

# *INFORMAGIC* N° 221

*Le magazine du Cercle Belge d'Illusionnisme*



*Janvier 2026*

**Des routines :** tour de mentalisme, carte choisie devinée instantanément, les cartes déchirées (3 routines), « le Roi est mort, Vive le Roi ! », « Extraordinaire ! », une production d'as de John Bannon, la version de « Out of this world » de David Regal, la Mystery Box, « On ne s'assoit pas sur le Roi », ...

**Avec la participation de :** Daniel, Jean-Michel, Raymond, Alex, Alain, Guy L., Karl, ...

## Le mot du Président...



Raymond Heine

[heineraymond@yahoo.fr](mailto:heineraymond@yahoo.fr)

Pas mal d'activités pour le C.B.I. depuis le dernier *Informagic* :

La balade gourmande à Ganshoren où nous étions invités à animer le repas des nombreux promeneurs....

Notre soirée annuelle fin novembre 2025 qui a attiré pas mal de monde –plus de 70 personnes !

De l'avis de tous, une belle réussite...

Je tiens à remercier les anciens membres qui sont venus nous épauler et tous ceux dont on ne parle pas souvent mais qui sont tellement indispensables à la réussite d'une telle soirée : les personnes qui s'occupent de l'éclairage, du son, de la caisse à l'entrée, ceux qui ont œuvré à nourrir et abreuver nos invités, ceux qui ont donné un coup de main au montage de la scène, qui se sont occupés de la mise en place de la salle, ...et au nettoyage final –souvent hélas oublié par nombre d'artistes et membres du club !

Pas mal de choses à améliorer dans l'avenir cependant : notamment la recherche de ces « petites mains » pour les différents postes évoqués plus haut !

Et après ce week-end festif, rebelote pour certains d'entre nous (Jean-Michel, Guy Gielis et moi-même) : une animation dans l'école Saint Jean à Genappe : des élèves de la 3<sup>ème</sup> à la 6<sup>ème</sup> année primaire. Ambiance très sympa aussi !

Et puis, notre site est enfin fonctionnel : un grand merci à Guy Delépée...et à Vincent Houbart pour les photos et vidéos de notre soirée annuelle !

[www.Magic-cbi.be](http://www.Magic-cbi.be)

...Grand merci aussi aux membres qui ont œuvré à l'élaboration de cet Informagic !

Je sais qu'il me faut souvent vous rappeler que ce dernier dépend de vous ! J'essaie à chaque fois de varier les articles : souvenirs et photos, routines, infos magiques, etc.

Au fait, ne ratez pas ce nouveau concept que j'ai baptisé « Magie d'opportunité » : je suis curieux de savoir ce que vous en pensez...(Les tours « qu'on ne fait qu'une fois »)









## Carte choisie devinée instantanément

Présenté par Daniel,  
Rédigé par Jean-Michel

Un jeu est présenté à un spectateur et coupé autant de fois qu'il veut.

Lors de la dernière coupe et avant de reconstituer le paquet, le magicien demande au spectateur de prendre la carte située sur le paquet inférieur et de la montrer à tout le monde (sauf au magicien).

Le magicien reprend le paquet et l'étale face en haut sur la table.

Après un coup d'œil rapide à la ribambelle, il nomme sans hésiter la carte enlevée.

### Explication

Le jeu est constitué de deux suites quelconques mais complémentaires de 26 cartes ; en d'autres termes, à chaque carte quelconque de la première suite de 26 cartes, correspond dans la seconde suite la carte de même valeur mais de couleur complémentaire (pique dans l'une implique trèfle dans la seconde etc.).

En étalant le jeu, il suffit au magicien de prendre connaissance de la dernière carte à droite (celle se trouvant sous le paquet reconstitué) et de chercher vers le milieu de la ribambelle la carte complémentaire (carte sœur). La carte sœur de la carte située à droite de celle-ci est la carte choisie.

En remettant la carte choisie sous le paquet, celui-ci est automatiquement prêt pour recommencer la routine

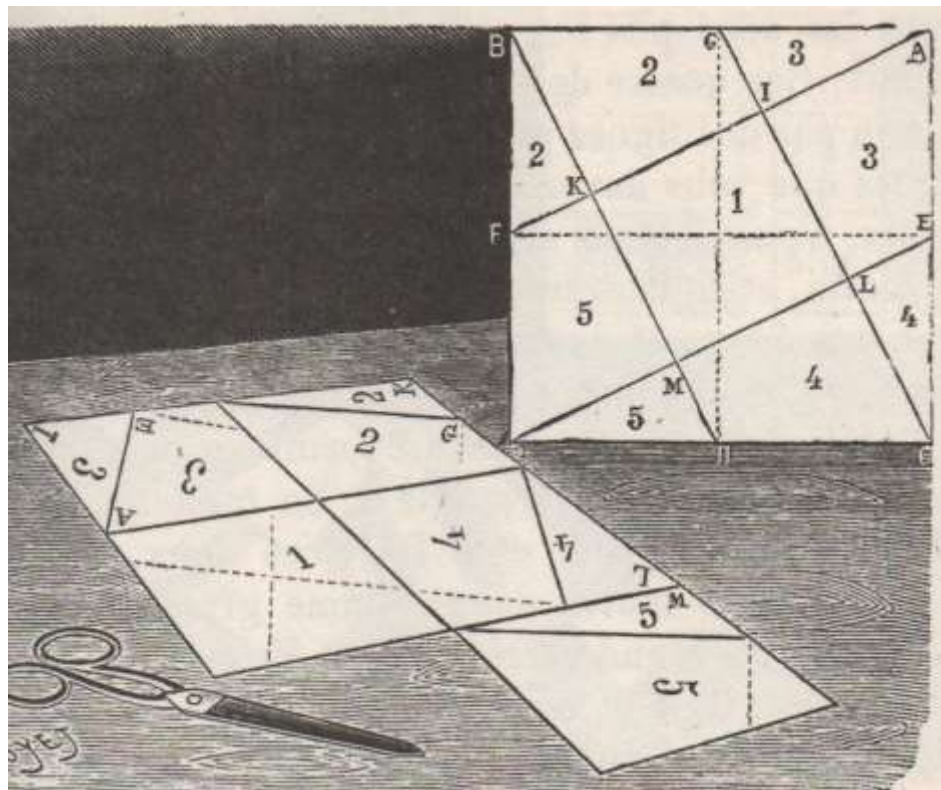


## COMMENT COUPER UN CARRÉ EN 5 CARRÉS IDENTIQUES ?

*...Et pas besoin de mesurer ! On plie, on trace des lignes, et on découpe des morceaux à assembler !*

Juste un clin d'œil à notre ami Alipio : un petit truc en plus à ajouter à sa panoplie d'origamis... !

Origine : **Tom Tit** : « 100 nouvelles expériences de science amusante », réédité en 2012



## Faut que je vous dise...

## *Les CARTES DÉCHIRÉES*

Raymond Heine



*Trois petits tours et puis s'en vont...*

On a tous l'un ou l'autre tiroir rempli de jeux de cartes inutilisables : trop vieux, salis, incomplets, ...dont on ne sait que faire mais qu'on garde pourtant. Vous connaissez tous sans doute l'une ou l'autre routine où ils ont leur place. En voici trois.

### 1) « Comment retrouver sa moitié ? » d'après Woody Aragon

(publiée dans la revue *Arcane* n° 152...avec une petite erreur\* que je rectifie ci-dessous)

Et pour ceux qui ont vu le spectacle ***The Illusionists***, souvenez-vous : on a tous reçu à l'entrée une petite enveloppe bien fermée, avec la mention « ne pas ouvrir ». Celle-ci contenait 4 photos de certains des magiciens présents sur scène. Et, juste avant l'entracte, chaque spectateur était invité à l'ouvrir...et à suivre les instructions données oralement...

C'est d'ailleurs aussi la routine que j'ai utilisée il y a deux ans, lors de notre close-up...et que je vous ai remontrée au club cette année.



- 4 cartes sont utilisées (En close-up, on peut distribuer 4 cartes à plusieurs spectateurs qui suivront les consignes données. C'est ce que je me propose de faire dans la routine qui suit. Imaginez donc 4 ou 5 spectateurs ayant reçu chacun 4 cartes quelconques...)

- Les 4 cartes sont mélangées puis déchirées ensemble, un des paquets obtenus est *retourné* et déposé sur l'autre. (*quel que soit le petit paquet retourné et remis sur ou en dessous de l'autre, à ce stade, la demi-carte supérieure correspond donc à celle du dessous. Mais, chut, faut pas le dire !*) J'en profite néanmoins pour faire constater que selon la disposition choisie, l'emplacement de la carte supérieure, face en l'air, et de sa jumelle varient du tout au tout...

- Les spectateurs distribuent ensuite, carte par carte, leur paquet en deux piles... Puis les replaceront à nouveau l'une sur l'autre, au choix. (*pas de changement : les cartes supérieure et inférieure sont les mêmes ; ils peuvent d'ailleurs recommencer plusieurs fois la distribution en deux piles, puis remettre à chaque fois l'une d'elles sur l'autre...*)

Arrivé à ce stade, je vérifie si un ou plusieurs spectateurs ont la carte supérieure face cachée, si c'est le cas, je leur demande de prendre le petit morceau supérieur et de le mettre en poche sans le regarder... Ils ne touchent plus aux morceaux posés sur la table. Les autres spectateurs continuent : distribution en deux piles, remise d'un tas sur l'autre, etc. Je m'arrête quand je veux, lorsqu'ils ont tous un petit morceau en poche. (*A ce stade, le duplicata de la carte en poche est donc le morceau du dessous de la pile. Ce dernier devra impérativement rester à cette place, le reste n'étant que fioritures sans importance*)

- Chaque spectateur va maintenant échanger la carte supérieure de son paquet avec son voisin de gauche. Le morceau de carte reçu en retour sera remis quelque part au milieu des autres morceaux.

- Chacun échange ensuite les 2 morceaux supérieurs avec celui se trouvant à sa droite, et ces morceaux reçus sont à nouveau remis quelque part à l'intérieur de son paquet...

- Une dernière fois, les 3 morceaux supérieurs sont échangés avec le voisin de gauche et remis au milieu des cartes qu'il tient en mains...

- On procède ensuite au *mélange australien* : la carte supérieure est mise en dessous du paquet tenu en mains\*, la carte suivante est jetée sur la table, la suivante en dessous du paquet, etc.

- Et lorsqu'il ne reste plus qu'un seul morceau en main... il correspond à celui mis en poche au début de la routine !

## 2) « Les spectateurs magiciens » (il s'agit d'un classique dont je ne connais pas l'auteur...)

- 5 cartes sont utilisées : mises l'une sur l'autre, faces cachées, elles sont mélangées, puis déchirées par le magicien qui remet un des petits paquets sur l'autre...

- Il étale dans ses mains les demi-cartes, toujours faces cachées, et en fait choisir un morceau qui sera mis sans le regarder dans la poche d'un spectateur...

- Il coupe le jeu à l'endroit où la demi-carte a été saisie : le petit paquet inférieur étant donc posé sur les autres morceaux...

- Les neuf morceaux restants sont déposés, toujours faces cachées, sur la table, en 3 rangées de 3 cartes. *A ce stade, le morceau central correspond à celui choisi par le spectateur ; il sera forcé par le « choix du magicien » :*

- un objet (cendrier, soucoupe, verre...) est déposé par un spectateur sur 4 morceaux adjacents (quel que soit l'emplacement choisi, parmi les 4 possibilités, le morceau central sera donc compris automatiquement) ; le magicien écarte les 5 autres morceaux (...et les jette dans un cendrier, par exemple)

- Un briquet est ensuite posé, par un autre spectateur, sur deux morceaux de cartes (il y a aussi 4 possibilités - horizontalement ou verticalement...) ; ici intervient le *choix du magicien* : il s'agit d'ouvrir l'œil et de conserver le morceau central du début ! (notre ami Daniel utilise un petit personnage, *un mangeur de papier*, explique-t-il sans insister...)

Si le briquet est posé sur le bon morceau, il suffit de prendre les 2 restants et de les jeter avec les morceaux déjà éliminés...

S'il est posé sur 2 morceaux quelconques, il vaut mieux changer de procédé : par exemple, les prendre et y mettre le feu avant de les jeter eux aussi dans le cendrier...(et, dans la manière de procéder de *Daniel* : « *comme j'avais signalé qu'il était un mangeur de papier...* »)

- Il reste donc deux morceaux sur la table : celui que vous avez gardé à l'œil (le morceau central du début, duplicata de celui choisi au départ)...et un second qui devra aussi être éliminé à l'aide du *choix du magicien* : Par exemple, en demandant à un autre spectateur de bien vouloir glisser un des morceaux vers vous :

S'il fait glisser le morceau qui ne vous intéresse pas, vous le prenez et le jetez négligemment avec les autres dans le cendrier et vous attirez l'attention sur le dernier, celui qui reste sur la table...

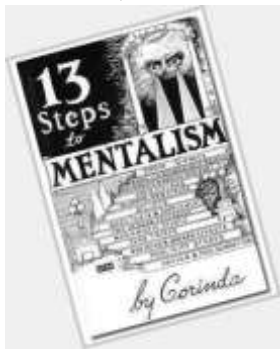
S'il a choisi le duplicata, vous le saisissez et le montrez à la ronde...avant de le comparer au morceau choisi au départ...

Remarque : ...Une idée de Charles pour la finale, lorsqu'il ne reste que 2 morceaux : "*Maintenant, tu choisis une carte et tu me donnes l'autre carte.*" Si la bonne carte est dans ma main, je dis "votre choix était libre et vous m'avez donné cette carte. Sur la table, j'ai une prédiction, bla bla bla"

Par contre, si la bonne carte est dans la main du spectateur, je dis "*c'est vous-même qui avez choisi cette carte, et j'ai ici une prédiction qui...*"

### 3) « Deux cerveaux, une seule pensée ! »

(il s'agit d'une routine de *Tony Corinda*-décrite dans son livre *The thirteen steps to Mentalism*, qu'il pratiquait à l'aide de cartes normales –entières...mais l'utilisation de cartes coupées en deux la rend encore plus forte ! Et qui sait, dans une séance de « table à table », cela vous permet aussi de réutiliser tous les morceaux de cartes qui traineraient sur la table...)



*Souvenirs, souvenirs... : c'est le tout premier tour de magie que j'ai montré au CBI (le Cercle Belge d'Illusionnisme), lors de mon entrée dans notre club !*

Plein de morceaux de cartes (de moitiés) sont utilisés (au moins 10 morceaux...)

- Un spectateur les mélange et en prélève une partie, un autre spectateur prend le restant.
- Chacun d'eux en compte secrètement le nombre de morceaux...et retient son nombre.
- Les deux paquets sont réunis et à nouveau mélangés.
- Le magicien les récupère et s'adresse d'abord au premier spectateur : il lui présente les morceaux un à un et lui demande de retenir la carte qui correspond à son nombre... (juste un détail : en comptant à haute voix, morceau par morceau, présentez-les le côté déchiré en bas pour plus de clarté) ; les morceaux sont déposés au fur et à mesure, les uns sur les autres sur la table...Sauf le dernier –toute l'astuce est là : servez-vous du dernier morceau comme d'une pelle pour ramasser tous les autres ! (bref, il doit être placé en dessous de la pile !)

- Ensuite, le magicien présente les morceaux au second spectateur, invité lui aussi à retenir la carte correspondant à son nombre...

- Et après avoir bien insisté sur le fait que personne ne connaît le nombre de morceaux qu'ils avaient tous les deux pris...chacun est invité à reprendre « son » morceau de carte et le déposer, face cachée -pour le suspense- sur la table : les déchirures semblent correspondre...et lorsqu'on retourne les morceaux, il s'agit bien de la même carte !



# Tour de mentalisme avec des cartes

*présenté par Miguel , le 30/06/21*

*écrit par **Daniel***

Tour où l'on peut faire participer plusieurs spectateurs.

Personnellement j'utilise un paquet de 26 cartes avec 4 ou 5 spectateurs.

**Matériel :** un jeu composé de deux séries de cartes classées de la même façon.

Exemple: prendre 13 cartes toutes différentes et les étaler de gauche à droite par ex:

7C 2T 9K VT 6T 5C AK 10P RC 3T 2K VC 8P

Sous elles vous placez leur sosie ; dans ce cas ce sera

7K 2P 9C VP 6P 5K AC 10T RK 3P 2C VK 8T

Rassemblez les deux paquets et vous êtes prêt.

## **EFFET :**

Montrez aux spectateurs que le jeu est bien mélangé et le faire couper plusieurs fois.

Faites couper le jeu et à partir de la coupe distribuez une carte à chaque spectateur en commençant par la gauche.

Vous tournez le dos aux spectateurs et vous êtes capable de deviner chaque carte distribuée.

## **EXPLICATION (Avec 26 cartes) :**

Faites couper le jeu, distribuez une carte à chaque spectateur en commençant par la coupe.

Complétez la coupe.

Tournez le dos aux spectateurs

Un petit calcul reste à faire.

Si vous avez distribué 4 cartes faites 13 (la moitié du nombre de cartes utilisées) – 4 = 9.

Comptez 9 cartes, les suivantes seront les sosies des cartes distribués.

# LA BALADE GOURMANDE

Ce dimanche 21 septembre, lors de la journée sans voiture à Bruxelles, nous étions invités à animer les groupes de marcheurs pour la « *Balade gourmande* » organisée à Ganshoren...

Le but : (re)découvrir Ganshoren et Koekelberg autrement lors d'une promenade balisée de 6 ou 10 km, rythmée par huit haltes gourmandes, des animations musicales et un parcours culturel en collaboration avec le Service Culture.

Au programme : la basilique, chef-d'œuvre art déco, l'exposition Jean Delhayé, le Parcours Street Art 3D, avec les œuvres engagées de l'artiste Beloved, en hommage à la protection des océans...

Prix : 49€, 25€ pour les -de 12 ans...

Le départ et l'arrivée de cette jolie promenade sont fixés au hall des sports Richard Bauthier (114 rue Vanderveken). Le menu se veut alléchant et confectionné, dans la mesure du possible, avec des produits régionaux. Outre les bulles, il y a la mousse de Terre, Mer et Air, la crème de Butternut, le tartare de saumon et carpaccio de St-Jacques, le sorbet, la couronne de veau et ses assortiments, le fromage de Chez Théo et Jeanine, la glace d'Yvonne. Trois boissons (dont du vin) sont comprises dans le prix.

Nous n'étions que 3 magiciens du CBI : Daniel, Guy Gielis et moi-même.

Très chouette expérience en tout cas ! Fatigante, mais super ambiance.

Faut imaginer un grand réfectoire avec de nombreuses tables de 4 personnes –bien que certains convives se soient regroupés parfois pour rester ensemble... Et puis le va-et-vient de certains groupes : certaines tablées s'en allaient, d'autres arrivaient... Pas beaucoup de répit pour les magiciens ! Mais nous sommes tous partants pour le refaire l'an prochain...en espérant être un peu plus nombreux !





## ***IMPUZZIBILITÉS NOUVELLES... ?***

C'est le 2<sup>ème</sup> petit booklet (21/14cm) de **Jim Steinmeyer** que j'ai sous la main.

Avec comme sous-titre : « **Encore plus de magie étranagement automatique** »

Paru chez « Marchand de Trucs », une quarantaine de pages, une dizaine d'effets...

...Dont celui-ci : « **Le Roi est mort, vive le Roi !** »

(Le spectateur fait tout, du début à la fin de la routine, le mentaliste peut lui tourner le dos ou avoir un bandeau sur les yeux... Un effet que l'on peut même faire par téléphone !)

Juste avec les 4 rois d'un jeu de cartes... :

- 1) Dépose sur la table, *faces en l'air* et les uns sur les autres, les 4 rois ...*en commençant par le roi de pique, suivi du roi de cœur, ensuite celui de trèfle et enfin, au dessus de la pile le roi de carreau...* (Pi-Cœur-Trè-Car)
- 2) Tout en gardant toujours les faces vers toi, tu peux couper ce petit paquet plusieurs fois... ( *et si plusieurs personnes autour de la table jouent le jeu en même temps, nul doute que les paquets présentent un roi différent face en l'air...*)



- 3) En épelant la couleur (Pique, cœur, carreau ou trèfle) du roi qui te fait face à présent, tu places *une à une* les cartes en dessous de ce petit paquet –une carte par lettre épelée. (Exemple : pour le roi de cœur, tu auras déplacé 5 cartes une à une en dessous de ton paquet)
- 4) Jette sur la table, le nouveau roi qui te fait face : **Le Roi est mort...** On n'en aura plus besoin.
- 5) Un autre roi te fait face – **Vive le Roi !** ...à nouveau, tu épelles sa couleur (♠, ♥, ♦, ♣), en déplaçant une carte à la fois en dessous du paquet que tu tiens dans ta main...
- 6) Un nouveau roi te fait face, jette-le sur la table...
- 7) Refais une nouvelle épellation, rejette le roi qui apparaît... Il te reste à présent une seule carte en main !
- 8) Souviens-toi : *...au début, tu as coupé ton jeu une ou plusieurs fois...Il m'est donc impossible de savoir quel est le premier roi dont tu t'es débarrassé !...Et pourtant...Laisse-moi deviner...Oui, je pense que la carte que tu as en main à présent...est de couleur rouge...Oui, je vois...Il s'agit du roi...de cœur !*

## Petite réflexion au sujet de... la « **Mystery Box** »

Voici une réflexion et une nouvelle approche qui me sont venus au sujet de la "Mystery box" ! (La fameuse petite boîte transparente ou pas, selon la version et qui contient une carte pliée).

Les discussions vont bon train sur l'effet dit impossible par les uns ou normal venant d'un magicien qui est susceptible de faire des miracles.

Ce qui me dérange, c'est, à mon humble avis, qu'il y a des limites à l'émerveillement et que "*trop is te veel*" donc une porte s'ouvre dans l'esprit du public profane laissant planer des explications qui font retomber l'effet en lui-même.

Alors voilà ce que je me suis dis : Et pourquoi ne pas laisser la notion d'impossibilité tout en laissant la porte fermée !?

Le fait qu'une carte à dos rouge, choisie librement et signée de surcroît peut disparaître du jeu de cartes et se retrouver dans une boîte qui était en pleine vue des spectateurs depuis le début laisse penser qu'il y a eu manipulation, trucage ou que sais-je car c'est une impossibilité matériel évidente.

Alors que si on garde le même effet de transposition mais plutôt que ce soit la carte qui change, ce serait la signature qui change et pour ce faire il suffit de forcer une carte à dos bleu dans un jeu à dos rouges.

De la contrôler et de faire un *Mercury fold*. Puis de prétendre pouvoir désintégrer la signature de la face de la carte rouge pour la placer ensuite sur la face de la carte bleue !

Ouverture de la boîte, extraction de la carte en main gauche avec change du gimmick avec la carte signée et pliée pour révéler que vous avez réellement transposé la signature et non la carte !

La stupéfaction sera grande mais comme la couleur marquait clairement une différence, on supprime la manipulation ou le trucage classique pour les remplacer par une impossibilité, certes mais inexplicable.

Alain Van den Abeele

## ...Suite de la "Mystery box" :

Il existe, à ma connaissance, plusieurs types de arques de boîte ! Mais mis à part le système de fonctionnement, deux modèles se distinguent de par leur apparence. D'un côté une boîte transparente qui laisse bien voir qu'une carte est placée, pliée à l'intérieur et une autre opaque en bois.

L'approche de la routine et l'histoire racontée diffère d'un magicien à un autre...

Le but étant une transposition de carte signée ou la révélation de la même carte choisie par le spectateur.

J'aime bien l'idée de donner l'impression que c'est la signature qui change de place !

Comment s'y prendre :

Peu importe la boîte !

1. Faire choisir librement n'importe quelle carte et la faire signer ou pas.
2. La contrôler sur le dessus du jeu.
3. Faire un Mercury fold (pliage en 4 de la carte)
4. Montrer la boîte contenant une carte pliée.
5. Enlever le couvercle et effectuer le change dans le creux de la main gauche (pour les droitiers) le gimmick de la boîte pour la carte pliée.
6. Laisser le spectateur déplier la carte et voir que c'est la sienne !

Ma version :

1. Forçage de la carte inférieur (dos contrastée) par le moyen que vous préférez mais sans montrer la couleur du dos qui diffère de celle du jeu.
  2. Faire signer la carte ou pas.
  3. Perdre la carte mais face en l'air, bien entendu !
  4. Contrôler la carte sur le dessus du jeu mais en le tenant face en l'air.
  5. Effectuez un Mercury fold de cette carte.
  6. Faire abracadabra et faire semblant de déplacer la signature (ou pas si carte pas signée).
  7. Enlever le couvercle de la boîte.
  8. Faire le change entre le gimmick et la carte pliée en main gauche (*toujours pour les droitiers, hein Guy !*)
  9. Donnez la carte pliée au spectateur pour qu'il la déplie.
- Attention à la tombée de mâchoire sur la table !

Cela à l'air très compliqué mais pas trop en fait.

J'espère que je n'ai pas oublié quelque chose !

Bien à vous,  
Alain Van den Abeele

### Petit ajout de *Raymond* :

Si vous cherchez une « Mystery box » sur le Net, vous en trouverez sans doute pas mal de versions !

- La première apparue sur le marché, à ma connaissance en tout cas, était en bois, un très bel objet : la « **Kennedy mystery box** »



<https://www.youtube.com/watch?v=EkNGAWvNHOU>

- Il y a eu aussi : « **The box** » de **Mark Southworth**... : celle en plexiglas transparent dans laquelle on aperçoit toujours la carte pliée dès le début de la routine, mais elle est plus banale et plus petite comme boîte...

« **Les avis d'Alexis** », vous connaissez ? ...Il parle justement de cette dernière (The Box), et en cite aussi d'autres modèles:

<https://www.youtube.com/watch?v=XkATGVLzn0I>

- Et puis, une autre boîte est actuellement en vente chez Tabasco pour 69€... :

la « **mystery solved** », aussi en plexiglas transparent, mais d'un plus grand format...



...mais il y en a bien d'autres encore ! ...**vision box** ?

...et sur AliExpress, vous en trouverez même à moins de 15€ : **Paragon 3D de Jon Allen**

**...Mais encore faut-il savoir plier une carte sur elle-même !**

Le « Mercury fold » dont nous parle Alain :

<https://www.youtube.com/watch?v=9W7vRQBtVrc>

[https://www.facebook.com/lepresti.fr/videos/atelier-plier-de-carte-mercury-fold-186270413519014/?locale=fr\\_FR](https://www.facebook.com/lepresti.fr/videos/atelier-plier-de-carte-mercury-fold-186270413519014/?locale=fr_FR)

---

## THE GRAN FINALE

*Par Guy Lambert*

*Voici en traduction libre la dernière page du livre parue dans « The close-up Magic of **Frank Garcia** - Part II.*

*The man with the million-dollar hands-copyright 1982 by Frank Garcia .*

*Page102.*

Le grand Robert Houdin a prétendu un jour qu'un Magicien est simplement un acteur qui joue le rôle d'un Magicien.

Le livret de l'opéra I Pagliacci de Leoncavallo raconte une histoire similaire.

La Première de cet opéra eut lieu au Théâtre dal Verme à Milan en 1892 et fut un succès immédiat. Le triomphe le plus grandiose et à grand succès aura lieu plus tard en 1902 à New York, alors que le grand Enrico Caruso assumait le rôle de Camio.

Voici ma transcription de la motivation du passage de Leoncavallo et du résumé sensé de vie qui est aussi motivant et sensé aujourd'hui qu'en 1892 :

La vie ressemble à un bal masqué où chacun porte son propre masque.



L'homme riche prétend être heureux.

L'homme pauvre prétend qu'il n'a pas de souci.

Au-dessous de notre fausse apparence, la comédie ne va pas loin.

La nuit, nous allons à la maison, nous regardons le miroir.

Nous nous voyons tels que nous sommes.

Tout en nous n'est-il pas acteur, ne faisons-nous pas tous partie d'un grand show ?

Nous apparaissions sur la scène de la vie sans l'avoir demander

Et nous avons tous la crainte d'y aller.

La vie est une blague, la blague est en nous.

Nous pouvons grogner, avoir du chagrin, même gémir,

Mais la vie qui a de la valeur est la vie avec un sourire,

Aussi ayons du fun et de la clownerie

Jusqu'au moment où le rideau final tombe.

oooooooooooooooooooooooooooo



# EXTRAORDINAIRE !

## ...Une routine d'ALAIN Guérant

### Effet :

Le magicien sort un jeu de cartes ; dans un premier temps, sans en montrer les faces, il le mélange en prenant son temps. Ce faisant, il évoque l'importance des choix qui conduisent notre vie et des conséquences qui en résultent ; pour émailler son propos, il prend machinalement l'exemple du scrabble

« **Quand on joue au Scrabble, le choix des lettres est aussi complexe que primordial !** »

Il retourne alors les cartes, révélant que ce ne sont pas des cartes traditionnelles, mais des lettres de l'alphabet.

Après quelques coupes et la remise du jeu faces vers la table, le magicien fait passer les cartes d'une main à l'autre en ruban et nonchalamment distribue sept cartes au hasard du flux des cartes.

Ces cartes que personne ne connaît, sont placées **face en bas** sur la table, en ligne horizontale.

Le reste du jeu est mélangé de nouveau. A son tour, un spectateur est invité à choisir **librement** sept cartes lors d'un nouveau passage d'une main à l'autre. Ces cartes, sont alignées **face en l'air**, en regard de celles du magicien qui sont faces en bas.

Les cartes du magicien sont alors retournées une à une :

Les trois premières correspondent parfaitement à celles choisies par le spectateur. « **Hasard ou chance, n'est-ce pas extraordinaire ?** » s'interroge le magicien à haute voix ...

Lorsqu'il retourne la quatrième carte, la correspondance est encore parfaite, mais à partir de la cinquième paire, rien ne va plus : les correspondances s'arrêtent. Déception visible chez le magicien... A l'évidence le charme est rompu...

« C'eut été véritablement **EXTRAORDINAIRE** que vos choix tout à fait libres aient donné les mêmes cartes que celles que j'ai moi-même extraites au hasard... admettons tout de même que la correspondance de quatre cartes sur sept est déjà un miracle **EXTRAORDINAIRE** !

*Sans doute une prochaine fois serons-nous encore plus en phase ! Qui sait... ?*

Le magicien regroupe alors les 14 cartes, reste songeur un instant, puis dispose sur la table toutes les cartes en un seul ruban. A la surprise générale, le mot **EXTRAORDINAIRE** apparaît.

---

### Matériel et Préparation

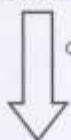
Il convient d'utiliser deux jeux ALPHABOOK, afin de bénéficier de trois « R » ; un R est donc ajouté aux 44 lettres alphabétiques de l'ALPHABOOK de base.

*(Alternative possible en fin de description)*

Sortez les 14 lettres nécessaires pour composer le mot "EXTRAORDINAIRE".

1. Disposez-les en deux groupes :

○ Sept lettres **EAIRXDO** sur le dessus du jeu.



○ Sept autres lettres **EAIRTNR** sont placées en **8<sup>e</sup>, 10<sup>e</sup>, 13<sup>e</sup>, 17<sup>e</sup>, 22<sup>e</sup>, 28<sup>e</sup> et 35<sup>e</sup>** positions.



Il s'agit d'une progression facile à se remémorer qu'il conviendra de sélectionner nonchalamment sans les regarder, chaque lettre étant séparée de la suivante par une, puis deux, puis trois, quatre, cinq, six et sept lettres quelconques.

*(Vous pouvez, bien évidemment, trouver un autre arrangement qui vous conviendrait mieux)*



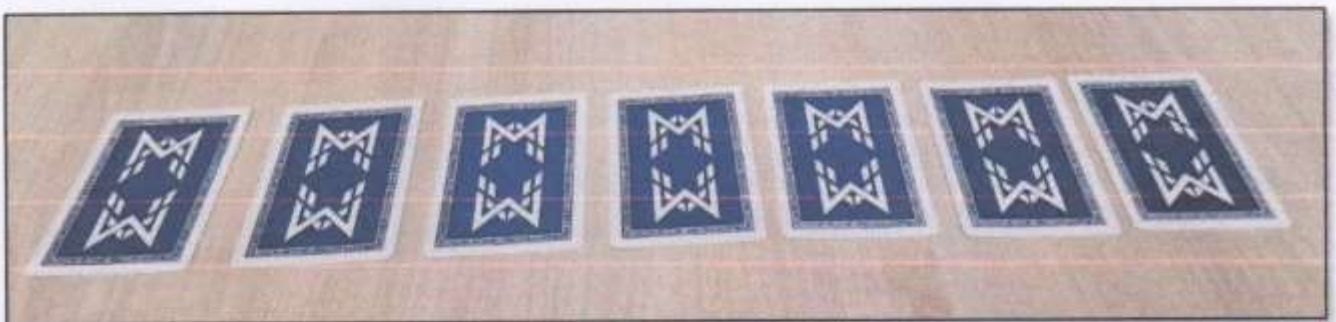
## **Déroulement :**

### **2. Mélange initial :**

Réalisez un faux mélange et quelques fausses coupes maintenant l'ordre des cartes arrangées.

### **3. Choix des cartes par le magicien :**

- En faisant passer les cartes d'une main à l'autre, extrayez machinalement, comme au hasard de votre inspiration, les 7 cartes placées aux positions prédéterminées (EAIRXDO).
- Disposez-les faces en bas en ligne horizontale sur la table.



### **4. Choix du spectateur :**

- Remélangez le jeu (faux mélange conservant les sept cartes groupées sur le jeu).
- Lors d'un nouvel étalement d'une main à l'autre, passez le bloc des 7 premières cartes, puis invitez le spectateur à sélectionner librement 7 cartes en posant un doigt sur celle qu'il veut retenir à mesure du défilement et avancez chaque carte sélectionnée en saillie.





- Sous prétexte de récapituler ce qui s'est passé, réouvrez le ruban tenu entre vos deux mains. Tout en montrant les cartes en saillie choisies librement, comptez les 7 premières cartes (EAIRTNR) sous lesquelles vous prenez un break. Retirez les 7 cartes en saillie choisies librement par le spectateur et posez-les sur le dessus du jeu, formant ainsi un ensemble de 14 cartes secrètement tenues en break (les 7 premières cartes EAIRTNR + les 7 cartes inconnues choisies par le spectateur).



##### 5. Change des 7 cartes du spectateur contre les 7 cartes préparées :

- Sans marquer de pose, utilisez l'index droit comme pivot pour retourner en un bloc le paquet de 14 cartes tout en retournant simultanément le reste des cartes tenue en main gauche pour les amener face en l'air dans le creux de votre main gauche.



- Posez alors le paquet des 14 cartes tenu en main droite sur le gros paquet de cartes tenu en main gauche. Ce mouvement simultané a la vertu de faire passer les 7 cartes préparées (EAIRTNR) faces en l'air sur le dessus du jeu.



- Dans un mouvement continu, il suffit alors de distribuer les 7 premières cartes du jeu, toujours tenu face en l'air, une à une sur la table, elles-mêmes faces en l'air en les disposant en regard et en correspondance 2 à 2 des 7 cartes déjà posées face en bas.



- Ecartez le restant des cartes afin de bien clarifier la situation, focalisant ainsi l'attention sur les deux rangs de 7 cartes !

## 6. Révélation de l'effet :

- En retournant une à une les trois premières cartes qui étaient face en bas, vous révélez les correspondances et le public sera convaincu qu'il en sera de même jusqu'au bout des sept cartes. Marquez une pause.



- Retournez alors la 4ème carte : une nouvelle correspondance apparaît.



- Mais hélas, le miracle se brise pour les 5<sup>èmes</sup>, 6<sup>èmes</sup> et 7<sup>èmes</sup> cartes car elles ne correspondent pas. Déception - tension - surprise aussi...



## 7. Climax :

- Déçu, regroupez les 14 cartes en un petit tas mal égalisé (mélange Roseta). Faites semblant de réfléchir un instant comme dépit, puis soudain « illuminé ».
- Comme inspiré, rappelez à vos spectateurs qu'au Scrabble il est difficile de composer un mot de 7 lettres ! Tirez les cartes une à une du petit paquet de cartes rassemblé et



disposez-les en un seul ruban de 14 lettres sur la table. Le mot **EXTRAORDINAIRE**, apparait alors progressivement sous le regard émerveillé et surpris des spectateurs. **C'est tout de même EXTRAORDINAIRE que nos choix forment ce mot magnifique !**



Bien sûr, en langue française, il est possible d'utiliser tout autre mot pourvu qu'il ait :

1. Au moins dix ou douze lettres et si possible plus, comme ici 14 lettres.  
**INCROYABLE** pourrait faire l'affaire avec 10 lettres.
2. Un sens pour le boniment du tour.  
La référence au jeu « Scrable » peut disparaître pour une autre *story telling*.

C'est aussi le cas du mot **IMPRESSIONNANT** par exemple.

Si le mot choisi comporte un nombre impair de lettres, il convient d'ajouter la carte blanche, ou le point d'exclamation, ou le point d'interrogation à la sélection du magicien. Cette carte peut venir en cinquième position (lorsque le charme est rompu) ou en dernière position selon et la *story telling* qui sera adaptée pour la circonstance. Au commencement du tour, lorsque l'on montre les cartes alphabétiques, il conviendra de faire remarquer qu'il y a même des signes courants de l'écriture ce qui est finalement assez naturel lorsque l'on traite de lettres...

### **Option / Bonus :**

Pour ceux qui n'ont pas 2 jeux de cartes et donc pas 3 « **R** » (placé en 4<sup>ème</sup> position) ou 3 « **N** » il y a une alternative qui se justifie parfaitement à ce boniment.

La carte à face blanche qui serait l'équivalent du « Joker » dans un jeu de Scrable, la pièce blanche sans lettre et qui peut remplacer n'importe quelle lettre de l'alphabet.

Cette carte blanche peut être utilisée à la place d'un des 3 « **R** » pour Extraordinaire ou des 3 « **N** » pour Impressionnant.

### **Le mot de la fin.**

J'ai eu beaucoup de plaisir à créer cette routine de cartes pour Domi Nho et son projet MACH 5, à la fois ambitieux et porteur d'un intérêt novateur pour notre art. Je suis convaincu que cette initiative contribuera à enrichir et à servir le monde de la magie.

**Alain Guérant**

Merci à Dominique Lebel (Domi NHO) pour, la relecture, la mise en forme de cet article et la confiance donnée à ce projet au travers du sien (MACH 5).



# ***Vive la magie – 18e édition***

Le samedi 14 mars à 16h30 et 20h et le dimanche 15 mars 2026 à 14h

**18e édition et déjà plus de 300.000 spectateurs sont venus applaudir « Vive la Magie » !**

Ne rien comprendre et aimer ça !

Ce n'est pas une illusion : le Festival organise sa 18e édition et l'équipe est aux petits soins pour vous préparer une saison digne des plus beaux anniversaires. Le mystère, l'extraordinaire, la poésie, l'humour... en un mot : la Magie !

Créé en France (à Rennes, en Bretagne), le Festival International de Magie est devenu progressivement la référence du genre dans le paysage culturel, grâce à une programmation exigeante et de qualité composée d'artistes magiciens loin des clichés et fiers représentants des différents courants de la famille des illusionnistes.

Depuis 2008, le public est au rendez-vous et témoigne de son intérêt pour la magie. Un soupçon de fantaisie, deux pincées de folie et beaucoup de magie ! Loin des images faciles, il y a une réelle volonté de la part de toute l'équipe du Festival de porter un regard neuf sur l'art magique en proposant des numéros poétiques ou étonnants qui révèlent une magie plus contemporaine et élégante.

Le Festival se fait un point d'honneur de réunir la dimension populaire et intergénérationnelle de la magie. Depuis 2008, chaque année est une invitation à venir découvrir les plus grands magiciens du moment, en provenance du Japon, de Russie, d'Espagne, d'Angleterre, de Corée du Sud ou de France, bien sûr !

Un spectacle familial dédié à tous ceux qui souhaitent vibrer, rire et s'émerveiller.

Plus de réservation possible, tout est déjà complet !

(sources internet janvier 2026)

ALEX M

## **CARTOMAGIE : 2 routines....**

**(Ai retrouvé ces deux routines dans mon ordi...Je ne sais plus qui me les a envoyées, en janvier 2025!)**

### ***Out of this borough***

(David Regal, Constant fooling 2, p.83, 2002)

Cette version de Out of this world tire ses racines de la classique routine de Paul Curry. Presque impromptue, elle a l'inconvénient de nécessiter une petite préparation mais a l'avantage que les spectateurs séparent non seulement les couleurs mais aussi les familles.

Effet : d'un jeu mélangé 2 spectateurs parviennent à séparer les couleurs sans voir les faces des cartes. En guise de climax ils découvrent que les cartes ne sont pas seulement séparées par couleur mais par familles aussi.

Préparation : mettre 6 carreaux suivis de 6 cœurs sur le dessus du jeu (faces vers le bas).

Méthode : Mélanger les cartes sans déranger l'arrangement du dessus.

Mettre un trèfle à gauche et un carreau à droite. S'adresser au premier spectateur. Tenir le jeu vers soi et sortir 5-6 trèfles un par un et sans montrer leurs faces. Le spectateur doit utiliser son intuition pour deviner la couleur. Le magicien dépose les cartes face en bas selon la couleur citée. L'image à la fin de cette séquence doit être 2 colonnes.

Après avoir sorti ces 5-6 cartes inverser en mettant un carreau sur la pile de gauche (celle qui commence avec un trèfle) et mettre un trèfle sur l'autre pile. Ces 2 cartes sont posées sur le tas de cartes (les trèfles) à la suite. Cette fois donner le jeu face en bas et demander au spectateur de déposer lui-même les cartes à partir du dessus du jeu et selon la couleur pensée. Le magicien arrête le spectateur lorsqu'il aura posé les 6 premières cartes (les 6 carreaux). Il est important de ne pas hâter le spectateur pour que cette séquence n'aille pas trop vite.

Recommencer ces mêmes opérations avec le 2<sup>ème</sup> spectateur en posant cette fois un pique puis un cœur à sa droite. Et ne pas oublier d'inverser pique et cœur après 5-6 cartes avant de donner le jeu au second spectateur.

L'image finale doit être 4 colonnes :

- Colonne 1 : trèfle face en l'air suivi de quelques trèfles faces en bas. Puis un carreau face en l'air suivi de quelques carreaux faces en bas.
- Colonne 2 : carreau face en l'air suivi de quelques trèfles face en bas. Puis un trèfle face en l'air suivi de quelques carreaux faces en bas.
- Colonne 3 : pique face en l'air suivi de quelques piques faces en bas. Puis un cœur face en l'air suivi de quelques cœurs faces en bas.
- Colonne 4 : cœur face en l'air suivi de quelques piques faces en bas. Puis un pique face en l'air suivi de quelques cœurs face en bas.

La révélation :

Commencer par retourner les 2 premiers paquets noirs des piles 1 et 3.

Ensuite, ramasser et retourner tous les paquets des colonnes 2 et 4 MAIS en laissant sur la table le carreau face en l'air et le cœur face en l'air. Poser ces paquets retournés va inverser l'ordre et montrer aux spectateurs qu'ils ont encore une fois bien séparé les couleurs.

Enfin, retourner les 2 paquets rouges des colonnes 1 et 3.

Laisser l'effet s'ancrer dans l'esprit des spectateurs.

Pour le climax, faire remarquer que les paquets ne sont pas seulement séparés par couleur mais aussi par famille !

Détails :

- Pour une belle image finale séparer un peu les 8 paquets avant de mentionner la séparation des familles.
- Un mélange du jeu entre le 1<sup>er</sup> et le 2<sup>ème</sup> spectateur (sans déranger les 6 cœurs au-dessus) est une chouette subtilité pour bien montrer aux spectateurs que le jeu est bien mélangé.
- Pour varier un peu de l'éternelle phrase « Et vous êtes d'accord que le jeu est bien mélangé ?! » j'emploie parfois une subtilité de Juan Tamariz qui est de mélanger le jeu et de demander au spectateur : « comment appelez-vous cette action ? Mélanger ? Mixer les cartes ?... » Le fait que le spectateur vous réponde ancrera dans son esprit l'idée de mélange des cartes.

# Prédiction des as : *Four sided gemini*

(John Bannon, DVD Move Zero vol.1, 2016)

Cet effet automatique est mon préféré du DVD.

Effet : 3 cartes choisies confirment la prédiction faite au début par le magicien. Il s'agit d'une production d'as.

Préparation : 1 as au-dessus, 2 as en dessous, et un as en prédiction face en bas sur le côté.

Méthode : mettre l'as en prédiction. Demander au spectateur de toucher 2 cartes (toutes sauf la 1ère et les 2 dernières).

Admettons que le spectateur touche le valet de cœur et le 3 de piques.

Prendre le valet (qui a une valeur de 11) et poser les cartes une par une face en bas jusqu'à atteindre 11. La 1ère carte posée sera bien entendu l'as du dessus. Mettre ce valet face en l'air puis poser le reste du jeu dessus (l'as du bas sera donc en contact directement avant le valet).

Recommencer cette opération avec le 3 de piques (donc poser 3 cartes) puis le 3 de piques et enfin le reste du jeu dessus.

Faire un ruban du jeu et montrer que les 2 cartes faces en l'air auraient pu être ailleurs si elles avaient une autre valeur. Sortir le valet et le 3 ainsi que la carte directement à leur droite (2 as). Ne pas déranger le reste de l'ordre du jeu.

Retourner le jeu faces en l'air. Additionner les valeurs des 2 cartes choisies :  $11+3=14$ . Ceci donne un chouette aspect CAAN (Card At Any Number) à la routine.

Compter 14 cartes et arriver au dernier as.

Révéler ensuite les 2 as à côté des 2 cartes choisies (valet de cœur et 3 de piques). Puis montrer la prédiction, le dernier as.

Détails :

- Vu le petit montage il est facile de mélanger le jeu en riffle sans déranger la 1<sup>ère</sup> et la dernière carte.
- Bien insister sur le choix libre des 2 cartes.
- Pour ma part je présente le tour de 2 façons :
  - soit comme une chasse au trésor. La prédiction est un trésor inconnu. Le jeu est une carte au trésor. Les 2 cartes librement choisies vont me donner l'une la valeur et l'autre la famille de la carte... Mais après avoir regardé la prédiction sans la montrer je me ravise et dit au spectateur que ces cartes vont nous indiquer 2 positions bien précises car ce sont en réalité des coordonnées.
  - Soit en suivant la brillante idée de Max Maven et de parler d'un objet impossible : le triangle à 4 cotés. La prédiction est le sommet, les 2 cartes trouvées font la base et l'as trouvé au nombre est le 4<sup>ème</sup> côté ce qui donne un aspect surréaliste à la routine.



Quelques mots sur...

**Gaëtan Bloom**

<http://www.gaetanbloom.net/>



**Gaëtan Bloom** fait partie des quelques magiciens qui ont vraiment comptés à mes yeux... J'ai déjà écrit un article sur **Juan Tamariz**... Voici quelques mots sur Gaëtan que j'ai rencontré à plusieurs reprises lors de ses conférences : vraiment un gars très sympa, pas avare de ses conseils, et pas prétentieux pour deux sous !

Nous avons aussi plusieurs DVDs de lui dans notre vidéothèque... Et Jean-Michel a même fabriqué un des tours de son invention...

...Et puis, je suppose que vous connaissez aussi ses fameux « *tutos de tonton Gaëtan* », avec son complice *Gérard Souchet* hélas décédé... (Alex nous en avait parlé dans un des derniers *Informagics*)



Vous avez tous ri devant le film "Les Sous Doués", alors vous vous souviendrez sûrement du gentil de la bande qui se faisait voler ses mobylettes. Eh bien, c'était Gaëtan BLOOM.

Vous l'avez vu aussi en *Plaintecontrix* dans "Astérix & Obélix", mais encore dans "Promotion Canapé", "Inspecteur la bavure"...

## Gaëtan, c'est aussi, et surtout, le magicien français le plus connu aux USA !

Le café théâtre, le cirque, la télévision, il est partout !

Entre deux avions pour des shows ou des conférences, de Las Vegas à Tokyo, il se produit au Crazy Horse de Paris depuis 1993...

Immense talent, parmi les meilleurs magiciens actuels, reconnu mondialement, pour son humour, sa malice et son inventivité, il a reçu en 2006 à Stockholm, aux Championnats du Monde, un Award spécial Créativité pour sa carrière !

### "Il faut servir la magie avant de se servir de la magie."

Qui n'a pas fait un jour un tour de Gaëtan ?

Toutes ses créations sont frappantes d'intelligence, de raffinement pour l'esprit et d'évidence !

Il est le Père de la créativité magique d'aujourd'hui, et nous sommes tous, quelque part, en puisant à la source intarissable du grand BLOOM, comme de ses "fils indirects" !

Acteur et prestidigitateur français, né en 1953. Il est plus particulièrement connu dans le domaine de la magie qu'il a d'ailleurs utilisée dans certaines scènes du film *Les Sous-doués*. Le « débinage » (révélation de l'explication de certains tours de magie) est critiqué par la profession des artistes prestidigitateurs : pour tenir compte de cette critique, les tours de magie utilisés dans le film *Les Sous-doués en vacances* sont alors totalement farfelus.

Il est l'élève du prestidigitateur Dominique Webb. Ami de grands illusionnistes tels que Gérard Majax ou Ken Brooke, il a montré ses talents notamment dans son numéro au célèbre cabaret Crazy Horse ou au concours de la Fédération internationale des sociétés magiques (FISM).



### Gaëtan BLOOM par Dominique WEBB



Quelle fierté de pouvoir dire : *"Je lui ai donné ses premiers cours de magie, lorsque enfant il est venu me voir à la boutique magique en me disant qu'il voulait devenir magicien".*

Comme à son âge, j'avais pris la même décision, j'ai très bien compris l'enthousiasme, la motivation de ce futur confrère.

Et qu'elle joie de constater aujourd'hui que l'élève a dépassé le maître. Lorsque j'ai la joie de présenter Gaëtan dans l'un de mes festival de magie où il y a quelques années au Magic House de Saint Barth, j'annonce :

**"Voici maintenant l'un des plus grands magiciens du monde, ce qu'il présente est unique puisque de sa propre création, c'est le magicien le plus créatif de sa génération, c'est aussi un comédien de grand talent »** (et je donne la liste de ses films).

# Quelle est la différence entre paranormal et surnaturel ?

Article vu sur le Net (Magazine « *Ca m'intéresse* »)

La frontière entre le paranormal et le surnaturel est mince. Ces deux termes regroupent des phénomènes qui dépassent le naturel, mais il existe quelques différences pour pouvoir les distinguer.

Certains phénomènes ne peuvent être expliqués ni par les expérimentations ni par la science. C'est pour cela que la parapsychologie est née. La parapsychologie, c'est l'étude des phénomènes surnaturels et paranormaux. Et elle a aussi pour objectif de prouver l'existence du psi d'un point de vue scientifique. Le psi regroupe tous ces phénomènes surnaturels et paranormaux qu'il est encore difficile d'expliquer, mais qui existent. Alors, quelle est la différence entre paranormal et surnaturel ?

## Définition de surnaturel : qu'est-ce que c'est ?

Dans le monde, il y a ce qu'on appelle des lois naturelles. Toutefois, **le surnaturel regroupe tout ce qui dépasse le naturel et tout ce qui ne peut pas s'expliquer par ces lois naturelles**. L'Église catholique reprend également le terme de "surnaturel" pour qualifier les phénomènes et événements produits par une cause divine ou spirituelle. Par exemple, les miracles sont considérés comme des phénomènes surnaturels. À l'inverse, des phénomènes considérés comme surnaturels à une certaine époque ne le sont plus aujourd'hui.

C'est le cas notamment des catastrophes naturelles. Toutefois, il ne faut pas confondre le surnaturel avec le paranormal ou encore avec l'ésotérisme. Même si leur définition est proche, il existe des différences notables.

## Qu'est-ce que le paranormal et existe-t-il ?

**Le paranormal regroupe tous les phénomènes que la science ne peut pas observer ni expliquer**. C'est le paranormal qui a donné naissance à la parapsychologie pour tenter d'expliquer ces phénomènes. En effet, même si ces phénomènes ne sont pas encore expliqués, les chercheurs en parapsychologie souhaitent toutefois trouver une explication, et ce, grâce à une méthode scientifique. En d'autres termes, **le paranormal sert à qualifier des phénomènes qui sortent de la norme et qui présentent des anomalies**. Parmi le paranormal et parmi les études menées par la parapsychologie, on retrouve par exemple la télépathie ou la psychokinèse qui désigne la faculté de pouvoir bouger des objets par la pensée. À savoir que la parapsychologie est contestée par le monde scientifique.

## Phénomène paranormal, phénomène surnaturel : quelques exemples

Pour mieux comprendre la distinction entre surnaturel et paranormal, voici des exemples. Dans le monde surnaturel, qui dépasse donc **les lois naturelles**, on retrouve **les miracles, mais aussi les visions et les révélations comme on peut en lire dans la Bible**. Mais le surnaturel est également présent dans le monde de la littérature. Il peut désigner des créatures surnaturelles comme les elfes, les licornes ou les fantômes. Quant au paranormal, il ne revêt pas de dimensions religieuses ni miraculeuses. Parmi les phénomènes paranormaux les plus connus, on retrouve les maisons hantées, les enlèvements par des extraterrestres et les expériences de mort imminente.





## Faut que je vous conte...

« ...une histoire de famille ! »



Raymond Heine

Lors de notre séjour en classes de neige, à Valmeinier, j'ai remarqué au fronton d'une auberge une sculpture représentant trois diables : l'habitation se dénommait d'ailleurs « le refuge des trois diables » !

Inutile de dire que mon imagination s'est éveillée : je voulais rechercher un conte sur le sujet pour le lire à mes élèves...hélas, n'ayant rien pu trouver, j'en ai écrit un moi-même ! (il s'agissait plutôt d'une sorte de synopsis...)

Le voici : (\*1)

*Mon arrière-arrière-arrière...grand-père était un architecte vivant dans le sud de la France... Cette année-là, il était sans travail depuis déjà plusieurs mois et vivait de ses quelques économies qui commençaient à s'épuiser ; quand un soir, au détour d'une ruelle, un homme l'accosta. Ce dernier était assez grand, maigre, tout vêtu de noir, et ses yeux sombres brillaient d'une clarté fugitive...Un sourire quelque peu ironique aux lèvres, il s'excusa tout d'abord puis parla à mon ancêtre d'un petit village perdu dans la montagne, le pont étant détruit, les habitants étaient en quête d'un architecte...La conversation se poursuivit quelque peu, puis chacun prit congé ; mon arrière-arrière...grand-père s'éloignait déjà, puis voulut se retourner pour encore remercier l'individu d'un geste de la main. Mais...ce dernier avait disparu. L'architecte eut beau regarder à gauche et à droite : la ruelle était vide...Sans doute, cet homme avait dû rentrer chez lui, dans une des maisonnettes avoisinantes...Et il n'y pensa plus.*

*Préparer son maigre paquetage, attendre la diligence (à cette époque le train n'existait pas encore)...Il fallut à mon ancêtre plus d'une semaine pour arriver dans ce petit village, perdu dans la montagne ! Autant l'hiver était doux*

*dans le sud de la France et même dans la vallée, autant il faisait froid et venteux dans la montagne ; la neige était tombée... C'était à dos d'âne qu'on peinait à gravir les sentiers ; au loin des loups hurlaient...*

*Quand, enfin, il arriva dans ce petit village de Valmeinier, il était épuisé...Il rencontra le soir même les notables du village, le maire et le curé. Ce dernier surtout lui fit bonne impression : jovial, bon vivant, il semblait intelligent...Mais une surprise surtout l'attendait : Tous deux semblaient l'attendre, ils avaient été avertis la veille de la venue d'un architecte...et la veille justement, le pont, emporté par une avalanche de neige et de rochers s'était écroulé...*

*- « Mais...C'est impossible, remarqua mon ancêtre, cela fait plus d'une semaine que quelqu'un m'a proposé de venir travailler ici... »*

*Et pourtant, les deux notables confirmèrent : le pont avait bien été emporté la veille de son arrivée...*

*Il fallut deux jours pour réunir une équipe d'ouvriers et le matériel nécessaire. Ils travaillèrent d'arrache-pied, malgré le temps maussade... Le travail était pénible. A la fin de la première journée, les travaux étaient déjà bien entamés. La nuit, les hurlements des loups semblaient s'approcher du village.*

*Mais le lendemain. Horreur. Tout était saccagé. De nombreuses traces de loups marquaient le chantier...Les ouvriers, comme l'architecte, n'y comprenaient rien : jamais un loup ne s'approchait si près du village, aucun loup n'était capable de démolir un ouvrage pareil !?Il fallut tout recommencer.*

*Pendant plusieurs jours, l'incident se reproduisit : chaque matin, le travail de la veille était détruit...Et toujours ces traces de loups, et leurs hurlements durant la nuit...Parfois on apercevait même leurs yeux qui brillaient dans les fourrés, puis leurs silhouettes qui s'effaçaient dans la forêt proche...Les ouvriers étaient découragés, certains parlaient même de quitter ce chantier maudit et de s'en retourner chez eux, dans la vallée...*

*Ce dimanche-là, l'architecte, pensif, se promenait tout seul aux abords du village...Il était arrivé à proximité d'un petit chalet retiré du village, quand un homme vint à lui...*

*Ce dernier était assez grand, maigre, tout vêtu de noir, et ses yeux sombres brillaient d'une clarté fugitive...Un sourire quelque peu ironique aux lèvres, il s'adressa à mon ancêtre : « je connais vos ennuis et peux sans doute vous aider... »*

*Il sortit de sa poche une petite boîte noire, plate comme un étui à cigarettes, brillante : « il s'agit d'une sorte de talisman, expliqua-t-il, il vous protégera des esprits de la nuit... »*

*Mon arrière-arrière...grand-père, sceptique, mais intrigué, voire amusé de tant de naïveté, le laissa continuer...*

*« Une simple signature sur un morceau de papier blanc...vous garderez bien précieusement le talisman...jamais ne l'ouvrirez : ce serait grand danger !...J'enverrai quelqu'un le récupérer lorsque vos ennuis seront terminés...il ne vous en coûtera rien... » (\*2)*

*L'architecte pensa d'abord à une blague, ou à un quelconque rebouteux, sorte de guérisseur, un peu sorcier...assez courant dans les villages isolés en ce temps-là...*

*Amusé, et rassuré sur le fait que la plaisanterie ne lui coûtait rien, il signa le papier...*

*L'étrange personnage sourit mystérieusement, mit le papier dans la fine boîte et passa cette dernière à mon ancêtre : « ne l'ouvrez à aucun prix ; quelqu'un viendra la rechercher... »*

*Ils prirent congé l'un de l'autre. Machinalement, l'architecte retourna la boîte dans sa main : une tête de diable apparut sur celle-ci. Et soudain, il revit le premier contact qu'il avait eu avec un semblable personnage, celui qui lui avait parlé de ce fameux village de Valmeinier, perdu dans la montagne, et du pont écroulé...Il se retourna vivement, mais le sorcier avait disparu ! L'architecte regarda le sol : les traces de pas étaient très visibles dans la neige...Il suivit quelques instants les traces laissées par l'inquiétant individu, quand, soudain, celles-ci disparurent pour laisser, bien nettes dans la neige fraîche, des empreintes... de loup ! Un long frisson parcourut son échine...*

*Le lendemain, alors que les travaux avaient repris, mon ancêtre pensait encore à tous ces événements, une angoisse diffuse le gagnait...*

*Mais cette fois, durant la nuit, aucun hurlement de loup ne vint troubler la quiétude du village endormi et, au matin, les ouvriers soulagés constatèrent que rien n'avait été saccagé : les travaux purent enfin reprendre normalement...*

*Trois jours plus tard, le pont était enfin réparé : ce fut la fête au village !*

*Seul, l'architecte semblait tracassé...Finalement, il s'en alla trouver le curé et lui confia toute l'histoire...*

*Ce dernier blêmit lorsqu'il lui montra la boîte : la tête de diable, incrustée dans le couvercle, semblait sourire...*

*Le curé ne put que lui conseiller : « s'il s'agit bien de Lui, et tout porte à le croire, méfiez-vous : il est très intelligent... nul doute que vous n'avez pas intérêt à ouvrir cette boîte, ni qu'il reviendra la chercher ! Cependant, ce papier signé de votre main me semble terrifiant, l'eau bénite pourrait vous protéger...et le feu pour le détruire ! Oui...vous devriez déposer quelques gouttes d'eau bénite sur ce document avant de le brûler...Mais comment y parvenir sans éveiller ses soupçons : jamais il ne vous laissera faire ! »*

*Le soir même, dans la chambre de l'auberge, mon arrière-arrière...grand-père faisait les cent pas : il réfléchissait...Il entrevoyait bien une possibilité de tromper le démon mais il savait que ce serait difficile. Il prépara son matériel : un morceau d'éponge trempé dans l'eau bénite-le brave curé lui en avait préparé un petit flacon- ...Il glissa le morceau d'éponge dans la manche de sa veste. L'unique chandelle de la petite pièce jetait une lumière blafarde et tremblotante : le soir tombait...*

*Soudain, un bruit le fit sursauter : on venait de frapper à sa porte ! Il entrouvrit celle-ci. Un étrange personnage se tenait dans l'embrasure : assez grand, maigre, tout vêtu de noir, et des yeux sombres qui brillaient d'une clarté fugitive...Un sourire quelque peu ironique aux lèvres, ce dernier demanda : -« quelqu'un vous a bien dit que j'allais venir ?...Il me faut récupérer une certaine boîte... »*

*Un peu décontenancé, mon ancêtre ouvrit la porte et le fit entrer. Il retira la boîte maléfique de sa poche et la tendit à l'étrange visiteur.*

*-« Ouvrez-la donc vous-même..., proposa ce dernier, et lisez le papier que vous avez signé. »*

*L'architecte fit ce qu'il demandait, un regard lui suffit pour lire silencieusement les quelques mots apparus mystérieusement sur le papier :*

*« **Mon âme lui donnera** »,*

*ces mots étaient suivis de sa signature, parfaitement identifiable !*

*Pourtant mon ancêtre garda tout son sang-froid : il fronça les sourcils, fit mine d'avoir des difficultés de déchiffrer le message... Il proposa : -« Permettez que je rapproche la chandelle ? ...Mes yeux sont fatigués, à mon âge... »*

*Il approcha la chandelle, fit à nouveau semblant de lire, prit un air apeuré, tout en faisant glisser le morceau d'éponge dans sa main, puis au bout des doigts...*

*Mettant les deux mains devant ses yeux, il fit semblant de pleurer : -«Mais...Je n'ai jamais écrit cela ! C'est trop horrible... » Et il pressa le petit morceau d'éponge : quelques gouttes d'eau bénite tombèrent, comme des larmes, sur le papier...*

*Il saisit ensuite le papier, le rapprocha de la chandelle...*



*Le papier s'embrasa dans une grande flamme, et se consuma en un éclair : aucune cendre ne retomba sur la table ! (\*3)*

*Le diable, car c'était bien lui, se tordit de douleur et, dans un affreux hurlement, disparut à jamais !*

.....

*...Hé oui, les enfants, la seule preuve que cette histoire est bien réelle est cette boîte que nous gardons dans la famille de génération en génération...Elle reproduit à chaque fois que nous l'utilisons le même effet : un peu comme un souvenir qui se perpétue...*

*Une autre preuve que l'histoire s'est bien passée et que certains s'en souviennent encore dans la région, c'est cette auberge, ici, à Valmeinier, sur le toit de laquelle une sculpture représentant trois diables semble nous contempler en souriant...*

\*\*\*\*\*

(\*1) Le synopsis que j'avais utilisé à Valmeinier pour raconter cette histoire à mes élèves s'est un peu amplifié. J'espère que vous avez apprécié autant qu'eux ! Il est vrai que là-bas, nous étions resserrés dans une petite chambre, éclairés uniquement par une bougie. Le soir tombait, l'ambiance était...magique !

(\*2) Une boîte à la carte, aimantée et fermée avec laquelle je joue, tout en n'en montrant, mine de rien, qu'une seule face...L'astuce : un petit paquet de feuilles de papier à cigarettes, glissé entre l'aimant et le volet me permet par la suite d'ouvrir la boîte normalement...

(\*3)...Et je vous jure que quand l'ambiance est bonne, ce papier flash a vraiment un sérieux impact sur l'assistance !

**Mais encore...**

Faut pas chercher bien longtemps (...vive Internet !) pour trouver d'autres sujets à « histoires fantastiques »...

Voici un autre début possible à l'histoire que je viens de vous conter... :

Le vieux pont de Morzine : "Autrefois ce pont était un pont en bois, il enjambait la Dranse et constituait le passage principal entre les deux rives.

Il était doublé par un pont couvert en bois qui servait de halle.

Régulièrement emporté par les crues de la rivière, il est décidé dans les années 1720 de construire un pont solide en pierre. Lors de sa construction une nouvelle crue emporte les travaux en 1725. Finalement il fut opérationnel en 1729.

Le pont servant de halle a été détruit en 1957 pour cause de vétusté."



## LIVRE .....

Quelques nouveautés dans ma biblio personnelle et que je partage avec vous... : vous connaissez tous ma passion toujours croissante pour les livres et, quand je sais, je me permets de vous transmettre mon ressenti pour cette littérature...

Mon seul et unique coup de cœur du moment et juste sorti des presses de « Secrets d'Étoiles » ce 25 octobre 2025 est :

« **L'Extraordinaire Cabinet des Curiosités Spirites** » de **Fabien Delage**. Ce livre est plutôt considéré comme essai et son prix de vente est inférieur à 30€, un livre pour moi très bien réussi et qui fera sourire « le Conservateur du Surnateum » que je ne citerai pas.

## Résumé

Les objets de communication spirites, que ce soit les planches Ouija, tables tournantes, pendules et jeux de tarot, ou les plus obscurs psychographes, réanimateurs de chauve-souris et récepteurs à éther, occupent une place centrale dans l'histoire du spiritisme.

Dès le XIXe siècle, en pleine révolution industrielle, alors que les machines transforment la vie quotidienne, ces objets offrent une technologie ésotérique alternative, mêlant le mystique au mécanique. Ils reflètent une époque où les frontières entre la science, le spectacle et les croyances étaient poreuses, et où le spiritisme s'inscrivait autant dans une quête de sens que dans une curiosité quasi-expérimentale.

Les objets spirites incarnent le besoin humain de voir, toucher et dialoguer avec l'inconnu.

Ce livre les présente dans toute leur splendeur, et explore un mystère qui perdure depuis plus d'un siècle !

(Source du résumé : la FNAC )

ALEX MOUTHUY



## ***...On ne s'assied pas sur le roi de carreau !***

**Karl Dellis**

**Effet :**

Un éventail de 3 cartes jumbo est montré face visible. Il s'agit d'un roi de carreau sandwiché entre un 8 et un 9 de pique.

On retourne l'éventail face en bas et on tend la carte du milieu (apparemment le roi de carreau) au spectateur pour qu'il la conserve sous ses fesses.

Le magicien empoche le 9 de pique et dépose sur la table le 8 de pique.

Lorsqu'on demande au spectateur de se lever et de montrer sa carte, il ne s'agit plus du roi de carreau mais du 9 de pique.

Le roi de carreau a changé de place avec le 9 de pique puisque la magicien le sort de sa poche.

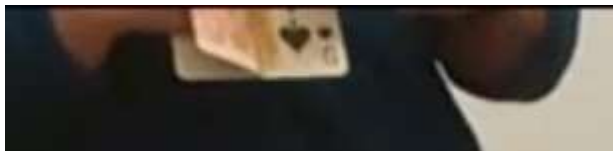
**Explication :**

Il s'agit d'une carte Jumbo gimmickée. Sur un neuf de pique est déposé une demi-carte représentant un roi de carreau. Celle-ci est collée au milieu du neuf de pique par une charnière en ruban adhésif invisible.



Il s'agit donc d'une d'un flap qui peut être ouvert pour y glisser une carte sur la moitié de sa largeur.

Voir :



On glisse dans ce flap le 9 de pique dont la moitié va rester visible



A ce stade, il n'y a que 2 cartes : une carte gimmickée « 9 de pique – roi de carreau » dans laquelle est glissée un 9 de pique ordinaire qui dépasse sur la moitié de sa largeur.

On met par-dessus un second 8 de pique ordinaire :



Dans la poche du veston on a un roi de carreau ordinaire.

On présente l'éventail face visible et on montre un roi de carreau entre un 8 de pique et un 9 de pique.

Lorsque l'on retourne l'éventail on a nettement l'impression que la carte du centre est le roi de carreau :





Il s'agit en fait du 9 de pique pris en sandwich dans le flap. L'illusion est parfaite.

On demande au spectateur de conserver cette carte sous ses fesses.

On prend une des 2 cartes restant en main, apparemment le 9 de pique (en fait la carte gimmickée), que l'on met en poche. Et l'on dépose la dernière sur la table.

On demande au spectateur quelle carte était au centre avant qu'il ne s'asseye dessus. Il répondra « le roi de carreau ».

On retourne la dernière carte (sur la table), il s'agit du 8 de pique. On dit que le magicien a donc empoché le 9 de pique.

On demande au spectateur de se lever et de montrer sa carte : celle-ci n'est pas le roi de carreau mais le 9 de pique ! le magicien va dans sa poche et en sort le roi de carreau. Les 2 cartes ont donc permuté !

## Rencontre avec la famille royale

*Le Truc du Mois* (...de décembre 2025, sur le site de la B.M.F.) n'est pas, cette fois-ci, un tour de magie classique reposant sur la dextérité ou des accessoires dissimulés. Ce que vous découvrirez ici est plus subtil — et peut-être même plus exigeant : une énigme logique qui joue avec la vérité, le mensonge et le raisonnement.

À première vue, cela semble simple. Trois cartes, trois questions, trois réponses. Pas de fumée, pas de miroirs, pas de misdirection. Et pourtant, cette énigme vous oblige à penser avec précision, à lâcher vos présupposés et à raisonner pas à pas. C'est précisément ce qui la rend si intéressante, tant pour les amateurs de magie que pour les esprits analytiques.

Conçue dans les années 1950 par Gerald L. Kaufman, elle n'a rien perdu de sa force au fil du temps. Elle démontre que l'émerveillement ne naît pas toujours d'un effet spectaculaire, mais peut aussi émerger d'un raisonnement intelligemment construit. Celui qui découvre la solution ressent ce fameux moment de révélation — et celui qui la présente possède entre les mains une élégante forme de magie mentale.

Considérez donc ce *Truc du Mois* comme une invitation : non pas à regarder, mais à réfléchir.

Trois cartes à jouer sont posées côte à côte sur la table.

Il s'agit d'un **roi**, d'une **reine** et d'un **valet**.

On ne voit que le **dos des cartes**.

Voici ce que nous savons :

Le **roi** dit **toujours** la vérité.

La **reine** ment **parfois**.

Le **valet** ment **toujours**.

Nous n'avons pas d'autre information.

Nous posons maintenant trois questions — une à chaque carte.

Nous interrogeons d'abord la **carte de gauche** :

« **Qui est le plus proche de vous ?** »

La réponse est : « **Le roi.** »

Ensuite, nous interrogeons la **carte du milieu** :

« **Qui êtes-vous ?** »

La réponse : « **Je suis la reine.** »

Enfin, nous interrogeons la **carte de droite** :

« **Qui est à côté de vous ?** »

La réponse est : « **Le valet.** »

## **QUESTION : ...Où se trouve le Roi ?**

***Est-ce la carte de gauche, celle du milieu ou celle de droite ?***

***Et où se trouvent alors la dame et le valet ?***

Réponse : ...à voir sur le site de la B.M.F , héhé!

<https://belgianmagicfederation.be/>

## **Encore un livre....**

Dans ce récit autobiographique, *Georges Proust* retrace cinquante années consacrées à sa passion pour la magie.

L'auteur évoque un parcours professionnel multiple : collectionneur, marchand, illusionniste, directeur de musée, créateur d'effets spéciaux, historien de la magie et éditeur.

Le livre revient sur ses principales réalisations, notamment la création du Musée de la Magie à Paris et son rôle dans l'établissement de la Maison de la Magie Robert-Houdin à Blois. L'auteur souligne l'importance des rencontres qui ont marqué son parcours, citant notamment *Christian Fechner*, *David Copperfield*, *Pierre Mayer* et *Keith Clark*.

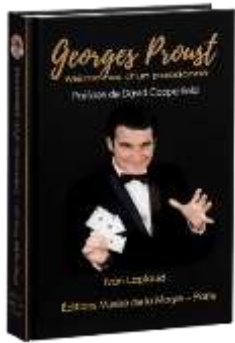
*Georges Proust* présente sa démarche comme une quête permanente de découverte et de transmission, motivée par le désir de faire connaître l'art magique et son histoire au plus large public.

Il décrit un quotidien intense, rythmé par un travail soutenu et une curiosité constante. Ce témoignage retrace les différentes facettes d'une vie entièrement dédiée à l'univers de la magie, ses métiers et son patrimoine culturel.

456 Pages ; Format 160 x 240 mm ; Plus de 550 documents ; 34 Vidéos inédites accessibles par QR Code

(source Musée de la Magie Georges Proust de Paris)

Alex Mouthuy



## ...ET UN LIVRE DE PLUS !

*Qui l'aurait cru, pas vraiment moi au départ, mais voilà, nous voici sur le fait accompli.*

*Eric Antoine a écrit un livre avec « Monsieur Le Chien ». Dans ce livre, il nous entraîne dans les coulisses de notre art, ou plutôt du sien.*

*Avec émotion et humour, il explore les petits secrets de ce monde encore méconnu du grand public. Les formules mystérieuses, et les biais cognitifs qui trompent Monsieur ou Madame Tout le monde ... et bien d'autres surprises.*

*Nous croiserons Harry Houdini, José Garcimore, Georges Melies et beaucoup d'autres que nous connaissons mais que les non magiciens, voire les nouveaux magiciens ne connaissent pas. Cela fait du bien de connaître et d'avoir un peu de culture générale sur notre art qui a un passé historique très riche.*

*C'est agréable et fait avec tact par Eric qui nous y fait entrer par des portes insoupçonnées, ...et inutile d'ajouter que dans ce dictionnaire, il y a de l'humour, de la dérision et une certaine liberté d'expression qu'a notre auteur !*

**Résumé (source FNAC)**

**MESDAMES, MESSIEURS, PETITS ET GRANDS, APPROCHEZ, APPROCHEZ ! VENEZ VOUS FAIRE BERNER !**

**ÉRIC ANTOINE** est magicien, humoriste, comédien et animateur télé. Il a conquis le public avec ses spectacles mêlant illusions prodigieuses et humour déjanté. Membre incontournable du jury de « La France a un incroyable talent », il continue de défendre une magie moderne, joyeuse et humaniste.

Entre deux représentations à guichets fermés et quelques pirouettes télévisées, il signe avec **MONSIEUR LE CHIEN**, dessinateur au trait caractéristique et caustique, un dictionnaire impertinent, sensible et instructif. Car, pour lui la magie n'est pas qu'un art du truchage : c'est une manière de voir le monde, d'en rire et de s'en émerveiller.



Alex MOUTHUY



# MAGIE...D'OPPORTUNITÉ:

Cela faisait un petit temps que j'avais envie de vous parler de ce concept et d'évoquer quelques-uns de mes souvenirs liés à cette forme un peu spéciale de magie...

**- Les raisins de la colère :** Une joyeuse bande de gosses, sans doute réunis lors d'un anniversaire... Et un plat de raisins très tentants. Evidemment, les gosses se précipitent...et certains qui n'apprécient pas les pépins les retirent de leur bouche et les redéposent sur le bord du plat. Voyant le succès de cette belle grappe, je me décide à en prélever un petit grappillon : *non mais...pas question de laisser tous ces raisins à proximité de ces petites mains avides sans en avoir profité un peu moi-même !*

Et c'est là que survint l'idée...

Je dépose quelques raisins hors de portée de la marmaille...et reviens dix minutes plus tard, ou est-ce une demi-heure ? ...J'ai mis en bouche un de ces succulents raisins et reviens vers la meute. Je regarde le plat désespérément vide et fais semblant de me fâcher un peu : « *Quoi ?!...Vous avez vraiment tout mangé ?!...Vous ne m'en avez laissé aucun ?!* »

Les gosses semblent un peu embarrassés, ils me regardent vaguement inquiets... Je fais mine de regarder le plat et parais soudain soulagé : « *Ah, chouette !...Vous avez laissé des pépins !* » Du coin de l'œil, j'en vois certains qui semblent dubitatifs et me regardent sans rien comprendre...

Je fais semblant de prendre un pépin dans le plat et fais mine de le glisser en bouche ; je claques les doigts –Oui, j'ai omis de vous dire que tous ces moutards savaient évidemment que je pratiquais la magie...Je leur avais sans doute déjà fait quelques tours...-

Bref, je claques les doigts...et ressors un beau raisin de ma bouche que je contemple fasciné, le temps qu'ils captent tous le miracle auquel ils viennent d'assister ! Et je le croque aussitôt sous le regard ébahi des gosses –certains d'entre eux restent un instant la bouche grande ouverte et les yeux écarquillés !

**- Le miracle de la vie :** Un autre jour sans doute lors d'une balade en forêt avec mes élèves...

Je me repose un instant, le dos appuyé à un arbre tandis qu'ils s'égaillent à la recherche de feuilles pour compléter leur herbier...

Et soudain un papillon qui voletait autour de moi se pose, inconscient, sur ma jambe.

Je le contemple un instant, surpris de son audace...

Et c'est là que survint l'idée...

D'un geste coulant de mon bras, je le capture dans ma main...et j'interpelle aussitôt quelques élèves : « *Eh !...Vous voulez voir un vrai tour de magie ?* »

Très vite, un petit groupe s'empresse autour de moi...

« *Essayez de me trouver des feuilles de différentes couleurs ou des pétales de fleurs...* »

Ils se précipitent et s'interpellent les uns les autres : « *Le prof va faire un tour de magie !...Faut trouver des pétales de fleurs de toutes les couleurs !* »

Lorsqu'ils reviennent vers moi, le papillon est toujours maintenu dans ma main droite, je recueille quelques pétales de la main gauche, rapproche mes deux mains, souffle sur celles-ci, les ouvre...et le papillon, délivré, prend son envol...sous le regard ébahi des élèves dont les yeux restent écarquillés !

Bon, c'est vrai : tous n'étaient pas présents lors du miracle. Et lorsqu'en fin de journée, on se regroupe pour prendre le bus...l'un ou l'autre élève s'avance vers moi et me pose la question qui hante leur esprit : « *M'sieur, c'est vrai ce qu'ils disent ? Vous avez vraiment fait cela ?* »

Et là, j'ai pris un air inspiré et d'un ton sentencieux, j'ai laissé tomber : « *Heureux ceux qui croient sans avoir vu !* »

### **- Une histoire de famille :**

...Vous verrez sans doute quelque part dans ce magazine une autre routine pouvant s'apparenter à ce que j'appelle « *la magie...d'opportunité* »

Il faut savoir que durant toute ma carrière d'enseignant (instit en 6<sup>ème</sup> primaire), j'ai très souvent fait des tours de magie à mes élèves- ils appréciaient !

Et donc, lorsque nous partions en classe de neige par exemple, j'emportais toujours avec moi quelques trucs : cartes à jouer, boîte à la carte, bozo-bozo, papier flash, ou autres boules en mousse...Bref des petits trucs qui ne prenaient pas trop de place dans mes bagages...

Et c'est en passant un jour devant une auberge qu'un élève, intrigué, m'a fait remarquer l'enseigne un peu spéciale qui l'intriguait...

En voyant le nom de l'auberge, j'ai souri...

Et c'est là que survint l'idée...

Sur le moment, je n'ai pu que répondre à mon élève : « *...Un jour je vous raconterai l'histoire de cette auberge !* »

Il ne m'a fallu qu'un jour ou deux de réflexion pour mettre au point un petit synopsis...qui expliquerait *d'où diable venait ce nom étrange* !

## **Ai besoin de vous...**

*(...Faut toujours que j'insiste pour obtenir quelques textes pour l'informagic !...)*

...et je ne comprends toujours pas la réticence de certains qui n'en ont toujours pas écrit.

Qu'est-ce qui vous arrête ?

**- Peur de faire des fôtes d'orthogaffe ?** Pas de panique : je corrige vos écrits et ne dirai rien à personne !

**- Difficulté de trouver un sujet intéressant ?** Ceux-ci ne manquent pas : un petit tour trouvé sur le Net ; une amélioration à laquelle vous avez pensé ; un souvenir, heureux ou malheureux, d'une de vos séances, ou ce qui, pour vous, a déclenché votre passion pour la magie ; un vieux tour oublié et retrouvé dans vos archivages ou dans une boîte au grenier ou du matos dont vous avez oublié le fonctionnement, ce que vous avez pensé d'une conférence ou d'un spectacle ; un projet pour lequel vous aimeriez des idées ; les améliorations souhaitées pour le CBI, ou la BMF ; une bonne blague sur les magiciens ; un article lu que vous aimeriez partager ; ...

**- Manque de temps ?** Ah, cela on peut tous le comprendre : on ne prend du temps que si on en a vraiment envie... Mais le tout, c'est juste de s'y mettre : il suffit parfois de n'écrire que quelques lignes pour commencer un texte...Et, de temps en temps, y ajouter une ou deux phrases...afin de déclencher l'inspiration finale...

***Alors...à vos plumes, les gars : j'attends vos textes !***

# Hocus Pocus - 15e Festival de Magie de Nivelles

## Une journée consacrée à l'art de la magie et accessible à tous

**Hocus Pocus, le Festival de magie de Nivelles**, revient pour sa 15e édition, **le samedi 31 janvier 2026 dès 10:00 au Centre culturel de Nivelles**. Une journée entière consacrée à l'art de la Magie... À nouveau, le Waux-Hall de Nivelles se transformera en véritable caverne d'Ali Baba pour les curieux, les magiciens en herbe ou professionnels et pour tous les passionnés du genre. Du plus petit au plus grand, tout est fait pour partager le plaisir de découvrir ou de redécouvrir cet art du merveilleux.

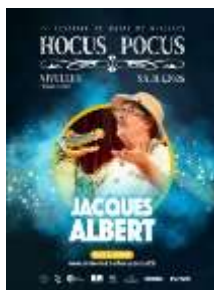
### Au programme de la journée

- **De 10h à 18h : une foire aux trucs et une brocante magique** : découvrez, partagez, achetez de nouveaux tours de magie. Un véritable moment d'échange entre magiciens amateurs et professionnels.
- **A 11h et 13h : trois conférences par des magiciens professionnels**, vous permettront de découvrir l'envers du décor. (Mario Lopez-Antoine Salembier-Arthur Tivoli )
- **A 16h : Un concours de « Close Up Magic »**. L'occasion de découvrir les futurs grands magiciens de demain.
- **A 20h : Un grand gala de magie**, réunissant des magiciens reconnus internationalement mais aussi la crème des magiciens belges. Découvrez les plus belles illusions dans un show magique inoubliable.

Un grand merci à Doug Spencer pour les photos qui illustrent cet article.

Alex M.

### Un grand gala de magie avec ...





# CERCLE BELGE D'ILLUSIONNISME

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

[www.magic-cbi.be](http://www.magic-cbi.be)

Président : M. Heine Raymond 0475 67 38 51

[heineraymond@yahoo.fr](mailto: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*

**Janvier 2026** : les mercredis 7 et 21

**Février** : les mercredis 4 et 25

**Mars** : les mercredis 11 et 25

**Avril** : le mercredi 22

**Mai** : les mercredis 6 et 20

**Juin** : les mercredis 3 et 17

**Septembre** : les mercredis 2, 16 et 30