regard que nous portons sur le monde qui nous entoure: la force d'une graine qui permet à une plante de pousser même au travers du béton, ou observer un oiseau nourrir des petits d'une autre espèce que la sienne (un rouge-gorge qui apportait de la nourriture aux petits d'un nid de troglodytes mignons)

« Sans compter les nombreuses coïncidences auxquelles nous avons tous été déjà confrontés: penser à une personne...et entendre le téléphone sonner...justement celle à qui on pensait.

La routine dans les grandes lignes :

- J'énonce le préambule que vous venez de lire et explique, en montrant le répertoire des présidents américains, que je me servirai de cette liste... Une feuille ou enveloppe « prédiction » est en vue à proximité.

- Je force les n° 16 et 35 correspondants aux présidents Lincoln et Kennedy...après avoir un peu parlé du dernier en date (!) afin de laisser planer un doute quant aux coïncidences énoncées (... Trumper le public ?).

Perso, j'utilise un jeu de cartes Piatnik avec les nombres de 1 à 52... Mais j'avais aussi envisagé d'autres possibilités : carré magique pour forcer une date par exemple, ou même un set avec les photos individuelles des présidents américains les plus connus, etc...

-On ouvre la prédiction où l'on trouve la photo des deux présidents et je fais lire-ou lis moi-même le texte sur les coïncidences entourant leur mort. (il s'agit d'extraits «véridiques » péchés sur Internet...)

Je les laisse méditer quelque peu après la dernière phrase: «... *Tout ceci ne serait donc que pure coïncidence?...ou notre monde serait-il guidé par des forces qu'en réalité on ne connaît pas ?* »

...Et, oui, ma prestation s'arrête là.

Simplement, je leur laisse en cadeau la feuille avec les coïncidences... Mais à laquelle j'ai ajouté quelques lignes... démystifiant ces soi-disant «coïncidences » ...et qui, je l'espère, guideront leurs réflexions...

Voici les textes dont je me sers pour la routine en question: la 1ère partie sert de révélation, de prédiction; la feuille entière est laissée sur la table après ma prestation...(feuille recto-verso)

Coïncidences entre la mort de

John Fitzgerald Kennedy et *Abraham Lincoln*



Extraits de textes circulant sur internet:

- Abraham Lincoln fut élu au congrès en 1846. John F. Kennedy fut élu au congrès en 1946.
- Abraham Lincoln fut élu président en 1860. John F. Kennedy fut élu président en 1960.
- Les noms de Lincoln et Kennedy sont composés de 7 lettres.
- Les deux furent très attachés à la défense des droits civils.

- Les deux présidents furent tués d'une balle dans la tête et perdirent la vie un vendredi.
- La secrétaire de Lincoln s'appelait Kennedy. La secrétaire de Kennedy s'appelait Lincoln.
- Lincoln mourut dans un théâtre appelé « Ford ».
- Kennedy mourut dans une voiture appelée « Ford » Lincoln.
- John Wilkes Booth qui assassina Lincoln est né en 1839.
- Lee Harvey Oswald qui assassina Kennedy est né en 1939.
- Les 2 assassins étaient connus par leurs 3 noms dont le total des lettres = 15.
- Booth s'échappa d'un théâtre et fut attrapé dans un entrepôt.
- Oswald s'échappa d'un entrepôt et fut attrapé dans un théâtre.
- Ils furent tous deux assassinés à leur tour avant leur procès.

Et maintenant, voici le fait le plus surprenant :

- Un mois avant d'être assassiné, Lincoln était en vacances à Monroe, au Maryland.
- Un mois avant d'être assassiné, Kennedy était en vacances avec Marilyn Monroe.

... Tout ceci ne serait donc que pure coïncidence ?... Ou notre monde serait-il guidé par des forces qu'en réalité on ne connaît pas ? ... A vous de voir !

...Et au verso de cette feuille de « prédiction » se trouve donc le texte suivant :

...Mais pour vous aider dans votre réflexion, voici quelques arguments proposés notamment par *Jean-Pierre Thomas* (SPS n°251, mars 2002) et *Jacques Poustis* (Science et pseudoscience n°248) ...arguments que vous pourrez aussi trouver sur Internet ! :

- On peut facilement trouver des dates qui correspondent entre deux personnages historiques : naissance, mariage, décès (*et aussi : soit l'année, ou le mois, ou même le jour de la semaine, pourquoi pas?*)...Ici en plus, si on compare les dates de leur 1^{ère} élection, celles-ci divergent : 1834 pour *Lincoln* et 1946 pour *Kennedy*...

Ce qui diverge aussi est le poste auquel ils sont élus : *Lincoln* est élu sénateur (et n'occupe réellement son siège qu'en 1847 !) et *Kennedy* est élu à la chambre des représentants, et il ne sera élu sénateur qu'en 1952.

Lincoln ne sera pas réélu, *Kennedy* le sera plusieurs fois...

- *Idem* pour le nombre de lettres correspondant à leurs noms, ...ou leurs prénoms, ou les deux ensemble, ... !

- « attachés à la *défense des droits civils* » : Ces termes peuvent intégrer beaucoup de choses –et quel président ne s'en préoccuperait pas ? *Lincoln* défend l'abolition de l'esclavage et l'émancipation des Noirs mais l'abolition de l'esclavage ne sera ratifiée que 8 mois après sa mort...

- Les seuls secrétaires de *Lincoln* historiquement connus se nommaient *John G. Nicolay* et *John Hay*...et non « *Kennedy* » ! –*Evelyn Lincoln* était, elle, effectivement secrétaire de *Kennedy*...

- Les assassins : ... « *Oswald* fut rattrapé dans un théâtre » : en réalité *Oswald* sera arrêté au *Texas Theater* ...qui est un *cinéma* (!)-et non un théâtre, malgré son nom.

- *Lincoln* aurait été en vacances à *Monroe*, dans le *Maryland*. Mais il n'est pas répertorié de ville nommée *Monroe* dans le *Maryland* ! (...Bien qu'il existe effectivement une douzaine de cités nommées « *Monroe* » aux Etats-Unis.)

- « *Kennedy* aurait été en vacances avec *Marylin Monroe* »...ce qui est faux et impossible, celle-ci étant décédée le 5 août 1962 soit plus de 15 mois auparavant !

.....

« **Se contenter de croire vous évite la pénible nécessité de penser** » *Isaac Asimov*

« **Esprit (critique !), es-tu là ?** » *Henri Broch* (professeur de Physique et de Zététique)

COMMENT LES AMÉRICAINS CHOISSENT-ILS LEUR PRÉSIDENT ?

Ai pas résisté : lors de la brocante du Nord Magic, je me suis payé un des cahiers du Mentalisme (le spécial Bizarre Magick) -J'attendais d'en feuilleter un avant d'en acheter!

Très sympa comme rédaction, pas mal d'auteurs y ont participé ; je m'attendais à y voir au moins une routine de *Christian Chelman*, mais non...Par contre, vous y trouverez des routines d'*Alain Gesbert*, *Tony Andruzzi*, *Jim Magus*, *Mark Edward*, *Erick Fearson*, *Beyrevra*, *Mark Elsdon*, *Helrik Harker*, *The Black Hart*, *Antoine Salembier*, *Didier Verner* ...et *Max Maven* qui est à l'origine de la petite routine dont je vais vous parler... (Beaucoup de ces noms ne me disaient rien...mais certaines routines sont vraiment intéressantes)

En bref, ce cahier du mentalisme, n°4 (et je pense qu'il en existe déjà au moins 7-le 1" étant déjà épuisé !), format 16/24 cm, 96 pages, contient aussi pas mal d'articles tous très intéressants -Je sens que je vais essayer de me les procurer tous !

Ce qui m'a amusé, en feuilletant ce booklet, c'est la le routine présentée, celle de *Max Maven*:

« **DYSFONCTIONNEMENT ÉLECTILE**» dont l'effet est -je cite:

A l'aide de quelques cartes à jouer, le magicien montre comment fonctionne le système électoral américain, avec une amusante surprise à la fin.

Or je venais moi aussi, il y a à peine quelques mois, de mettre au point ma propre routine qui parle aussi de certains présidents américains et qui est justement décrite dans cet *Informagic* que vous tenez dans vos mains! La coïncidence était forte et c'est aussi pour cette raison que je me suis acheté ce livret...

La routine de *Max Maven* repose sur le forçage *PATEO*... Il utilise les 6 cartes images rouges du jeu (Valets, Dames et Rois de cœur et de carreau), ainsi que le *Joker* qui est marqué au dos.

-Les cartes sont mélangées et posées en vrac sur la table...

- Le mentaliste en présente deux au spectateur qui devra en choisir une (celle qui a gagné l'élection), et celle qui n'a pas été choisie sera reposée avec les autres sur la table....

- Ensuite ce sera au spectateur à présenter 2 cartes au mentaliste qui en choisit une, etc.

- Les différentes élections qui s'enchainent sont dans l'ordre: Le Ministère des Ecoles, le Conseil Municipal, la Mairie, le siège du Gouverneur, la Chambre des Représentants, et la course au Sénat.

- A ce moment, il ne restera plus qu'une seule carte sur la table: il s'agira bien sûr du futur Président! Surprise quand on retourne la carte en question : le *Joker* (ou le *Fou* ?)

Le forçage PATEO en quelques mots :

Une série d'objets sur la table. Le magicien en montre deux, le spectateur en élimine un des deux. Ensuite c'est le spectateur qui désigne deux objets et le magicien qui en élimine l'un d'eux... Ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul objet : celui qu'on voulait forcer !

Comment ça marche ? Facile à comprendre avec trois objets : a, b, c... Le b étant l'objet à forcer.

Le magicien montre a et c, le spectateur en élimine un des deux (on s'en moque !) Lorsque le spectateur montrera les deux derniers, il suffit au magicien d'éliminer *l'autre* ! Evidemment, il vaut mieux éviter de le faire avec 3 objets ! Mais si vous en prenez un plus grand nombre, 7 par exemple, alors c'est comme les éléphants: ça trompe énormément.

Une autre astuce: utilisez *des objets* : des boîtes, des enveloppes, des cartes posées face contre table, des cartons blancs...) Si vous êtes le seul à pouvoir repérer l'objet à forcer, cela devient vraiment indécélable !

Ce serait Roy Baker qui en serait l'inventeur (première description en 1968)...et c'est Ken de Courcy qui en a imaginé le sigle << Pateo » en prenant les initiales du titre de la routine.

Ken de Courcy a d'ailleurs publié un petit bouquin sur le sujet : « le forçage Patéo », chez Magix Unlimited, à Strasbourg!

Quelques mots sur le bouquin : une cinquantaine de pages, une trentaine de routines expliquées...très lisible et facile à comprendre.

Quelques exemples de routines:

Une série de plaques d'immatriculation de voitures sont déposées sur la table, faces cachées, forçage Patéo avec un spectateur qui se retrouve en finale avec sa propre plaque d'immatriculation. (Un bon tournevis et un rien de temps à y consacrer avant la séance... Enfin, cela ce serait ma présentation, Ken de Courcy préconise plutôt des cartons sur lesquels sont écrits les numéros...à vous de voir !)

Des cartons avec des noms de boissons... En final, on enlève le papier cadeau recouvrant la bouteille forcée qu'on offre au spectateur (lui, c'est juste un verre qu'il offre. Bof.)

Remarque: ce forçage peut aussi vous être utile en Magie impromptue. Imaginez: des objets sortis des poches du spectateur et/ou du magicien sont alignés sur la table : à tour de rôle, ils désignent 2 objets dont l'un est éliminé par le partenaire. Le dernier correspond à une prédiction. Encore mieux s'ils ont été emballés dans du papier journal (facile d'y repérer un repère quelconque). Seule chose à retenir: si le nombre d'objets est impair, c'est le magicien qui commence par désigner les 2 premiers objets.

MES BANDELETTES « ANIMAUX » :

Raymond

Je suis assez fier de cette routine que j'ai mise au point il y a déjà pas mal d'années...

(J'avais même reproduit ces dessins en divers formats: pour un tour de poche-cela ne prend pas de place!, pour le close-up ou pour la scène)

L'effet: le mentaliste montre à chacun des 4 spectateurs une des bandelettes (côté recto), et demande à chacun de retenir un des animaux qui s'y trouvent dessinés; il explique qu'au verso de chaque bandelette se trouvent les mêmes animaux mais dans un ordre différent...

Il présente alors une à une les différentes bandelettes (côté verso) aux 4 spectateurs... Dès que l'un d'eux lui dit qu'il y voit « son » animal, le mentaliste connaît le nom de l'animal en question -même si plusieurs spectateurs voient leur animal sur la même bandelette!

...Mais cette année, au club, certains m'ont dit préférer des **photos** d'animaux que des dessins noir/blanc...Voici donc la nouvelle mouture(*) :

1) Le recto :



(*) Par après, j'ai même mis les 4 photos des diverses bandelettes sur une feuille A4, ce qui en facilite la visibilité pour les spectateurs plus éloignés...

Le principe utilisé : les bandelettes sont d'abord montrées côté recto; les spectateurs sont « numérotés » de 1 à 4; le premier verra la 1ère bandelette (côté recto) et choisira un animal au choix parmi les 4...

Le 2^{ème} spectateur verra la 2ème bandelette (toujours côté recto) et choisira aussi « son » animal ...etc.

Tous les animaux dessinés sur la 1 bandelette sont reproduits sur la 1 case *au verso* des autres bandelettes... Ceux qui se trouvent dessinés sur le recto de la 2eme bandelette sont reproduits sur la 2ème case du verso de chacune des bandelettes... etc.

Autrement dit, le mentaliste doit juste se souvenir du numéro de chacun des spectateurs: S'il s'adresse au 1er, il peut lui présenter l'une après l'autre chacune des bandelettes (côté verso), et dès que le spectateur lui dit que son animal s'y trouve.....ce dernier se trouve sur la 1ère case de la bandelette désignée !

2) au verso (...ou sur d'autres bandelettes !):



Mes astuces :

1)- En fonction du spectateur, je regarde d'abord l'animal qu'il pourrait avoir choisi (un simple coup d'œil discret), ensuite, je détourne le regard et lui demande s'il y voit l'animal qu'il a choisi...

- S'il me répond oui, je laisse tomber la bandelette sur la table, m'écarte ostensiblement, détourne le regard et lui demande de réfléchir, sans rien dire !...à la taille de l'animal: très petit, petit, moyen ou un très grand? (je peux faire des gestes pour lui faire comprendre ce que j'entends par « très petit », etc.); je lui demande de penser ensuite à la couleur que son animal peut avoir, ...puis à son cri... (Parfois je me marre quand il s'agit par exemple du papillon: *« ah oui, là je vous ai senti perplexe...*

C'est le papillon que vous avez choisi ! »)

(Rien que cette astuce de regarder furtivement l'animal avant de lui présenter le verso de la bandelette change tout quant à la perception de cette routine par les spectateurs : à chaque fois que je présente ce tour, j'entends les apartés de ceux-ci : *« je te jure,...il n'avait même pas regardé les animaux qu'il m'a montrés! »*

2)- Pour différencier le recto du verso des différentes bandelettes-et pour ne pas que cela soit trop visible, il suffit de regarder la 1ère case de chaque bandelette : Pour le recto de chacune des bandelettes, la 1ère case représente un animal qui regarde *vers la gauche* ; au verso de chacune, le premier animal regarde vers la droite. (Simple et discret-et facile de s'en souvenir !)

3)-Pour différencier (ou « numéroter ») les bandelettes en fonction du numéro attribué aux 4 spectateurs (souvenez-vous: la 1ère bandelette est montrée au spectateur n°1, etc.), ...j'ai eu recours à l'ordre d'apparition sur terre

des diverses sortes d'animaux: d'abord les *poissons* sont apparus, puis les *batraciens* (la grenouille), les *reptiles* (le crocodile), et enfin les mammifères (le cheval). (Ici aussi : simple, discret...et facile de s'en souvenir !)

Présentation:

- Je montre les diverses bandelettes en expliquant que plusieurs animaux s'y trouvent dessinés, que les mêmes animaux sont aussi dessinés au verso de chacune mais dans un ordre différent... J'explique que je vais présenter à chacun 4 animaux et qu'ils devront en choisir un...qu'ils devront bien retenir !
- Je présente à chaque spectateur -je les choisis de gauche à droite pour en retenir plus facilement le n° d'ordre !, une des bandelettes (la 1ère avec le poisson au spectateur n°1, la seconde au n°2, etc.)
- Ensuite je montre à chacun d'eux le verso de la 1 bandelette (j'essaie de retenir au moins les 2 premiers animaux avant de la montrer aux 2 premiers spectateurs ! C'est ce qui me permet de ne plus regarder la bandelette pour essayer de deviner l'animal choisi): dès que l'un d'eux me dit d'y voir son animal-et il n'est pas rare qu'ils soient 2, voire 3 à voir « leur » animal sur la même bandelette... je la laisse tomber, m'éloigne, leur dit de juste penser à la réponse mais sans rien montrer, de rester vraiment imperturbables -poker face, comme disent les joueurs professionnels !... et je leur pose les questions-à tous ceux qui y ont vu leur animal, au sujet de la taille, de la couleur...et du cri (!)

Bref, c'est vraiment un tour que j'apprécie, que j'ai souvent utilisé...et qui a toujours un vrai succès auprès du public!

P.S.: Juste une remarque qu'on m'a faite au CBI à une des dernières réunions: « ... *Ce serait mieux si les dessins étaient en couleurs...ou remplacés par de vraies photos!* A voir...Vais tester. **Pour moi, l'avantage du dessin est qu'il focalise l'attention sur l'essentiel...**

Finalement, j'ai tenu compte de cette dernière remarque et ceux qui sont venus à la réunion suivante ont pu en voir la nouvelle mouture.

(...et je me suis même amusé à en faire une 3ème version où les 4 premières bandelettes ont été remplacées par des feuilles A4 plastifiées, ce qui permet de les montrer à une plus grande audience en début de routine!)



...Des idées d'utilisation pour le faux pouce ?

Faut que je vous dise...

ESP AUX PIÈCES !

Raymond Heine

heineraymond@yahoo.fr



(Article paru dans l'Informagic n° 214, en janvier 2022)

C'est lors de notre première réunion, début janvier, que Frédéric nous a montré cette routine qui allie cartes ESP et pièces de monnaie...

Matériel à prévoir : un jeu de cartes ESP complet et quelques pièces de monnaie.

Une routine intéressante qui met le spectateur en valeur : il aura bien choisi l'endroit où placer les pièces de monnaie !

L'effet : Le mentaliste utilise un jeu de cartes ESP, prend une à une les cartes en dessous du paquet et en dispose les dix premières, faces cachées, en deux rangées sur la table.

Il jette ensuite une poignée de pièces de monnaie sur la table (une demi-douzaine) et demande à un spectateur d'en disposer quelques-unes sur les cartes de son choix : le spectateur choisit donc le nombre de pièces qu'il désire utiliser et les pose, à son choix, sur diverses cartes...

Le mentaliste continue à prendre les cartes suivantes par-dessous le paquet qu'il tient en mains, et continue à poser une à une les cartes sur celles se trouvant déjà sur la table. (Lorsqu'il arrive sur une carte où se trouve une pièce de monnaie, il peut demander au spectateur de soulever la pièce un instant, le temps d'y déposer la carte suivante...)

On se retrouve donc avec, à chaque fois, deux cartes superposées ; et sur certaines de ces paires se trouve une pièce de monnaie...

Ensuite, le mentaliste retourne une à une les paires de cartes qui ne sont pas couvertes par une pièce : elles sont différentes l'une de l'autre.

Mais lorsqu'on retourne les autres paires, celles sur lesquelles le spectateur a posé une pièce, les deux cartes sont identiques !

On peut féliciter le spectateur d'avoir bien choisi les endroits où mettre les pièces !

Bon, faut que je vous dise aussi que, quelques jours plus tard, j'ai essayé de « remonter » la routine que Frédéric nous avait expliquée ce soir-là – Pas facile, je butais sur un petit truc. Bref, finalement, j'ai trouvé une solution qui n'est pas celle d'origine mais qui a le mérite de fonctionner sans problème. La voici :

Préparation : Le jeu est classé dans l'ordre classique (1,2,3,4,5,1,2,3,...soit en ce qui concerne les cartes ESP : rond, croix, vagues, carré, étoile, rond, croix,...)

Présentation : Je montre les cartes en expliquant rapidement les différents symboles et je les prends donc une à une, par en dessous, pour les aligner en deux rangées de 5 cartes, faces cachées... ; je sors de ma poche une poignée de pièces de monnaie que je jette sur la table tout en expliquant ce que j'attends du (ou des) spectateur(s)...Et pendant qu'on place les pièces sur plusieurs cartes, j'ai tout le temps nécessaire pour faire passer une carte du haut de mon paquet en dessous. (Si vous suivez bien, les cartes sont alors décalées.) Si je dépose une carte sur une carte « libre » (= là où il n'y a pas de pièce), je prends vraiment la *dernière* carte de mon paquet ; et là où se trouve une pièce, je fais glisser la carte et prends l'avant-dernière !

Je vous le disais en début d'article : il s'agit d'une routine déjà publiée en 2022...Et si je la republie aujourd'hui, c'est surtout parce que Alipio et Guy Lambert nous en ont reparlé à une de nos dernières réunions...et que, depuis, je l'ai retravaillée et effectuée cette routine d'une toute autre manière !

1) Idées d'Alipio et Guy Lambert :

Comme les cartes ESP semblent plutôt réservées au « vrais » mentalistes ou à ceux qui désirent tester « sérieusement » les capacités extrasensorielles de leurs témoins et qu'il est bon de rappeler leur origine aux spectateurs néophytes dans ce domaine, on peut très bien **appliquer aussi cette même routine à d'autres cartes « tout public »**, ...surtout pour les enfants ! Pourquoi alors ne pas utiliser des cartes qu'ils connaissent déjà : cartes **Pokémon**, ou celles du jeu **Uno**, ou alors des petits livrets de divers dessins à colorier ou déjà coloriés (certains thèmes existent déjà sur le marché et peuvent se trouver facilement : astronautes, animaux, jeux, etc.

2) Ma « nouvelle » routine :

Quant à moi, je n'ai jamais été très chaud pour utiliser ce forçage ou la donne en second au *glissement par le bas du jeu*-simplement parce qu'il n'est pas très logique pour les spectateurs : on a tous plutôt l'habitude de distribuer les cartes « visiblement » par le haut du paquet !

Et donc, bien qu'il soit sans doute plus facile d'effectuer le mouvement de glissement par le bas du paquet, **j'ai préféré l'effectuer normalement par le haut en distribuant les cartes une par une comme dans un jeu classique.**

La donne en second qui doit s'effectuer lorsqu'une pièce a été déposée sur une carte est facilitée-camouflée ?- par le mouvement que je fais en soulevant le jeu à deux mains pour indiquer au spectateur que je lui demande de bien vouloir soulever la pièce pour que je puisse déposer la suivante sur la carte se trouvant sur la table... :

- chaque fois que je dépose la 1^{ère} carte du haut de mon jeu sur une carte sur laquelle il n'y a pas de pièce, le spectateur voit clairement le geste que je fais : mon pouce droit qui tient le jeu fait glisser la carte du haut vers la gauche, ma main gauche saisit la carte et la dépose...

- chaque fois que je dois faire la *donne en second* (lorsque qu'une pièce a été déposée sur la carte), le spectateur voit la première partie du même geste –mon pouce droit qui fait glisser la carte vers la gauche, puis, tout en faisant semblant de prendre cette carte, je soulève un peu le jeu (ce qui empêche de voir le haut de mon paquet) tout en indiquant par le geste des deux mains et en demandant au spectateur de retirer un instant la pièce, ...et je prends la carte suivante de la main gauche, tout en abaissant les mains pendant que mon pouce droit remet la première carte en place et en demandant au spectateur de reposer la pièce sur les deux cartes...La donne en second en est vraiment facilitée : tout semble si naturel...

Et en plus, je me suis amusé à remplacer les pièces de monnaie classiques (avant j'utilisais des pièces de 2€ ou de 50 cents)...A présent j'utilise de grandes pièces dorées commémoratives, souvenirs que je m'achète parfois dans de grands centres de loisirs tels que Pairi Daiza ou au château de Sedan-je suis sûr qu'on en trouve un peu partout, aux grottes de Han ou, qui sait, dans les officines de tourisme des grandes villes... : elles ont le mérite d'attirer le regard des spectateurs lorsque l'un d'eux soulève la pièce !

MATHÉMAGIE : ...Age et peinture ?

...Cela ne mange pas de pain ! ...De quoi faire patienter les plus jeunes au resto, qui sait ?

- Ecrivez votre peinture (ou votre tour de poitrine, pour les plus audacieux !)...suivis de 2 zéros.

(Vous obtenez donc un nombre de 4 chiffres se terminant par 2 zéros) ex.(pour moi) : **4200**

- Vous retranchez de ce nombre votre année de naissance : $4200 - 1954 = 2246$

- Au résultat obtenu, vous ajoutez l'année actuelle : $2246 + 2025 = 4271$...C'est-à-dire votre peinture suivie de votre âge ! Pas mal, hein ?



Faut que je vous dise...

COLUMBO :... LE GRAND RETOUR !

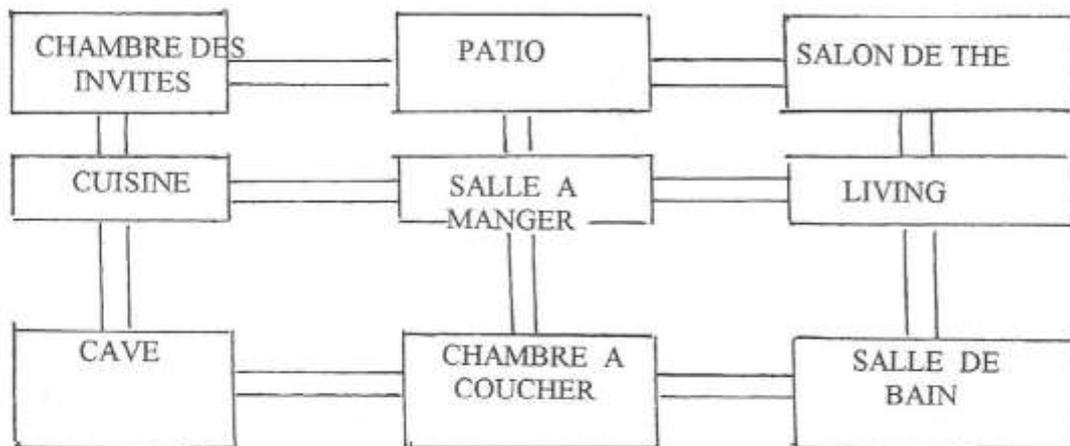
Raymond Heine

Je ne sais pas si ce genre d'article vous intéresse : je voulais en tout cas vous faire part des améliorations successives qu'on peut parfois apporter à une idée qui vous inspire...

En tout cas, j'ai pris autant de plaisir chaque fois que je me suis plongé dans ce genre de réflexions que lorsque j'ai présenté ces différentes routines en public...

Je pense que c'est dans le numéro 112 de notre *Informagic*, sous la signature de notre ami *Herman*, que j'ai vu pour la première fois sa routine « *Mais où sont passés nos tourtereaux ?* » : il s'agissait du plan d'une maison (**fig.1**) et d'une liste d'instructions qui menait dans la pièce prédite où les amoureux s'étaient réfugiés.

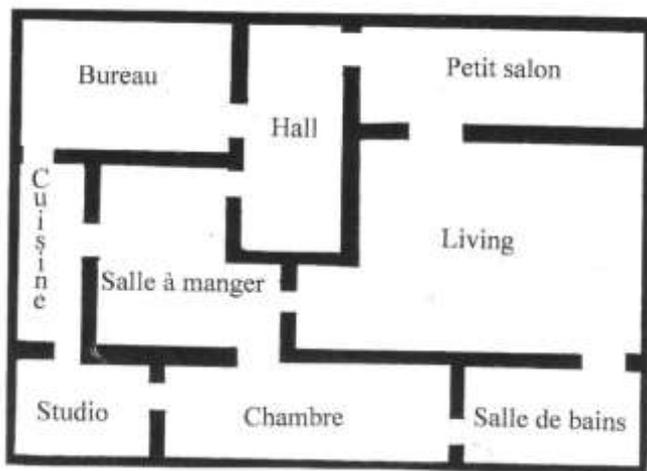
(**fig.1**) Plan de base (*Informagic n°112, sous la signature d'Herman*)



Je voulais avant tout changer la disposition des pièces afin d'en faire quelque chose de plus réaliste (**fig.2**) ; et y ajouter une intrigue supplémentaire, un rebondissement : là, j'ai imaginé d'y inclure le tour « des jolies filles et de la laide » : le fait que *Columbo* parle souvent de sa femme mais que celle-ci n'apparaît jamais à l'écran m'y a aidé : à présent, on *sait* pourquoi on ne la voit jamais! (*1)

(Juste une remarque : il m'est aussi arrivé de présenter la routine, *verticalement*, sur une plaque métallique de format A3, à l'aide d'aimants...)

(**fig.2**) Plan amélioré (dans mes premières versions) :



Enfin, tant qu'à faire, comme il avait pris un peu d'ampleur, j'ai imaginé de ranger le matériel dans une *vraie* boîte de jeu ...et d'y ajouter une nouvelle routine, basée cette fois sur le jeu *Cluedo* : ici, il s'agit de retrouver le coupable de l'assassinat du docteur *Lenoir*, ainsi que l'arme utilisée et le lieu du crime...et le plan s'est à nouveau amélioré ! **(fig.3)**

(fig.3) Plateau de jeu définitif :



J'avoue aussi que la finale, qui m'a été inspirée d'un site *Internet*, et teintée d'un humour assez noir...ne plait pas à tout le monde : faut choisir son public quand on parle de cancer, notamment ! (*2)

Comment cela fonctionne ? Le principe de base (utilisé pour le plan de la maison et qui permet de forcer, selon la version utilisée, soit la pièce dans laquelle Mme *Columbo* attend son mari, soit le lieu où le crime a été commis !) :

Ce principe est souvent utilisé en magie, il s'agit du procédé « pair-impair » (aussi utilisé pour *le tour du Million* de Merlin par exemple) :

- Un nombre impair + un autre nombre impair = un nombre pair (comme 2, 4, 6, ...)
- De même : Pair + Pair = Pair ; et Pair + Impair = Impair

Columbo se trouve au début de l'histoire que je raconte dans le *grand hall* (*4) qu'on peut qualifier de *première* pièce (la pièce n°1, et donc « impaire ») ; si on lui demande de changer 2 fois de pièce, il se retrouvera automatiquement dans une autre pièce impaire (le grand hall = pièce n°1, s'il retourne sur ses pas ...ou les pièces n° 3, 5, 7, etc.)

...Et donc, si l'on est sûr qu'il se trouve dans une des pièces impaires, on peut éliminer n'importe quelle pièce « paire » ! (C'est ce que je fais en posant à chaque fois une étiquette rouge sur les pièces en question)

Les autres forçages utilisés :

- « *Les jeunes filles et la laide* » : J'utilise le mélange australien (une carte sur la table, la suivante en dessous du jeu, etc.)

C'est aussi le même forçage que j'utilise pour l'assassin dans la version *Cluedo*...(*3)

Pour ceux qui ne le connaissent pas : Si vous utilisez 7 cartes, la carte à forcer doit être la 6^{ème} en commençant à compter par le haut du jeu (la deuxième en commençant par le bas !)...

Ce que je fais : au départ, ma carte à forcer se trouve tout en dessous du jeu, photo vers le bas, les autres cartes sont « faces en l'air » : je montre, l'une après l'autre chacune des photos, la retourne et la glisse sous le jeu : dès qu'une photo apparaît « face cachée », il s'agit de la laide (ou du criminel, si vous suivez toujours !) ...faux mélange... qui replace la carte dans la bonne position pour le forçage ! L'avantage étant évidemment de ne pas faire apparaître la carte forcée avant le rebondissement final !

Dans mon jeu de *Cluedo*, j'ai 9 personnages : la carte à forcer est alors mise en 2^{ème} position !

(Pour le savoir, un truc très simple : il suffit d'essayer en utilisant quelques cartes dont les valeurs t'indiqueront la bonne solution !...Mais si vous préférez une vue d'ensemble, je vous conseille de relire le **n°217 de notre *Informagic*** où je vous ai donné un tableau de référence pour le *mélange australien* : il vous aidera comme aide-mémoire pour un nombre de cartes allant de 4 à 11 !)

- « *L'arme du crime* » : ici, j'utilise le forçage classique d'un objet *entre 1 et 6*. Différents ustensiles pouvant servir à un crime sont mis dans des petites boîtes en plastique noir pour pellicules photos : revolver, bougeoir, tuyau de plomb, coutelas...(je me suis servi d'un ancien jeu de *Cluedo* et de *Gl Joe's* trouvés dans une brocante ; un copain s'est même amusé à me fabriquer une clé à molette miniature—Merci *Félicien*!)

Ces boîtes sont numérotées à leur base, de 1 à 6, mais ces chiffres ne sont montrés que si le spectateur choisit le 1 ou le 6, ces deux boîtiers contenant le revolver forcé.

Une astuce importante : les objets sont alignés *entre le spectateur et moi*, ceux que je veux forcer étant en troisième et avant dernière position, face à moi. (Idéalement, la plupart des autres spectateurs devant se trouver à ma droite —si le spectateur est à ma gauche, ou derrière moi...Mais pas la peine de s'en faire : il ne s'agit pas ici d'une séance de mentalisme surveillée par des experts !)

Le spectateur nomme un chiffre entre 1 et 6 ou fait semblant de lancer un *dé imaginaire*, ou lance un vrai dé...(puisque j'utilise une *vraie* boîte de jeu (**fig.4**), j'en ai bien sûr placé un) :

- *S'il choisit 1 ou 6* : je les renverse tous et lui demande de prendre celui qui correspond à son nombre...
- *S'il choisit 2 ou 4* : je lui demande de prendre l'objet en question (...que je peux, si nécessaire, lui indiquer, mine de rien, en comptant pour lui et en le désignant...ou de manière plus fine, je me contente de faire aller ma main, d'un geste ample, de droite à gauche, le long des objets alignés en face de lui, en lui demandant de prendre la boîte en question : « *Prenez vous-même la boîte que vous avez choisie...* »)
- *S'il choisit 3 ou 5* : je compte à voix haute et prends moi-même la boîte que je lui tends ensuite en lui demandant de la garder...

...et, dès que la boîte *choisie* est mise sur le côté, j'en ouvre quelques-unes pour en dévoiler le contenu : « *De nombreuses armes auraient pu être choisies : un poignard, un bougeoir aussi...Mais...Suspens : vous avez choisi cette boîte-là !* »

Juste une remarque : lors de l'élaboration de cette routine, j'avais imaginé aussi d'autres techniques de forçage. Un exemple : chaque arme est attachée au fond de sa boîte par un fil qui lui permet de bouger mais empêche de l'en extraire ; il suffirait dans ce cas d'empalmer un revolver.

Le spectateur pourrait alors vraiment choisir et prendre en mains *n'importe* quelle boîte et la passer au magicien. Ce dernier ouvrirait la boîte et ferait semblant d'en renverser le contenu sur la main contenant l'arme forcée... Et *toutes* les autres boîtes pourraient être ouvertes afin d'en montrer le contenu.

(*1) L'idée de base de la seconde routine est que *Mme Columbo* a invité toutes ses copines dans le manoir dont elle vient d'hériter...Et l'inspecteur qui est arrivé en retard (enquêtes obligent), part à sa recherche dans les différentes pièces de la maison : « *Oups. Pardon Madame, dit-il en pénétrant dans la salle de bain...Cette dame n'étant pas la sienne, il se retire en refermant la porte...* »

(*2) Surprise. Il n'y a pas eu meurtre. Il s'agit d'un suicide :

« *Déjà que le docteur Lenoir ne se sentait pas bien depuis déjà quelques mois : une vieille syphilis mal soignée contractée lors d'un congrès de médecins en Thaïlande et qui refaisait des siennes...*

Mais lorsqu'il apprit la semaine dernière que sa femme le quittait définitivement, elle qui lui avait apporté sa fortune et son nom...

En plus de son mariage raté et de sa vie ennuyeuse, il venait d'apprendre que le cancer du poumon qui le rongait était définitivement incurable !

C'est pourquoi, déçu de la vie, des gens et du monde en général, il s'était assis sur son lit, dans cette chambre où il était seul. Il jouait distraitement avec le petit revolver d'ordonnance qu'il s'était procuré, quand l'idée saugrenue lui vint d'y introduire une balle et de jouer à la roulette russe.

C'est au troisième essai que la balle lui déchiqueta le crâne et ressortit au sommet de ce dernier, emportant avec elle quelques débris d'os et de cervelle...

Eh oui, devait conclure l'inspecteur Columbo, il ne s'agissait pas d'un crime, mais bien du suicide d'un homme désespéré... »

Qui a tué le docteur Lenoir ?

- Le coupable : le docteur Lenoir lui-même

- L'arme : le revolver

- Lieu du crime : la chambre

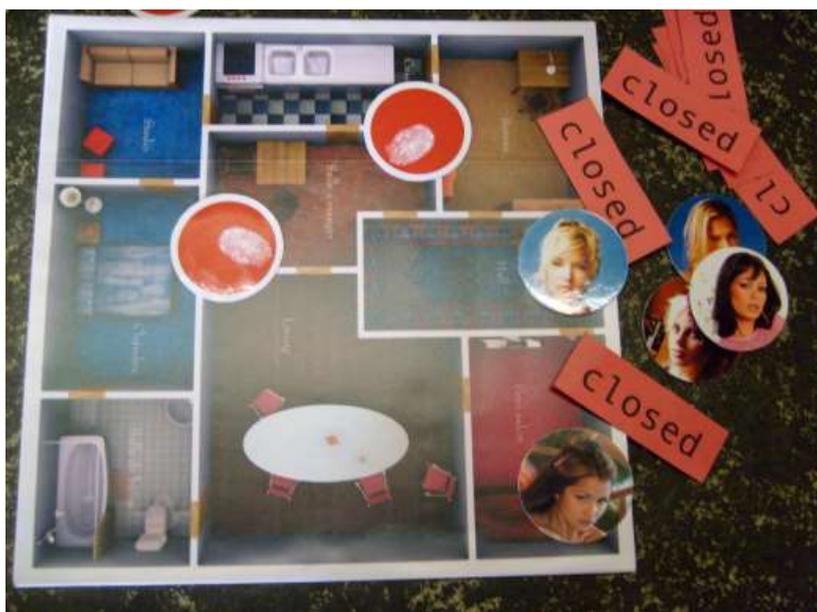
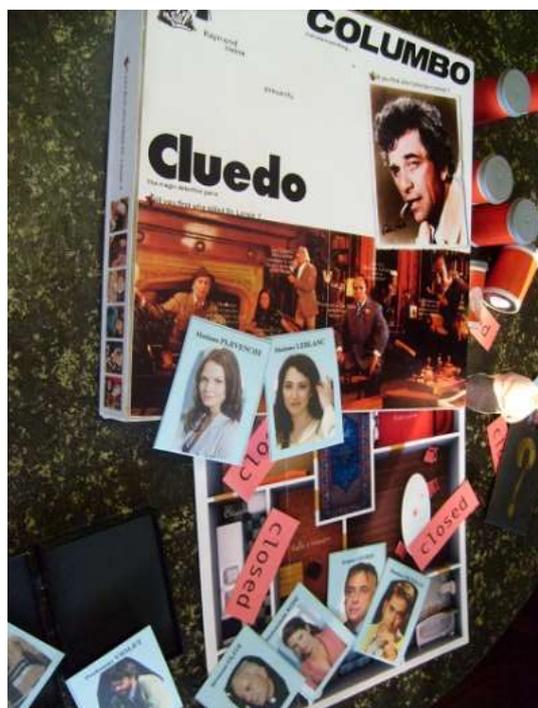
(*3)...Sauf dans les très rares fois où la version *Cluedo* succède à l'autre ! Dans ce cas j'utilise un forçage différent, encore plus facile : la classique *boîte à la carte* ! (pourquoi vouloir faire compliqué... ?)

(*4) On pourrait très bien imaginer aussi la possibilité que le spectateur *choisisse lui-même* l'endroit de départ où il déposera la figurine représentant l'inspecteur : dans une de mes versions antérieures, j'avais peint les pièces *impaires* en diverses couleurs allant du jaune au rouge et les pièces *paires* dans les tons vert et bleu...

Dans ce cas, je possédais une *deuxième* liste d'instructions qui commençait par « *Columbo se déplace dans une pièce adjacente* » (cette liste est utilisée si le spectateur place la figurine sur une case *paire*) Et dans ce cas, un *portefeuille Hiber* pourrait s'avérer utile ; ou, mieux, et ce qui permet de n'utiliser qu'une seule liste, malgré tout : une grande

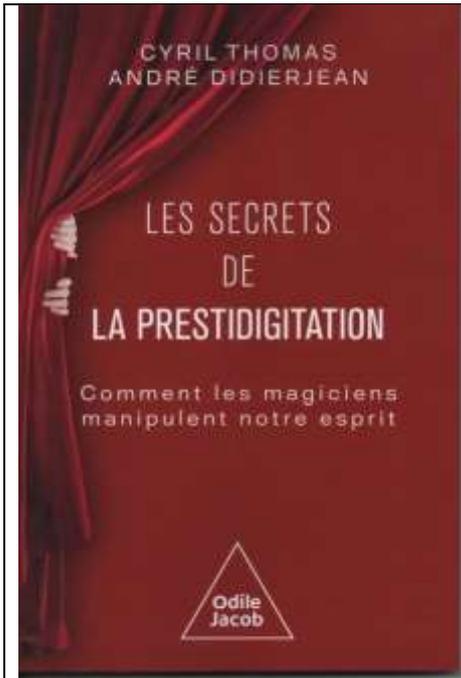
enveloppe au recto de laquelle se trouve indiqué « *liste d'instructions* » et au verso la phrase en question. Il suffit alors, selon la situation, de tendre l'enveloppe au spectateur et, soit lui demander de prendre la liste qui s'y trouve...soit de lui montrer d'abord la première instruction inscrite au verso...

(fig.4) Quelques photos du jeu : (me suis même offert l'an passé la *figurine de Columbo* !...Auparavant, j'utilisais une photo recto/verso collée sur un support en carton)



LES SECRETS DE LA PRESTIDIGITATION

C'est Alex qui m'en a parlé... : un nouveau livre en vente à la Fnac (rayon *psychologie* -!-)



Je le trouve assez original car écrit par deux auteurs :
- un maître de conférences en psychologie cognitive qui crée en plus des tours pour de nombreux prestidigitateurs (*Cyril Thomas*)
- et un professeur de psychologie cognitive (*André Didierjean*)

N'espérez pas y trouver de nouvelles routines, mais leur approche me semble intéressante...

Encore que...pas mal d'idées magiques se retrouvent dans le livre –ainsi même que de nombreuses références à des numéros connus et des QR codes permettent même de les visualiser correctement ! (bonneteau, forçage à l'effeuillage, faux transfert de pièce, etc.)

Quelques extraits :

« Dans cet ouvrage nous proposons au lecteur une sélection de travaux en psychologie qui permettent de mieux comprendre les processus psychologiques que manipulent les magiciens. »

« ...Le magicien ne trompe pas nos sens, il trompe notre esprit. Contrairement à ce suggère l'étymologie du mot « *presti-digit-ation* », le talent du magicien dépendrait davantage de son habilité à manipuler notre esprit que de la rapidité de ses doigts. »

« Les prestidigitateurs manipulent intuitivement un principe appelé de « moindre résistance » : Selon le psychologue Alfred Binet « lorsque nous sommes sur le point de choisir entre plusieurs actes possibles dont aucun ne présente un intérêt particulier, c'est la facilité d'exécution qui détermine notre choix. »

« Suivre attentivement un tour de magie est très coûteux cognitivement et fait sans cesse appel à notre mémoire (ne serait-ce que pour se souvenir de la carte choisie) C'est pour cette raison que parmi les outils psychologiques dont dispose le magicien pour nous manipuler figure en bonne place la distorsion des souvenirs. Il va veiller à ce que nous ne nous souvenions pas de « détails » qui jouent pourtant un rôle crucial dans le déroulement d'un tour. Il va même parfois implanter dans nos souvenirs des événements qui n'ont pas eu lieu. »

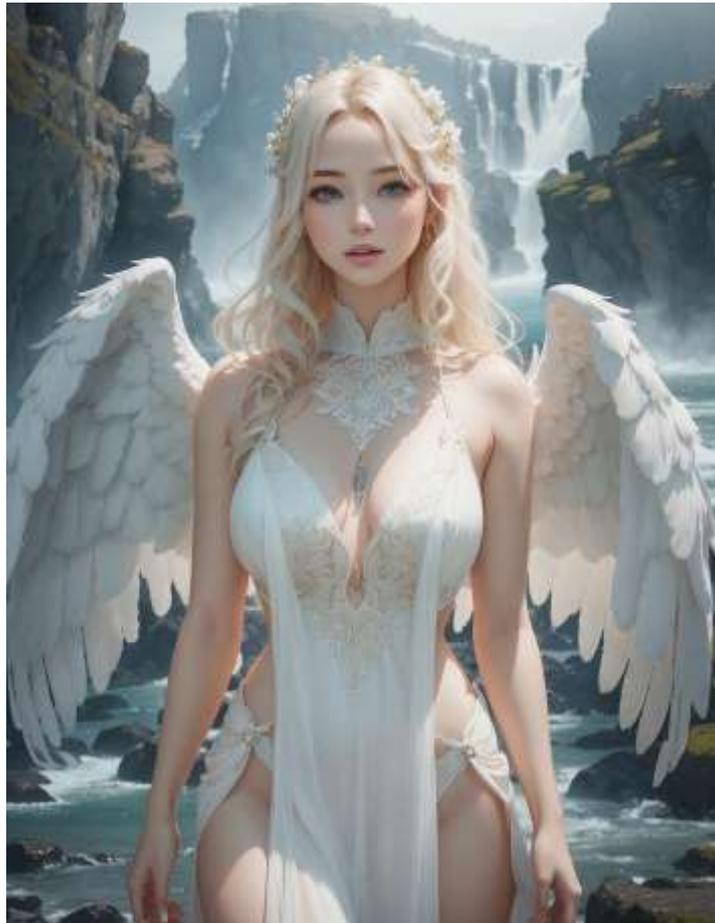
« Le prestidigitateur Jean-Eugène Robert-Houdin énonçait dans ses mémoires ce qui était selon lui l'un des grands principes de la prestidigitation : *On ne doit en rien négliger de ce qui peut concourir à égarer l'esprit des spectateurs ; aussi, lorsque vous présentez un tour, tâchez de faire attribuer son exécution à un tout autre principe que celui qui le produit.* Parce que le spectateur cherche souvent à comprendre la méthode utilisée pour créer l'illusion, le magicien va pouvoir l'orienter dans cette recherche vers une fausse solution. L'idée sous-jacente est que la présence dans l'esprit du spectateur de cette fausse solution l'empêchera de trouver le réel secret du tour. »

CERCLE BELGE D'ILLUSIONNISME

Association sans but lucratif
271, avenue De Fré à 1180 Uccle

Président : M. Heine Raymond 0475 67 38 51

heineraymond@yahoo.fr



Réunions CBI : Au centre culturel **Het Huys**, situé **rue Egide van Ophem, 46**
à Uccle (1180)

(Accès facile aussi en train car à côté de la gare de Calevoet)

À partir de 20h

Septembre : les mercredis 3 et 24

Octobre : les mercredis 8 et 22

Novembre : les mercredis 5 et 19

Décembre : le mercredi 3 et le jeudi 18