

Inform Magic



Le magazine du Cercle Belge d'Illusionisme

n° 209



Le mot du président



HALLOWEEN

Comme Eric nous a concocté une belle image pour la couverture de notre Informagic, je me suis dit qu'il fallait quand même trouver quelque chose à dire sur le sujet...

Juste quelques idées en vrac :

-Halloween, cela fait penser à quoi ? : peur, frissons, mort, cimetières, sorcellerie, fantômes, citrouilles...

(C'est souvent par une sorte de brainstorming que je commence l'étude d'un thème avant de trouver les idées magiques qui me conviennent...)

-Ce qui fait aussi un peu peur, c'est aussi quand on sursaute. Et là, ce qui me vient immédiatement à l'esprit, c'est ce bon vieux papier flash (le papier éclair comme on disait avant, celui qui brûle dans une grande flamme...et sans laisser aucune cendre. Impressionnant pour un simple papier de soie que tout le monde connaît ou du vulgaire papier à cigarette qu'on sortirait de sa pochette : en tout cas, il fait toujours son petit effet sur le public des Moldus !

Papier flash...ou une flamme quelconque, le feu quoi... : le portefeuille en feu, une bougie qui s'éteint...ou s'allume ? Rien qu'une bougie pour l'ambiance, c'est déjà un bon début !

Et tout ce qui est étrange sera le bienvenu aussi. Un conseil, relisez donc les livres qui traitent de la **Bizarre Magic** : *Christian Chelman* (une routine avec une poupée Vaudou), *Fantomas* (une histoire sympa avec des petits crânes dont je vous ai donné les secrets de fabrication)

Beaucoup de routines se prêtent facilement à une mise en scène « spéciale Halloween » : un jeu de cartes qui s'anime (dont une partie est traversée par un fil nylon, ou à l'aide d'un Loops –élastique invisible, ou même par manipulation...) Et, en plus, si vous utilisez un Bicycle Vintage –vous savez celui que vous a transmis la vieille gitane...

(Brr...je viens de me rendre compte qu'il est minuit alors que j'écris ces lignes !)

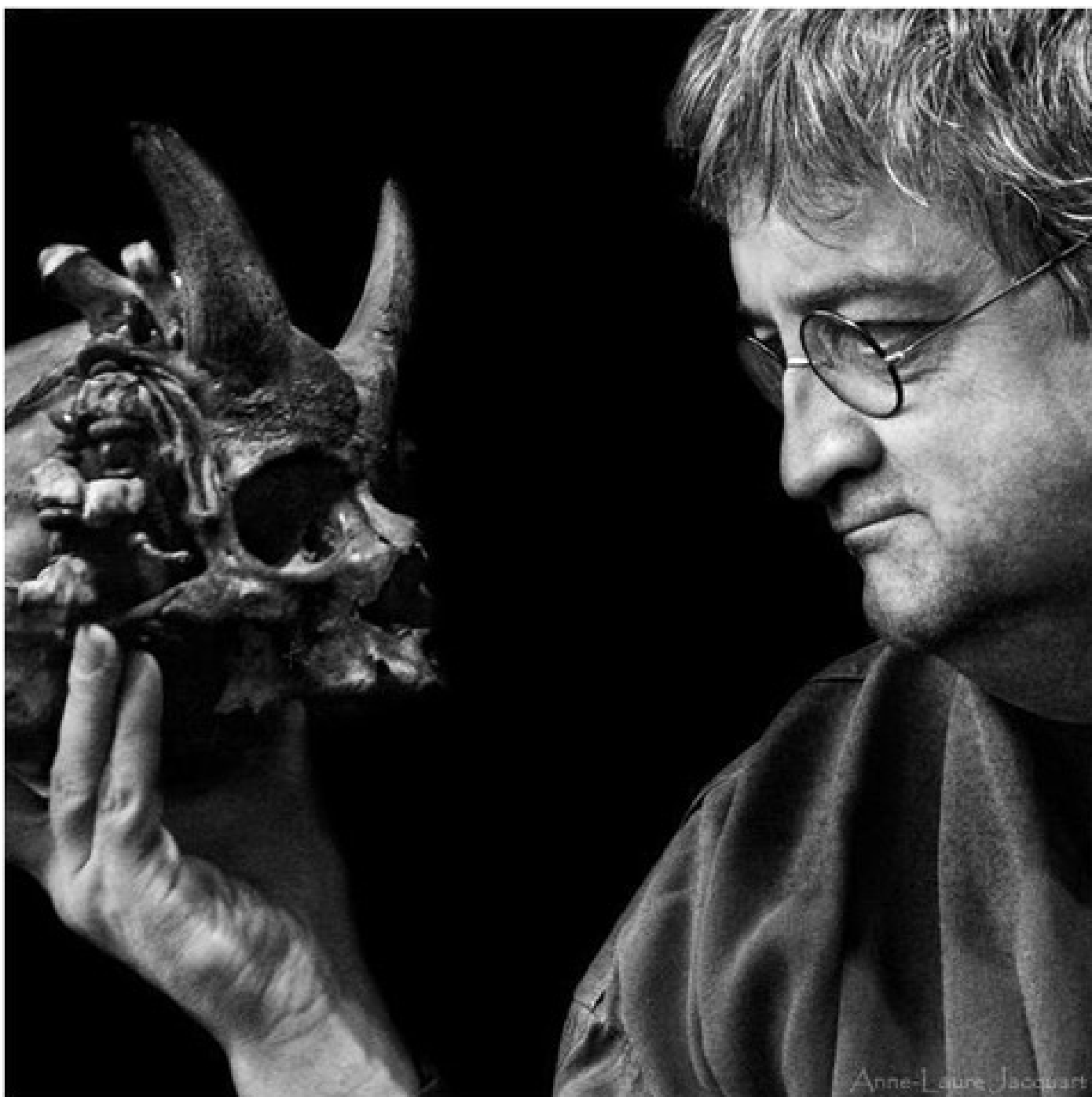
Allez, juste une idée qui me vient à l'esprit : Une bougie est allumée sur la table ; vous venez de faire choisir une carte (que le spectateur a remise dans le jeu-sous votre contrôle* ?; ou qu'il garde dans sa poche) ; vous sortez votre portefeuille pour en sortir une carte de visite (ouaip, surprise : c'était votre portefeuille en feu !) ; vous en sortez une carte de visite et écrivez au verso une sorte d'incantation que le spectateur devra lire à haute voix –s'il l'ose...Quelque chose comme :

TOI, LUCIFER,
PRINCE DE LA LUMIERE,
QUE TA VOLONTE NOUS ECLAIRE !

Vous passez le texte au dessus de la flamme de la bougie...et, surprise, l'incantation disparaît pour laisser place à la réponse de Lucifer : la valeur de la carte choisie apparaît progressivement !

Une simple carte forcée, l'inscription de la valeur de la carte à l'aide d'une plume (ou d'un coton-tige) trempée dans du jus de citron, du vinaigre d'alcool blanc ou du lait (à moins que vous ne préférez utiliser un effaceur, cela fonctionne aussi), et l'incantation inscrite au préalable à l'aide du fameux bic friXion dont je vous ai déjà parlé aussi (si vous préférez l'écrire devant les spectateurs, mieux vaut alors glisser la mine dans un bic ordinaire –ne donnons pas de mauvaises idées aux Moldus)

*Et si vous savez contrôler sa carte, vous pouvez sans doute aussi effectuer un change de carte ? Une petite trace de brûlure sur sa carte choisie serait d'un bon effet, non ?





Le rubiks'cube avec les cartes

Préparation du jeu.

Mettre tous les trèfles dans le jeu dans l'ordre suivant.

D V 2 6 A 5 R 10 9 4 3 7 8

La dame étant la dernière carte.

Routine :

Etalez le jeu pour montrer qu'il est normal.

Faire deux mélange faro qui laisseront les trèfles dans le même ordre.

Sortir les trèfles un à un ce qui inversera leur ordre.

Etalez-les et dites que vous allez mémoriser l'ordre de ces trèfles puis essayer de les remettre dans l'ordre croissant sans les regarder.

Prenez le jeu en main droite et nous allons effectuer trois mélanges français.

Le premier : pelez deux cartes et replacez-les sous le paquet.

Le deuxième : pelez trois cartes et replacez-les sous le paquet.

Le troisième : pelez quatre cartes et replacez-les sous le paquet.

Posez maintenant les 3 premières cartes en un bloc sur la table puis sur ces 3 cartes 2 autres cartes puis 3 puis 2 et enfin 3.

Reprenez ce paquet en main droite.

Faites passer la 1ère carte en main gauche puis la deuxième sous celle-ci mais décalée vers le haut. La troisième sous la 1ère et la 4ème en dessous mais décalée vers le haut.

Procédez ainsi jusqu'à la fin du paquet.

Séparez la partie supérieure du celle du bas et placez la supérieure sur celle du bas.

Faites maintenant un comptage australien. 1ère sur la table, 2ème sous le paquet. 3ème sur la table, 4ème sous le paquet etc, ... jusqu'à la dernière.

Etalez le jeu face en l'air et les cartes sont dans l'ordre.

INCROYABLE!



La Magie entre rêves...et dérives

Raymond Heine

Ma première approche de la magie s'est produite dans une petite école de campagne, à Hanret, où un magicien est venu nous présenter son spectacle. Je devais être en cinquième ou sixième année.

Je ne me souviens que de deux de ses routines :

Un copain est monté sur la scène et a reçu un verre de coca « *qu'il devait boire rapidement...mais, alors qu'il le vidait goulument, le magicien achevait en terminant sa phrase : ...mais surtout pas avant que je le dise !* »

Sur ces mots, il se retourne, voit l'expression déconfite de l'enfant devant le verre vide, fait mine de se fâcher et exige que son assistant improvisé lui rende le coca ingurgité ! S'ensuit la routine classique où, tenant le verre devant la bouche de l'enfant, la boisson réapparaît progressivement dans le verre !

Si je rappelle cette première vision de ce qu'était pour moi la magie, c'est que vingt ans plus tard, j'ai retrouvé le copain en question...toujours persuadé que le magicien avait vraiment réussi à lui faire régurgiter le coca qu'il avait avalé !

Eh oui, dans les années 70, chez nous, en Belgique, le garçon devenu homme était encore persuadé « qu'il n'y avait pas de truc » !

Par contre, ce même magicien avait aussi fait apparaître un foulard dans une boîte d'allumettes, un tour qu'il nous avait expliqué. Pour moi, gamin, cela semblait évident : s'il avait utilisé un truc pour l'apparition du foulard, il en était de même pour le verre de coca !

Ce petit tour, inutile de dire que je l'ai fabriqué par la suite et l'ai montré à mes parents ! Et c'est ainsi que le 6 décembre suivant, un grand Saint m'apportait mon premier livre de magie (1001 tours de magie) J'étais

fasciné...et définitivement conquis : le virus était en moi !

A de nombreuses reprises, on me demandait de montrer quelques tours : famille, amis, et même certains clients fidèles avec lesquels ma mère s'était liée d'amitié.

Et puis il y a eu *Revers* aussi : un vieux bonhomme qui tenait une minuscule boutique de magie : tous les tours qu'il vendait étaient de sa fabrication et les plus anciens se souviennent de ses boîtes en bois pour la décoration desquelles il n'utilisait que deux couleurs : l'orange et le noir !

Voyant sans doute que mon intérêt grandissait et aussi pour vaincre une timidité qui m'a toujours poursuivi, ma mère m'a présenté *Klingsor* qui tenait, lui, une boutique un peu mieux achalandée.

Les *Raimoni* sont venus par après (ci-contre).



J'étais encore adolescent lorsque j'ai reçu d'un vieil oncle éloigné une vingtaine de livres sur le sujet. Il y avait pas mal de livres sur la prestidigitisation : Les *Tom Tit* en trois volumes sur la science amusante, « Mes trucs dévoilés » de *Dicksonn* (1928), « Illusions et désillusions » de *Lambda* (1946), « La prestidigitisation à la portée de tous » de *Dugaston*, « 202 procédés de forçage » d'*Annemann* (1954-l'année de ma naissance !), « Hypnotiseurs et mystificateurs » du *Professeur Rex* (1944)...

Mais aussi quelques livres sur l'ésotérisme, dont celui d'*Allan Kardek* : le « livre des médiums » (1924) ...

J'ai en particulier dévoré ceux de *Dicksonn* et du *professeur Rex* où ils parlent clairement des pseudo-magnétiseurs, des fakirs, et autres soi-disant voyants, de leurs trucs et astuces, des superstitions, des talismans et des différentes sortes de compères (payés, par conviction, mystificateurs ou roublards...)

Ces nombreuses et enrichissantes lectures m'ont définitivement ouvert les yeux sur la crédulité incommensurable de certains de mes contemporains ! (...)



Les années ont passé. Instituteur en sixième primaire, je suis parti en classes de neige. *Maloya*, en Suisse. Plusieurs écoles nous accompagnaient dans le centre, dont une d'handicapés.

On fait connaissance entre profs et animateurs des diverses écoles. Et, après la mise au lit de nos élèves et quelques rondes, l'occasion de se retrouver entre adultes et de déguster quelques verres.

On se lie d'amitié...et bien sûr la discussion s'oriente sur nos passe-temps, nos

hobbys... Dont la magie bien sûr. La soirée s'est prolongée. Ainsi que les verres qui circulaient.

Quand un animateur, *Philippe*, explique qu'il a déjà fait « tourner les tables », qu'il sait comment procéder pour *invoker les Esprits* !

Là, bien sûr, pas moyen de faire autrement : je suis vraiment intrigué par ce qu'il propose de faire, je le mets au défi...

Et nous nous retrouvons, à 4, dans un coin reculé et tranquille.

Des petits papiers avec lettres et chiffres sont disposés en cercle, et au centre, un verre (vide, celui-là !) sur lequel chacun d'entre nous doit déposer un doigt.

La consigne : si le verre bouge, ne pas contrecarrer le mouvement, mais, au contraire, l'accompagner, suivre le déplacement du verre sur la table...

Les minutes défilent. Rien ne se passe.

Devant l'incongruité de la situation et mon scepticisme invétéré qui ne fait que s'aggraver, j'éclate de rire.

Là, *Philippe*, toujours très sérieux et sûr de lui, me réprimande gentiment en expliquant le sérieux de l'invocation, le silence et la concentration nécessaires pour la réussite de l'opération. J'obtempère, je me calme, essaie de rester sérieux et tous reprennent la position, un doigt sur le verre.





Plusieurs minutes passent à nouveau. Le verre reste obstinément immobile. De temps en temps, l'invocation de Philippe résonne : « *Esprit, es-tu là ?* »

A la pensée du grotesque de la situation – quatre adultes, l'air sérieux et concentré, un doigt posé sur un verre et qui attendent une improbable réponse de l'au-delà, un fou rire incoercible me gagne à nouveau. Là, sous le regard attristé de Philippe qui me reproche, silencieusement, mon manque de bonne volonté, je décide de les quitter et les laisse à leurs incantations.



Le lendemain matin, je croise *Marc*, un des plus jeunes de la joyeuse bande. Il est blanc comme un linge. Il semble encore terrifié et me confie d'une voix tremblante : « *Tu aurais dû rester. Cela a marché. Les esprits ont répondu. J'ai même posé une question à laquelle j'étais seul à pouvoir répondre. Et l'esprit a donné la bonne réponse !* »

Là, j'étais vraiment intrigué. Hé non, malgré cet accent de vérité, je ne croyais toujours pas à la réalité du phénomène : déjà à l'époque, j'étais devenu un indécrottable sceptique...J'avais trop lu d'ouvrages démystifiant les pseudo-médiums et autres charlatans. Mais il me fallait une explication. Dans un couloir, je coince le fameux *Philippe*, celui qui était l'instigateur de cette mémorable soirée : « *Trop drôle. Je viens de croiser Marc. Il y croit vraiment. Faut que tu m'expliques.* »

Et lui, imperturbable : « *C'est vrai : les Esprits ont vraiment répondu. Je ne pensais pas qu'on réussirait. Mais cela a vraiment fonctionné ! Quand ils ont répondu, Marc a même vomi sur la table...* »

Là, je le regarde en me marrant : « *Arrête tes conneries. Explique-moi plutôt ce qui s'est vraiment passé ! Il n'y a que toi qui pouvais faire bouger le verre, cela je le sais. Mais comment tu as fait pour répondre à sa fameuse question ? A quelle question, d'ailleurs ?* »

Au bout de quelques secondes, voyant que je reste sur mes positions, il me confie à mi-voix : « *Bon. D'accord, je vais te dire... Ben, tu sais...on a continué à boire. Et manifestement, Marc ne tenait pas bien l'alcool. Et puis il a demandé son âge, en se disant qu'il était seul à le connaître... comme je savais qu'il était en 2^{ème}, je me suis dit qu'il avait sûrement doublé au moins une fois dans sa scolarité...et donc, un peu au hasard, j'ai fait bouger le verre sur le 2 et le 1...et je suis tombé* »

juste : 21 ans ! C'est là qu'il a dégueulé. Il a mis cela aussi sur le compte des Esprits ! »

(...)

Je le regrette encore, mais je n'ai pas pris la peine d'aller trouver Marc pour lui raconter cette mystification dont il a fait les frais.

Et je le regrette d'autant plus qu'à présent je peux l'imaginer être parmi *les convaincus...* que « **le monde des Esprits** » existe bel et bien. Je l' imagine facilement lors de certaines discussions prendre la parole pour raconter, à sa façon, l'expérience à laquelle il a participé... et combien il est convaincu de la réalité du phénomène. Qui sait même si sa profonde conviction ne fera pas à son tour d'autres adeptes ?

C'est ainsi sans doute que naissent les légendes.

Si je vous parle de cette anecdote, c'est aussi parce que j'ai été surpris à plusieurs reprises par des gens très cultivés pourtant...et qui croyaient mordicus à ce genre de sornettes : des professeurs qui enseignaient à l'université, par exemple, et qui juraient avoir vécu une expérience similaire. J'ai eu beau évoquer « mon » expérience de la question, ainsi que leur donner des références de livres sérieux qui dévoilent ce genre de supercherie... rien n'y fait : ils sont convaincus que « leur » expérience en était une vraie, sans trucage possible.

Il est vrai que la magie, l'illusionnisme, a de tous temps été fortement lié aux religions. Des premiers sorciers et chamans avec leur danse de la pluie ou la manipulation de serpents, des fakirs, marabouts et autres cracheurs ou avaleurs de feu... aux mentalistes, hypnotiseurs et médiums actuels qui lisent vos pensées, vous font agir à leur guise ou prédisent l'avenir.

Car dès que vous croyez en un dieu ou à une vie après la mort, vous êtes prêts à croire

n'importe quoi :

Vous croyez en dieu ? donc au diable aussi et pourquoi pas aux anges et démons...et à ceux qui entrent en communication avec eux : sorciers, chamans, prêtres, marabouts...

Vous croyez à l'au-delà ? Vous êtes donc prêts à croire aux fantômes, à la communication avec les défunts, et aux pouvoirs que ceux-ci peuvent utiliser, voire même nous communiquer : le don de voyance, de guérison...

Et de tous temps, des hommes ont pu jouer avec vos croyances, avec vos superstitions, avec vos peurs...et ont pu *se jouer* de vous !

«Dès que vous croyez en un dieu ou à une vie après la mort, vous êtes prêts à croire n'importe quoi!»

P r é d i c a t e u r s, prophètes, sorciers, chamans, magiciens, **c a r t o m a n c i e n s**, guérisseurs, voyants extralucides, mages, devins, spirites et autres **nécromanciens** et **thaumaturges**... tous ont mis à profit votre faiblesse, vos croyances.

Ce qui est amusant, c'est aussi de se rendre compte que tous ces affabulateurs

ne sont pas à mettre dans le même sac : je connais des astrologues, des cartomanciennes, des prêtres et pasteurs, des homéopathes et psychiatres qui sont convaincus de leurs pouvoirs ou de leurs croyances !

Car un des problèmes liés à ces idées, c'est lorsque vous êtes entourés de gens convaincus ! Ou que vous avez suivi des cours ou des séminaires sur le sujet, parfois payés bien cher.

Dans une société où ces croyances sont admises et fortement relayées par les médias, il est difficile de se défaire de ces convictions... et dans certains cas, il est même dangereux d'avoir un avis objectif sur la question et de s'en prévaloir !



En ce qui concerne la « magie » plus particulièrement, si dans mon cas la pratique et l'étude de l'illusionnisme (de ses origines à nos jours) m'ont convaincu du bien fondé de mes assertions et m'ont complètement détourné de certaines superstitions et croyances...il n'en est pas de même pour certains de mes confrères : la plupart avouent être superstitieux (faut surtout pas leur souhaiter « bonne chance » avant un spectacle !...ou alors, faut très vite croiser les doigts ou toucher du bois afin de conjurer le sort!) et certains sont même encore persuadés ne serait-ce que de *la possibilité* de prédire un événement ou de lire dans l'esprit de quelqu'un ou le faire agir en dehors de sa volonté...

On peut les comprendre : l'illusionnisme est un art qui se perfectionne sans cesse, qui utilise des procédés, des matériaux ou des techniques qui sont hors de portée du commun des mortels !

Eh oui : le but d'un bon spectacle de magie, c'est quand même, outre de divertir ou d'amuser, de mystifier son public, de l'étonner...et de l'empêcher de trouver la moindre explication logique à son déroulement...

Outre les compères, les complices, que les plus grands magiciens n'hésitent pas à utiliser, des équipes entières de magiciens, techniciens, ouvriers spécialisés et autres conseillers, tous formés à l'art de l'illusionnisme, sont chargées d'écumer chaque année les salons des inventions en vue d'y dénicher de nouveaux procédés, techniques, matériaux...pouvant être utilisés dans ce domaine : fibres optiques, fluides aux micromolécules, électronique et nouveaux logiciels, mousses et métaux à mémoire de forme, caméras ou moteurs miniaturisés, ...

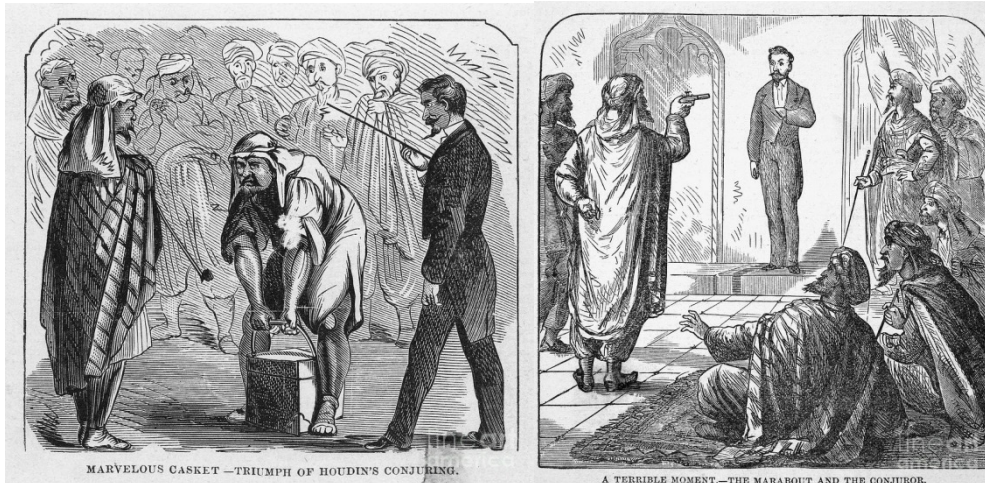
Et cela ne date pas d'hier : *Robert Houdin* (1816-1871), considéré comme un des pères de la *Magie moderne* et féru d'électromécanique, a mystifié ses contemporains à de nombreuses reprises, notamment lors de troubles en Algérie.

Voici un extrait d'un de ses livres :

« Il fut convenu que je serais rendu à Alger pour le 27 septembre (1856), jour où devaient commencer les grandes fêtes que la capitale de l'Algérie offre annuellement aux Arabes. Je dois dire aussi que ce qui influença beaucoup ma détermination, ce fut de savoir que la mission [...] avait un caractère quasi politique. [...] On n'ignore pas que le grand nombre des révoltes [...] ont été suscitées par des intrigants qui se disent inspirés par le Prophète, et qui sont regardés par les Arabes comme des envoyés de Dieu sur la terre, pour les délivrer des [...] roumis (chrétiens). Or, ces faux-prophètes, ces saints marabouts qui, en résumé, ne sont pas plus sorciers que moi, et qui le sont encore moins, parviennent cependant à enflammer le fanatisme de leurs coreligionnaires à l'aide de tours de passe-passe [...]. »

(...Quand je vous disais que magie, religion et superstitions sont intimement liées !)

Deux tours qui l'ont rendu célèbre à cette occasion :



-Un grand coffre posé sur la scène. Un spectateur, assez costaud, est invité à le soulever, ce qu'il fait sans trop d'efforts... Ensuite *Robert Houdin* fait quelques passes magiques autour de son visage afin de lui retirer toute sa force. Et lorsque le spectateur essaie à nouveau de le soulever : impossible, le coffre ne bouge pas d'un poil. Même avec l'aide d'un autre spectateur... Lorsque qu'après une autre passe magnétique (*vous avez dit magnétique, hein ?*), le magicien lui rend ses pouvoirs, il parviendra à nouveau à soulever le coffre....

-Le « fusillé vivant » : où *Robert Houdin* se fait tirer dessus... et attrape la balle entre les dents (balle qui avait été « signée » par le spectateur avant de charger le fusil, bien sûr)

Quelques exemples plus actuels ? *Que penseriez-vous si...*

1. Vous êtes confortablement installé dans une salle de spectacle et le mentaliste (que vous ne connaissez pas) explique qu'il a des flashes sur quelqu'un assis dans la salle : il parle d'une maison blanche avec piscine, d'un voyage envisagé et que la personne en question prépare dans le plus grand secret. Et vous comprenez soudainement... qu'en fait, il parle de vous !

Ses propos deviennent de plus en plus précis : un chien... il s'appelle Max... et deux enfants qui jouent au golf...

Lorsqu'il demande si quelqu'un dans la salle se reconnaît, bien sûr vous vous levez !

2. Vous êtes invité à monter sur la scène. L'hypnotiseur, après quelques passes et autres suggestions convaincantes, vous invite à goûter un fruit.

Vous vous exécutez et en appréciez la saveur... Quand soudain, il semble vous hypnotiser en vous parlant d'un goût de citron... que le fruit que vous dégustez est en réalité un citron !

Et là, bien que vous sachiez pertinemment que c'est une banane que vous avez en mains, une odeur de citron semble en effet vous environner... jusqu'au moment où, de plus en plus, la banane elle-même goûte vraiment le citron... au point de vous en faire carrément recracher le dernier morceau !



3. Une balle de pingpong lancée dans la salle vous désigne comme volontaire. Vous rejoignez le mentaliste sur scène.

Ce dernier vous installe confortablement face au public. A vos côtés se dresse un tableau noir dont le mentaliste efface avec une éponge le restant de craie avant de retourner le tableau pour le cacher à votre vue et à celle du public.

Il y écrit manifestement plusieurs phrases avant de se rapprocher de vous et de déclarer qu'il a senti certains traits de votre caractère et avoir ressenti une vision très nette de certains de vos souhaits les plus secrets...

Il vous pose alors quelques questions auxquelles vous êtes le seul à savoir répondre : quel pays aimeriez-vous visiter ? Votre numéro de téléphone ou de carte bancaire, la ville dans laquelle vous aimeriez vivre...et d'autres questions encore plus personnelles.

Ensuite il retourne le tableau face vers vous (et vers le public !)...et bien sûr, toutes ses prédictions concordent !



4. Le magnétiseur vous tend une clé de voiture (ou une cuillère à café, une pièce de monnaie...) et vous demande de la garder dans la main. Quelques passes magnétiques au-dessus de votre poing fermé...quand soudain, vous sentez l'objet qui remue.

Et quand vous ouvrez la main, surprise : la clé est complètement tordue, vous la voyez même continuer quelques instants à bouger dans votre main !



(...) je pourrais continuer ainsi encore longtemps : Criss Angel qui traverse une piscine en marchant sur l'eau, alors que des baigneurs s'ébattent tout autour de lui, celui dont le bras parvient à traverser une vitre (donnant sur la façade d'un restaurant, ou celle d'un aquarium où nagent quelques poissons... etc.)

Toutes ces représentations, pourtant intrigantes, ne sont en réalité que des trucs d'illusionnistes. Sans plus.

La première, par exemple, date de plus de quarante ans : un spectacle de *Dominique Webb*, si je me souviens bien: lorsqu'il terminait son spectacle d'hypnotiseur par cette séquence, toute la salle a applaudi à l'unisson. Pour tous, c'était vraiment impressionnant.



Et puis, lors d'un rappel, il est revenu devant les spectateurs pour leur confier : « Si vous avez apprécié mon spectacle, pourriez-vous, à votre tour, être mes complices ? Il suffit d'inviter un de vos proches à une de mes prochaines représentations...et de me communiquer des renseignements sur lui... »

Ce fut un éclat de rire général...et à nouveau des applaudissements.

Si je vous confie tout cela, ce n'est pas uniquement pour vous aider à ne pas confondre la *vraie* magie (qui n'existe pas) avec ce qu'on appelle actuellement l'illusionnisme...mais aussi pour vous parler de mes doutes, de mes craintes sur le sujet.

Bref retour dans le passé pour appuyer mes dires : Combien de soi-disant sorciers n'ont pas été brûlés en fonction de leurs tours de ventriloquie ou de prestidigitation ? Déjà à l'époque, pour avoir du succès, il fallait présenter ses tours comme de la vraie magie...sinon, cela n'avait pas beaucoup d'intérêt. Le problème, c'est que sortir une pièce d'or d'un œuf ou faire parler un cochon ou une poule é t a i t à l'époque synonyme de sorcellerie. Le diable, encore lui, était certainement à l'origine de ces « miracles » !

Ce n'est pas pour rien qu'il a fallu inventer des mots autres que sorcier ou magicien pour définir notre art : on a parlé alors de Magie blanche, de tours d'escamotage, de physique amusante...avant d'arriver aux termes plus récents de prestidigitation ou illusionnisme !

Ce n'est qu'en 1584 que Reginald Scot a publié son ouvrage « la sorcellerie dévoilée » où il expliquait quelques techniques de ces soi-disant sorciers, mages, enchanteurs et autres magiciens...

Malgré ce premier livre de démystification, d'autres publications ont pourtant continué à jeter le trouble dans certains esprits :

« Histoire de la Magie »(1860), « Divination par les songes, les pressentiments, les visions, les apparitions »(1878), « Magie et ésotérisme »(1878)

Et encore actuellement de nombreuses personnes y croient mordicus...et des revues, des livres, des émissions télévisuelles et autres reportages alimentent régulièrement le sujet.

Je me suis souvent retrouvé assis entre deux chaises : faut-il à toute force démystifier... ou laisser faire et se contenter de sourire, hausser les épaules et lever les yeux au ciel face à la crédulité de certains qui se laissent berner par un spectacle où hypnotiseurs, fakirs et autres mentalistes ont la part belle.

D'un côté, j'admire le talent de ces grands artistes qui nous mystifient : les mentalistes, les hypnotiseurs... J'aime rêver à la lecture de *Christian Chelman* dont j'apprécie aussi le site du *Surnateum* (www.surnateum.com) ainsi que la visite in situ de son...antre, rempli d'artéfacts aux pouvoirs insoupçonnés.



... et d'un autre côté, sans doute à cause de mon métier d'enseignant, j'aimerais tant ouvrir les yeux de mes contemporains sur leurs croyances d'un autre âge et qui, parfois, sont même dangereuses à bien des égards !



Evidemment, encore une fois, le succès de ces artistes est amplifié par leur manière de convaincre des pouvoirs « réels » dont ils disposent.

Si *Uri Geller* avait avoué n'être qu'un illusionniste, il aurait eu beaucoup moins de succès en tordant ses petites cuillères !



De même, les télépathes, *Myr et Myroska* qui devaient, eux, avoir un peu plus de scrupules à berner leur public, ont eu beau répéter leur petite phrase sibylline « *S'il n'y a pas de truc c'est formidable, mais s'il y a un truc, reconnaissez que c'est encore plus formidable !* », ils ne pouvaient aller jusqu'à reconnaître que la télépathie n'existe pas.

Lorsque je faisais moi-même un spectacle de mentalisme, je terminais toujours par un tour gag où tous les spectateurs, sauf celui qui venait sur scène, comprenaient au moins une partie de ma routine. Mais est-ce suffisant ?

Je me souviens avoir lu les confidences d'un très grand mentaliste, *T.A. Water* je pense, qui avouait n'avoir jamais hésité à lire l'avenir dans les cartes si on le lui demandait.

Il expliquait très clairement que ce faisant il pouvait au moins donner des conseils, rassurer ces personnes...tout autant qu'auraient sans doute fait un *psychologue* ou un *psychiatre*, pour moins cher sans doute et pour le même résultat.

Il ajoutait aussi que pour ce faire, on pouvait tout aussi bien utiliser le pendule que le tarot ou les cartes à jouer...car rien ne prouve qu'ils aient moins d'intérêt que les taches d'encre du **test de Rorschach** ! Et que, bien sûr, il y a des charlatans qui profitent du désarroi de leurs contemporains pour s'enrichir... C'est contre eux qu'il faut lutter.



A ce propos, je suppose que comme moi, vous avez souvent reçu ces « toutes boîtes » où de prétendus voyants (Monsieur Diakhaby-voyant médium compétent...ou Professeur Bafode-célèbre médium africain, voyant sérieux, dons de naissance incontestables)...vous proposent d'améliorer votre quotidien : « retour de l'être aimé par la haute magie », « désenvoûtement », « protection contre les dangers », « talisman pour le commerce », etc.

J'en ai même reçu un, une fois, qui prétendait « réparation d'ordinateurs à distance » !



Et pourtant, à toutes les époques, des hommes ont, malgré tout, élevé la voix contre l'irrationnel, ont veillé à garder un esprit critique et même à réveiller le bon sens de leurs concitoyens...

De nombreux ouvrages en témoignent. En voici quelques-uns, parmi ceux que j'ai lus :

Le dictionnaire des trucs, Des escrocs magnifiques, Ma sorcière bien payée (spirites et magiciens), « Dieu n'est pas grand » de Christopher Hitchens, « Le singe nu » de Desmond Morris...

Même des magiciens s'y sont mis : *James Randi* avec son livre « le vrai visage de Nostradamus », *Gérard Majax* avec de nombreux livres, tels Gare aux gourous, Le grand bluff, Les faiseurs de miracles...

Klingsor, en partenariat avec l'ULB, avait mis au point toute une série d'expériences visant à démontrer la stupidité de certaines croyances (l'astrologie, les pyramides qui auraient le pouvoir de faire pousser les plantes plus facilement ou de conserver la viande...) Il a même été mis à la porte de son club de magie-dont il était le fondateur !, suite à l'émission « *On n'est pas des*



pigeons ! » où il expliquait l'un ou l'autre procédé de prestidigitation...ce que les « magiciens » n'apprécient pas !

Un certain « magicien masqué » sur VT4 en a aussi fait les frais !



J'en arrive à me dire que ce combat de la Raison contre toutes ces superstitions est sans doute perdu d'avance.

J'ose espérer en tout cas, que toi qui me lis, tu garderas toujours à cet égard un minimum de prudence : quand un événement, ou la lecture d'un article... heurte tes convictions profondes, garde un esprit critique, réveille ton scepticisme !





***Quelques objets impossibles
fabriqués par Jean-Michel!***





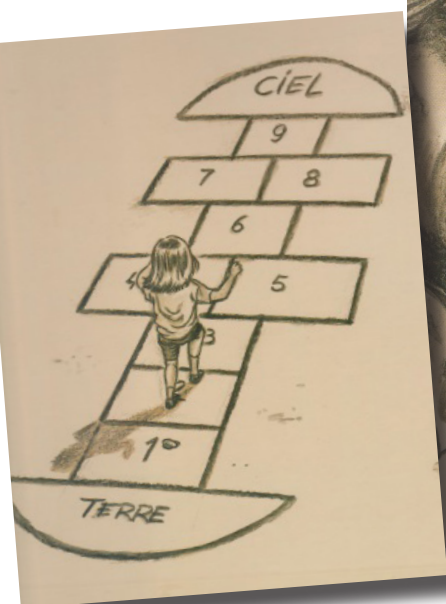
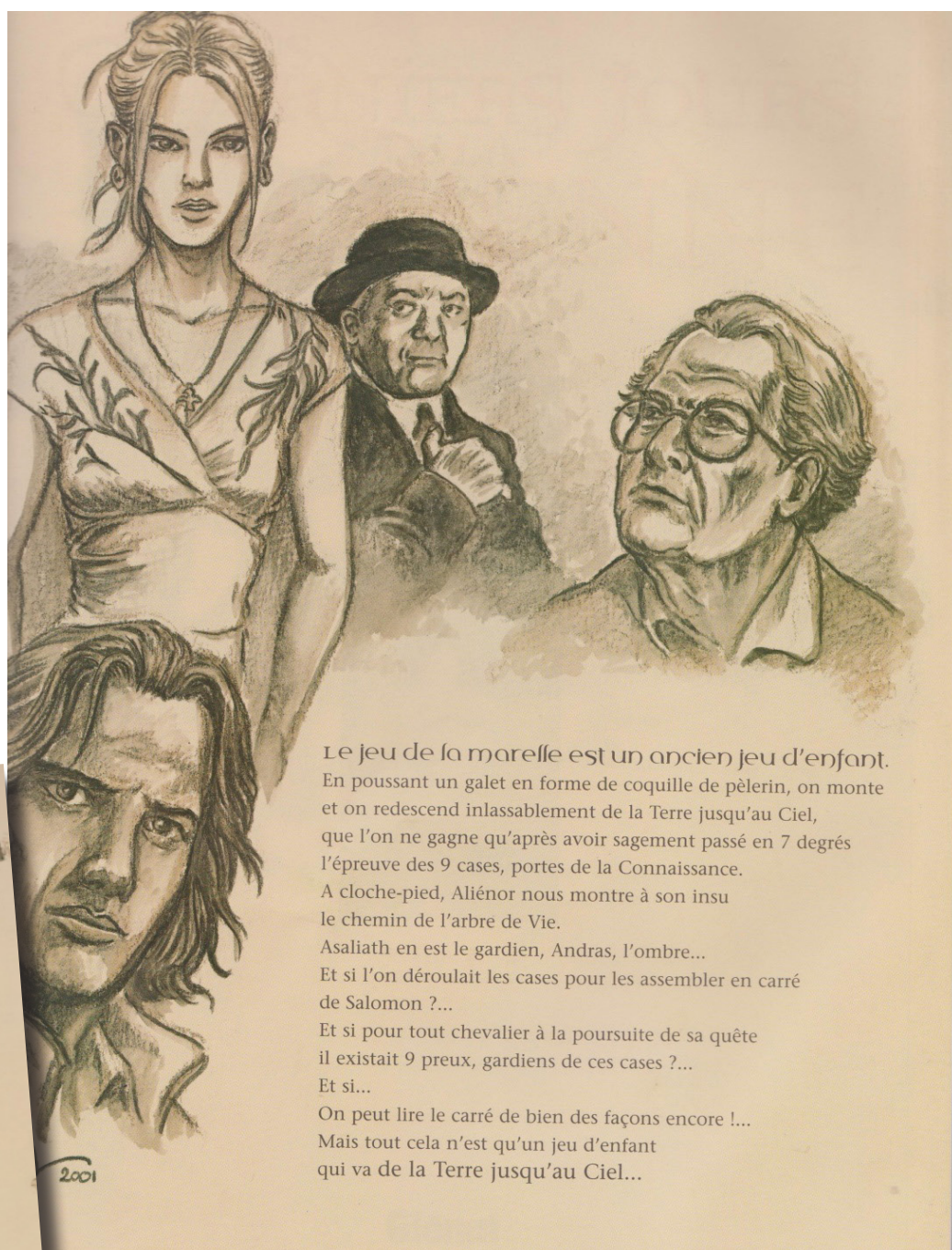


Faut que je vous dise...

MARELLE ÉSOTÉRIQUE

Juste pour vous amuser, voici les 2 pages de garde d'une BD. Comme quoi dans un jeu aussi innocent que la marelle, on peut aussi y trouver une explication ésotérique !

(d'après « Les derniers jours de la géhenne » de Ruellan et Ersel -tome 1 : *Quéribus*, aux éditions Glénat)



Et si vous aimez ce genre de recherche...
Vive Internet ! On y trouve des idées semblables
sur le jeu de l'oie ou les comptines enfantines...

Le jeu de l'oie ?

Vu sur le Net : <http://www.ledifice.net/7221-5.html> ([L'EDIFICE](http://www.ledifice.net) - contact@ledifice.net)

« Le jeu de l'oie est un jeu ancien, mais
au combien actuel car si nous le remettons dans
notre contexte présent, nous y trouverons des
réponses à nos questions quotidiennes.

Je vous fais un petit rappel des règles de
celui-ci :

Le jeu de l'oie est un jeu de société de
parcours où l'on déplace des pions en fonction
des résultats du lancé de deux dés.

Traditionnellement, le jeu de l'oie comprend 63
cases disposées en spirale enroulée vers l'in-
térieur et comportant un certain nombre de pièg-
es. Le but est d'arriver le premier à la dernière
case.

Les règles de base sont intangibles :

Le jeu se joue avec deux dés.
Un premier coup décide de celui qui va commencer.
L'oie signale les cases fastes disposées de 9 en 9.
Nul ne peut s'arrêter sur ces cases bénéfiques et
on double alors le jet.

Qui tombe à la case 6, où il y a un pont, ira au 12.
qui tombe à la case 19, où il y a un hôtel, se
repose quand chaque joueur joue 2 fois.
qui tombe à la case 31, où il y a
un puits attend qu'on le relève.
qui tombe à la case 42, où il y a un
labyrinthe retourne à la case 30.
qui tombe à la case 52, où il y a
une prison attend qu'on le relève.
qui tombe à la case 58, où il y a la morte recom-
mence.

Le premier arrivé à la case 63, dans le jardin
de l'oie, gagne la partie, à condition de tomber
juste, sinon il retourne en arrière du nombre cas-
es dépassant le chiffre 63.

Certains auteurs attribuent son succès au
caractère ésotérique du parcours qu'il engendre.
Mais celui-ci peut tout simplement être com-
paré à la vie humaine avec ses aléas.
Son tracé en forme de spirale rappelle le labyrin-

the à parcourir pour arriver à cette connaissance.

Ponts, puits, prison, mort sont autant de
figures du parcours qui font référence à la my-
thologie, ou à des symboles, qui ont leur corre-
spondance ésotérique dans les images du tarot,
mais aussi dans notre enseignement maçon-
nique.

Les origines du jeu de
l'oie sont difficiles à cerner.
La première mention de ce jeu provient de
la cour des Médicis à Florence, vers 1580.
Ce jeu devint célèbre grâce à Ferdinand
de Médicis qui durant son règne en donna
un exemplaire au roi d'Espagne Philippe II.
La plus ancienne trace assurée d'un tel jeu est
constituée par un petit manuel publié par Alonso
de Barros à Madrid en 1587. Il s'agit du livret
d'instructions pour un jeu de parcours (spiralé?)
à 63 cases, dont malheureusement le tablier est
perdu.

Mais les principes généraux
sont bien ceux du jeu de l'oie.
Deux ans plus tard, en 1589, l'archiduc
Charles d'Autriche fait graver sur pierre pour
ses enfants un vrai jeu de l'oie traditionnel.
On retrouve des traces de jeu de l'oie
dans des archives de Londres en 1597.
L'année suivante, c'est à Paris qu'on mentionne,
dans l'inventaire après décès d'un imprimeur la
présence d'un jeu de l'oie.

Enfin, ce qu'il faut bien considérer à ce jour com-
me le plus ancien jeu de l'oie classique connu
est celui qu'impriment et signent, sans doute en
1599 ou en 1600, les héritiers de Benoît Rigaud
à Lyon. »





...Et en 1620 ? El Juego Real de Cupido, otramente llamado el Pasatiempo de Amor
(le jeu réel de cupidon appelé aussi le passe-temps amoureux)





Le Book-Test d'Harry Potter

Cet article fait l'objet d'une republication. Il a été proposé la première fois en décembre 2004 dans l'Informagic. Etant donné le thème d'Halloween, je me propose de vous la faire redécouvrir. Eric

Le présentateur de l'expérience (le mentaliste) propose de faire un book test. Il en explique le principe. Il invite un spectateur à ses côtés. Il montre le tableau noir vierge, sur lequel sera fait un dessin représentant le résultat du book test. Il fait marquer sur un bloc de post-it cinq nombres de trois chiffres au hasard

Cinq spectateurs, ou deux, un seul : peu importe. Il y a maintenant cinq nombres sur le papier. On présente alors les bouquins qui seront utilisés pour le test. Toxine de R. Cook, un livre de Tom Clancy, et Harry Potter et la prisonnière d'Azkaban. C'est ce dernier qui sera choisi par le spectateur. Il peut choisir un des nombres écrits sur le post-it, et lire tout bas la première phrase de la page indiquée par le nombre en question.

Le mentaliste se concentre,
dans les yeux,
lément

regarde le spectateur
lève (si possible, mais personnel-
je ne le fais pas; ensuite commence à dessin-
er sur son tableau. Il montre le résultat intermédiaire, ce
n'est pas fini... Il s'agit pour l'instant de deux petits cercles.

Le spectateur n'est pas impressionné, les autres non plus. Ensuite, reconcentration, le dessin se termine. Le tableau est mis de côté, en vue. On demande ensuite au spectateur quel est le thème, l'idée abordée dans la phrase lue. Ils'agit de la mort. Le tableau est retourné, il y a une tête de mort dessinée (les petits cercles vus précédemment sont les yeux).

Applaudissements, et triomphe.

Explication (mais est-ce vraiment nécessaire??) : Le bloc de post-it est retourné lorsque le spectateur peut choisir son nombre, et les cinq nombres sont forcés (évidemment).

C'est très clean je trouve, et tellement simple.

Le bouquin choisi est quasiment toujours Harry Potter. C'est normal, dans une ambiance magique, les autres ne font pas le poids.

Sinon ce sera "le choix du magicien". En plus, ce livre est tellement courant que la routine peut se faire en impromptu chez des amis! Il s'agit de la version de poche du bouquin. Aux pages 133, 183, 227, 374 et 388, le thème est la mort.

Difficile de faire plus clean!



Quelques tours mathématiques qui sentent bon Martin Gardner

par Daniel Vanderschueren.

Effet.

Présentez au spectateur le tableau ci-après et demandez-lui de choisir mentalement une lettre. Demandez-lui dans quelle(s) colonne(s) se trouve(nt) sa lettre. Immédiatement vous pouvez dire de quelle lettre il s'agit.

A	B	D	H	P
C	C	E	I	Q
E	F	F	J	R
G	G	G	K	S
I	J	L	L	T
K	K	M	M	U
M	N	N	N	V
O	O	O	O	W
Q	R	T	X	X
S	S	U	Y	Y
U	V	V	Z	Z
W	W	W		
Y	Z			

Solution : Notez la lettre du dessus de chaque colonne où apparaît sa lettre.

Convertissez ces lettres en chiffre selon le code A=1, B=2, C=3 etc.

Faites le total de ces chiffres obtenus et, selon ce même code, convertissez ce total en une lettre.

Notez cette lettre, ce sera celle que le spectateur a choisie.

AUTRE TOUR MATHÉMATIQUE.

Matériel : une boîte d'allumettes avec 20 allumettes à l'intérieur.

Faites une prédiction sur laquelle vous avez noté 7. Posez-la cachée sur la table

Demandez à un spectateur de casser secrètement un nombre d'allumettes (de 1 à 9) et de les jeter. Faites-lui compter celles qui restent. Faites-lui additionner les deux chiffres qui forment ce nombre et faites-lui enlever le même nombre allumettes de la boîte. Faites-lui encore enlever 2 allumettes. Il en restera 7 !

Quel que soit le nombre d'allumettes cassées au début. Le résultat sera toujours 7.

ET LE DERNIER.

Ôtez d'un jeu de 52 cartes les Dames rouges, les As noirs, les Quatre rouges, le Six de trèfle et le Valet de carreau. (Ou n'importe quelles 5 cartes rouges et 3 noires)

Mélangez le reste du jeu, tenez-le face en bas et prenez les cartes par paires à partir du dessus :

Si la première paire contient une carte rouge et une noire, tournez-la face en bas et écartez-la

Si les deux cartes sont rouges, posez-les faces en haut sur la table pour commencer une pile de cartes rouges.

Si les deux cartes sont noires, posez-les faces en haut pour commencer une pile de cartes noires.

Continuez jusqu'à épuisement du jeu, formant trois piles. Comptez les cartes rouges puis les cartes noires. La différence sera toujours 2 ! (Ce qui peut être une prédiction pour un tour de cartes).



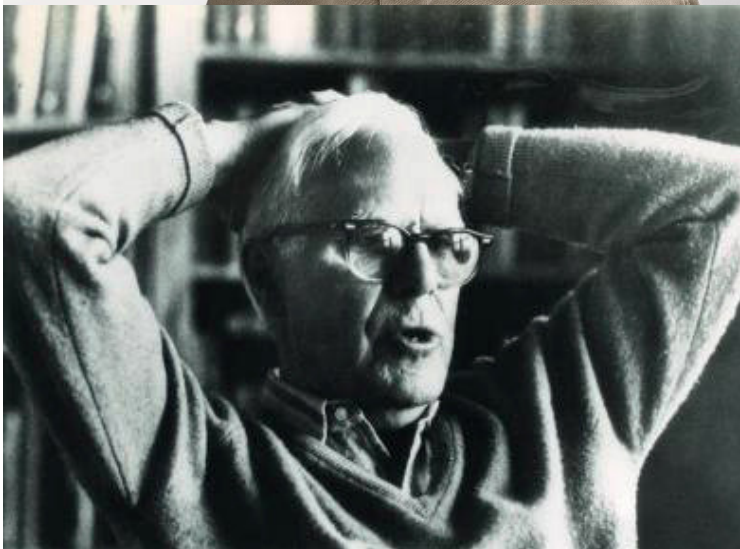
Martin Gardner (né le 21 octobre 1914 à Tulsa, Oklahoma et mort le 22 mai 2010 à Norman, Oklahoma) était un écrivain américain de vulgarisation mathématique et scientifique, aux intérêts portant aussi bien sur le scepticisme scientifique, la micromagie, la philosophie, la religion et la littérature - en particulier les écrits de Lewis Carroll. Il était considéré comme une autorité majeure relativement à Lewis Carroll. Sa version annotée d'Alice, qui comprenait le texte des deux livres de L. Carroll, est son œuvre la plus accomplie et s'est vendue à plus d'un million d'exemplaires.

Il s'est intéressé toute sa vie à la magie et l'illusion et était considéré comme l'un des plus importants magiciens du XXe siècle, ainsi que le doyen des créateurs américains d'énigmes. C'était un auteur prolifique et polyvalent, publiant plus de 100 livres au cours de sa vie .

Gardner était surtout connu pour la création et le maintien de l'intérêt pour les mathématiques récréatives - et par extension, les mathématiques en général - tout au long de la seconde moitié du xxe siècle, grâce à ses colonnes « Jeux mathématiques », qui parurent pendant vingt-ans dans Scientific American et les livres suivants qui les regroupaient.

Gardner fut l'un des principaux polémistes anti-pseudosciences du xxe siècle. Son livre Fads and Fallacies in the Name of Science, publié en 1957 est devenu une œuvre classique et fondatrice du mouvement sceptique.

En 1976, il s'est joint à d'autres sceptiques pour fonder le CSICOP, organisme de promotion de la recherche scientifique et de l'utilisation de la raison dans l'examen des revendications sortant de l'ordinaire.





Faut que je vous dise...

journée TABASCO!

Tabasco Magic Day 2017, au château *La Motte*, à Dilbeek...avec, comme d'habitude, 2 conférences :

1. JEAN-PAUL MERTENS

Personnage très jovial, Brusseleir et flamand, qui manie aisément nos deux langues nationales, Jean-Paul est un magicien sympa qui n'est pas avare de ses conseils et de son expérience (scène et close-up)



Il nous propose un « pot pourri » à sa mode...

-Arrivé sur scène, son gsm sonne. Faut qu'il réponde : son jeu de cartes lui sert de gsm. C'est avec ce dernier qu'il fait choisir une carte, la remet dans le jeu...Mais comme il ne la retrouve pas, il s'en sert à nouveau pour appeler un copain mentaliste. Et comme son soi-disant gsm sert aussi de fax, la carte choisie en sortira magiquement. Numéro très sympa. J'ai vraiment apprécié son humour et sa gestuelle bien étudiée.

-3 spectateurs sur scène, 3 pièces de monnaie dont on lit les millésimes et 3 enveloppes. (A l'origine une routine de *Larry Becker*)

Les pièces sont mélangées sur la table. Les spectateurs choisissent leur enveloppe et reçoivent une pièce qu'ils glissent à l'intérieur. Ils reçoivent aussi chacun un carton, glissé dans un plastique, qu'ils mettent autour du cou. C'est sur ce carton que Jean-Paul écrit sa prédiction (le millésime de la pièce).

J'aime bien la construction du tour : une des pièces est magnétique et comme Jean-Paul a dans sa main un tout petit bout d'acier, il peut déterminer celui qui recevra la pièce magnétique.

Et, pour les deux autres spectateurs, il y a deux sorties : soit il a deviné juste ; soit il fait déplier le carton sur lesquels une inscription indique qu'il s'est trompé et donne le bon millésime –et sur le troisième carton (attribué à la pièce magnétique) il est indiqué que s'il s'est trompé pour les 2 autres spectateurs, il est sûr de son choix pour ce dernier !



-La bague au lacet. 5 boucles autour de son poignet et un petit foulard sous lequel apparaîtra en finale la bague empruntée après divers enclavages et désenclavages... Ai apprécié le coup

du foulard qui lui sert d'éventail et lui permet de subtiliser discrètement la bague.

-Deux pièces de 2€...Le spectateur en prend une et lui laisse l'autre en main. Il devine le millésime (ou l'origine ?) de la pièce que le spectateur a gardé dans sa main. L'astuce intéressante lui est venue de Blackpool où l'on vendait des pièces d'un demi-dollar, certaines au bord cranté et d'autres au bord lisse. Ici, tout dépend simplement du pays d'émission de la pièce. Faites le test avec une pièce belge et une française : rien qu'au toucher, vous pourrez facilement les distinguer. Alors que le côté pile est identique, le côté face est fort différent -plus rugueux sur la française. (et avec des pièces de 50 cents, cela fonctionne aussi)

-(de *Brother John Hamman*) 4 cartes blanches dont une avec un dessin (que vient de faire une spectatrice). Et celle-ci déposée sur la table, le dessin passe sur une autre carte ; puis sur toutes les cartes...avant de disparaître de chacune.

-Deux spectateurs choisissent une carte. Remises dans le jeu, ce dernier mélangé. Jean-Paul en retire les jokers, retrouve la carte du premier spectateur avec son flair. Pour le second, le joker sera inséré dans son portefeuille et se transformera en la carte choisie (Il possède une sorte de *portefeuille Himber* qui se ferme avec une pression, préférant de loin cette version qui lui en facilite la *bonne* ouverture.)



2. THINK NGUYEN

Ici aussi, un gars fort sympathique, pas avare de ses connaissances –je l'ai vu à la pause, entouré de quelques jeunes auxquels il expliquait plusieurs subtilités...

En plus, il parle français. Pas de chance pour moi : on lui a demandé de faire sa conférence en anglais !

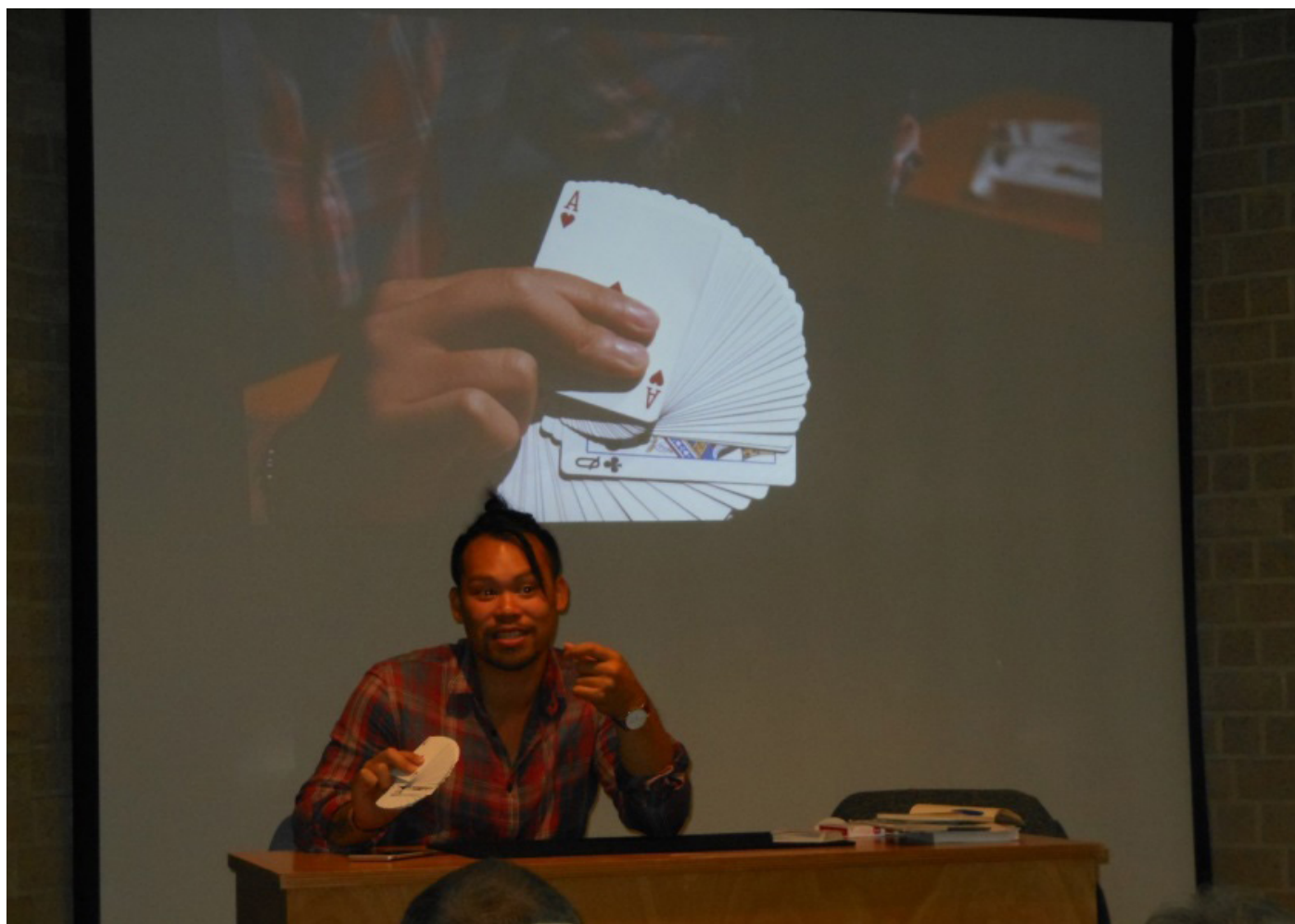
J'ai déjà vu pas mal de cartomanes. Mais *Think Nguyen* me semble les dépasser de plusieurs longueurs. Avis aux manipulateurs : ne ratez pas l'occasion de le voir en conférence ou de simplement échanger quelques astuces avec lui ! Il ne sera hélas pas avec nous lors de la journée BMF : il part en Asie pour une tournée de conférences...

-Une carte mise ostensiblement dans la poche de sa veste s'avère être la carte à laquelle pensait un spectateur. (Et, en plus, il n'a pas de poche dans sa veste !) J'ai vraiment apprécié sa gestuelle lorsqu'il fait mine de mettre la carte en poche alors qu'il la redépose simplement sur le jeu : la main droite tenant le jeu entrouvre la veste, la gauche qui tient la carte s'approche de la soi-disant poche et ressort vide –très convainquant !

-Une routine des 4 as...

-Deux spectateurs. Le premier retient une carte qu'il aperçoit dans le jeu en éventail –il ne la nomme pas, il doit juste la retenir (*pas celle de la face, ce serait trop évident*) ; le second choisit une

carte dans le jeu qu'il lui tend. Et, bien sûr, la carte choisie correspond à celle du premier spectateur. Logique : d'ailleurs, tout le reste du jeu est devenu blanc ! (concept « jazz magique » -voir photo : le premier spectateur n'avait pas beaucoup de choix...Mais cela, personne ne le sait)



-Une carte choisie, remise dans le jeu. Ce dernier est éventailé quand, soudain, une carte bouge en son milieu et sort de l'éventail. Bien sûr il s'agit de la carte choisie. Même effet avec les quatre Rois. Un effet vraiment bluffant. Ses doigts restent immobiles. Tout le monde pense à l'utilisation d'un loops (ce bracelet confectionné avec de l'élastique invisible)...Mais non, juste de la manipulation.

-Retour vers le futur ? : « *Ground Zero* » Une sorte de routine de poker où la situation revient au départ...Mais avec un effet visuel qui marque bien le retour vers le passé...ou le futur : le jeu en éventail est retenu entre ses deux index...et tourne dans un sens, puis dans l'autre.

-Et plein d'autres astuces et manipulations superbes –ses gestes sont tellement fluides qu'on n'aperçoit même pas l'ébauche d'une de ses manipulations. De toute beauté : Une carte forcée qui sera empalmée lorsqu'il fait mine de la remettre sur le jeu-au stop... et qu'il tend ce dernier à un spectateur pour qu'il le mélange... ; la *Bluff Pass* ; des empalmages ; des changes de cartes...



InforMagic

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

Prochaines réunions :

novembre: 2, 16 et 30
décembre: 14 et 28

janvier 2018: 11 et 25
février: 8 et 22
mars: 8 et 22
avril: 12 et 19
mai: 3, 17 et 31
juin: 14 et 28 (=assemblée générale)

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

CERCLE BELGE D'ILLUSIONNISME

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

