Giobbi

Cours de cartomagie moderne Tome 2

Index

Chapitre 29 TECHNIQUES DIVERSES - SUBTILITÉS 14
A. TECHNIQUES DIVERSES - SUBTILITÉS 14
1. La technique Biddle 14
2. Le comptagne des cartes dans un éventail 17
3. Le comptage des cartes pendant un étalement en mains 17
4. La carte clé - Mise en place de plusieurs cartes clés 18
5. La méthode Malini pour montrer une carte 19
6. La disparition d'une carte 20
7. La coupe bluff 21
8. Laisser secrètement des cartes dans l'étui 22
9. Montrer que plusieurs cartes sont identiques 24
10. L'enlevage-transfert 25
11. L'empalmage-transfert 27
12. La technique KM 28
13. L'ajout secret de Dai Vernon 31
B. TOURS UTILISANT DIVERSES TECHNIQUES ET SUBTILISES 33
1. LA CARTE INVISIBLE 33
2. LES QUATRE SAISONS 35
Chapitre 30 TECHNIQUES UTILISANT LA BRISURE, LE DÉCALAGE ET LA CARTE EN SAILLIE INTERNE 37
A. Techniques utilisant la brisure 37
1. L'obtention d'une brisure lors de la cascade des cartes d'une main dans l'autre 37
2. La technique crocodile 39
3. Le transfert de la brisure du petit doigt 40
4. L'insertion d'une carte dans la brisure 42
5. La brisure Erdnase 42
B. Techniques utilisant le décalage 43
1. Le décalage dans l'étalement 43
2. Le spectateur maintient le décalage 45
3. Le décalage et l'éventail 45
C. Techniques utilisant la carte en saillie interne 48
1. Le contrôle à l'éventail de Le Paul 48
2. Le contrôle au biseautage 50
3. L'insertion oblique dans l'éventail 51
4. Un maniement de la carte en saillie interne 51
5. La carte en saillie interne et la brisure après la coupe 52
6. Considérations générales sur la carte en saillie interne 53
D. TOURS UTILISANT LA BRISURE, LE DÉCALAGE ET LA CARTE EN SAILLIE INTERNE 54
1. LA PATTE DU MAÎTRE 54
2. J'Y PENSE ET PUIS J'OUBLIE 56
Chapitre 31 LES TECHNIQUES DE CONTRÔLE 59
A. LES TECHNIQUES DE CONTRÔLE 59
1. Le contrôle convaincant 60
2. Le saut-de-coupe bluff 65
3. Le contrôle direct au mélange à la française 69
4. Le contrôle logique 71
5. La carte cornée dans l'étalement 72

6. Le contrôle au pont ... 73
7. Quelques dernières subtilités et réflexions ... 74
B. TOURS UTILISANT LES TECHNIQUES DE CONTRÔLE ... 75
1. UN PARI SÛR ... 75
2. UNE AMBITION DÉMESURÉE ... 79
Chapitre 32 LES CONTRÔLES MULTIPLES ... 82
A. LES CONTRÔLES MULTIPLES ... 82
1. L'insertion des cartes ... 82
2. Le contrôle multiple à la coupe-pivot ... 83
3. Le pseudo-contrôle multiple ... 87
4. Le contrôle multiple classique ... 88
5. Le contrôle multiple au mélange à la française ... 90
6. Le contrôle multiple naturel ... 92
7. Le contrôle multiple simple ... 93
8. Le comptage au pouce ... 95
9. La carte clé ... 96
10. Variante avec la carte clé ... 96
11. Le contrôle multiple au mélange à la queue d'aronde ... 96
B. TOURS UTILISANT LES CONTRÔLES MULTIPLES ... 99
1. LE JEU QUI DISPARAÎT ... 99
2. UNE CARTE QUI A DE L'AVENIR ... 101
Chapitre 33 TECHNIQUES ET SUBTILITÉS DU RETOURNEMENT DOUBLE ... 105
A. TECHNIQUES ET SUBTILITÉS DU RETOURNEMENT DOUBLE ... 105
1. Le retournement double poussé ... 105
2. Le retournement double du milieu ... 107
3. Le retournement double à partir d'un petit paquet ... 110
4. La remise en place optique ... 112
5. La remise en place de Gordon Bruce et Juan Tamariz ... 113
6. La remise en place de Dai Vernon ... 115
7. Subtilités avec le retournement double ... 117
B. TOURS UTILISANT LES RETOURNEMENTS DOUBLES ... 118
1. LES CARTES PALINDROMIQUES ... 118
2. LA MACHINE À REMONTER LE TEMPS ... 121
3. LES DEUX CARTES AMBITIEUSES ... 123
Chapitre 34 LES FAUX COMPTAGES ... 126
A. LES FAUX COMPTAGES ... 126
1. L'étalement Ascanio ... 126
2. L'éventail Ascanio ... 130
3. L'étalement ouvert ... 131
4. Le comptage Olram ... 134
5. Le comptage Gemini ... 135
6. Le surcomptage ... 138
7. Le comptage carré ... 139
8. Le comptage optique ... 141
9. L'étalement d'Amico ... 142
B. TOURS UTILISANT LES FAUX COMPTAGES ... 144
1. THE BANANA TWIST ... 144
2. SET-RESET PLUS ... 147
Chapitre 35 LE MÉLANGE A LA QUEUE D'ARONDE ... 152
A. LE MÉLANGE A LA QUEUE D'ARONDE ... 152

1. Le principe Zarrow 152
2. Le faux mélange Zarrow 156
3. Le faux mélange Zarrow direct 158
4. Le faux mélange à dégagement 161
5. Le faux mélange à dégagement - La variante de Vernon 165
6. Le faux mélange à dégagement, version simplifiée 167
7. Enchaînement de faux mélanges 170
8. Le contrôle de la portion supérieure avec 171
9. le mélange à la queue d'aronde 171
10. Enchaînement mélanges et coupes 172
11. Faux mélange à la queue d'aronde pour contrôler 174
12. la portion supérieure du jeu 174
13. Faux mélange conservant intacte la séparation 175
14. des rouges et des noires 175
15. Le faux mélange à la queue d'aronde sans appui 178

B. TOURS UTILISANT LE MÉLANGE 181
C. A LA QUEUE D'ARONDE 181
1. TRIOMPHE 181
2. DAD STEVENS, LE ROI DES TRICHEURS 184

Chapitre 36 LES TECHNIQUES DU MÉLANGE PHARAON 187
A. LES TECHNIQUES DU MÉLANGE PHARAON 188
1. Le mélange pharaon partiel 188
2. Le mélange pharaon partiel à dégagement 191
3. Le mélange parfait 192
4. Le mélange incomplet 194
5. Les principaux types de mélange pharaon 196
6. De quelques propriétés mathématiques du mélange parfait 197
7. Quelques exemples 197

B. TOURS UTILISANT LE MÉLANGE PHARAON 198
1. LES AS ACROBATES 198
2. LES DÉTECTIVES 201
3. NUMÉROLOGIE 203

Chapitre 37 LES TECHNIQUES DE L'EMPALMAGE 207
A. LES TECHNIQUES DE L'EMPALMAGE 207
1. L'empalmage à une main 207
2. L'empalmage rapide du tricheur 210
3. Quelques exemples de mise en oeuvre de l'empalmage rapide du tricheur 211
4. La remise de la carte sous le jeu après l'empalmage rapide du tricheur 212
5. L'empalmage Braué de la carte du dessus 213
6. L'empalmage du dessous en main gauche 215
7. L'empalmage du dessous en main droite 218
8. L'empalmage en main droite de plusieurs cartes du dessous du jeu 221
9. La subtilité de Gordon Bruce 223
10. La carte retirée de la poche intérieure de la veste 225
11. Le transfert de cartes empalmées dans la veste 228
12. La remise sous le jeu de cartes tenues à l'empalmage classique 230

B. TOURS UTILISANT L'EMPALMAGE 233
1. LA CARTE DANS LE VERRE 233
2. LA PRÉDICTION OUVERTE 235

Chapitre 38 LES TECHNIQUES DE L'ENLEVAGE ET L'EMPALMAGE LATÉRAUX 238
A. LES TECHNIQUES DE L'ENLEVAGE ET L'EMPALMAGE LATÉRAUX 238
1. La technique de base de l'enlevage latéral 238
2. Couvertures pour l'enlevage latéral 242
3. L'enlevage latéral pour transférer une carte sous le jeu ou dans d'autres endroits de celui-ci 244
4. La technique de base de l'empalmage latéral 245
5. L'enlevage / empalmage latéral de Gordon Bruce 246
6. L'empalmage latéral oblique 247
7. L'empalmage latéral avec le contrôle convaincant 252
B. TOURS UTILISANT L'ENLEVAGE ET L'EMPALMAGE LATÉRAUX 253
1. LES AS AMITIEUX 253
2. LA CARTE FANTÔME 255
Chapitre 39 LES CHANGEMENTS DE COULEUR 259
A. LES CHANGEMENTS DE COULEUR 260
1. Le changement de couleur classique 260
2. Le changement de couleur à la tape 262
3. Le changement de couleur en douceur 263
4. Le changement de couleur Erdnase 265
5. Le changement de couleur éclair 268
6. Le changement de couleur dynamique 269
B. TOURS UTILISANT LES CHANGEMENTS DE COULEUR 272
1. DE PART EN PART 272
2. SAINT ANTOINE FAIT UN TOUR 276
Chapitre 40 LES TECHNIQUES DE FORÇAGE 278
A. LES TECHNIQUES DE FORÇAGE 278
1. Le forçage simple de Henry Christ 278
2. Le forçage au jeté 279
3. Le forçage à l'étalement 280
4. Le forçage à l'effeuillage 281
5. Le forçage à la coupe en main 282
6. Le forçage à la carte de crédit 283
7. Le forçage au comptage 285
8. Le forçage aux petits paquets 286
9. Le forçage à la savonnette 288
10. Le forçage sous le mouchoir 289
11. Le forçage ultra-simple à l'effeuillage 291
12. Le forçage à la cascade sur la table 293
B. TOURS UTILISANT LES TECHNIQUES 294
C. DE FORÇAGE 294
1. L'ÉNIGME DU POINT D'INTERROGATION 294
2. LA CARTE DANS LE PORTEFEUILLE 296
Chapitre 41 LES TECHNIQUES DE FILAGE 299
A. LES TECHNIQUES DE FILAGE 299
1. Le filage de Paul Curry 299
2. Le filage au retournement simple 302
3. Le filage à l'étalement 303
4. Le filage Allerton 305
5. Le filage Kaps 307

6. Le filage Hofzinser 309
7. Le filage à l'enfoncement 312
8. Le filage au glissage 314
9. Le bonneteau mexicain 316
B. TOURS UTILISANT LES FILAGES 319
1. PARTOUT ET NULLE PART 319
2. LES JUMELLES "UNDERGROUND" 324
Chapitre 42 LES FILAGES DE PETITS PAQUETS 327
A. LES FILAGES DE PETITS PAQUETS 327
1. Le concept Veeser 327
2. Le filage lancé 329
3. Le filage à l'égalisation 332
4. Le filage du tricheur 335
5. Le filage à découvert 337
6. Le filage au pendule 339
7. Le filage simple 341
8. Le filage à l'empalmage 343
9. Le filage "Steamboat" 346
10. Le filage à l'inversion 349
B. TOURS UTILISANT LES FILAGES DE PETITS PAQUETS 351
1. MÉTAMORPHOSES ÉCLAIR DES AS 351
2. SUIVEZ LE CHEZ - VERSION COURTE 354
3. TRANSPOSITION EXCELSIOR 355
Chapitre 43 LES ÉCHANGES SECRETS DE JEUX 359
A. LES ÉCHANGES SECRETS DE JEUX 360
1. Les échanges techniques 360
2. L'échange de jeux intégré à un tour 365
3. Remarques finales sur les échanges de jeux 379
Chapitre 44 L'ESTIMATION 380
A. L'ESTIMATION 381
1. L'estimation visuelle 381
2. L'estimation à l'ongle 386
B. TOURS UTILISANT L'ESTIMATION 388
1. LES AS DE L'AS! 388
2. IMPOSSIBLE! 392
3. COÏNCIDENCE MIRACULEUSE 394
Chapitre 45 LES REGROUPEMENTS SECRETS DE CARTES 397
A. LES REGROUPEMENTS SECRETS DE CARTES 397
1. La méthode de Ray Grismer 397
2. Le mélange Lessinout 399
3. Le tri par décalage interne 400
4. Le tri par décalage interne 403
5. La technique derrière l'étalement 406
6. La méthode de Lennart Green (GAS - Green Angle Separation) 408
B. TOURS UTILISANT LES TECHNIQUES DE REGROUPEMENTS 412
1. TRIMENTAL 412
2. LA CARTE AU STOP 416
Chapitre 46 LES MÉLANGES CLASSIFICATEURS 419
A. LES MÉLANGES CLASSIFICATEURS 419
1. Le mélange classificateur d'Erdnase 419

2. Le système du pelage simultané 422
3. Le mélange classificateur de Frank Lane 423
4. Le montage par mélange à la queue d'aronde 425
B. TOURS UTILISANT LES MÉLANGES CLASSIFICATEURS 427
1. PROGRAMAGIE 427
2. L'AS DU POKER 429
3. L'EXPERT 430
Chapitre 47 LES TECHNIQUES DE FAUSSES DONNES 434
A. LES TECHNIQUES DE FAUSSES DONNES 435
1. La tenue de base et la donne standard 435
2. La double donne 438
3. La donne en second glissée 440
4. La donne en second frappée 442
5. La donne du dessous 444
6. La donne lancée 447
B. TOURS UTILISANT LES FAUSSES DONNES 448
1. INTUITION 448
2. LA DÉMONSTRATION DE POKER DE ZENS 449
Chapitre 48 LES TECHNIQUES DE SANDWICH 452
A. LES TECHNIQUES DE SANDWICH 452
1. Le sandwich direct 452
2. Le sandwich à l'étalement 454
3. Le filage au sandwich 455
B. TOURS UTILISANT LES TECHNIQUES DE SANDWICH 457
1. LE SANDWICH CHEOPS 457
2. LES AS ZEN 458
Chapitre 49 LES TECHNIQUES DU GIRON 462
A. LES TECHNIQUES DU GIRON 462
1. Remarques générales sur la mise en oeuvre des techniques de giron 462
2. La technique de Fred Kaps 463
3. Variante à l'égalisation avec retournement 464
4. La technique de Jean Faré 465
5. Le contrôle au giron 466
6. Les charges improvisés pour les techniques du giron 467
Chapitre 50 TILT 470
A. TILT 470
1. Tilt à deux mains 470
2. Tilt à une main 473
3. Subtilité I 474
4. Subtilité II 475
B. TOURS UTILISANT LE TILT 476
1. "SURPRISE COLLECTORS" 476
2. LA CARTE AMBITIEUSE 479
Chapitre 51 LES TECHNIQUES DU SAUT-DE-COUPE 488
A. LES TECHNIQUES DU SAUT-DE-COUPE 488
1. La technique de base 488
2. Le saut-de-coupe invisible 491
3. Les couvertures du saut-de-coupe invisible 493
4. Le saut-de-coupe au retournement 495
5. Le saut-de-coupe à l'étalement 497

6. Le saut-de-coupe à la cascade 501
7. Le saut-de-coupe couvert 504
8. Le pseudo-saut-de-coupe 506
9. Le demi-saut-de-coupe à l'étalement 508
10. Le demi-saut-de-coupe de Henry Christ 510
B. TOURS UTILISANT LE SAUT-DE-COUPE 512
1. CATCH 22 512
2. LE TOUCHER MAGIQUE 515
Chapitre 52 LES TECHNIQUES DE RETOURNEMENT SECRET D'UNE OU DE PLUSIEURS CARTES DANS LE JEU 518
A. LES TECHNIQUES DE RETOURNEMENT SECRET D'UNE OU DE PLUSIEURS CARTES DANS LE JEU 518
1. Le retournement à la coupe-pivot 518
2. Le retournement après le coup d'œil du spectateur 521
3. Le retournement avec empalmage 523
4. Le retournement de Larry Jennings 525
5. Le retournement pendant la cascade 528
6. Le retournement au mélange à la queue d'aronde sur table 529
B. TOURS UTILISANT LES TECHNIQUES DE RETOURNEMENT SECRET 531
1. VOLTE-FACE 531
2. DOUBLE ÉPELLATION 532
Chapitre 53 LES TECHNIQUES DE RETOURNEMENT SECRET D'UNE OU D'UN PAQUET EN MAIN 534
A. LES TECHNIQUES DE RETOURNEMENT SECRET D'UNE OU D'UN PAQUET EN MAIN 534
1. Le retournement à l'égalisation 534
2. Le retournement au passage dans la main fermée 536
3. Le retournement du tricheur 538
4. Le retournement à la montre 540
5. Le retournement du spectateur 542
6. Le retournement Okito 543
7. Le retournement lors du transfert du jeu de la main droite dans la main gauche 544
B. TOURS UTILISANT LES RETOURNEMENTS SECRETS 545
1. LA DONNE DE POKER DE FRANK LANE 545
2. LES AS EN FOLIE 547
Chapitre 54 FIORITURES 550
A. FIORITURES 550
1. Le mélange latéral 550
2. La coupe au retournement 551
3. La coupe lancée 552
4. Le mélange en cascade 553
5. Le retournement de quatre cartes 554
6. Le retournement en étoile 555
7. La présentation de quatre cartes de Frank Shields 556
8. La toupie de Weber 558
9. Le tournoiement 559
10. La production de Ravelli 561
11. La production d'une carte de Richard Ross 563
Chapitre 55 POSTFACE 565

Chapitre 29: Techniques Diverses - Subtilités
La technique biddle
Le comptage des cartes dans un éventail
Le comptage des cartes pendant un étalement en mains
La carte clé - Mise en place de plusieurs cartes clés
La méthode de Malini pour montrer une carte
La disparition d'une carte
La coupe bluff
Laisser secrètement des cartes dans l'étui
Montrer que plusieurs cartes sont identiques
L'enlevage-transfert
L'empalmage-transfert
La technique KM
L'ajout secret de Dai Vernon

Tours Utilisant Diverses Techniques et subtilités
La carte invisible
Les quatre saisons

Chapitre 30: Techniques Utilisant la Brisure, le Décalage et la Carte en Saillie Interne
Techniques utilisant la brisure
L'obtention d'une brisure lors de la cascade des cartes d'une main dans l'autre
La technique crocodile
Le transfert de la brisure du petit doigt
L'insertion d'une carte dans la brisure
La brisure Erdnase
Techniques utilisant le décalage
Le décalage dans l'étalement
Le spectateur maintient le décalage
Le décalage dans l'éventail
Techniques utilisant la carte en saillie interne
Le contrôle à l'éventail de Le Paul
Le contrôle au biseautage
L'insertion optique dans l'éventail
Un maniement de la carte en saillie interne
La carte en saillie interne et la brisure après la coupe
Considérations générales sur la carte en saillie interne

Tours Utilisant la Brisure, le Décalage et la Carte en Saillie Interne
La patte de maître
J'y pense et puis j'oublie

Chapitre 31: Les Techniques de Contrôle
Le contrôle convaincant
Le saut-de-coupe bluff
Le contrôle direct au mélange à la française
Le contrôle logique
La carte cornée dans l'étalement
Le contrôle au pont
Quelques dernières subtilités et réflexions

Tours Utilisant les Techniques de Contrôle
Un pari sûr
Une ambition démesurée

Chapitre 32: Les Contrôles Multiples
L'insertion des cartes
Le contrôle multiple à la coupe-pivot
Le pseudo-contrôle multiple
Le contrôle multiple classique
Le contrôle multiple au mélange à la française
Le contrôle multiple naturel
Le contrôle multiple simple
Le contrôle multiple au mélange à la queue d'aronde

Tours Utilisant les Contrôles Multiples
Le jeu qui disparaît
Une carte qui a de l'avenir

Chapitre 33: Le Retournement Double
Techniques et Subtilités du Retournement Double
Le retournement double poussé
Le retournement double du milieu
Le retournement double à partir d'un petit paquet
La remise en place optique
La remise en place de Gordon Bruce et Juan Tamariz
La remise en place de Dai Vernon
Subtilités avec le retournement double

Tours Utilisant les Retournements Doubles
Les cartes palindromiques
La machine à remonter le temps
Les deux cartes ambitieuses

Chapitre 34: Les Faux Comptages
L'étalement Ascanio
L'éventail Ascanio
L'étalement ouvert
Le comptage Olram

Le comptage Gemini
Le surcomptage
Le comptage carré
Le comptage optique
L'étalement D'Amico

Tours Utilisant les Faux Comptages
The banana twist
Set-Reset Plus

Chapitre 35: Les Techniques du Mélange à la Queue d'Aronde
Le principe Zarrow
Le faux mélange Zarrow
Le faux mélange Zarrow direct
Le faux mélange à dégagement
Le faux mélange à dégagement - la variante de Vernon
Le faux mélange à dégagement, version simplifiée
Enchaînement de faux mélanges
Le contrôle de la portion supérieure avec le mélange à la queue d'aronde
Enchaînement mélanges et coupes
Faux mélange à la queue d'aronde pour contrôler la portion supérieure du jeu
Faux mélange conservant intact la séparation des rouges et des noirs
Le faux mélange à la queue d'aronde sans appui

Tours Utilisant le Mélange à la Queue d'Aronde
Triomphe
Dad Stevens, le roi des tricheurs

Chapitre 36: Les Techniques du Mélange Pharaon
Le mélange pharaon partiel
Le mélange pharaon partiel à dégagement
Le mélange parfait
Le mélange incomplet
Les principaux types de mélange pharaon
De quelques propriétés mathématiques du mélange parfait

Tours Utilisant le Mélange Pharaon
Les As acrobates
Les détectives
Numérologie

Chapitre 37: Les Techniques de l'Empalmage
L'empalmage à une main
L'empalmage rapide du tricheur
Quelques exemples de mise en oeuvre de l'empalmage rapide du tricheur
La remise de la carte sous le jeu après l'empalmage rapide du tricher
L'empalmage Braué de la carte du dessus
L'empalmage du dessous en main gauche
L'empalmage du dessous en main droite
L'empalmage en main droite de plusieurs cartes du dessous du jeu
La subtilité de Gordon Bruce
La carte retirée de la poche intérieure de la veste
Le transfert de cartes empalmées dans la veste
La remise sous le jeu de cartes tenues à l'empalmage classique

Tours Utilisant l'Empalmage
La carte dans le verre
La prédiction ouverte

Chapitre 38: Les Techniques de l'Enlevage et de l'Empalmage Latéraux
La technique de base de l'enlevage latéral
Couverture pour l'enlevage latéral
L'enlevage latéral pour transférer une carte sous le jeu ou dans d'autres endroits de celui-ci
La technique de base de l'empalmage latéral
L'enlevage/empalmage latéral de Gordon Bruce
L'empalmage latéral optique
L'empalmage latéral avec le contrôle convaincant

Tours Utilisant l'Enlevage et l'Empalmage Latéraux
Les As amitieux
La carte fantôme

Chapitre 38: Les Changements de Couleur
Le changement de couleur classique
Le changement de couleur à la tape
Le changement de couleur en douceur
Le changement de couleur Erdnase
Le changement de couleur éclair
Le changement de couleur dynamique
Remarques finales

Tours Utilisant les Changements de couleur
De part en part
Saint Antoine fait un tour

Chapitre 40: Les Techniques de Forçage
Le forçage simple de Henry Christ
Le forçage au jeté
Le forçage à l'étalement
Le forçage à l'effeuillage
Le forçage à la coupe en main
Le forçage à la carte de crédit
Le forçage au comptage
Le forçage aux petit paquets
Le forçage à la savonnette
Le forçage sous le mouchoir
Le forçage ultra-simple à l'effeuillage
Le forçage à la cascade sur la table

Tours Utilisant les Techniques du Forçage
L'énigme du point d'interrogation
La carte dans le portefeuille

Chapitre 41: Les Techniques de Filage
Le filage de Paul Curry
Le filage au retournement simple
Le filage à l'étalement
Le filage Allerton
Le filage Kaps
Le filage Hofzinser
Le filage à l'enfoncement
Le filage au glissage
Le bonneteau mexicain

Tours Utilisant les Filages
Partout et nulle part
Les jumelles "underground"

Chapitre 42: Les Filages de Petits Paquets
Le concept Veeser
Le filage lancé
Le filage à l'égalisation
Le filage du tricheur
Le filage à découvert
Le filage au pendule
Le filage simple
Le filage à l'empalmage
Le filage "Steamboat"
Le filage à l'invitation

Tours Utilisant les Filages de Petits Paquets
Métamorphose éclair des As
Suivez le chef - version courte
Transposition Excelsior

Chapitre 43: Les Échanges Secrets de Jeux
1. Les échanges techniques
L'échange du joueur
L'échange aux Jokers
2. L'échange de jeux intégré à un tour
Le cheval de Troie
A travers la table
Plus rapide que l'éclair!
Le requin
Le jeu qui disparaît
Remarques finales sur les échanges de jeux

Chapitre 44: L'Estimation
L'estimation visuelle
L'estimation à l'ongle

Tours Utilisant l'Estimation
Les As de l'As!
Impossible!
Coïncidence miraculeuse

Chapitre 45: Les Regroupements Secrets de Cartes
La méthode de Ray Grismer
Le mélange Lessinout
Le tri par décalage interne
La technique derrière l'étalement
La méthode de Lennart Green (GAS - Green Angle Separation)

Tours utilisant les Techniques de Regroupements
Trimental
La carte au stop

Chapitre 46: Les Mélanges Classificateurs
Le mélange classificateur d'Erdnase
Le système de pelage simultané
Le mélange classificateur de Frank Lane
Le montage par mélange à la queue d'aronde

Tours Utilisant les Mélanges Classificateurs
Programagie
L'As du poker
L'expert

Chapitre 47: Les Techniques de Fausses Donnes
Les cartes
La tenue de base de la donne standard
La double donne
La donne en second glissée

La donne en second frappée
La donne du dessous
La donne lancée

Tours Utilisant les Fausses Donnes
Intuition
La démonstration de poker Zens

Chapitre 48: Les Techniques de Sandwich
Le sandwich direct
Le sandwich à l'étalement
Le filage au sandwich

Tours Utilisant les Techniques de Sandwich
Le sandwich Cheops
Les As Zen

Chapitre 49: Les Techniques du Giron
Remarques générales sur la mise en oeuvre des techniques du giron
La technique de Fred Kaps
Variante à l'égalisation avec retournement
La technique de Jean Faré
Le contrôle au giron
Les chargeurs improvisés pour les techniques au giron
Les plis du pantalon
Le creux du genou

Chapitre 50: Tilt
Tilt à deux mains
Tilt à une main
Subtilité I
Subtilité II

Tours Utilisant le Tilt
Surprise collectors
La carte ambitieuse

Chapitre 51: Les Techniques du saut-de-coupe
La technique de base
Le saut-de-coupe invisible
Les couvertures du saut-de-coupe invisible
Le saut-de-coupe au retournement
Le saut-de-coupe à l'étalement
Le saut-de-coupe à la cascade
Le saut-de-coupe couvert
Le pseudo saut-de-coupe
Le demi saut-de-coupe à l'étalement
Le demi saut-de-coupe de Henry Christ

Tours Utilisant le Saut-de-Coupe
Catch 22
Le toucher magique

Chapitre 52: Les Techniques de Retournement Secret d'une ou de Plusieurs Cartes dans le Jeu
Le retournement à la coupe-pivot
Le retournement après le coup d'œil du spectateur
Le retournement avec empalmage
Le retournement de Larry Jennings
Le retournement pendant la cascade
Le retournement au mélange à la queue d'aronde sur table

Tours utilisant les Techniques de Retournement Secret
Volte-face
Double épellation

Chapitre 53: Les Techniques de Retournement Secret d'une Carte ou d'un Paquet en Main
Le retournement à l'égalisation
Le retournement au passage dans la main fermée
Le retournement du tricheur
Le retournement à la montre
Le retournement du spectateur
Le retournement Okito
Le retournement lors du transfert du jeu de la main droite dans la main gauche

Tours Utilisant Les Retournement Secrets
La donne de poker de Frank Lane
Les As en folie

Chapitre 54: Fioritures
Le mélange latéral
La coupe au retournement
La coupe lancée
Le mélange en cascade
Le retournement de quatre cartes
Le retournement en étoile
La présentation de quatre cartes de Frank Shields
La toupie de Weber

Le tournoiement
La production de Ravelli
La production d'une carte de Richard Ross

Note: Les références données entre parenthèses dans les descriptions des techniques ou des tours renvoient au tome 1, page 26.

"On n'invente qu'avec le souvenir."
(Alphonse Karr)

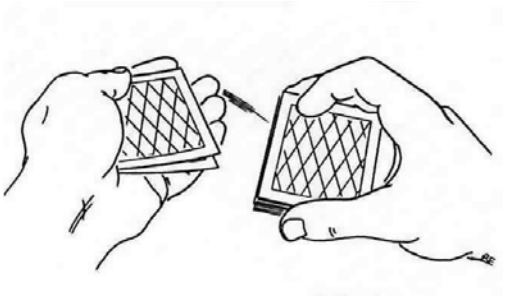
Chapitre 29 TECHNIQUES DIVERSES - SUBTILITÉS

J'ai réuni sous ce titre un peu vague un certain nombre de techniques et de subtilités diverses que je n'ai pu entrer dans aucun des chapitres de ce cours, faute de pouvoir les rattacher à des thèmes ou sujets précis. Vous trouverez donc dans ce chapitre ne nombreuses techniques applicables dans les situations les plus variées. Étudiez-le attentivement: il constitue une mine de connaissances pratiques et souvent peu connues. Quant aux critères qui ont présidé à mon choix, il n'est pas aisé de les déterminer; ce qui caractérise peut-être toutes ces techniques et subtilités, c'est que même si elles paraissent mineures au premier abord, elles peuvent cependant jouer un rôle essentiel lorsqu'elles sont mises en oeuvre au bon moment.

A. TECHNIQUES DIVERSES - SUBTILITÉS

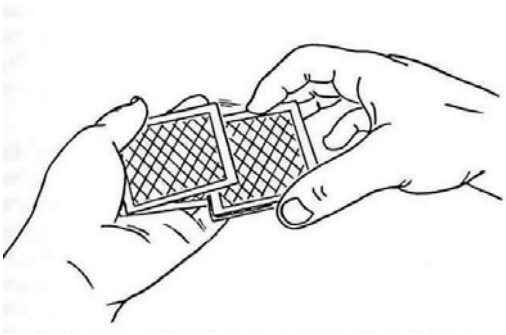
1. La technique Biddle

Cette technique qui tire son nom de son inventeur Elmer Biddle, sert essentiellement à subtiliser ou rajouter secrètement une ou plusieurs cartes à un petit paquet, ou bien pour effectuer un faux comptage. Je vais l'expliquer dans le contexte d'une subtilisation secrète de cartes au cours d'un comptage apparemment innocent. Ce qui est remarquable dans cette subtilisation, c'est qu'à aucun moment la carte subtilisée n'est empalmée ou cachée: elle est invisiblement et directement transférée d'un endroit à un autre. Les variantes engendrées par cette technique de base sont nombreuses; c'est la raison pour laquelle nous nous contenterons ici de la description de la manipulation de base. Vous trouverez dans la rubrique "Points importants" quelques suggestions pour d'autres applications de la technique de base.



La main gauche tient environ la moitié du jeu dans la position de la donne; l'autre moitié n'intervient pas. Le pouce gauche est posé sur le dos du jeu. La main droite saisit le paquet dans la position de la coupe. Aussitôt, la main gauche se déplace en diagonale vers l'avant et la gauche, en emportant avec elle la carte supérieure du paquet tenu en main droite. La main droite, quant à elle, reste immobile pendant que la main gauche revient vers elle pour peler la carte suivante. Au cours de ce mouvement, la carte déjà tenue par la main gauche (la première pelée) viendra naturellement e placer sous le paquet en main droite, qui la touchera dans la région de la grande tranche gauche, les grandes tranches droites (celle de la carte unique en main gauche et celle du paquet en main droite) restant séparées par un centimètre

environ. La configuration en V qui en résulte joue un rôle important dans le vol de la carte qui a lieu au cours de la phase suivante. Mais, pour l'instant, le pouce gauche pèle la carte suivante sur la carte en main gauche, et le petit doigt gauche garde une séparation entre ces deux cartes au coin inférieur droit.



La main gauche revient vers la droite pour peler la carte suivante. Pendant que le pouce gauche se pose sur la carte supérieure du paquet droit, la carte au-dessus de la brisure tenue par le petit doigt gauche vient se placer exactement sous les cartes en main droite, parfaitement égalisées avec elles. La main gauche repart alors vers la gauche, en emportant avec elle la carte supérieure du paquet en main droite; mais *en même temps*, le pouce de la main droite retient la carte au-dessus de la séparation sous les cartes en main droite. Il ne doit pas y avoir de rupture dans le rythme; la moindre hésitation révélerait au spectateur qu'il "s'est passé quelque chose" (reportez-vous aux "Points importants"). Sans s'arrêter, la main gauche pèle encore deux cartes du dessus du paquet en main droite sur les carte en main gauche. A la fin de ces mouvements, la main gauche tient apparemment cinq cartes; en réalité, il n'y en a que quatre, la deuxième ayant été secrètement reprise sous les cartes en main droite.

Points importants

1. La remise de la carte pose au débutant des problèmes dans le rythme et la manipulation proprement dite.

Le rythme: J'insiste encore une fois sur l'importance d'un rythme uniforme. mais j'ajoute aussitôt que, tout comme le comptage Hamman, on peut y insérer volontairement des arrêts, et prendre les cartes en deux temps, comme par exemple 1, 2... 3, 4, 5. Cela dépend évidemment du nombre de cartes qui doivent être pelées de la main droite en main gauche, nombre dicté par le déroulement de l'effet. On peut également faire intervenir efficacement le regard ainsi que l'attitude corporelle. Vous trouverez des applications concrètes de ces techniques dans les tours intitulés "Un pari sûr" et "La carte invisible".

La manipulation proprement dite: Lorsque la carte reprise est face en haut, et non face en bas comme dans la description ci-dessus, il faut veiller à ce que les spectateurs ne voient pas accidentellement l'index de la carte qui se trouve sous la carte subtilisée, sinon ils se rendraient compte que cette dernière manque en main gauche. Pour éviter cela, la main gauche, au lieu de rester dans un plan horizontal, pivote légèrement vers la droite, ce qui entraîne automatiquement l'augmentation de la pression du pouce gauche sur le coin supérieur gauche de la carte qui vient d'être pelée, et qui est ainsi plaquée sur la carte précédente, en parfaite égalité avec celle-ci.

2. La même technique peut évidemment être effectuée avec le jeu entier. Comme vous vous en êtes sans doute rendu compte, il est préférable que la distance entre les cartes qui doivent être pelées et celles qui l'on déjà été soit réduite au maximum. Par conséquent, moins le paquet en main droite sera épais, et mieux cela vaudra. Il vous appartient donc de trouver une raison plausible pour réduire le plus possible l'épaisseur du paquet en main droite dans le contexte du tour que vous êtes en train de présenter. Les justifications avancées dans "Un pari sûr" et "La carte invisible" vous fournissent quelques exemples dont vous pourrez vous inspirer.

3. Il est également possible de reprendre plusieurs cartes en même temps, ou bien plusieurs cartes séparément, à des moments différents. Prenons par exemple le cas d'une séquence dans une routine d'Huile et l'Eau. La main droite tient un paquet de huit cartes faces en haut, ordonnées de manière que les rouges et les noires alternent une à une. La technique Biddle vous permet, tout en pelant les cartes une à une de la main droite en main gauche, de reprendre toutes les cartes en positions paires, et de montrer finalement que les rouges et les noires se sont séparées.

4. Tout comme le comptage Hamman, la main gauche se déplace vers la gauche et vers l'avant, et établit ainsi un plan prioritaire par rapport à celui de la main droite, qui reste au second plan. La main gauche fait la navette entre le premier plan et la main droite, pour prendre les cartes et les présenter aux spectateurs. C'est cette structure interne qui sous-entend la dynamique du comptage.

5. La dynamique du regard peut s'établir comme suit dans le contexte de la description de la manipulation de base donnée ci-dessus: le regard de l'opérateur se pose sur les mains pendant le pelage de la première et de la deuxième cartes, puis se lève pendant que la troisième carte est pelée à son tour et que, sous le couvert de celle-ci, la deuxième est reprise sous les cartes en main droite. Enfin, pour les deux cartes suivantes, le regard se reporte sur les mains.

6. Au lieu de se servir de la technique Biddle pour reprendre une carte, on peut également l'utiliser pour en rajouter une (ou plusieurs) secrètement au paquet en main gauche. Pour ce faire, le pouce droit maintient une séparation entre la carte inférieure du paquet en main droite et les cartes qui se trouvent au-dessus d'elle. Maintenant, le pouce gauche pèle une à une des cartes du dessus du paquet ne main droite dans la main gauche. C'est sous le couvert du pelage de l'une de ces cartes, que la carte inférieure du paquet en main droite est invisiblement rajoutée à celles en main gauche.

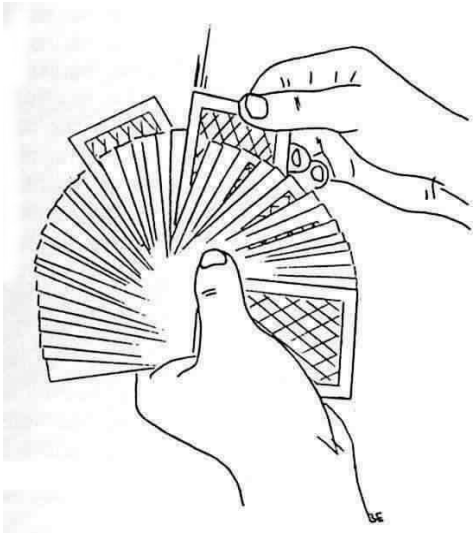
7. La technique Biddle permet également d'effectuer un faux comptage très convaincant. Supposons que la main droite tienne un paquet de sept cartes. Au cours du pelage des cartes de la main droite en main gauche, le petit doigt gauche garde une séparation sous deux cartes, qui ont alors reprises ensembles sous les cartes en main droite, et recomptées une deuxième fois. Vous aurez ainsi compté sept cartes comme neuf. Inversement, si vous gardez une brisure au-dessus des deux cartes inférieures du paquet de sept cartes en main droite, et que vous les rajoutez secrètement au paquet en main gauche, vous pourrez compter cinq cartes au lieu de sept. en fin de compte, le comptage Hamman n'est qu'une application de la technique Biddle à un paquet entier.

Chapitre 29

2. Le comptagne des cartes dans un éventail

On a souvent besoin d'éventailler le jeu pour y insérer une ou plusieurs cartes en des endroits précis, tout en donnant l'impression de les insérer au petit bonheur. Pour ce faire, il faut que vous comptiez les cartes rapidement et sans vous tromper. Pour y parvenir, une méthode consiste à compter du regard les carte par groupe de deux ou de trois. Cependant, la méthode que je vous propose ici est à la fois plus rapide et plus sûr; elle m'a été montrée par Juan Tamariz.

Les quatre As ont été retirés du jeu et sont sur la table. Avec le restant du jeu, effectuez un éventail à deux mains, que vous tenez avec la main gauche, faces en bas. Le premier As est inséré près de l'extrémité gauche de l'éventail. Il faut que le deuxième As soit inséré en septième position à partir de l'endroit où se trouve où se trouve le premier; autrement dit, qu'il soit séparé de celui-ci par six cartes. Pour compter celles-ci aussi rapidement et aussi discrètement que possible, concentrez-vous sur *les coins supérieurs gauches des cartes*, et faites abstraction de leurs grandes tranches - voilà tout le secret! Et si vous comptez ces coins par groupes de deux ou trois, vous irez encore plus vite. Utilisez le même procédé pour mettre en place les deux derniers As, en fonction des nécessités du tour.



3. Le comptage des cartes pendant un étalement en mains

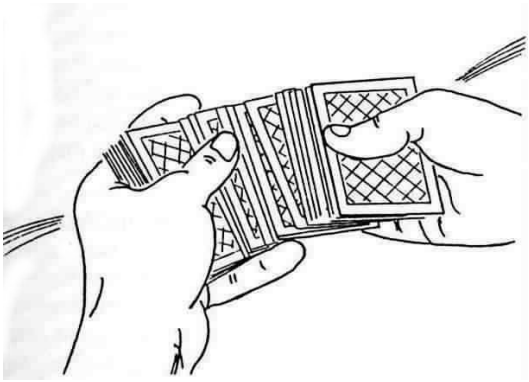
On a souvent besoin de compter discrètement les cartes tout en les étalant d'une main dans l'autre. La méthode la plus simple est de compter les cartes une à une au fur et à mesure que le pouce gauche les pousse dans la main droite.

Avec un peu d'entraînement, vous y arriverez sans peine. Cependant, cette méthode est plus lente et moins sûr que celle que je vais vous expliquer maintenant.

Tenez le jeu en préparation pour "L'étalement des cartes entre les mains" (I, 26). Le pouce gauche pousse la carte supérieure vers la droite, sur une distance approximativement égale au double de la largeur de la marge blanche de la carte. Il entre en contact avec le dos de la carte suivante, qui est également poussée vers la droite, simplement par le fait que le pouce

Chapitre 29

se déplie davantage. La main droite prend ces deux cartes et les entraîne à droite. Aussitôt, le pouce gauche se replie et décale les deux cartes suivantes comme il vient d'être expliqué, et qui sont à leur tour prises sous les deux premières. Poursuivez ainsi jusqu'à ce que vous ayez compté mentalement le nombre de cartes nécessaires. Dans l'illustration, le pouce est en train de pousser trois cartes ensemble (reportez-vous aux "Points importants").



Points importants

1. Cette manière de compter les cartes deux par deux est rapide et sûre. Pour l'observateur, vous faites simplement passer des cartes d'une main dans l'autre. Si les manœuvres sont effectuées sans hésiter et sans tâtonner, il ne viendra à l'idée de personne que vous êtes en train de compter les cartes.

2. Lorsque vous pourrez exécuter le comptage par groupes de deux, essayez de faire la même chose, mais en groupant les cartes par trois. On pourrait bien sûr étendre ce concept à des groupes composés d'un plus grand nombre de cartes, mais cela serait au détriment de la sûreté et du naturel.

3. Les applications de cette technique de comptage sont innombrables. La première qui vient à l'esprit est le contrôle d'une carte. En effet, grâce à la technique expliquée, vous pouvez faire remettre une carte dans le jeu par un spectateur et connaître exactement sa position à partir du dessus du jeu.

4. Si vous utilisez un jeu arrangé en chapelet en conjonction avec cette technique de comptage, vous connaîtrez l'identité de la carte prise par le spectateur au moment même où il la retirera de l'étalement.

4. La carte clé - Mise en place de plusieurs cartes clés

La technique que voici permet de mettre trois cartes clés (des cartes dont vous connaissez l'identité) directement au-dessus ou en dessous de trois cartes choisies, de la manière la plus économique possible. Au départ, les trois cartes connues de vous sont réunies sur le dessus du jeu. Il peut s'agir de trois cartes bien précises, que vous avez mises en place sur le jeu grâce au contrôle sous l'étalement, ou bien de trois cartes quelconques dont vous avez pris connaissance de manière impromptue, et que vous avez simplement mémorisées. A partir de ce point de départ, plusieurs solutions s'offrent à vous. Cependant, nous nous contenterons d'en voir deux exemplaires, qui vous en suggèreront d'autres une fois que vous aurez compris le principe de base.

Chapitre 29

1. Trois spectateurs choisissent une carte pendant que vous faites cascader les cartes d'une main dans l'autre, et que chaque spectateur vous dit "Stop!" à tour de rôle. Pendant que les spectateurs prennent connaissance de leurs cartes, transférez la première carte clé à peu près au milieu du jeu à l'aide à l'aide d'une coupe glissée, et gardez une brisure au-dessus d'elle avec le petit doigt gauche. Les deux autres cartes clés restent en place sur le dessus du jeu. Invitez le premier spectateur à remettre sa carte sans le jeu, et en même temps, laissez cascader de la main droite en main gauche jusqu'à la brisure. Le spectateur pose donc sa carte directement sur la première carte clé. Laissez tomber les cartes restantes sur la carte du spectateur, et égalisez le jeu. Recommencez ces opérations deux fois encore, et ne vous inquiétez pas si le hasard vous fait couper le jeu entre une carte clé qui se trouve déjà dans le jeu et la carte du spectateur qui lui est contiguë: cela n'a pas d'importance - je suppose que vous comprenez pourquoi.

2. Tout comme pour la première méthode, au départ les trois cartes clés sont réunies sur le dessus du jeu. Tenez celui-ci dans la position du "Contrôle après le coup d'œil du spectateur" (I, 74), et faites noter une carte en utilisant cette technique, carte au-dessus de laquelle vous gardez une brisure. Pendant que vous vous tournez vers le deuxième spectateur, qui doit également noter une carte, transférez la carte clé qui se trouve sur le jeu au-dessus de la carte du premier spectateur à l'aide d'une coupe glissée. Recommencez les mêmes manœuvres avec le deuxième spectateur ainsi que le troisième. A la fin de ces opérations, il y aura une carte clé au-dessus de chacune des cartes mémorisées par les trois spectateurs.

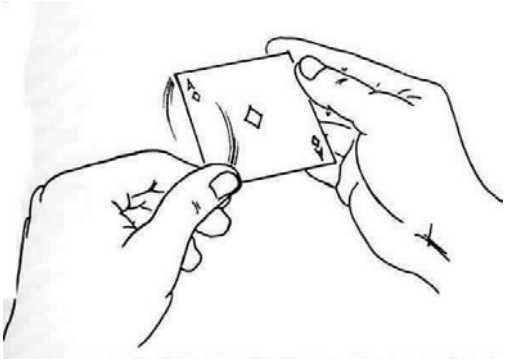
Comme vous le constatez, il suffit d'utiliser pour le choix des cartes des procédés qui permettent de garder une brisure au-dessus ou en dessous des cartes choisies. Ensuite, il est facile de placer une carte clé directement sur ou sous chacune d'elles.

5. La méthode Malini pour montrer une carte

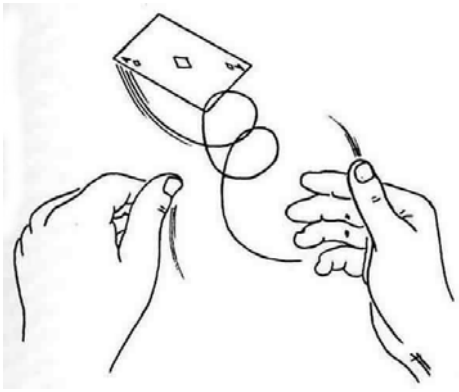
Vous penserez peut-être que la technique que je vais expliquer maintenant n'est pas très importante; néanmoins, j'attache du prix à ces petites choses et je m'en sers beaucoup. Il s'agit d'un moment de suspense, qui retarde la révélation d'une carte choisie, et que cette petite fioriture est chargée de mettre en valeur. Cela me rappelle une phrase de Dai Vernon, qu'il citait souvent, et qui est de Léonard de Vinci: *"Ce sont les petites choses qui mènent à la perfection, mais la perfection n'est pas une petite chose."*

La main droite tient la carte face en bas par son coin inférieur droit. Levez et abaissez insensiblement la main, pour imprimer à la carte un mouvement oscillatoire. La main gauche la saisit alors par son coin supérieur gauche, entre le pouce sur le dos et l'index sur le face. La main droite s'abaisse et se déplace vers l'avant, pendant que la main gauche s'élève et se déplace vers l'arrière. Avec le majeur de la main droite, qui appuie sur le dos de la carte, faites pivoter celle-ci diagonalement face en haut. Ce retournement peut également s'effectuer avec la main droite seule, immobile, par l'action des doigts.

Chapitre 29



La carte est alors maintenue par la pression contraire du pouce gauche sur le coin inférieur gauche et celle de l'index droit sur le coin supérieur droit, en diagonale. Séparez légèrement vos deux mains, en les faisant tourner dans le sens des aiguilles d'une montre, imprimant un mouvement de rotation à la carte, qui est ainsi lancée sur la table, et sur laquelle elle atterrit face en haut.

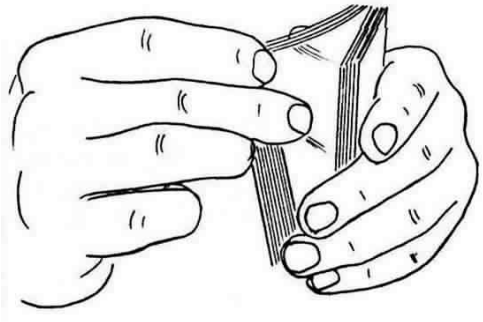


6. La disparition d'une carte

Comme le titre de cette technique l'indique, elle vous permet de faire disparaître une carte du jeu. Dai Vernon, qui l'a inventée, se servait de la colle du rabat d'une enveloppe, qu'il appliquait sur la carte choisie à l'aide de la pulpe du majeur préalablement humidifiée. Cependant, j'ai constaté qu'avec des cartes plastifiées il suffit de bien mouiller le dos de la carte sur une zone d'environ deux cm carré pour parvenir au même résultat sans autre préparation. Mais si vous ne voulez prendre aucun risque, rien ne vous interdit de mettre dans votre poche un petit bâton de colle, ouvert, qui n'attend qu votre bon plaisir.

Faites noter une carte par la méthode du coup d'œil du spectateur. Pendant que vous tenez le jeu entrouvert pour permettre au spectateur de prendre connaissance de la carte sur laquelle il vous a arrêté, la pulpe du majeur, sur laquelle vous avez préalablement mis un peu de colle ou de salive, se pose sur le coin supérieur droit de la carte du spectateur, directement sous le coin-index de celle-ci. L'illustration ci-dessous vous montre une vue latérale de cette manœuvre en train de s'effectuer. Laissez le jeu se refermer, puis égalisez-le en appuyant légèrement sur les cartes, ce qui pour effet de coller la carte du spectateur sur celle qui la précède. Pour montrer que la carte a disparu, distribuez les cartes faces en haut en une pile sur la table, ou bine laissez le spectateur le faire lui-même.

Chapitre 29



Points importants

1. La matière collante est appliquées sur la carte à un moment où l'attention du spectateur est relâchée, c'est-à-dire juste avant que vous ne laissiez le jeu se refermer.

2. Vous pouvez utiliser presque la même méthode pour marquer la face d'une carte. Pour cela, utilisez un bâton de fond de teint, couleur chair, que vous placez, ouvert, dans votre poche, ou dans quelque autre endroit facilement accessible (comme par exemple le plateau de votre table). Lorsque le spectateur a pris connaissance de sa carte, appliquez un tout petit peu de fond de teint, dont vous aurez préalablement enduit la pulpe de votre majeur droit, sur la face de la carte regardée par le spectateur. Cette marque sera totalement invisible pour quiconque en ignore la présence, parce qu'elle se trouve sur le coin-index de la carte. Quant à vous, qui savez exactement où regarder, et à quoi vous attendre, il vous suffira de passer très rapidement les faces des cartes en revue pour repérer la carte marquée. Il s'agit là d'une méthode de localisation aux multiples applications et qui, utilisée dans les bonnes circonstances, vous permettra même de mystifier des collègues magiciens. Comme souvent, cette méthode de marquage a pris naissance à la table de jeu, où elle était utilisée par les tricheurs qui se servaient d'un produit (appelé "daub" en anglais) pour marquer le dos des cartes convoitées.

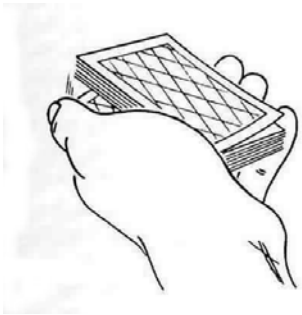
7. La coupe bluff

Cette technique sert à transférer une ou plusieurs cartes du dessus du jeu sous celui-ci, ou inversement, sans pour autant altérer l'ordonnance des autres cartes. Le plus souvent, on se sert d'une double coupe ou d'une coupe multiple pour parvenir à ce résultat. La méthode que voici a ceci d'original que le jeu est coupé une fois pour arriver au même but. Je pense qu'une coupe simple non seulement paraît plus naturelle aux yeux d'un profane, mais est également plus commune dans la mesure où elle est fréquemment utilisée pour mettre le point final à un mélange. Elle est donc parfaitement acceptée et paraît totalement innocente. Cette technique rappelle beaucoup le saut-de-coupe bluff - c'est d'ailleurs pour cela que je l'appelle la coupe bluff. Supposons donc que vous vouliez faire passer la carte supérieure sous le jeu à l'aide d'une coupe simple.

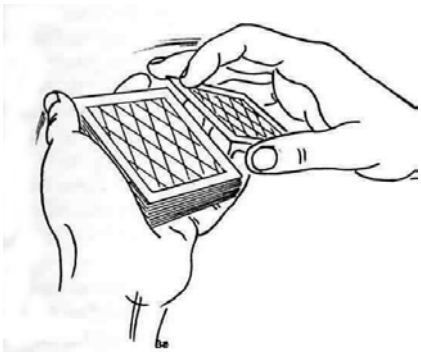
Le jeu est tenu faces en bas en main gauche dans la position de la donne. Le petit doigt gauche garde une brisure sous la carte supérieure. La manière qui vous aura permis de vous retrouver dans cette situation dépend évidemment du déroulement du tour. Ce qui est important dans tous les cas, c'est que la brisure soit obtenue au cours d'un mouvement naturel. Le pouce gauche effeuille alors les coins supérieurs gauches des cartes de haut en bas,

Chapitre 29

jusqu'à ce qu'il arrive approximativement au milieu du paquet où il maintient le jeu légèrement ouvert. Regardez vous même l'ouverture ainsi formée, et restez dans cette position pendant environ deux secondes. Vous renforcez ainsi visuellement l'idée que vous allez couper le jeu à cet endroit.



La main droite prend la carte supérieure du jeu et la transfère sous celui-ci, tout simplement, comme si vous coupiez normalement le jeu. Deux choses sont importantes ici: premièrement, pendant la manœuvre, regardez les spectateurs, ce qui vous permet au moins de diviser leur attention; deuxièmement, prenez la carte supérieure du jeu avec la main droite de telle sorte que le majeur soit presque parallèle à la petite tranche supérieure de la carte, ce qui dissimule l'absence d'épaisseur du "paquet" que vous êtes censé couper, sans pour autant cacher le dos de la carte. Ainsi, exécutée, cette coupe passera pour une coupe parfaitement normale. Une erreur souvent commise consiste à l'effectuer de manière exagérément rapide ou lente. Par conséquent, réglez sa vitesse d'exécution sur celle que vous utilisez d'habitude pour couper véritablement le jeu.



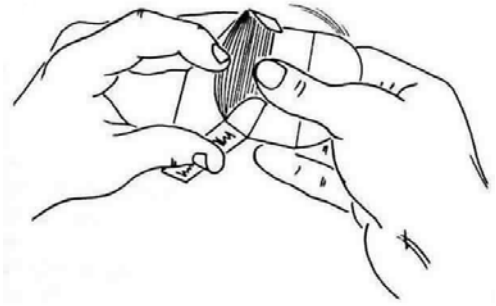
8. Laisser secrètement des cartes dans l'étui

Pour certains tours, il est nécessaire de laisser une ou plusieurs cartes secrètement dans l'étui pendant que l'on retire le jeu de celui-ci. La méthode que voici est la plus simple et la plus sûre, et peut également servir à insérer la languette du rabat de l'étui sous un nombre de cartes déterminé.

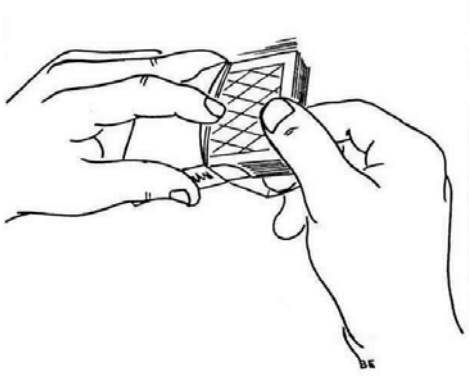
Supposons que le jeu soit dans son étui, et que vous deviez y laisser les deux cartes supérieures pour une raison ou une autre relative au déroulement du tour que vous allez présenter. Pour ce faire, tenez l'étui en main gauche comme le montre l'illustration et ouvrez le. Le dos des cartes est dirigé du côté de la découpe en demi-lune dans le dos de l'étui. Le pouce et le majeur de la main gauche exercent une pression contraire sur les côté de celui-ci près de son extrémité supérieure, ce qui a pour effet de tuiler les cartes supérieures du jeu. Le

Chapitre 29

majeur de la main droite devra peut-être aider les carte à se courber dans la bonne direction en appuyant sur la face inférieure de l'étui.



L'extrémité de l'index gauche ce met sur la petite tranche supérieure des deux cartes supérieure du jeu, et les tire légèrement vers lui. Ces deux cartes se désolidarisent ainsi du restant du jeu de quelques millimètres, lesquels suffisent à la main droite pour se saisir du reste du jeu et le tirer hors de l'étui. Il va de soi que pendant que vous effectuez ces opérations, vous ne regardez pas vos mains, mais le public. Dès que vous avez retiré le jeu de l'étui, vous pouvez poser celui-ci sur la table, découpe en demi-lune en contact avec celle-ci; personne ne soupçonnera la véritable situation. La même technique peut être utilisée pour insérer la languette du rabat derrière une ou plusieurs cartes au moment où vous remettez le jeu dans l'étui. Dans les illustrations, le jeu a été exagérément montré dirigé vers le haut pour des besoins de clarté, mais en réalité, il est incliné légèrement vers vous, afin que les spectateurs ne puissent pas voir les opérations secrètes que vous effectuez.



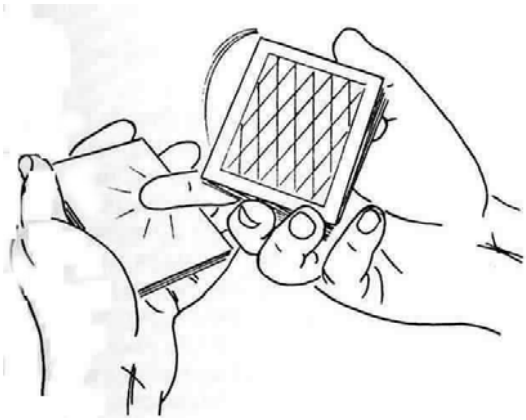
La plupart des marques de cartes présentent de part et d'autre du côté de l'étui d'où part le rabat deux incisions qui aboutissent à un pli supplémentaire, permettant au rabat de s'écarter encore davantage. Profitez de cette caractéristique si elle concerne vos propres jeux.

Chapitre 29

9. Montrer que plusieurs cartes sont identiques

Il est souvent nécessaire de montrer que toutes les cartes d'un jeu ont un dos identique; pour ce faire, le mélange hindou fournit une bonne méthode. Avec un petit paquet de quelques cartes seulement, le comptage optique expliqué dans le chapitre sur les faux comptages convient parfaitement. Cependant, la coupe-pivot d'invention plus récente présente quelques avantages sur le mélange hindou dans la mesure où la maniement des cartes est à la fois plus naturel et plus économique.

La main gauche tient un jeu à dos rouges faces en haut dans la position de la donne. La carte inférieure du jeu a un dos bleu. Le but de la manœuvre est de montrer que toutes les cartes ont un dos bleu. Pour ce faire, la main droite saisit le jeu dans la position de la coupe et transfère une dizaine de cartes de la face du jeu dans la main gauche à l'aide d'une coupe-pivot. Dès que ce paquet se trouve dans la main gauche (qui le tient dans la position de la donne), la main droite se retourne paume en haut par rotation du poignet, et l'index droit est pointé sur la face du paquet coupé en main gauche. *"Votre carte se trouve quelque part dans le jeu. Peut-être s'agit-il de celle-ci, ou bien de celle-ci, ou encore de celle-là... A part vous, personne ne pourrait le dire."* Tout en disant cela, vous avez retourné la main droite paume en bas et recommencé à transférer des petits paquets de cartes de la face du paquet en main droite sur les cartes en main gauche, en retournant la main droite paume en haut pour identifier chaque fois, de l'index droit tendu, la carte que les hasards des coupes successives ont placée sur la face du paquet en main gauche. Grâce à ce geste, les spectateurs voient le dos bleu de la carte inférieure du jeu, qu'ils prennent chaque fois pour une carte différente.



L'attention des spectateurs est attirée sur la face du paquet en main gauche, mais il n'empêche que la couleur du dos du paquet en main droite est enregistrer en même temps. Lorsqu'il ne vous reste plus qu'un quart environ du jeu en main droite, posez-le sur les cartes en main gauche, en gardant une brisure entre les deux portions du jeu à l'aide du petit doigt gauche; à ce moment-là, la main droite reprend le jeu dans la position de la donne, le pouce droite reprenant la brisure du petit doigt, pendant que la main gauche sous-coupe environ le tiers inférieur du jeu sur le dessus de celui-ci. Cela fait, la main droite coupe toutes les cartes qui se trouvent au-dessus de la brisure, se retourne paume en haut, et montre encore une fois le dos de la carte de que paquet. Il ne vous reste plus qu'à placer celui-ci sous les cartes en main gauche, et à retourner le jeu entier faces en bas à la manière d'une page que l'on tourne: le jeu se retrouve ainsi faces en bas en main gauche, dans la position de la donne. Une fois de plus, un dos bleu est visible sur le dessus du paquet.

Chapitre 29

Points importants

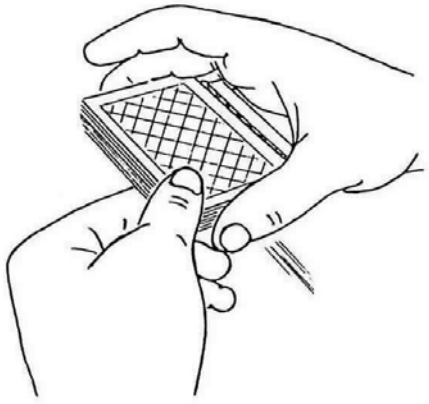
1. Si les manœuvres que je viens de décrire sont effectuées avec assurance et sans hésitation, aucun spectateur ne pensera que les dos des cartes puissent être d'une couleur autre que bleue.

2. La même technique permet de montrer que les faces de toutes les cartes du jeu sont identiques. Il va sans dire que très rares sont les situations où il est pertinent de montrer que toutes les cartes sont, par exemple, des trois de cœur, dans la mesure où pas un spectateur ne croira un seul instant qu'il en est vraiment ainsi, à moins que vous ne présentiez la chose comme un gag. Mais il en va tout autrement si vous montrez que le jeu est entièrement composé de Jokers ou de cartes blanches, par exemple.

10. L'enlevage-transfert

Cette technique, née à la table de jeu, a de multiples applications magiques. C'est à Dai Vernon que revient le mérite de l'avoir adaptée à la cartomagie. Les quatre As sont sur la table, en une pile, faces en bas. Le jeu est faces en bas dans votre main gauche, dans la position de la donne, il s'agit de transférer invisiblement les carte inférieure du jeu sur le paquet d'As.

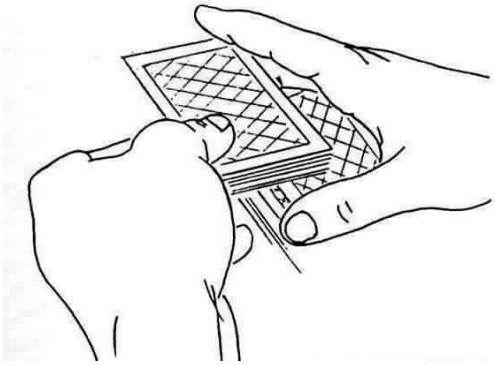
La main droite prend le jeu dans la position de la coupe, ce qui libère la main gauche et vous permet de vous en servir pour indiquer le paquet d'As qui se trouve directement devant vous; vous suivez ce geste du regard. Au moment où le jeu est transféré dans la main droite, l'index gauche pousse la carte inférieure vers la droite sur deux centimètres environ, où elle est prise entre la pulpe du pouce et du petit doigt droits. Pour faciliter cette manœuvre, l'index peur préalablement boucler la carte, et profiter ensuite de son ressort pour la glisser à droite. Le jeu est tenu à une vingtaine de centimètres à droite, au-dessus du paquet d'As. Levez les yeux et regardez les spectateurs, pendant que la main gauche saisit le jeu par la partie inférieure de sa grande tranche, pour le poser sur la table, à votre gauche.



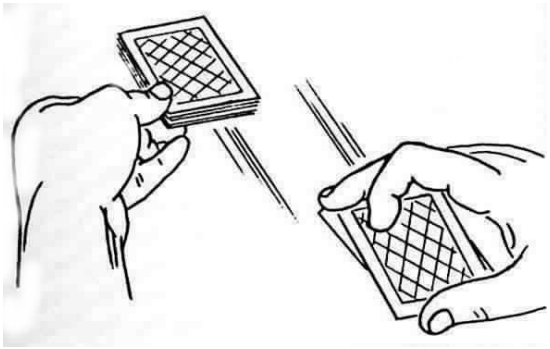
Les deux mains se déplacent alors vers la gauche, jusqu'à ce qu'elles se trouvent directement au-dessus du paquet d'As. Pendant que la main gauche continue son déplacement vers la gauche, en emportant avec elle le jeu, la main droite s'abaisse avec la carte qu'elle tient, et qu'elle pose sur le paquet d'As dès que le jeu se trouve à la verticale de celui-ci.

Chapitre 29

Grâce à la technique de la boucle, on peu aussi séparer plusieurs cartes de la face du jeu et les transférer ensemble sur le paquet sur la table.



La main droite, tenant la carte enlevée, descend en ligne droite sur le paquet d'As, qu'elle saisit dans le même mouvement. La tenue de la carte enlevée est telle que celle-ci se confond visuellement avec les cartes sur la table. Il va de soi que, pendant ce transfert, les doigts de la main droite restent bien serrés. La main gauche termine son mouvement, pose le jeu à une vingtaine de centimètres à votre gauche, et revient aussitôt à la main droite pour l'aider à égaliser les cartes. Si la surface n'est pas assez moelleuse, la main droite peut simplement faire glisser le paquet d'As par-dessus le bord de la table, où la main gauche est prête à le recevoir.



Points importants

1. Je vous recommande de maintenir la carte enlevée entre la pulpe du pouce et celle du petit doigt. Bien que cette prise expose davantage la carte, elle permet cependant de prendre le paquet sur la table de manière plus directe et plus naturelle. Dans certains cas, vous pourrez également tenir la carte enlevée comme il est expliqué pour l'enlevage latéral, c'est-à-dire entre la pulpe du pouce d'un côté et la dernière articulation du petit doigt de l'autre, ce qui permet à la carte d'être mieux cachée par la main.

2. Bien que la carte ne soit à proprement parler jamais empalmée, une synchronisation correcte des mouvements des deux mains, jointe à une exécution précise, garantit qu'elle ne sera vue de nulle part. Si vous avez des spectateurs placés à votre extrême gauche, il faudra que vous teniez le jeu légèrement incliné, de manière que la partie de la carte décalée à droite soit cachée par le jeu lui-même. Dans ces conditions, le transfert restera invisible, même de la gauche.

3. Je ne soulignerai jamais assez l'intérêt de cette technique. Au départ, elle était

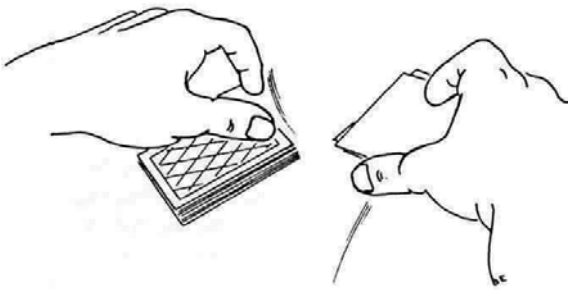
Chapitre 29

utilisée par les tricheurs pour se débarrasser de cartes supplémentaires sur le jeu, ou bine pour en transférer de celui-ci sur la main qui leur avait été distribuée. Dans le domaine de la cartomagie, elle peut remplir d'autres fonctions. Dans bien des cas, elle peut remplacer utilement l'empalmage, dont elle n'a aucun des inconvénients.

11. L'empalmage-transfert

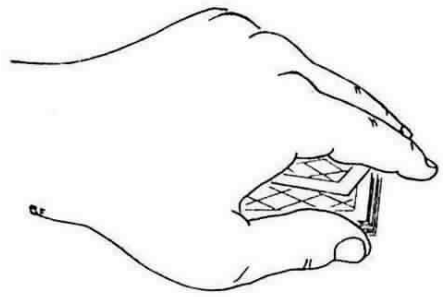
Tout comme la technique précédente, celle-ci permet de transférer invisiblement une, voire plusieurs cartes, d'un endroit à un autre. La méthode que voici se sert de l'empalmage rapide du tricheur. Une fois de plus, c'est à Dai Vernon que revient le mérite d'avoir été le premier à étudier cette technique en conjonction avec la cartomagie. Malgré cela, elle n'est que rarement utilisée, sans doute parce qu'on croit, à tort, qu'il est impossible de la mettre en oeuvre de manière convaincante dans une situation de magie de table, où l'opérateur a des spectateurs aussi bien à droite qu'à gauche. Vous verrez que, même dans ces conditions, la technique que je vais vous expliquer maintenant est parfaitement trompeuse.

Le jeu est face ne bas sur la table, un peu à votre gauche, orienté vers 1 heure. Dans votre main droite, vous tenez par exemple cinq cartes que vous venez de montrer comme quatre. Ces cartes sont faces en haut, et la carte "disparue" est la carte inférieure du petit paquet. Dans le moment de relâchement de l'attention consécutif à la disparition de la carte, les deux mains égalisent le petit paquet. La main droite saisit les quatre cartes supérieures et les pose ostensiblement au milieu de la table (mouvement prioritaire). La main gauche garde la carte inférieure dans la position de l'empalmage rapide (reportez-vous pour de plus amples détails sur celui-ci au chapitre consacré aux empalmages plus loin dans ce volume), et se déporte vers la gauche, dans le but de ramasser le jeu qui se trouve sur la table (mouvement secondaire).



Votre attitude et votre regard soulignent l'action de la main droite. La main gauche agit dans la zone d'ombre, et n'effectue qu'un geste maximale. Elle s'abaisse sur le jeu, pour le prendre dans la position de la donne, mais par au-dessus. Cela place la carte empalmée directement au-dessus du jeu, mais pas sur celui-ci, car elle en reste séparée par quelques millimètres. La main gauche s'empare du jeu et se retourne paume en haut, ce qui a pour effet de faire tomber le jeu, de par son propre poids, faces en haut sur la carte empalmée.

Chapitre 29



Points importants

1. L'empalmage-transfert est une technique qui doit être exécutée sur le mode décontracté; elle ne doit pas nécessairement être faite rapidement, mais sans hésitation, et, surtout, elle doit être parfaitement intégrée au déroulement du tour, de manière à paraître totalement naturelle. C'est cela qui en assure l'invisibilité.

2. Si vous ne travaillez pas sur une surface moelleuse, le ramassage du jeu par la main gauche peut poser quelques problèmes. Dans ce cas, faites-le glisser par-dessus le bord de la table, mais sans plaquer la main totalement dessus, car cela suggérerait que vous avez posez quelque chose sur lui; veillez à ce qu'il reste toujours une certaine distance entre la paume de la main et le dessus du jeu, celle qui l'en sépare naturellement lorsque le jeu est dans la position de la donne. Ce n'est que lorsque la main se retourne paume en haut que le jeu tombe sur la carte empalmée.

Cette technique remplit de nombreux services dans les situations les plus diverses, comme par exemple le transfert secret de quelques cartes pour une routine d'As ou d'huile et l'Eau.

12. La technique KM

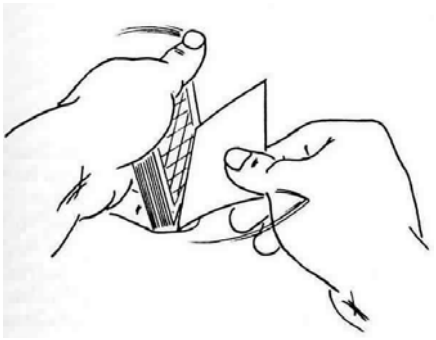
Les lettres K et M sont les initiales de Kardyro et Marlo, qui ont inventé la technique et lui ont donné son nom. Elle sert à retourner une ou plusieurs cartes secrètement face(s) en bas ou face(s) en haut sur le jeu, ou dans le jeu, préparer des arrangements dans lesquels certaines cartes doivent être mises face à face avec d'autres, se débarrasser d'un ou de plusieurs cartes (qui doivent rester ignorées des spectateurs) à la fin d'un effet, remplacer une levée double, etc. Dans la description qui suit, elle est utilisée pour se débarrasser secrètement d'une carte sur le dessus du jeu. Supposons que les trois cartes supérieures du jeu soient des cartes que vous connaissez. Le spectateur nomme la sienne - c'est celle qui se trouve en deuxième position. Une levée double vous permet de montrer que la carte que le spectateur vient de nommer se trouve sur le dessus du jeu (une levée triple vous aurait permis de montrer la troisième comme étant celle du dessus).

Grâce à la technique KM vous pouvez maintenant vous débarrasser de la carte gênante (la deuxième de la levée double, celle qui se trouvait initialement sur le jeu), et lancer la carte nommée par le spectateur sur la table, comme si vous n'aviez jamais eu qu'une seule carte en main.

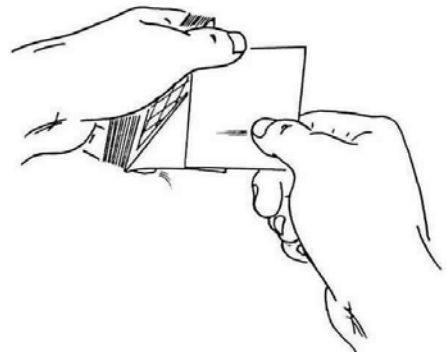
Tenez le jeu faces en bas en main gauche, dans la position de la donne. Retournez les

Chapitre 29

deux cartes supérieures faces en haut comme une seule, à la manière d'une page que l'on tourne. le petit doigt garde une séparation entre la carte double et le dessus du jeu au moment où elle retombe face(s) en haut. L'index et le majeur droits entrent dans cette séparation, et se mettent sur le dos de la carte double, pendant que le pouce droit se pose sur la face, ce qui vous permet de tirer les deux cartes comme une seule vers la droite. Lorsque la grande tranche gauche de la carte double atteint la grande tranche droite du jeu, la main gauche bascule celui-ci vers la droite.

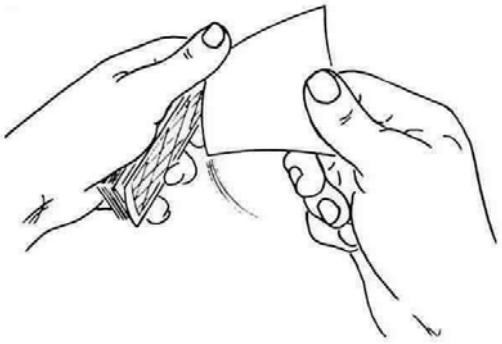


La main gauche continue son mouvement de bascule vers la droite, ce qui incline encore davantage le jeu vers le côté, et permet aux extrémités de l'index et du majeur droits de pousser la carte inférieure de la double vers la gauche, où sa grande tranche vient buter contre les dernières phalanges des majeur, annulaire et petit doigt gauches. La pulpe de ces doigts vient s'appliquer contre le dos de la carte double, et retient la carte inférieure sur le jeu. Simultanément, le pouce droit tire la carte visible vers la droite.



Sans marquer de temps d'arrêt, la main droite continue de tirer sa carte vers la droite, et le pouce gauche glisse sur la face de celle-ci jusqu'au coin supérieur gauche, qui finit par se dégager de sous lui avec un effet de ressort. En même temps, la main gauche continue de basculer, pour finalement se retrouver paume en bas. La carte qui se trouvait originellement sous la carte visible se retrouve ainsi face en bas sur le dessus du jeu, et la main droite ne tient plus que la carte visible depuis le début, face en haut. L'ensemble de ces manœuvres doit être exécuté de préférence au cours d'un temps faible, et donner l'impression que vous donnez simplement une chiquenaude à la carte en main droite avec le pouce gauche, un peu comme une fioriture soulignant la révélation de la carte avant que vous ne la lanciez sur la table.

Chapitre 29



Points importants

1. Au lieu de tenir la carte double par le coin inférieur droit, la main droite peu la tenir dans la position fermée de la coupe, tenue préconisée lorsque les cartes sont plus nombreuses, car elle dissimule la véritable épaisseur du paquet aux spectateurs.

2. La technique KM peut également être utilisée pour remplacer la levée double. Voici comment: le jeu est tenu faces en bas en main gauche, dans la position de la donne. Retournez la carte supérieure face en haut sur le jeu, à la manière d'une page que l'on tourne et, en même temps, assurez une brisure sous la carte suivante avec le petit doigt gauche. Supposons que la carte retournée face en haut soit l'As de trèfle. Effectuez maintenant la technique KM telle qu'elle est décrite ci-dessus, avec les deux cartes supérieures du jeu qui sont au départ dos à dos. A la fin du mouvement, la main gauche reste paume en bas, sinon les spectateurs verront la carte qui sera alors face en haut sur le dessus du jeu. Remettez maintenant l'As de trèfle tenu en main droite face en bas sous le jeu faces en haut, et maintenant seulement retournez la main gauche à nouveau paume en haut. Vous avez ainsi deux cartes faces en haut l'une sous l'autre sur le dessus du jeu. Si vous tournez le jeu un peu vers vous au moment d'y poser l'As de trèfle, le mouvement d'ensemble n'en paraîtra que plus naturel.

3. La technique KM pour préparer un arrangement: supposons que les quatre As soient sur le jeu, groupés par couleurs. Supposons également que le tour que vous allez montrer nécessite que les deux As de chacune des paires soient mis face à face. Grâce au KM, cette préparation peut être réalisée en deux mouvements qui peuvent passer pour de simples gestes ludiques. Tout d'abord, faites glisser les quatre cartes supérieures vers la droite, parfaitement superposées, et retournez la carte inférieure de ce paquet face en haut sur le jeu grâce au KM. Il ne reste plus qu'à recommencer en ne prenant cette fois-ci que les deux carte supérieures. La situation des As sera alors la suivante, à partir du dessus du jeu: face en bas, face en haut, face en bas, face en haut. Dans ce cas, il est préférable d'utiliser la position fermée de la coupe pour tenir les cartes en main droite.

4. Vous pouvez également utiliser la technique KM pour retourner la ou les carte(s) inférieure(s) d'un groupe de cartes éventaillées tenues en main droite.

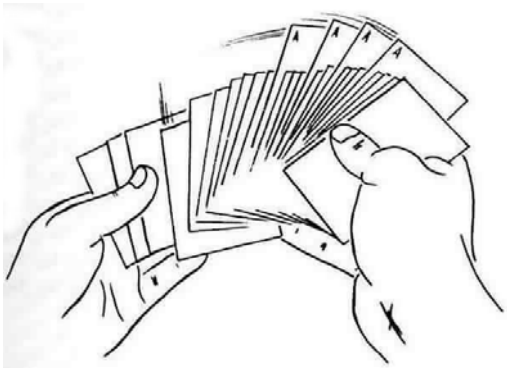
Chapitre 29

13. L'ajout secret de Dai Vernon

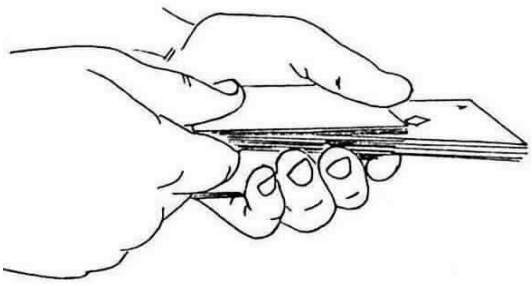
Cette technique, de Dai Vernon permet d'ajourer secrètement un certain nombre de cartes à des cartes retirées ostensiblement du jeu. L'ajout secret est fait dans des conditions tellement naturelles qu'il n'éveillera par le moindres soupçon, même chez le spectateur le plus méfiant. Cette technique pourrait aussi figurer dans le chapitre consacré aux filage de petits paquets.

De toutes les variations existantes, je décrirai celle qui sert le plus souvent. Supposons, pour les besoins de l'explication, que vous vouliez ajouter trois cartes quelconques aux quatre As. C'est une situation de départ très fréquente pour les routines d'As, où trois des As doivent secrètement être échangés contre des cartes quelconques.

Le jeu est tenu faces en haut et, avec la technique intitulée "Retirer des cartes pendant l'étalement du jeu en main" (tome I), cherchez les quatre As pour les mettre en saillie externe sur la moitié de leur longueur environ. Continuez à étaler les cartes, comme si vous vouliez vous assurer qu'il ne reste pas d'As dans le jeu, et servez-vous de vos annulaire et petit doigt gauches pour mettre la quatrième carte à partir de l'extrémité gauche de l'étalement en légère saillie interne.

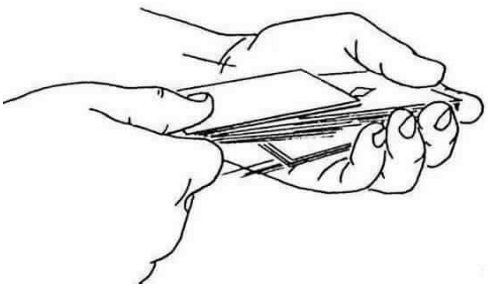


Maintenant, rassemblez les cartes en main gauche, dans la position de la donne. La quatrième carte à partir du dessous du jeu faces en haut reste en saillie interne, et les quatre As, sur la petite tranche supérieure du jeu, sont légèrement éventaillés. Si cela n'était pas le cas, la main droite pourrait les éventailler avant que vous ne passiez à la phase suivante. Cela fait, la main droite saisit le jeu par son coin inférieur droit, l'index droit se mettant sur le dos de la carte en saillie pour la plaquer contre les cartes qui se trouvent au-dessus d'elle, formant ainsi une séparation entre elle et les trois cartes inférieures. Les doigts de la main droite pénètrent dans la séparation ainsi créée, et saisissent le jeu par son coin inférieur droit.

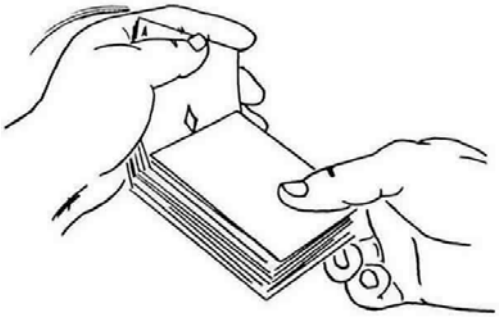


Chapitre 29

Sans marquer de pause, avancez la main gauche, en emportant les trois cartes qui se trouvent sous la séparation, jusqu'à ce que leurs petites tranches supérieures des As. Les trois cartes volées sont tenues un peu plus bas dans la main que dans la position de la donne habituelle, de manière que leurs petites tranches supérieures ne viennent pas se mettre au-dessus de la tranche de l'index gauche. Maintenant, faites pivoter la main gauche un peu vers la droite, amenant son dos au public.



Sans marquer de pause ostensible, la main gauche continue son mouvement de torsion vers la droite, et dégage les As de la petite tranche supérieure du jeu. Comme je l'ai dit plus haut, les As sont dégagés du jeu par un mouvement vers la droite, ce qui fournit une couverture maximale pour cette manœuvre. La suite dépend évidement du tour que vous pouvez placer les As (ainsi que les trois cartes quelconques que vous venez de rajouter sous eux) sou le jeu, retourner celui-ci faces en bas, et distribuer les quatre cartes supérieures faces en bas sur la table: vous avez ainsi échangé invisiblement trois des As contre trois cartes quelconques.



Points importants

1. Cette technique remplit de nombreuses fonctions: elle peut servir à échanger tout ou partie d'un petit paquet, à faire disparaître des cartes, à en rajouter invisiblement, etc.

2. La carte mise en saillie interne, qui sert à marquer le nombre de cartes qui doivent être volées, peut être remplacée par une boucle multiple. C'est d'ailleurs la solution que je préconise lorsqu'une seule carte doit être volée (reportez-vous au tour intitulé "Un pari sûr").

Cette technique illustre à merveille l'importance du naturel dans le maniement des cartes; en effet, la manipulation secrète est ici effectuée au cours d'une manœuvre qui semble tout à la fois logique et nécessaire, et de laquelle tout geste superflu ou injustifié a été éliminé. C'est ce genre de considérations, que seuls les grands maîtres comme Dai Vernon ont toujours

Chapitre 29

présentes à l'esprit lorsqu'ils manient les cartes, qui donnent à cette technique toute sa beauté interne et externe. Si vous comprenez la raison d'être et le bien-fondé de ces considérations, vous ferez des techniques qu'elles ont engendrées plus que de simples outils - des expressions concrètes d'une pensée et d'un état d'esprit; c'est peut-être ainsi que l'on finit par devenir un artiste.

B. TOURS UTILISANT DIVERSES TECHNIQUES ET SUBTILISES

1. LA CARTE INVISIBLE

Le tour que voici est une version très pratique et directe d'un effet classique connu sous le nom de "Devilish Miracle". L'essentiel a été conservé, mais tout le superflu éliminé. Pour la présentation, je me suis inspiré d'un merveilleux effet de George Kaplan décrit dans son non moins merveilleux livre, *Les Merveilles de la Prestidigitation* (Payot, Paris, 1955).

Effet:

Le spectateur choisi une carte et la montre à tous. Puis il la mélange avec quatre autres cartes, de sorte qu'il a alors cinq cartes. Le magicien retrouve la carte, la rend invisible, et la lance dans le jeu, où non seulement elle redevient visible, mais apparaît face en haut.

Déroulement:

1. Remettez le jeu à un spectateur en l'invitant à le mélanger. Lorsqu'il vous le rend, prenez secrètement connaissance de la carte supérieure (supposons qu'il s'agisse du cinq de carreau), et transférez-la au centre à l'aide d'un mélange à la française avec carte en saillie. En égalisant le jeu, le petit doigt gauche garde une brisure au-dessus du cinq de carreau. Forcez-le à un spectateur en laissant cascader les cartes de la face du jeu pendant que vous lui demandez de vous arrêter quand bon lui semble; au lieu de laisser tomber les cartes de la main droite dans la main gauche, laissez les tomber sur la table. Au "Stop!" du spectateur, lâchez toutes les cartes sous la brisure, et demandez-lui de prendre connaissance de la carte supérieure du tas qui se trouve sur la table. Demandez-lui de la montrer également aux autres spectateurs présents. Il s'agit là d'un précaution que vous devriez toujours prendre, mais particulièrement ici, afin de permettre à tous les spectateurs d'apprécier le déroulement du tour.

2. Étalez les cartes qui vous restent faces en bas entre vos mains. Invitez le spectateur à retirer quatre cartes de cet étalement, et à les ajouter à la carte qu'il a choisie. Cela fait, dites-lui de mélanger scrupuleusement ces cinq cartes, de manière qu'il ne sache plus lui-même où se trouve la sienne.

3. Prenez les cinq cartes du spectateur, et posez-les faces en haut sur le paquet qui vous reste, et que vous tenez faces en bas en main gauche, dans la position de la donne. *"Je vais vous montrer les cartes l'une après l'autre, et tenter de déterminer la quel est la vôtre. Essayez de rester impassible et de ne me donner aucune indication. Le mieux c'est que vous répondiez "Non" a toutes mes questions. Avez-vous bien compris?"* Quelle que soit la réponse du spectateur, la situation se prêtera à l'humour. Il est presque certain qu'il vous répondra "Oui". Dans ce cas, dites aussitôt: *"Non non! Vous n'avez pas compris! A partir de maintenant, vous ne devez plus répondre que pas non à toutes mes questions! Est-ce que vous*

Chapitre 29

avez compris cette fois-ci?" La plupart des spectateurs auront compris le gag à ce moment-là. Dans le cas contraire, s'il répond encore une fois "Oui" à votre question, c'est que vous êtes tombé sur le sujet idéal, et que vous pouvez continuer ce jeu jusqu'à ce qu'il finisse par dire: "Non". Dès qu'il vous dit "Non", dites du tac au tac: *"Ce n'est pas grave: je vais vous expliquer encore une fois."* Inutile de vous dire que votre réponse déclenchera de nouveaux rires, que vous interrompez en disant: *"Bon, je pense que vous avez compris et que nous pouvons commencer."* Montrez-lui les cinq cartes en les pelant l'une après l'autre du dessus du paquet en main droite dans la main gauche, et en reprenant la carte du spectateur sous le paquet en main droite à l'aide de la technique Biddle. Pour chacune des cartes, vous demandez au spectateur s'il s'agit de la sienne, à quoi il vous répond "Non". A la fin de ces opérations, vous aurez quatre cartes faces en haut en main gauche, et la carte du spectateur sera face en haut sous le paquet en main droite. Posez les cartes en main droite sur celles qui se trouvent sur la table - la carte du spectateur se retrouve ainsi face en haut au milieu du jeu faces en bas.

4. Retournez les quatre cartes qui vous restent en main faces en bas, et comptez-les comme cinq avec la technique Biddle. Il vous suffit pour cela de reprendre la première ou la deuxième carte montrée. Pendant ce temps dites ceci: *"Tout ce que je sais pour l'instant, c'est que votre carte est forcément l'une des cinq: la première, la deuxième, la troisième, la quatrième ou la cinquième. Mais je pense que c'était la troisième, non?"*Regardez le spectateur pendant que vous lui posez la question. S'il vous dit "Non" - ce qu'il est toujours censé faire - tournez-vous vers le public d'un air résigné en disant: *"C'est un têtu!"* Maintenant, faites semblant de retirer une carte du paquet, du bout des doigts, et prenez l'air de quelqu'un qui ne sait pas trop ce qu'il pourrait bien faire. Finalement, faites semblant de la poser sur un "coussin d'air" au-dessus de la tête du spectateur.

5. Étalez les quatre cartes faces en bas entre vos mains, pour que tout le monde puisse constater qu'une carte a disparu (1er effet). *"Jusqu'ici ce n'était pas trop difficile, puisqu'il m'a suffi de retirer votre carte de mon petit paquet, ce qui explique pourquoi vous ne la voit plus."* Sur ce, posez les quatre cartes sur la table en les retournant faces en haut au fur et à mesure: c'est effectivement le cinq de carreau qui manque (2e effet). *"Comme je vous l'ai dit, ce n'était pas difficile."* Faites semblant de regarder la face de la carte que vous avez posé au-dessus de la tête du spectateur, et dites: *"Votre carte était le cinq de carreau."* Il vous suffit évidement de nommer la carte que vous avez forcée au spectateur, et dont vous connaissez l'identité depuis le début (3e effet). *"Ca, ce n'était pas trop difficile non plus, puisque je me suis contenté de regarder votre carte. Mais c'est maintenant que ça va se compliquer, parce que je vais essayer de faire quelque chose de très difficile, voire d'impossible."* Faites semblant de prendre le cinq de carreau au-dessus de la tête du spectateur, et éloignez-vous autant que possible du jeu qui se trouve sur la table. Faites le geste de lancer la carte invisible en direction de celui-ci, et dites: *"Je lance votre carte dans le jeu, et pour que vous puissiez mieux la voir, je l'ai fait se retourner en vol afin qu'elle y atterrisse face en haut!"* De votre index seulement, étalez précautionneusement le jeu sur la table jusqu'à ce que le cinq de carreau apparaisse face en haut dans l'étalement (4 e effet). Vous n'utilisez qu'un seul doigt pour étaler les cartes afin d'éviter que l'on pense que vous avez enfoncé la carte dans le jeu au dernier moment. C'est ainsi que pend fin un tour facile, mais qui fait toujours beaucoup d'effet sur le public.

Dernières réflexions

1. J'ai donné quelques éléments de boniment, mais le déroulement du tour permet bien

Chapitre 29

d'autres occasions de faire de l'humour avec le spectateur. Je vous conseille cependant de ne pas en faire trop et de rester dans le juste milieu, sinon vous risquez de porter préjudice à l'effet magique, qui doit toujours passer avant le reste.

2. Avant de montrer les cinq cartes au spectateur, rien ne vous empêche de les étaler rapidement faces en haut entre les mains, et de transférer la carte du spectateur - que vous connaissez - en deuxième, troisième ou quatrième position, étant donné que ce sont ces positions-là qui sont les plus commodes pour la technique Biddle. De toute façon, c'est ce qu'il faudra que vous fassiez si les hasards du mélange effectué par le spectateur ont transféré sa carte en première ou en dernière position.

2. LES QUATRE SAISONS

Ce tour, reposant sur un principe d'une simplicité diabolique, gagnera à être intégré à une routine dans laquelle les quatre As, ou quatre autres cartes de la même valeur, servent de leitmotiv. L'idée remonte à Lin Searles, qui se servait d'une coupe glissée comme méthode opératoire. Dans la version que vous allez lire, je lui ai subtiliser la coupe bluff, que je trouve à la fois plus naturelle et plus trompeuse que la coupe glissée.

Effet:

Les quatre As sont sur la table. Le magicien pose trois cartes quelconques sur le premier As, et perd ce paquet de quatre cartes dans le jeu en coupant celui-ci. Il recommence les mêmes opérations avec les deux As suivants. D'un bout à l'autre, les gestes restent au-dessus de tout soupçon, et les As sont visibles jusqu'à la fin. Finalement, lorsque le magicien pose les trois cartes sur le dernier As, il s'avère que tous les quatre As sont à nouveau ensemble.

Déroulement:

1. *"Le jeu de cartes est une représentation allégorique du temps. Il est composé de deux couleurs: le rouge pour l'astre brûlant du jour, et le noir pour les ténèbres de la nuit. Les cinquante-deux cartes dont il est composé nous renvoient aux cinquante-deux semaines de l'année. Chaque famille comprend treize membres, tout comme l'année comprend treize phases de la lune. Les douze figures du jeu - les valets, les dames et les rois - rappellent les douze mois de l'année; si l'on additionne les valeurs de toutes les cartes, l'on obtient 264, 365 si l'on y ajoute le Joker... Enfin, les quatre familles, comme ces quatre As, représentent les quatre saisons."* Disposez les quatre As en une rangée faces en haut de gauche à droite sur la table, dans l'ordre suivant à partir de la gauche: cœur, carreau, trèfle et pique. Le reste du jeu est face en bas dans votre main gauche, dans la position de la donne.

2. *"L'As de cœur représente le printemps, qui s'étend sur le mois de mars, d'avril et de mai."* Tout en disant cela, étalez les trois cartes supérieures du jeu face en bas en main droite, sans en changer l'ordre. Vous pouvez évantailler ces trois cartes et les montrer faces au public: *"Ces trois cartes quelconques représentent les trois moi du printemps."* Servez-vous des trois cartes en main droite pour retourner l'As de cœur face en bas sur la table, et posez les trois cartes sur lui. Puis, prenez ce paquet composé de quatre cartes, et posez-le sur le jeu, non sans avoir montrer l'As une dernière fois: *"Mais le printemps passe vite..."* Égalisez le jeu, et profitez-en pour maintenir une brisure sous la carte supérieure du jeu avec le petit doigt

Chapitre 29

gauche. Effectuez une coupe bluff qui, tout en donnant l'impression que vous coupez le jeu au milieu, transfère simplement la carte au-dessus de la brisure sous le jeu. *"...et bientôt il n'est plus qu'un souvenir."*

3. Recommencez les mêmes manœuvres avec les deux As suivant (qui représentent respectivement l'été et l'automne), à savoir: étalez les trois cartes supérieures du jeu, servez-vous-en pour retourner l'As qui se trouve sur la table face en bas, posez les trois cartes sur l'As, pour finalement couper le paquet de quatre cartes au milieu du jeu - en fait, transférer la carte supérieure sous le jeu. Il va de soi que, lors de l'étalement initial des trois cartes supérieures du jeu, vous veillez à ce que les spectateurs ne puissent entrevoir accidentellement les As, et à ne montrer que les cartes quelconques. A la fin de ces opérations, il n'y aura plus que l'As de pique sur la table, et les trois autres As seront sur le jeu.

4. *"Et, pour finir, trois mois d'hiver..."* Posez les trois cartes supérieures du jeu - sans en montrer les faces, cela va de soi - su l'As de pique. *"...Mais l'hiver passe, lui aussi, pour ne nous laisser que le souvenir du temps enfui et des quatre saisons."* Marquez une petite pause, puis servez-vous de l'As de pique pour retourner faces en haut les trois autres cartes: les quatre As sont a nouveau réunis.

Dernières réflexions

1. Étudiez bien la dynamique du regard ainsi que le rythme lors de l'exécution de la coupe bluff - ce n'est qu'ainsi qu'elle sera trompeuse à 100%. La coupe bluff est si naturelle qu'elle supporte la répétition, à condition que vous n'attiriez pas indûment l'attention sur elle.

Chapitre 30

"Je déclare qu'il n'est d'autres ténèbres que l'ignorance."
(William Shakespeare)

Chapitre 30 TECHNIQUES UTILISANT LA BRISURE, LE DÉCALAGE ET LA CARTE EN SAILLIE INTERNE

Ce chapitre est consacré aux méthodes qui permettent de "marquer" certains endroits du jeu, de manière à localiser une ou plusieurs cartes qui y ont été placée, et à s'en servir ultérieurement pas l'intermédiaire d'autres techniques, comme par exemple les contrôles. Je me limiterai à trois principes de base: la brisure, le décalage et la saillie interne. Leurs applications sont innombrables, et vous trouverez parmi les exemples que je vous propose des solutions à nombre de problèmes posés par vos propres tours. Afin de tirer le maximum de profit de ce chapitre, il est préférable d'avoir déjà assimilé les notions de brisure, de décalage, et de mise en saillie telles qu'elles ont été expliquées dans le premier tome de ce cours.

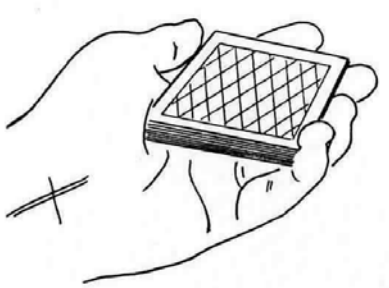
A. Techniques utilisant la brisure

1. L'obtention d'une brisure lors de la cascade des cartes d'une main dans l'autre

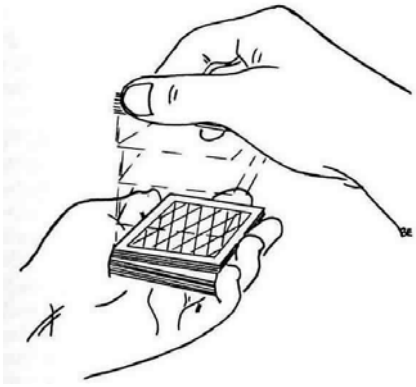
Cette excellente méthode pour obtenir une brisure au-dessus d'une ou de plusieurs cartes m'a été montrée par le magicien américain John Carney au Magic Castel en 1987. Elle prépare parfaitement un contrôle ultérieur, particulièrement le saut-de-coupe. De toutes les méthodes que je connais, c'est la plus sûre, la plus nette et la plus rapide. Elle se caractérise aussi par son élégance, son économie et sa beauté. N'omettez surtout pas de lire les "Points importants", où vous trouverez des exemples d'applications pratiques.

La main droite laisse tomber régulièrement dans la main gauche, à partir de la face du jeu, les cartes tenues dans la position de la coupe en main droite, jusqu'à ce que la moitié des cartes environ soit passée d'une main dans l'autre, pour permettre, au spectateur, en vous disant "Stop!" quand bon lui semble, de prendre connaissance de la carte qui se trouvera alors sur la face du paquet en main droite. Pendant ce temps, la main gauche égalise ses cartes. Les doigts ne touchent que très légèrement les côtes de cette portion, et il est même préférable qu'ils en soient séparés d'un millimètre. Seule l'extrémité du petit doigt appuie sur la grande tranche droite du paquet, dans la direction du thénar. Il s'ensuit que l'extrémité du petit doigt dépasse automatiquement de la grande tranche droite des cartes, près du coin inférieur droit, comme la montre l'illustration. Cette position de la main gauche est indispensable à l'obtention de la brisure qui va suivre.

Chapitre 30



La main droite remet ses cartes en position horizontale, et les laisse tomber régulièrement sur le paquet en main gauche. A cause de la tenue relâchée des doigts de la main gauche, ces cartes tombent assez bien égalisées sur celles de la main gauche. Seule la partie charnue de l'extrémité du petit doigt empêche les deux portions de se confondre. A peine les dernières cartes tombées, la main droite se met sur le jeu qu'elle égalise du bout des doigts. Lorsqu'ils est remis dans la position normale de la donne, le petit doigt maintient la brisure entre les deux portions. Un enlevage latéral permettra de contrôler la carte sur le jeu, et un mélange à la française sous celui-ci.



Points importants

1. L'exécution de cette technique demande que vous puissiez bouger les doigts indépendamment les uns des autres. Le pouce, l'index, le majeur et l'annulaire de la main gauche n'exercent aucune pression sur les tranches des cartes - c'est à peine s'ils sont en contact avec elles, surtout le pouce; en revanche, le petit doigt, lui, doit appuyer assez fortement contre la grande tranche droite du jeu.

2. Afin que la brisure ne soit pas visible dans le coin supérieur droit du jeu, il faut que vous égalisez les cartes dès qu'elles se retrouvent toutes en main gauche.

3. Cette techniques peut être utilisée comme un contrôle de la manière suivante: faites choisir une carte par la méthode expliquée plus haut. Au "Stop!" du spectateur, celui-ci prend la carte supérieure du paquet en main gauche, en prend connaissance, et la remet au même endroit. Laissez cascader les cartes qui vous restent en main droite sur celles en main gauche, en gardant une brisure entre les deux positions comme il vient d'être expliqué. Maintenant, la carte du spectateur peut être transférée sur le jeu à l'aide d'un saut-de-coupe, d'un mélange à la française, ou d'autres techniques idoines.

4. Cette technique peut être rendue encore plus facile grâce au petit truc suivant: faites

Chapitre 30

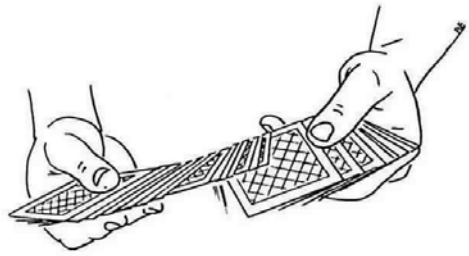
cascader les cartes de la main droite en main gauche jusqu'à ce que le spectateur vous dise "Stop!". Pendant qu'il prend connaissance de la carte sur laquelle il vous a arrêté, le petit doigt gauche obtient une brisure sous la carte supérieure de la portion en main gauche. Le spectateur pose sa carte sur celle-ci. Vous pouvez maintenant laisser cascader les cartes qui vous restent en main droite sur celles en main gauche sans vous inquiéter de quoi que ce soit, puisque le petit doigt assure déjà une brisure. Avouez qu'il serait difficile de rendre les choses plus simples ou plus sûres! La carte du spectateur peut maintenant être contrôlée directement en avant-dernière position sous le jeu, d'où vous pouvez en disposer à votre guise.

5. Le même résultat peut être obtenu avec la chair du thénar, dont une petite portion peut également servir à maintenir une brisure entre les deux paquets. D'ailleurs, dans certains cas, c'est la méthode la plus simple et la plus directe.

2. La technique crocodile

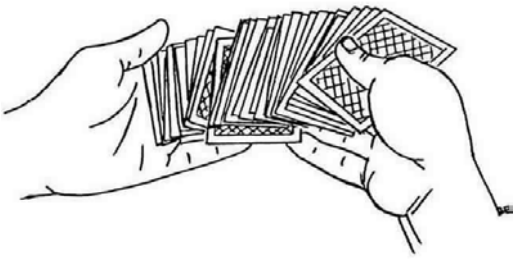
Voici une excellente technique qui peut entre autres servir de phase préparatoire à un contrôle, ou encore marquer une position précise dans le jeu. Celui-ci s'ouvre par sa petite tranche supérieure comme les mâchoires d'un crocodile, d'où le nom que j'ai donné à cette technique.

Un spectacle choisit une carte pendant que vous étalez le jeu entre vos mains. Après qu'il en a pris connaissance, demandez-lui de la remettre dans l'étalement, et pour ce faire, ouvrez celui-ci légèrement sur sa petite tranche supérieure, afin de lui faciliter le replacement de sa carte. Les extrémités des petits doigts dépassent de la petite tranche inférieure des cartes, ce qui vous permet de les incliner vers le haut, une position beaucoup plus naturelle que si elles étaient tenues horizontalement. En plus, cette tenue permet de faire un étalement plus large, ce qui semble augmenter la marge de manœuvre du spectateur pour le replacement de sa carte.



Dès que le spectateur a replacé sa carte dans l'étalement, la partie charnue de l'extrémité du petit doigt droit se met sur la face de la carte qui se trouve au-dessus de la séparation. Mettez le pouce gauche sur la carte du spectateur, et tirez-la vers vous de manière qu'elle se retrouve à égalité avec les autres cartes de l'étalement. Fermez l'ouverture et, simultanément, faites glisser la carte directement au-dessus de celle du spectateur d'un centimètre environ vers l'arrière avec le petit doigt droit. Rassemblez les cartes, et égalisez-les du bout des doigts. Ce faisant, formez une brisure sous la carte en saillie avec le pouce droit, brisure reprise par le petit doigt gauche lorsque le jeu est remis en main gauche dans la position normale de la donne (tome I).

Chapitre 30



Points importants

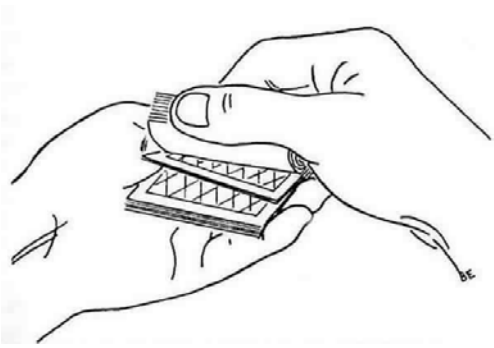
1. Une méthode semblable a déjà été expliquée sous le titre "L'obtention d'une brisure au petit doigt au-dessus de plusieurs cartes" (tome I). Les remarques que j'ai faites au sujet de cette technique sont également valables pour celle que je viens d'expliquer.

2. Pour des besoins de clarté, la saillie de la carte a été exagérée dans l'illustration ci-dessus, bien qu'au début rien ne vous empêche de la faire dépasser autant; lorsque vous vous servez familiarisé avec le procédé, la largeur de la marge blanche de la carte devrait suffire.

3. Le transfert de la brisure du petit doigt

Il est souvent utile de garder une brisure, traditionnellement maintenue par la partie charnue de la dernière phalange du petit doigt, avec une autre partie de la main. C'est le cas, par exemple, lorsqu'on veut éviter certains angles critiques dus à la position de la main par rapport aux spectateurs, ou lorsqu'on change la prise du jeu en main, ou encore lorsqu'il s'agit de préparer une technique ultérieure. Vous trouverez ci-dessus deux méthodes, une méthode à deux mains suivie d'une autre à une seule.

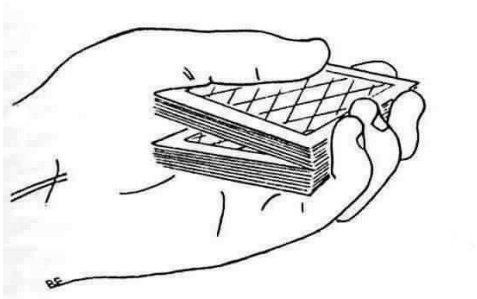
Méthode à deux mains: du point de vue technique, c'est la méthode la plus simple pour passer de la brisure au petit doigt à celle du thénar. La main droite se met au-dessus du jeu dans la position de la coupe, et effeuille les petites tranches inférieures des cartes de bas en haut. Le pouce saisit les cartes au-dessus de la brisure et les courbe vers le haut pour commencer l'effeuillage. Le thénar vient alors s'appuyer légèrement contre la grande tranche gauche de la portion inférieure, de manière à permettre à un peu de peau de se mettre sur elle. Cette portion de peau se met automatiquement entre les deux portions du jeu lorsque les cartes du paquet supérieur retombent sur la portion inférieure.



La brisure ainsi formée ne peut se voir que de l'arrière, le pouce gauche appuyant sur

Chapitre 30

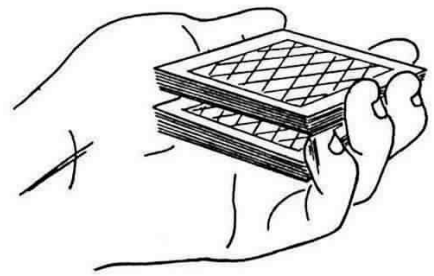
le dos du jeu afin de l'empêcher de se propager jusqu'à la petite tranche supérieure.



Dans cette position, il faut surtout faire attention à deux choses. Premièrement, les deux portions du jeu ont tendance à se décaler l'une par rapport à l'autre le long de la petite tranche supérieure et de la grande tranche droite, ce qui révélerait la présence d'une séparation dans celui-ci aux yeux d'un spectateur attentif.

Pour l'empêcher, le pouce gauche adopte dès le début la position pour l'exécution de la carte à l'œil du spectateur. Deuxièmement, la partie postérieure du jeu ne doit pas être recourbée vers le haut comme un tremplin de ski, car cela trahirait la présence d'une ouverture.

Méthode à une seule main: le petit doigt, qui garde une brisure dans le jeu, appuie légèrement sur la portion inférieure de celui-ci pour l'abaisser, ce qui permet à l'extrémité de petit doigt de se replier, et de toucher la face de la portion supérieure, laquelle se soulève automatiquement lorsque le thénar relâche sa pression sur la grande tranche gauche du jeu. C'est la phase représentée par l'illustration ci-contre. Le pouce, qui s'est à peine soulevé, ou qui était allongé le long de la grande tranche gauche du jeu, appuie maintenant sur le dos de celui-ci. Le majeur, l'annulaire et le petit doigt s'écartent insensiblement de la grande tranche droite du jeu et contribuent alors à tenir celui-ci aussitôt que la séparation se referme de ce côté. Vous vous retrouvez ainsi dans la situation de l'illustration précédente.

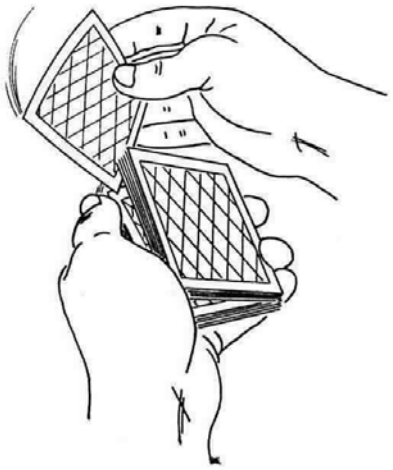


Chapitre 30

4. L'insertion d'une carte dans la brisure

On a souvent besoin d'insérer une carte dans le jeu à l'endroit marqué par une brisure. Cela peut se faire par l'arrière, ce qui ne pose aucun problème technique, mais est moins convaincant et moins net pour les spectateurs. les méthodes d'insertion par la petite tranche supérieure ne sont las légion, qui rendent celle-ci à la fois sûre et convaincante. Je considère celle que je vais vous expliquer maintenant comme étant la meilleure de toutes; elle a été mise au point par Rafael Benatar.

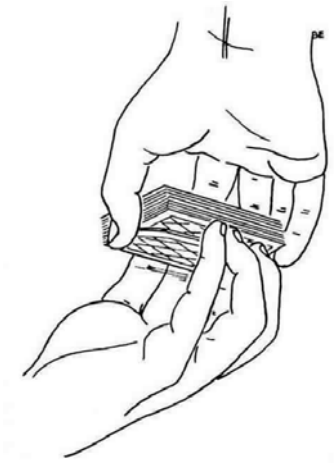
Le jeu est tenu en main gauche dans la position de la donne, faces en bas. Le petit doigt gauche maintient une brisure à peu près au milieu du jeu. Pendant que la main droite montre la carte qui doit être insérée dans le jeu, la brisure est transférée au thénar par la méthode à une seule main décrite plus haut. La main droite approche la carte du coin supérieur gauche du jeu. Le pouce gauche, dont la pression sur le dos du jeu empêchait jusqu'ici les deux portions de se séparer, se met maintenant le long de la grande tranche gauche, ce qui a pour effet de faire s'ouvrir automatiquement le jeu de quelques millimètres. Le pouce gauche se met alors sur la portion inférieure, sur laquelle il appuie légèrement. La main droite insère sa carte dans l'ouverture ainsi créée. On doit avoir l'impression que c'est le pouce gauche qui a formé celle-ci.



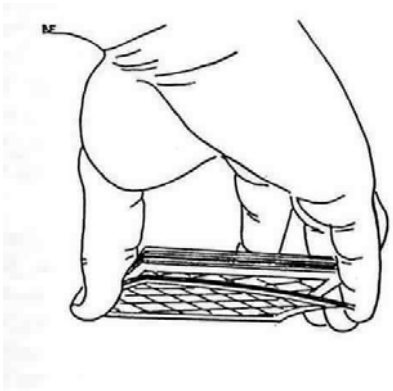
5. La brisure Erdnase

Le jeu est tenu face en haut en main gauche dans la position de la donne; le petit doigt gauche maintient une brisure sous les quelques cartes inférieures du jeu. La main droite soulève le jeu au bout des doigts, et le petit doigt en profite pour agrandir la brisure de quelques millimètres. Les extrémités du majeur, de l'annulaire et du petit doigt gauches se trouvent sur la grande tranche droite des cartes sous la brisure, et se déplace vers l'avant dans un mouvement d'égalisation, ce qui étend la séparation sur le long de toute la grande tranche droite du jeu. Le petit doigt droit appuie contre le coin supérieur droit, et la partie charnue de son extrémité est insérée dans la brisure. L'illustration montre une vue du dessus.

Chapitre 30



Pour terminer le mouvement d'égalisation effectué avec la main gauche, celle-ci revient en arrière. Le pouce gauche sur la grande tranche gauche du jeu, et le majeur, l'annulaire et l'auriculaire sur la grande tranche droite égalisent le jeu; pendant tout ce temps ,l'index gauche fait pression contre le dessous du jeu. Celui-ci est alors transféré en main droite, qui le prend par au-dessus dans la position de la coupe. Maintenant, la brisure est pour ainsi dire invisible quel que soit le point de vue sous lequel on se place pour regarder le jeu. Si elle est au milieu du jeu, il faut que celui-ci soit bien égalisé, de manière qu'il ne se produise aucun décalage entre les deux portions dans la petite tranche supérieure. C'est la raison pour laquelle la pression du petit doigt doit être très légère, et juste suffisante pour conserver la brisure.



B. Techniques utilisant le décalage

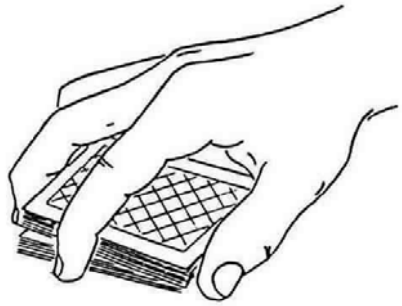
Le décalage présente sur la brisure l'avantage de vous permettre de poser le jeu sur la table sans perdre la position qu'il marque dans le jeu. Il sert souvent à préparer une brisure ultérieure, et constitue donc une technique précieuse pour le cartomane exigeant.

1. Le décalage dans l'étalement

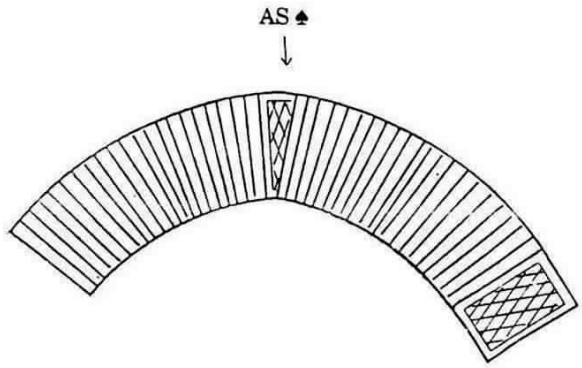
La technique que voici sert pour de nombreux tours. Je vais vous expliquer le principe de base, que vous pourrez appliquer en maintes occasions. Vous trouverez l'explication détaillée de la formation du décalage dans le premier tome de ce cours.

Chapitre 30

Le jeu est tenu dans la position de la donne. Le petit doigt gauche maintient une brisure au-dessus de l'As de pique, vers le milieu du jeu. La main droite se met au-dessus de celui-ci, dans la position de la coupe, dans le but de l'étaler en un ruban de gauche à droite sur la table. C'est pendant la courte trajectoire de la main vers la table que la brisure est transformée en décalage. Juste avant l'étalement, le jeu est tenu entre le pouce et le majeur comme le montre l'illustration ci-dessous, afin de ne pas refermer accidentellement le décalage entre les deux portions. L'index se trouve sur la grande tranche gauche du jeu, à l'intersection des deux portions.



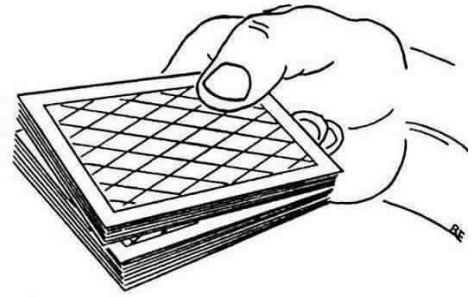
Etalez maintenant le jeu en arc de cercle e gauche à droite sur la table. La pression de l'inex au point d'intersection des deux portions permet de consever le décalage pendant cette manoeuvre et d'obtenire le résultat représenté par l'illustration ci-dessous. De votre point de vue, le décalage est très apparent, mais cela n'est pas le point de vue des spectateurs à cause de la perspective formée par les lignes des grandes tranches des cartes. Dans l'illustration, le décalage a été exagéré à dessein afin qu'il soit bien visible; en réalité, la carte au-dessus de laquelle vous teniez la brisure est bien moins exposée.



Chapitre 30

2. Le spectateur maintient le décalage

Cette application du décalage ne manque pas d'audace, et plaira à beaucoup précisement à cause de cela. Au départ, vous avez une brisure dans un endroit précis du jeu. La main droite le prend par au-dessus, dans la positon de la donne, et transforme la brisure en décalage. La main gauche prend alors le jeu près du coin inférieur gauche et le tend au spectateur, auquel vous demandez de le tenir comme le montre l'illustration.



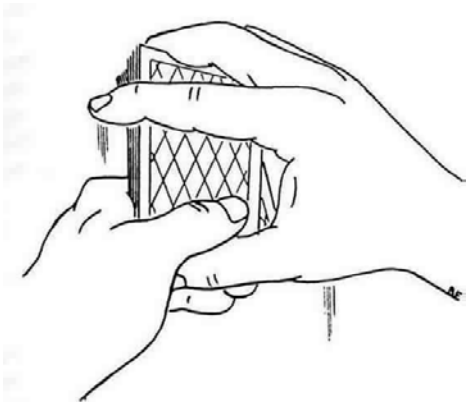
En même temps, vous mimez le geste avec votre main droite pour que le spetateru comprenne ce que vous attendez de lui. Vous pouvez maintenant montrer vos mains vides, ou bien les utiliser à autre chose, pour finalement récupérer le jeu: le décalage entre les deux portions du jeu sera toujours là. Cette manière de procéder est particulièrement trompeuse lorsqu'elle prépare une forçage classique à l'étalement; ou bien un forçage à l'effeuillage. Il faut évidemment que le décalage entre les deux portions soit aussi peu ostensible que possible; il a été exagéré à dessein dans l'illustration pour plus de clarté.

3. Le décalage et l'éventail

Cette superbe technique qui permet de conserver une brisure tout en éventaillant le jeu a été mise au point par Dai Vernon et décrite dans l'un de ses ouvrages. Je ne connais que très peu de spécialistes qui l'utilisent, sans doute parce qu'elle semble particulièrement difficile d'exécution. Un essai suffira pour vous rendre compte que c'est exactement le contraire.

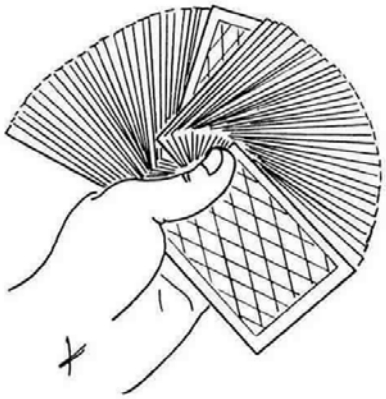
Le jeu est tenu en main gauche dans la position de la donne, faces en bas. Le petit doigt gauche maintient une brisure quelque part au milieu du jeu. La main droite se met par-dessus le jeu dans la position de la donne, et transforme la brisure en décalage. Elle déplace le jeu vers l'avant, en préparation pour un éventail à deux mains. Normalement, le décalage entre les deux portions n'a pas besoin de dépasser la largeur de la bordure blanche du dos des cartes. Mais, pour plus de clarté, les illustrations le montre beaucoup plus grand.

Chapitre 30



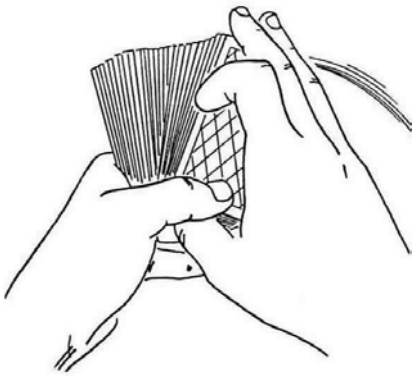
La main droite éventaille normalement les cartes. Examinez leur configuration dans l'éventail, et vous verrez que l'endroit du décalage est nettement marqué par un "coin"; mais le fait que vous ayez éventaillé les cartes convainc le spectateur le plus sceptique qu'il vous est impossible de garder quelque contrôle que ce soit sur l'une d'elles.

L'éventail peut être formé comme je l'explique dans le premier tome de ce cours, mais il est préférable de partir de la position représentée par l'illustration précédente, dans laquelle la main droite tient le jeu dans la position de la coupe, et où c'est l'index droit, posé à l'intersection des deux portions, qui éventaille les cartes.



Refermez l'éventail en mettant le petit doigt de la main droite contre l'extrémité droite de l'éventail, et en déplaçant la main droite vers la gauche. Le petit doigt se met à l'endroit où il ne risque pas de refermer le décalage, c'est-à-dire à deux centimètres environ de la petite tranche supérieure des cartes. L'impression d'ensemble créée est la même que lors de la formation de l'éventail, c'est-à-dire tout ce qu'il y a de plus naturel. En outre, cette manière de procéder est la plus économique et la plus directe pour se retrouver dans la position de la coupe qui permet de récupérer le décalage.

Chapitre 30



A ce moment-là, le jeu est transféré au bout des doigts, et le pouce et le majeur de la main droite, en appuyant respectivement sur les petites tranches supérieure et inférieure des carte, forment une ligne de pression qui ne risque pas de supprimer le décalage. Les grandes tranches des cartes sont respectivement tenues par le pouce sur le côté gauche et le majeur sur le côté droit, à deux centimètres environ de la petite tranche supérieure des cartes. Celles-ci sont ainsi égalisées par de légers mouvements appliqués sur ces deux lignes de pression, sans nuire au décalage. La partie charnue de l'extrémité du petit doigt gauche se pose sur le décalage, qui est parfaitement sensible, appuie légèrement dessus, et reprend ainsi la brisure. A partir de là, poursuivez en fonction des exigences du tour.

Chapitre 30

C. Techniques utilisant la carte en saillie interne

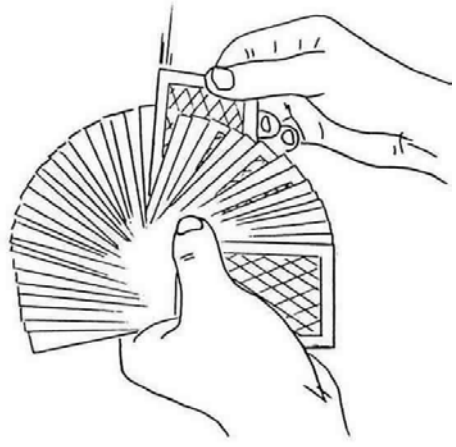
Ces techniques utilisent une carte mise en saillie interne pour marquer une ou plusieurs positions précises dans le jeu. Ce n'est pas toujours une seule carte qui est mise en saillie, mais un petit paquet, ou plusieurs cartes mises en biseau, comme vous le verrez. Comme le décalage, la carte en saillie est très utile pour garder une position secrètement arquée dans le jeu, *en attentant* d'enchaîner avec un contrôle.

Cependant, la carte en saillie possède l'avantage non négligeable de pouvoir être décalée dans le jeu, et de permettre ainsi un repérage mobile, dynamique. Bien que cela puisse aussi être le cas avec la brisure et le décalage, le déplacement de la carte en saillie est cependant à la fois plus net, plus sûr et plus simple du point de vue technique.

1. Le contrôle à l'éventail de Le Paul

Cette technique sert à contrôler une carte ostensiblement insérée au milieu du jeu éventaillé. La méthode imaginée par Paul Le Paul est très ingénieuse et particulièrement convaincante, et peut servir de phase préliminaire à de nombreux contrôles.

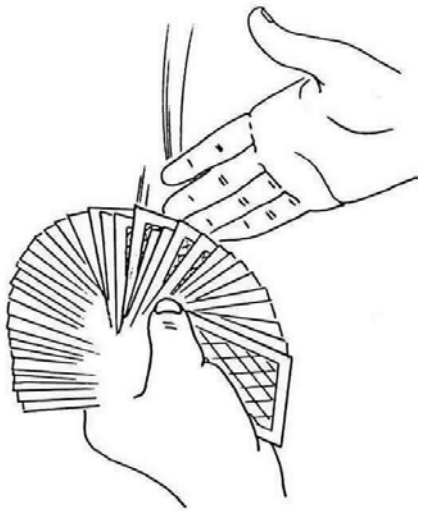
Le jeu est éventaillé, un spectateur retire librement une carte de l'éventail. Après en avoir pris connaissance, il la replace au milieu de l'éventail. Mais, à cause de la pression exercée par votre pouce gauche sur le point de convergence des cartes, le spectateur ne peut insérer sa carte que sur les deux tiers de sa longueur environ. Si le spectateur force la carte dans l'éventail, ressortez-la sur la moitié environ de sa longueur en disant: *"J'aimerais que tout le monde la voie"*, et en tenant l'éventail en position verticale, faces des cartes tournées vers les spectateurs. La carte est insérée dans l'éventail dans le prolongement du pouce gauche. Rien ne vous empêche d'ailleurs d'insérer vous-même la carte dans l'éventail, dans la mesure où cette opération est effectuée de manière naturelle afin qu'elle soit au-dessus de tout soupçon.



Maintenant, enfoncez complètement la carte dans l'éventail, en tapant sur sa petite tranche supérieure avec la main droite, alignant ainsi apparemment la carte avec les autres. En réalité, le fait d'enfoncer la carte à égalité avec les autres a pour effet de faire légèrement dépasser la petite tranche des deux cartes adjacentes (celle qui se trouve à gauche et celle qui se trouve à droite de la carte choisie) hors de la petite tranche inférieure du jeu. Refermez

Chapitre 30

l'éventail de gauche à droite, soit d'une main, soit des deux, et égalisez les cartes en leur donnant une petite secousse vers l'avant pour les faire buter contre l'index gauche, ce qui égalise la petite tranche supérieure du jeu. Mais, grâce au principe des cartes plongeantes, la carte choisie dépasse maintenant de la petite tranche inférieure du jeu sur la largeur environ de sa marge blanche - ce n'est évidemment pas beaucoup, mais cela se voit, et surtout, cela se sent.



Points importants

1. Après la tape donnée sur la petite tranche supérieure de la carte choisie pour l'enfoncer dans le jeu, celle-ci ne dépasse plus de l'arc de cercle formé par la ligne supérieure de l'éventail. Tout au plus cette dernière peut-elle montrer un profil un peu écrasé à cet endroit à cause de la tape donnée à la carte par la main droite.

2. Voici le principe qui est à l'œuvre: si vous regardez les cartes qui se trouvent dans la zone d'enfoncement de la carte choisie, vous constatez que celle-ci est à égalité avec les autres cartes de l'éventail, alors que les cartes immédiatement adjacentes sont plus enfoncées d'un demi-centimètre environ. Ensuite, lorsque vous refermez l'éventail de gauche à droite, vous retournez les cartes, et celles qui dépassaient un peu de la petite tranche inférieure dépassent maintenant de la petite tranche supérieure. Mais, dès que l'index gauche égalise celle-ci (par une petite secousse d'arrière en avant de la main qui tient le jeu), les cartes qui dépassent sont remises à égalité avec les autres, c'est-à-dire qu'elles s'enfoncent un peu dans le jeu et, par là même, font ressortir, par la petite tranche inférieure du jeu, à cause de la friction exercées sur elle, la carte du spectateur prise en sandwich entre elle.

Chapitre 30

2. Le contrôle au biseautage

Dans cette technique d'obtention d'une saillie, une partie du jeu est en main gauche, et la main droite laisse tomber les cartes restantes sur elle; il en résulte un biseautage de la petite tranche inférieure de celles-ci sous lesquelles il est alors facile de former une brisure. Cette technique a déjà fait l'objet de nombreuses descriptions dans les livres spécialisés, mais celle-ci sont souvent erronées, comme on peut le constater en voyant certains magiciens l'appliquer; car elles disent toutes que la portion du jeu en main droite doit être jetée obliquement sur celle en main gauche; or cela n'est pas le cas.

La main gauche tient une moitié environ du jeu, la main droite l'autre. Supposons que le spectateur vienne de prendre connaissance de la carte supérieure du paquet en main gauche, et que vous vouliez garder une brisure au-dessus d'elle. La main droite tient son paquet légèrement incliné directement au-dessus de celui en main gauche; autrement dit, il n'est pas décalé vers l'arrière par rapport à celui-ci. Cette position n'est d'ailleurs tenue que pendant une demi-seconde environ, juste avant que la main ne laisse tomber ses cartes sur celles de la main gauche. Dans l'illustration, l'inclinaison du paquet en main droite a été exagérée afin de la rendre plus apparente.

La main droite lâche ses cartes. Celles-ci *ne sont pas lancées*, mais simplement *lâchées* sur celles de la main gauche. Comme la portion de la main droite a été légèrement inclinée vers l'avant juste avant qu'elle ne tombe, l'arête inférieure de la petite tranche supérieure de ce paquet entre en contact avec le paquet en main gauche une fraction de seconde avant le reste du paquet, ce qui a pour effet d'en biseauter automatiquement les cartes inférieures, et de les faire dépasser de la petite tranche inférieure dès que les deux paquets sont l'un sur l'autre. A ce moment-là, donnez une légère secousse au jeu d'arrière en avant, ce qui a pour effet d'égaliser les cartes contre l'index gauche, à l'exception d'une (ou de plusieurs) cartes restée(s) en saillie au-dessus de la carte supérieure du paquet originellement en main gauche.

Chapitre 30

3. L'insertion oblique dans l'éventail

Le jeu est tenu en main gauche dans la position de la donne. La main droite insère la carte dans le jeu (voir "Le contrôle à l'enfoncement" tome I), qui est égalisé apparemment sur les quatre côtés. En fait, la carte insérées obliquement dans le jeu dépasse de la grande tranche de celui-ci près du coin inférieur droit. Eventaillez le jeu comme il a été expliqué dans "Le décalage et l'éventail", et lorsque vous refermez l'éventail de gauche à droite, la carte contrôlée dépassera de la grande tranche gauche du jeu, près du coin supérieur gauche.

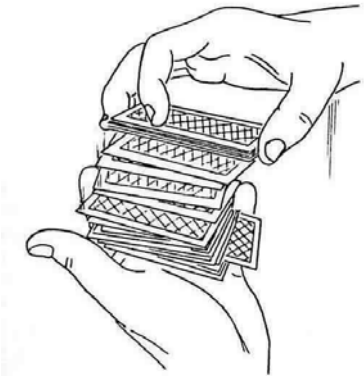
Vous pouvez alors appuyer sur elle avec le pouce gauche, et couper la portion du jeu dont elle constitue la carte supérieure sur le jeu, transférant ainsi la carte choisie sur celui-ci. Si vous refermez l'éventail de droite à gauche, la carte contrôlée dépassera de la grande tranche du jeu, près du coin inférieur droit. Dans ce cas, le petit doigt gauche n'a aucune difficulté à obtenir une brisure au-dessus ou en dessous d'elle.

4. Un maniement de la carte en saillie interne

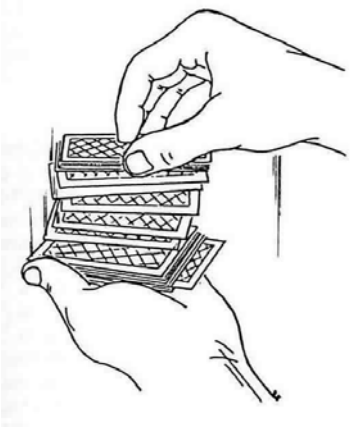
Cette technique peut être mise en oeuvre chaque fois que vous avez une ou plusieurs cartes en saillie interne, comme par exemple lorsque vous avez effectué le contrôle au biseautage (voir ci-dessus).

Le jeu est tenu dans la position de la donne. Quelque part au milieu du jeu une carte - ou un petit bloc de cartes - a été mise en saillie interne et dépasse donc de quelques millimètres de la petite tranche inférieure du jeu. La main droite saisit alors la partie du jeu qui se trouve à une demi-douzaine de cartes au-dessus de la carte en saillie, et les laisse cascader sur les cartes en main gauche. Il va de soi que cette procédure conserve la saillie intacte. Remarquez surtout la position particulièrement "ouverte" de la main gauche. Bien sûr, vous n'avez utilisé que la moitié supérieure du jeu, mais lorsque vous aurez fait la même chose avec le jeu entier dans un instant, tenu il est vrai par ses grandes tranches et non plus par ses petites, les spectateurs croiront que vous avez fait la même chose que la première fois.

Chapitre 30



Sans marquer de pause appréciable, enchaînez en saisissant le jeu par ses grandes tranches, et faites cascader les cartes de la main droite en main gauche (ou bien sur la table). La main gauche reçoit les cartes dans la position de la donne, c'est-à-dire avec l'index sur la petite tranche supérieure. La carte originellement mise en saillie l'est toujours. Il est sans doute nécessaire de regarder les cartes pour être sûr de pouvoir reprendre la brisure sous la carte en saillie, étant donné que les opérations auxquelles vous venez de vous livrer ont fait dépasser plusieurs cartes de la petite tranche inférieure du jeu, qui est donc beaucoup moins égalisée qu'avant. Pour y remédier, les cartes sont égalisées contre l'index gauche par une légère secousse de la main gauche d'arrière en avant, qui a pour effet de remettre les cartes à égalité, à l'exception de la carte en saillie qui continuera à dépasser de la petite tranche inférieure du jeu. La main droite prend alors celui-ci par ses grandes tranches et le pose sur la table. En le reprenant, le pouce droit reprend la brisure qui est aussitôt transférée au petit doigt gauche.



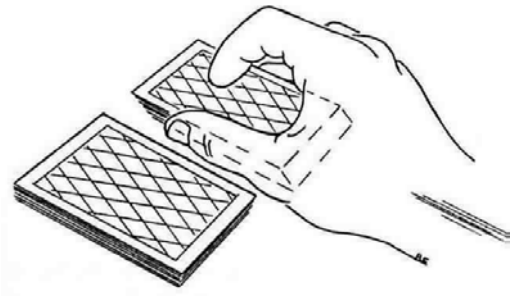
5. La carte en saillie interne et la brisure après la coupe

Voici une technique de Dai Vernon pour marquer l'endroit où le jeu a été coupé par un spectateur ou le magicien lui-même.

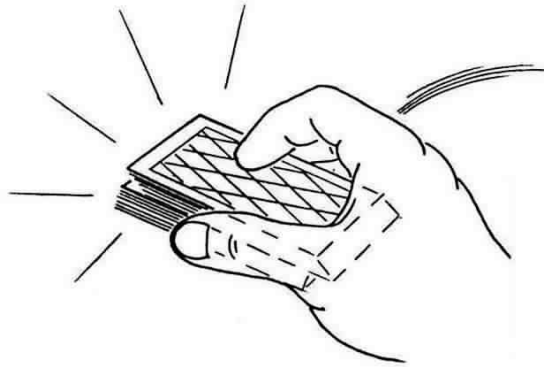
Le jeu est tenu face en bas sur la table, avec la petite tranche inférieure des cartes dirigées vers vous. Un spectateur coupe la portion supérieure du jeu et la pose à gauche de la portion inférieure. Prenez la portion qui constituait originellement la partie inférieure du jeu avec la main droite comme le montre l'illustration ci-dessous. Juste avant de soulever ce paquet de la table, afin de compléter la coupe, l'extrémité de l'index droit appuie dessus et vers l'avant, ce qui a pour effet de biseauter les cartes vers l'avant. Au départ, ce biseau

Chapitre 30

s'étendra sur un centimètre, voire davantage, mais lorsque vous vous serez familiarisé avec la manœuvre, il ne sera plus que de quelques millimètres. La tranche de la main ainsi que le thénar sont en contact avec la surface de la table, ce qui dissimule le stratagème.



La main droite pose maintenant son paquet sur celui qui constituait originellement la partie supérieures du jeu, avec une tape audible qui renforce l'illusion que la coupe a été complétée normalement. Il faut que la petite tranche supérieure du jeu soit égalisée autant que possible, l'endroit de la coupe étant quand même nettement marqué par les cartes en biseau. La main droite cache la véritable situation. Le jeu peut être laissé sur la table ou directement transféré en main gauche où, pendant qu'il est égalisé par la main droite, le pouce droit obtient une brisure sous les cartes en biseau, brisure aussitôt transférée au petit doigt gauche.



6. Considérations générales sur la carte en saillie interne

Lorsque la carte dépasse de la petite tranche inférieure du jeu que de quelques millimètres, il est toujours plus facile d'obtenir une brisure sous elle qu'au-dessus d'elle. On peut obtenir une brisure sous une carte en saillie interne même si celle-ci n'est que d'une fraction de millimètre.

La technique de la carte en saillie présente sur celle du décalage le grand avantage d'être moins visible, ou du moins plus facile à dissimuler grâce aux cartes environnantes lorsque le jeu est posé sur la table ou tenu en main, dans une attitude ouverte.

Les diverses techniques que je viens d'expliquer peuvent se combiner entre elles pour convaincre définitivement les spectateurs qu'il vous est impossible d'avoir un quelconque contrôle sur les cartes. Voici un exemple de séquence de ce genre: un spectateur choisit une carte pendant que vous faites cascader les cartes de la main droite en main gauche. Après avoir pris connaissance de sa carte, il la pose sur les cartes en main gauche. La main droite

Chapitre 30

fait cascader le reliquat du jeu sur elle, le petit doigt gauche gardant une brisure au-dessus de la carte choisie au coin inférieur droit. Enchaînez en créant un décalage entre les deux portions du jeu et éventaillez les cartes. Refermez l'éventail et posez le jeu sur la table. Reprenez-le après avoir laissé passer un peu de temps, refaites une brisure à l'endroit du décalage, et étalez les cartes entre vos mains. *"Votre carte est perdue quelque part dans le jeu."* Ou bien, faites choisir une deuxième carte. Refermez l'étalement en exécutant le saut-de-coupe à l'étalement de Le Paul. Les méandres de ce contrôle fragmenté mystifieront même un cartomane vigilant. Autre exemple: faites choisir une carte, et marquez l'endroit où elle a été replacée dans le jeu grâce à la technique du biseautage; enchaînez aussitôt avec le "Maniement de la carte en saillie interne", à la fin duquel vous posez le jeu sur la table, en attente. Dans ces conditions, il semble impossible que vous ayez pu vous livrer à quelque contrôle que ce soit.

D. TOURS UTILISANT LA BRISURE, LE DÉCALAGE ET LA CARTE EN SAILLIE INTERNE

1. LA PATTE DU MAÎTRE

L'effet de ce tour est clair et son déroulement bref. Il peut être présenté séparément, ou bien intégré dans une routine plus élaborée. Je me suis inspiré d'un tour de Martin Nash, décrit dans *Any Second Now* (U.S.A., 1977). Contrairement à la méthode originale, ma version utilise la technique du décalage, qui cache bien le stratagème mis en oeuvre.

Effet:

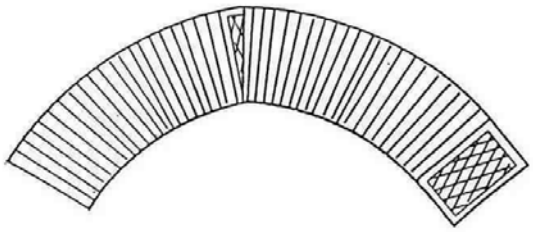
Un spectateur prend connaissance d'une carte sans la retirer du jeu. Le magicien l'étale alors en un long ruban faces en bas sur la table, et le retourne faces en haut d'un geste gracieux. Pendant que les cartes se retournent, il en saisit une du bout des doigts au sommet de la crête formée par la vague des cartes en train de basculer faces en haut, et la retire de celle-ci: c'est la carte du spectateur!

Déroulement de l'effet:

1. Remettez le jeu à un spectateur en le priant de le mélanger et de le couper. Reprenez-le et faites prendre connaissance d'une carte au milieu du jeu par la méthode du coup d'œil du spectateur. Égalisez le jeu au bout des doigts, en maintenant évidemment une brisure sous la carte du spectateur avec le petit doigt gauche.

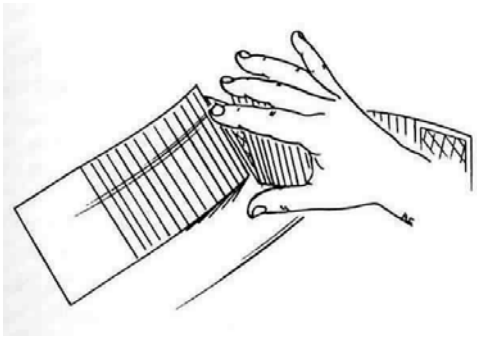
2. Dites: *"La sensibilité de l'extrémité de mes doigts est telle qu'elle me permet de lire l'identité d'une carte choisie par un spectateur. Pourriez-vous me révéler la carte que vous avez en tête?"* Pendant que vous parlez, transformez la brisure en décalage et étalez le jeu faces en bas de gauche à droite sur la table, en léger arc de cercle. L'illustration ci-dessous représente le résultat obtenu: toutes les cartes au-dessus du décalage sont parallèles entre elles, ainsi que toutes celles qui se trouvent en dessous de lui. A l'endroit du décalage, cependant la carte du spectateur est parfaitement visible de votre côté, alors que l'effet de perspective empêche les spectateurs de voir le décalage de leur côté. Même s'il se trouve des spectateurs derrière vous, il est peu probable qu'ils le remarquent, vu sa faible amplitude, et qu'ils ne savent pas où ni quoi regarder.

Chapitre 30

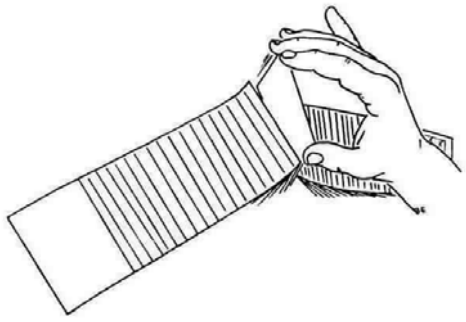


Lorsque le spectateur vous a révélé l'identité de sa carte, parcourez lentement l'étalement du bout des doigts dans un sens et dans l'autre, comme si vous essayiez de "lire" les cartes du bout des doigts.

3. Effectuez maintenant la fioriture du retournement (tome I), amenant les cartes de l'extrémité gauche de l'étalement en position verticale. L'index droit conduit la crête formée par la petite tranche supérieure des cartes qui se retournent, les autres doigts de cette main restant écartés. L'illustration ci-dessous, représente le moment où la crête arrive au décalage.



Comme vous pouvez le constater, la distance entre la carte du spectateur et les autres est nettement plus importante que celle qui sépare les autres cartes entres elles. Il est donc facile de repérer visuellement la carte du spectateur, pour la retirer du ruban en la prenant par ses coins entre le pouce d'un côté et le majeur de l'autre, comme le montre l'illustration ci-dessous.



Tenez la carte du spectateur au-dessus du ruban, et retournez-la face au public. Un effet rapide mais impressionnant! L'étalement, partagé en deux versants qui se rejoignent à l'endroit d'où vous avez retiré la carte, reste figé dans cette position très agréable à l'œil. Il est bien sûr important que les cartes gardent un intervalle constant entre elles, afin que le ruban ne se brise pas lors du retournement; le cas échéant, l'étalement peut être rectifié du bout des doigts avant le retournement pour s'assurer que celui-ci s'effectuera correctement. Comme

Chapitre 30

vous le constaterez, cet effet est beaucoup plus facile à réaliser qu'il n'y paraît à première vue. L'important, c'est de conserver une pression ferme et constante de l'index droit sur la grande tranche gauche des cartes pendant l'étalement initial, de manière à conserver le décalage.

Dernière réflexion

1. De tous les tours rapides, celui-ci est l'un des plus élégants que je connaisse. Imaginez l'effet produit sur les spectateurs lorsque vous saisissez une carte choisie du milieu de l'étalement pendant que les cartes se retournent élégamment faces en haut! Le fait que le retournement se fige au moment où la carte est saisie du bout des doigts contribue également à la beauté de l'effet. Une fois la carte retirée et montrée, vous pouvez terminer la fioriture et laisser l'ensemble des cartes se retourner.

2. Le secret de la réussite de cet effet repose sur la compréhension de la technique du décalage dans l'étalement, tel qu'il a été expliqué en détail dans la partie technique de ce chapitre. Dès que le décalage a été réalisé, l'index droit veille à ce qu'il reste intact en exerçant une pression des deux portions du jeu sur la grande tranche gauche des cartes.

2. *J'Y PENSE ET PUIS J'OUBLIE*

Ce tour merveilleux remonte à Hofzinser, le génial cartomane viennois du siècle dernier. Depuis sa parution en 1910, de nombreuses variantes ont vu le jour, dont l'intérêt était de proposer des solutions permettant de se passer des cartes truquées nécessaires dans la version de Hofzinser. Je me suis inspiré, pour celle que vous allez lire, de la solution imaginée par Christoph Borer; j'ai gardé quelques éléments du texte original de Hofzinser, et j'y ai ajouté quelques-uns de mon cru.

Effet:

Deux spectateurs choisissent chacun deux cartes. Chacun mémorise une des deux cartes et oublie l'autre. Le magicien retrouve les deux cartes mémorisées. Pour terminer, ces deux cartes deviennent les deux cartes qui ont été "oubliées".

Déroulement de l'effet:

1. Après avoir remis le jeu à un spectateur qui l'a mélangé, reprenez-le et laissez cascader les cartes régulièrement de la face du paquet en main droite dans la main gauche pendant que vous demandez au premier spectateur de vous arrêter quand bon lui semble en vous disant "Stop!" Au commandement du spectateur, précisez-lui qu'il a le choix entre deux cartes: soit les deux cartes supérieures du paquet en main gauche, soit les deux cartes inférieures du paquet en main droite, soit une combinaison de ces deux possibilités. Quel que soit le choix retenu par le spectateur, posez ces deux cartes faces en bas sur la table. Égalisez le jeu, et recommencez exactement les mêmes opérations avec le deuxième spectateur.

2. Adressez-vous maintenant aux deux spectateurs: *"J'aimerais que chacun de vous regarde l'une des cartes qu'il a choisies, et l'oublie. Oui, vous m'avez bien entendu: oubliez cette carte et rappelez-vous l'autre."* La situation ne manque pas d'humour... Poursuivez: *"Pensez surtout à oublier l'autre carte, mais n'oubliez pas de penser à celle que vous ne*

Chapitre 30

devez pas oublier." Cela fait, priez chacun des spectateurs de bien mélanger ses deux cartes entre elles, de manière qu'ils ignorent où se trouve les cartes auxquelles ils ont pensé. Pendant ce temps, faites passer la moitié environ du jeu dans la main gauche, et demandez au spectateur à votre gauche de poser les deux cartes dessus. Dès qu'il l'a fait, laisser cascader les cartes restantes sur elles, mais en gardant une brisure au-dessus d'elles avec le petit doigt gauche. Égalisez le jeu au bout des doigts, et laissez à nouveau tomber les cartes régulièrement en main gauche jusqu'à la brisure; demandez au spectateur à votre droite de poser ses deux cartes à cet endroit. Les cartes du deuxième spectateur se trouvent donc directement au-dessus de celles du premier. Les cartes restantes sont laissées tomber sur elles, le petit doigt gauche gardant comme précédemment une brisure entre les deux portions. Égalisez le jeu en conservant la brisure, et transférez les cartes sur le jeu à l'aide d'une coupe-transfert, d'un mélange à la française, ou encore d'un saut-de-coupe. Pendant ce temps, dites aux spectateurs: "*N'oubliez pas vos cartes! Il est plus facile de les oublier que d'y penser!"*

3. Sur le jeu se trouvent maintenant les deux cartes du spectateur de droite, suivies des deux cartes du spectateur de gauche. En égalisant le jeu, vous avez pris secrètement connaissance de la carte en deuxième position sur le dessus, au-dessous de laquelle vous avez formé une brisure. Demandez maintenant au spectateur de droite d'annoncer à voix haute l'identité de la carte à laquelle il a pensé. S'il nomme la carte que vous avez vue, vous savez que c'est celle qui est en deuxième position; sinon, c'est celle qui se trouve sur le jeu. Dès que le spectateur a nommé sa carte, dites: *"Pensez-vous qu'il soit humainement possible de manipuler les pensées secrètes d'un individu? Cela semble difficile à croire! Et pourtant, il me suffit de passer la main au-dessus du jeu pour qu'aussitôt votre carte pensée remonte sur le jeu."* Passez la main droite au-dessus du jeu, puis retournez soit la carte supérieure seulement, soit les deux cartes du dessus comme une seul, à la

manière d'une page que l'on tourne. C'est le premier effet. Retournez de nouveau la ou les cartes face(s) en bas, et posez sur la table la carte qui n'est pas celle du spectateur; autrement dit, si vous avez dû effectuer un retournement double, prenez simplement la carte supérieure et posez-la sur la table. Sinon, faites semblant de prendre la carte supérieure, mais en réalité prenez la suivante en effectuant une donne en second. Cette manœuvre est très facile, même si vous n'avez qu'une maîtrise imparfaite de cette technique: à ce moment-là, personne ne regardera le jeu, puisque l'effet semble terminé. Utilisez de préférence la donne en second poussée que vous pouvez pour ainsi dire exécuter au ralenti sans que personne ne le remarque si vous ne prenez pas une attitude coupable. Devant le spectateur de droite se trouve maintenant la carte qu'il a oubliée, alors que celle que vous venez de lui montrer se trouve sur le jeu. Perdez cette dernière quelque part au milieu du jeu à l'aide d'une coupe glissée.

4. Recommencez exactement les mêmes opérations avec le spectateur de gauche, à la fin desquelles la carte "oubliée" se retrouvera également face en bas sur la table, devant lui.

5. Pour les spectateurs, le tour est terminé, puisque vous avez retrouvé sans vous tromper les cartes qu'ils avaient mémorisées. Mais vous enchaînez: *"Si vous pensez qu'il est difficile de retrouver une carte pensée, vous pouvez vous imaginer la difficulté de retrouver une carte oubliée; c'est pourtant ce que j'aurais dû faire si, à la place de la carte que vous avez pensée, vous aviez pensé à la carte que vous avez oubliée. Vous rappelez-vous l'identité de la carte à laquelle vous auriez pensé si je ne vous avais pas demandé de l'oublier?"* Ce petit discours est adressé aux deux spectateurs. Normalement, ils ne devraient pas avoir oublié les deux autres cartes, ce qui ne manque pas de produire un effet comique, puisqu'ils sont censées les avoir oubliées! Vous réagissez aussitôt: *"Mais comment est-ce possible?! Je*

Chapitre 30

croyais que vous deviez les oublier!" Marquez une petite pause, pour permettre au public d'apprécier le sel de la situation. *"Comme je vous ai fait penser aux cartes oubliées..."* - indiquez le jeu que vous tenez en main, puisque les cartes oubliées sont censées s'y trouver quelque part - *"les cartes auxquelles vous avez pensé se transforment, aussi mystérieusement qu'instantanément, en celles que vous avez oubliées."* Indiquez du doigt les cartes sur la table, et retournez-les lentement faces en haut: il s'agit bien des deux cartes oubliées. Cette transformation inattendue met le double point final à un tour charmant qui produit un fort impact sur le public.

Chapitre 31

"L'imagination va toujours plus loin, et représente les choses plus grandes qu'elles ne sont; elle ne conçoit pas seulement ce qu'il y a, mais encore ce qu'il y pourrait avoir."
(Baltasar Gracian)

Chapitre 31 LES TECHNIQUES DE CONTRÔLE

Peut-être vous demandez vous, à quoi bon toutes ces méthodes de contrôle, puisqu'une seule, convaincante, suffit! Si vous présentez un tour de cartes de temps en temps seulement, vous avez raison. Mais chaque tour ne possède-t-il pas son propre contexte, à nul autre pareil? Je veux dire par là que chaque tour à son déroulement qui lui est propre, et qu'il n'est pas deux tours qui se déroulent exactement de la même manière. Et, pour que chaque déroulement soit cohérent et naturel, les techniques utilisées doivent s'harmoniser entre elles et être parfaitement intégrées à la logique interne du tour. Ainsi, le contrôle ne sera pas le même si le choix initial de la carte est fait par effeuillage, étalement des cartes sur la table, entre les mains, éventail, coupe, etc. Toutes ces situations différentes conditionnent des contrôles différents qui leur sont adaptés. C'est la raison pour laquelle je décris dans ce chapitre plusieurs méthodes de contrôle différents. Il en va d'ailleurs de même avec les saut-de-coupe et les empalmages: à chaque situation sa solution.

Les méthodes décrites dans ce chapitre sont étroitement liées aux techniques décrites dans le chapitre "Techniques utilisant la brisure, le décalage et la carte en saillie interne", dans lequel est expliquée la phase préparatoire du contrôle proprement dit, c'est-à-dire le marquage de la position d'une ou de plusieurs cartes choisies dans le jeu.

A. LES TECHNIQUES DE CONTRÔLE

Peut-être vous demandez vous, à quoi bon toutes ces méthodes de contrôle, puisqu'une seule, convaincante, suffit! Si vous présentez un tour de cartes de temps en temps seulement, vous avez raison. Mais chaque tour ne possède-t-il pas son propre contexte, à nul autre pareil? Je veux dire par là que chaque tour à son déroulement qui lui est propre, et qu'il n'est pas deux tours qui se déroulent exactement de la même manière. Et, pour que chaque déroulement soit cohérent et naturel, les techniques utilisées doivent s'harmoniser entre elles et être parfaitement intégrées à la logique interne du tour. Ainsi, le contrôle ne sera pas le même si le choix initial de la carte est fait par effeuillage, étalement des cartes sur la table, entre les mains, éventail, coupe, etc. Toutes ces situations différentes conditionnent des contrôles différents qui leur sont adaptés. C'est la raison pour laquelle je décris dans ce chapitre plusieurs méthodes de contrôle différents. Il en va d'ailleurs de même avec les saut-de-coupe et les empalmages: à chaque situation sa solution.

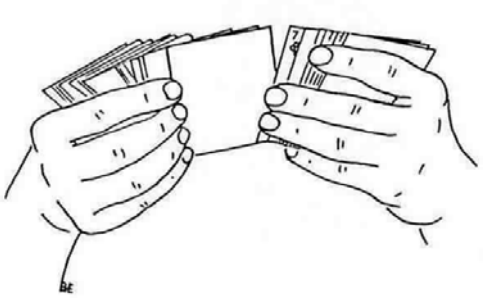
Les méthodes décrites dans ce chapitre sont étroitement liées aux techniques décrites dans le chapitre "Techniques utilisant la brisure, le décalage et la carte en saillie interne", dans lequel est expliquée la phase préparatoire du contrôle proprement dit, c'est-à-dire le marquage de la position d'une ou de plusieurs cartes choisies dans le jeu.

Chapitre 31

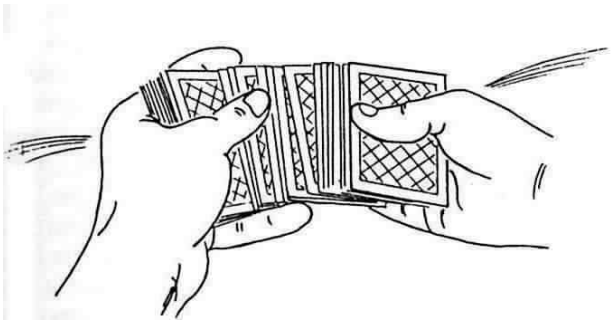
1. Le contrôle convaincant

Cette technique, permettant de contrôler une carte sur la face du jeu, ou à n'importe quel autre endroit déterminé de celui-ci, convient particulièrement lorsque le public qui entoure la table est assez nombreux. Vous comprendrez bientôt pourquoi. Supposons qu'un spectateur ait choisi une carte, et apposé sa signature sur la face de celle-ci. Pour des raisons de cohérence et de logique internes, la carte a été choisie pendant que vous étaliez le jeu entre vos mains (reportez-vous pour plus de détails au paragraphe intitulé "La théorie de la cohérence du maniement lors du choix d'une carte" du Dr Ronald Wohl, dans le premier tome de ce cours). Supposons que la carte choisie par le spectateur soit le sept de trèfle.

Invitez le spectateur à remettre la carte signée dans le jeu. Pour cela, étalez celui-ci faces en bas entre vos mains, et séparez l'étalement à peu près au milieu. La carte inférieure de la portion en main droite est tenue par sa grande tranche droite par l'extrémité des index, majeur et annulaire. L'illustration ci-dessous représente une vue par en dessous telle que la verrait un spectateur qui se trouverait sous l'étalement - ce qui n'est jamais le cas, évidemment! Le spectateur replace sa carte sur la portion étalée tenue par la main gauche, légèrement plus en avant par rapport à celle tenue par la main droite.



Demandez à un autre spectateur, en passant: *"Vous avez également vu la carte, n'est-ce pas?"* De fait, rares sont les profanes qui, ayant choisi une carte et en ayant pris connaissance, la montrent spontanément aux autres membres de l'assistance. Ce fait vous fournit le prétexte pour montrer encore une fois la carte que le spectateur vient de remettre dans le jeu. Si le spectateur répond par l'affirmative, dites simplement: *"Et n'oubliez pas qu'elle porte également la signature de ce monsieur."* Simultanément, la main droite s'abaisse jusqu'au niveau de la main gauche, et prend la carte choisie sous l'étalement en main droite de telle manière qu'elle soit à peu près égalisée avec la carte inférieure de celui-ci; il est facile de s'en assurer tactilement grâce à la présence des extrémités des index, majeur et annulaire, qui servent de butée à la carte prise.



Chapitre 31

Il n'est pas nécessaire d'égaliser les deux cartes de manière parfaite; ce qui est important, c'est que la carte choisie soit prise sous l'étalement en main droite de manière naturelle et sans tâtonnements, et que les deux portions de l'étalement ne se touchent que le temps qu'il faudrait pour faire passer une carte de l'une à l'autre, normalement. La main droite s'élève aussitôt à la hauteur de votre visage pour montrer la carte choisie une dernière fois aux spectateurs. La main gauche reste en arrière, à la hauteur de votre taille. L'illustration montre une vue de face.

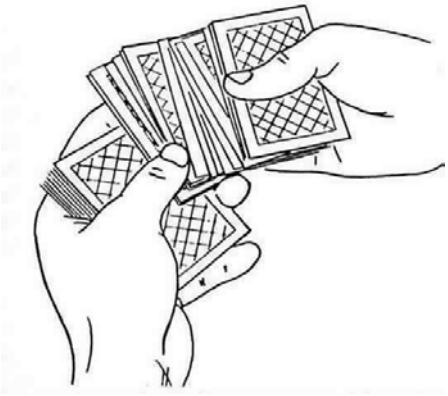
Pour montrer la signature du doigt, levez la main gauche à la hauteur de la main droite, et indiquez la face de la carte choisie avec l'index gauche. Veillez à ce que la main droite reste parfaitement immobile pendant que la main gauche vient à sa hauteur. Les deux mains se retournent ainsi au niveau de votre visage. L'illustration représente la situation telle que la voient les spectateurs à ce moment-là. L'extrémité de l'annulaire gauche se pose déjà sur la petite tranche inférieure de la portion du jeu tenue en main droite - une manœuvre essentielle destinée à empêcher ultérieurement la carte volée d'être visible du dessus.

Plusieurs choses ont alors lieu simultanément: les deux mains redescendent ensemble jusqu'à la hauteur de votre ceinture pendant que le pouce gauche se pose sur le dos de la carte directement au-dessus de la carte du spectateur (ces deux cartes sont déjà plus ou moins superposées). L'illustration montre ce que voient les spectateurs.

Chapitre 31

Ce mouvement descendant des deux mains est un geste intermédiaire, et doit être effectué comme tel. Autrement dit, il ne doit pas être précipité, même s'il est effectué un peu plus rapidement qu'un mouvement auquel est attachée une valeur plus grande, sous peine de mettre la puce à l'oreille des spectateurs.

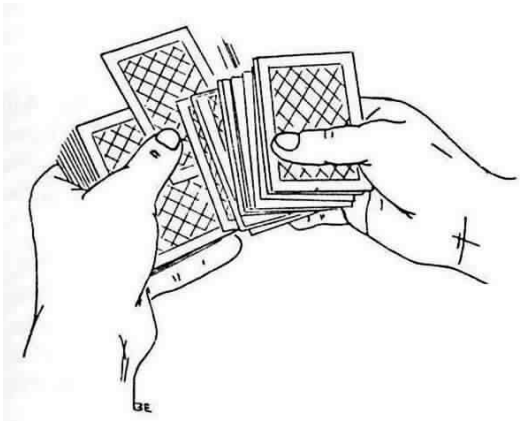
Cette illustration montre un gros-plan de la situation décrite dans le paragraphe précédent. On y voit l'extrémité du pouce gauche posée sur la carte qui se trouve directement au-dessus de la carte du spectateur, laquelle vient d'être montrée une dernière fois. Le petit doigt gauche, posé contre la petite tranche inférieure des cartes en main gauche, assure l'égalisation de celles-ci. J'attire également votre attention sur la position de la dernière phalange de l'annulaire gauche, appuyée contre la petite tranche inférieure des cartes par la main droite.



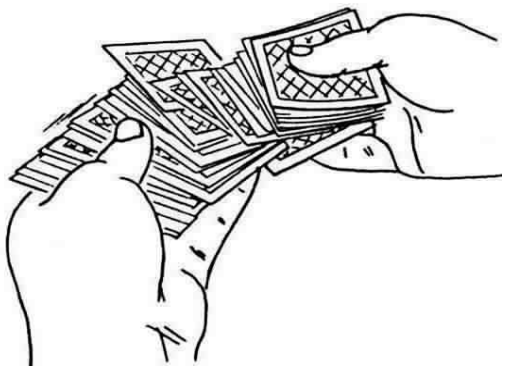
Dès que vous êtes arrivé au nadir de votre mouvement descendant, et que les deux mains se sont immobilisées, ce qui empêche *ispo facto* les spectateurs de voir les faces des cartes, le majeur et l'annulaire de la main droite tirent la carte du spectateur vers la droite de deux centimètres environ, sous les cartes étalées de la main droite. L'illustration montre une vue (interdite) du dessous.

Chapitre 31

Simultanément, le majeur (sur la face) et le pouce (sur le dos) de la main gauche tirent la carte quelconque qui se trouve au-dessus de la carte du spectateur un peu vers la gauche, et la poussent en avant sur la moitié environ de sa longueur, la faisant ainsi dépasser de la petite tranche supérieure de l'étalement. Le mouvement descendant des deux mains, aboutissant à la substitution des deux cartes qui vient d'avoir lieu, doit se faire posément et sans précipitation, sinon les spectateurs sauront tout de suite que vous avez fait "quelque chose", même s'ils sont incapables de dire au juste quoi, et que vous avez essayé de couvrir la manœuvre par un mouvement rapide.

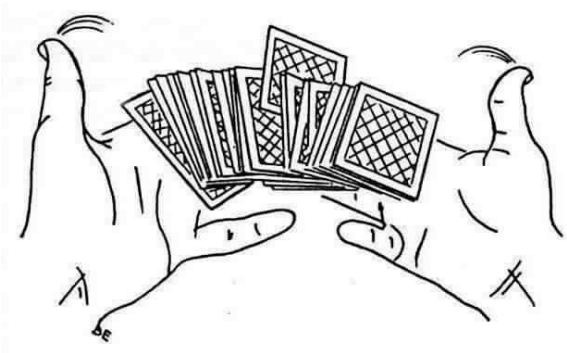


Au même instant, c'est-à-dire en même temps que la carte visible est avancée et que la carte du spectateur est volée sous l'étalement, la main droite appuie sur celui-ci pour l'abaisser légèrement, ce qui a pour effet de permettre à la carte volée de se dégager de l'étalement par sa grande tranche gauche. Sans marquer de temps d'arrêt, étalez les cartes en main gauche vers la droite avec le pouce gauche, de manière qu'elles s'engagent dans l'ouverture créée entre la carte choisie et les cartes au-dessus d'elle.



Chapitre 31

Si vous refermez l'étalement maintenant, la carte du spectateur se retrouvera automatiquement sous le jeu. Ne le faites pas tout de suite, cependant. Laissez les cartes ainsi étalées reposer encore quelques secondes entre vos mains, avec la carte censée être celle du spectateur dépassant de la petite tranche de l'étalement comme le montre l'illustration. Remarquez plus particulièrement la position des pouces, bien écartés des cartes, afin de donner une impression de franchise et d'éveiller le sentiment qu'il vous est impossible de contrôler quoi que ce soit dans ces conditions. C'est cette petite pause avant l'égalisation des cartes qui rend ce contrôle si convaincant. Maintenant seulement refermez lentement l'étalement, et tenez le jeu en main gauche dans la position de la donne. La carte signée par le spectateur se retrouve ainsi sous le jeu.



Points importants

1. Cette technique met en oeuvre un ensemble de gestes très précis qui doivent être compris et analysée avant d'être liés en une séquence fluide et naturelle. C'est dans leur synchronisation parfaite que réside la difficulté du contrôle. Relisez-en la description lentement, cartes en mains, jusqu'à ce que vous l'ayez parfaitement comprise, puis travaillez-en l'exécution jusqu'à ce que vous ayez atteint le "coulé" indispensable.

2. La carte du spectateur peut également être contrôlée ailleurs que sous le jeu. Ainsi, si, en refermant l'étalement, vous bouclez la carte inférieure du jeu, elle se retrouvera en deuxième position à partir de la face de celui-ci.

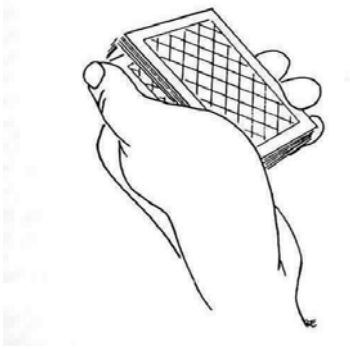
3. Dès que la carte du spectateur a été transférée sous l'étalement, elle peut être directement mise à l'empalmage de la main droite ou de la main gauche (reportez-vous pour plus de détails à "L'empalmage latéral avec le contrôle convaincant").

Chapitre 31

2. Le saut-de-coupe bluff

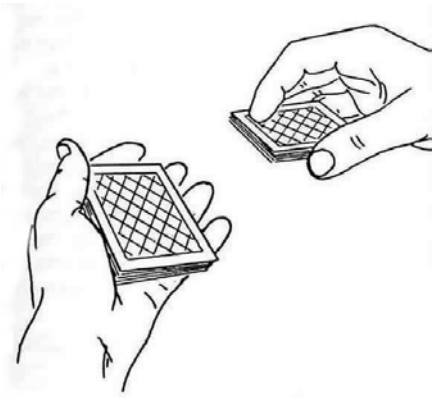
Bien que la technique que nous allons voir maintenant porte le nom de “saut-de-coupe”, en réalité, il ne s’agit pas d’un saut-de-coupe. C’est une des premières méthodes qu’aient trouvées les soi-disant experts des années trente pour remplacer un véritable saut-de-coupe, d’où son nom. La méthode que je vous propose est celle de l’Américain Tommy Tucker, à laquelle j’ai ajouté quelques subtilités de Roy Walton, Dai Vernon, Fred Kaps et moi-même, afin de la rendre à la fois plus cohérente et plus naturelle, donc plus trompeuse.

Le jeu est tenu faces en bas en main gauche dans la position de la donne. Un spectateur, assis à votre extrême gauche, est prié de dire “Stop!” pendant que vous effeuillez le coin supérieur gauche du jeu de haut en bas avec le pouce gauche. Au stop, arrêtez l’effeuillage, et invitez-le à regarder la carte supérieure de la portion inférieure du jeu. Pendant ce temps, remettez les cartes en main droite sur celles en main droite sur celles en main gauche et reprenez le jeu dans la position de la donne. *“Veuillez remettre votre carte dans le jeu.”* Dès que vous avez dit cela, effeuillez de nouveau le coin supérieur gauche des cartes de haut en bas jusqu’au milieu environ du jeu. Arrêtez-vous à cet endroit, et maintenez une ouverture dans le jeu pendant quelques secondes pour permettre aux spectateurs d’enregistrer une deuxième fois cette image à en faire autant. Ils reconnaîtront cette position: c’est la même que lors du choix de la carte.

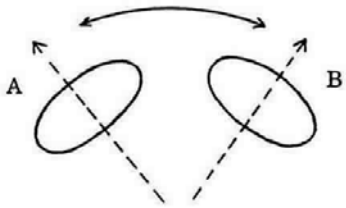


Coupez le jeu à l’endroit marqué par le pouce, en prenant la portion supérieure dans la position fermée de la coupe, et en tendant la main gauche avec ses cartes vers le spectateur, pour inviter celui-ci à y replacer sa carte. La main droite reste immobile, seule la main gauche est tenue en avant vers le spectateur. L’illustration éclaire ce que j’entends par “la position fermée de la coupe”: le majeur, l’annulaire et le petit doigt de la main droite recouvrent la petite tranche supérieure du paquet. Pour l’instant, cette tenue ne joue aucun rôle; elle sert simplement à conditionner les spectateurs à ce qui va venir, pour que le subterfuge ultérieur ne soit pas décelé. L’illustration précise également les positions relatives des deux mains l’une par rapport à l’autre.

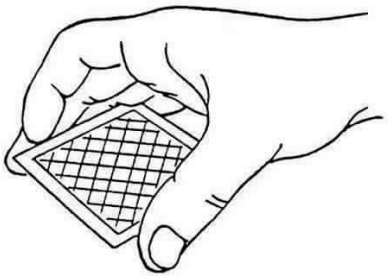
Chapitre 31



Le spectateur veut maintenant remettre sa carte dans le jeu. Dès qu'elle est sur le point de toucher le paquet tenu en main gauche, celle-ci recule et remet ses cartes sous celles de la main droite. Le jeu est aussitôt transféré dans la main gauche, qui le tient dans la position de la donne, afin de libérer la main droite pour lui permettre de faire le geste suivant. *"J'aillais oublier: j'aimerais que vous montriez votre carte à tout le monde."* Joignant le geste à la parole, effectuez un arc de cercle de gauche à droite avec la main droite. Le diagramme représente le mouvement de votre corps. Celui-ci, ainsi que la main gauche qui tient le jeu, accompagne le mouvement de la main droite. Dès que celle-ci atteint sa position à l'extrême droite le petit doigt gauche forme une brisure sous la carte supérieure du jeu. Le mouvement du pouce gauche, lorsqu'il décale la carte vers la droite, doit être fait en coordination avec le geste de la main droite; autrement dit, il doit commencer lorsque la main droite commence son mouvement en A, et se terminer lorsque la main droite arrive en B.



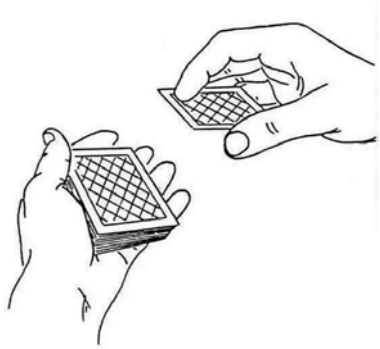
Tournez-vous de nouveau vers le spectateur qui a choisi la carte. Effeuillez encore une fois le jeu avec le pouce gauche jusqu'au milieu environ, et restez dans cette position pendant quelques secondes. Votre regard est dirigé sur le jeu en main gauche. Maintenant, levez les yeux vers le spectateur pendant que la main droite se met par-dessus le jeu et saisit la carte supérieure dans la position fermée de la coupe.



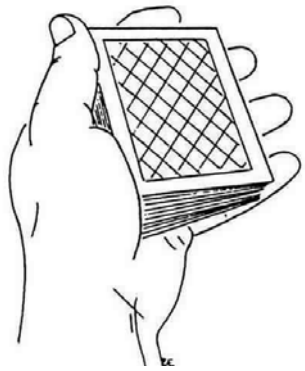
Le pouce gauche relâche sa pression sur le coin du jeu, qui se referme en même temps que les doigts de la main droite dissimulent la petite tranche supérieure des cartes. La main

Chapitre 31

droite ne bouge pas pendant que la main gauche est tenue vers le spectateur pour lui permettre de poser sa carte sur le paquet (composé en fait de la totalité du jeu à l'exception de la carte supérieure). Ce déroulement simple renferme un certain nombre de détails importants sur lesquels je reviendrai dans la rubrique "Points importants". Veillez plus particulièrement à ce que l'impression d'ensemble donnée par le maniement truqué ressemble à celle créée lorsque le jeu est vraiment coupé au milieu. Les conditionnements antérieurs assurent au stratagème une couverture optimale.



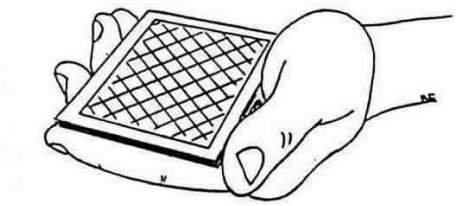
L'épaisseur du paquet en main gauche doit être dissimulée de l'avant, sinon l'illusion qu'il ne s'agit que de la moitié du jeu est détruite. Dans le mouvement d'avancer la main gauche vers le spectateur sont prises les précautions nécessaires pour éviter cela: le jeu est tenu de manière très lâche dans la position de la donne, ce qui biseaute légèrement les cartes vers l'avant et vers la droite. La perspective faussée qui en résulte, la même que celle qu'utilisent les constructeurs de grandes illusions pour camoufler les doubles fonds de leur tables, dissimule l'épaisseur véritable du paquet de presque tous les côtés. L'illustration montre le point de vue du magicien. Comme vous pouvez le voir, le pouce gauche et le thénar couvrent toute la grande tranche du jeu.



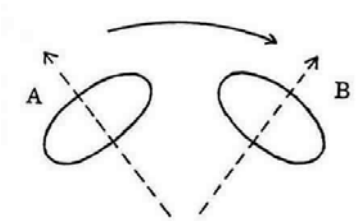
Cette illustration représente la situation décrite dans le paragraphe précédent, mais vue du point de vue du spectateur. Comme vous pouvez le constater, il est impossible de dire si la main tient cinquante cartes ou seulement vingt. C'est ce genre de détails qui font qu'une technique est trompeuse ou non. Lorsque le spectateur a posé sa carte sur ce paquet, il faut que vos deux mains se rejoignent et que la main droite pose sa carte sur le jeu dans un mouvement d'égalisation. Apparemment, rien de plus simple; mais, encore une fois, il faut faire attention à un certain nombre de détails pour ne pas dévoiler le stratagème. Pour l'instant, votre corps est toujours tourné vers le spectateur à votre extrême gauche. La main droite reste immobile. Reculez la main gauche et amenez-la vers le haut, sous la carte unique en main droite. Ce mouvement est à la fois plus naturel et plus trompeur que celui qui

Chapitre 31

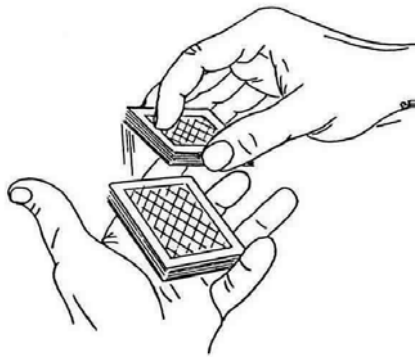
consisterait à déplacer la main droite vers la gauche pour poser la carte sur le jeu.



A l'instant précis où les deux mains se rejoignent et que la carte unique est replacée sur le jeu, tournez-vous dans un mouvement fluide et lent vers la droite, et regardez les spectateurs assis à l'extrême droite. Si vous effectuez ce mouvement correctement, vous sentirez tout le poids de votre corps se reporter de la jambe gauche sur la jambe gauche sur la jambe droite.



En même temps que vous effectuez cette rotation du corps vers la droite, coupez environ la moitié supérieure du jeu avec la main droite, et tenez la portion coupée à une demi-douzaine de centimètres au-dessus de la portion inférieure, qui repose toujours dans la main gauche dans la position de la donne. Restez dans cette position pendant quelques secondes, le temps de dire: *"Vous avez remis votre carte quelque part dans le jeu."* Les spectateurs auront l'impression que la coupe indique l'endroit où la carte choisie a été remise dans le jeu. Laissez maintenant les cartes en main droite tomber sur le paquet en main gauche, et égalisez les cartes au bout des doigts. Remettez-vous face au public. La carte choisie est en deuxième position sur le jeu.



Points importants

1. Remarquez que les conditions qui entourent le choix de la carte sont identiques à celles de son replacement. Cette identité de situation contribue grandement à l'illusion.

2. L'invite au spectateur à montrer sa carte à la ronde est parfaitement justifiée, car si

on ne l'en prie pas expressément, il est rare qu'un profane montre spontanément sa carte aux autres spectateurs. Au contraire, l'expérience montre que, le plus souvent, il ne montre sa carte à personne d'autre, ou alors seulement aux quelques personnes qui l'entourent. Il va de soi que vous le surveillez, afin de réagir en conséquence. Ainsi, s'il a vraiment montré sa carte à la ronde, vous pouvez toujours montrer le spectateur le plus éloigné et dire: *"J'aimerais que vous montriez également votre carte à la dame là-bas."*

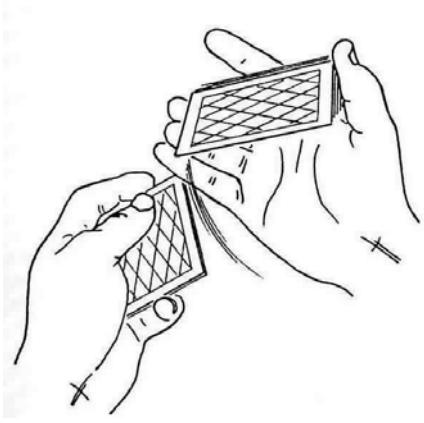
3. Le spectateur qui choisit la carte doit être assis à votre extrême gauche, afin d'éviter l'angle dangereux de ce côté-là. Vous n'aurez donc pas besoin d'adopter cette attitude crispée que l'on voit si souvent: la main droite planant au-dessus de l'avant-bras gauche. Dans le maniement ci-dessus, la main droite peut rester dans la position dans laquelle elle serait normalement si elle tenait effectivement un paquet de cartes.

4. Cette technique convient aussi pour contrôler une carte choisie dans une position déterminée dans le jeu. Ainsi, si, pour le tour du stop psychologique, vous avez besoin de la carte en septième position, il vous suffit d'effectuer le saut-de-coupe bluff avec six cartes au lieu d'une seule. Je ne doute pas que vous trouverez vous-même d'autres applications de cette technique.

3. Le contrôle direct au mélange à la française

Dans cette méthode, vous amorcez un mélange à la française, le spectateur remet sa carte sur les cartes déjà mélangées, et vous poursuivez incontinent le mélange, à la fin duquel la carte du spectateur se retrouve sur le jeu. Cette méthode peut également servir à contrôler plusieurs cartes, et repose sur le principe du mélange-enlevage (tome I).

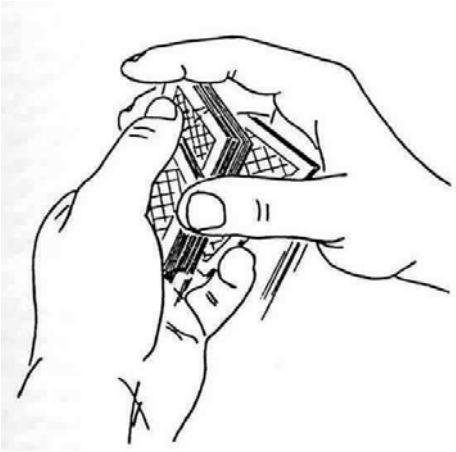
Commencez un mélange à la française et, en quatre mouvements environ, faites passer approximativement le tiers du jeu de la main droite en main gauche. Tenez celle-ci vers le spectateur en l'invitant à remettre sa carte sur ce paquet. Lorsqu'il l'a fait, lissez la grande tranche supérieure du paquet en main gauche avec la tranche du petit doigt de la main droite pour égaliser les cartes. Ce faisant, regardez vos mains et les cartes.



Continuez le mélange, en pelant apparemment les cartes qui vous restent en main droite sur celles de la main gauche. En réalité, en même temps que le pouce gauche pèle son premier paquet de cartes en main gauche, la main droite reprend le premier paquet (celui sur lequel se trouve la carte du spectateur) sous les cartes en main droite. Le petit détournement de l'attention nécessaire à l'exécution de cette manœuvre est fourni par votre regard, que vous

Chapitre 31

levez à ce moment-là en direction du spectateur, dont l'attention est ainsi divisée. La reprise du paquet de la main gauche derrière les cartes en main droite doit se faire sans hésitation ni tâtonnements si vous voulez qu'elle passe inaperçue. Continuez à mélanger librement les cartes jusqu'à la brisure, pour terminer en jetant le dernier paquet (celui sur lequel se trouve la carte choisie) sur les cartes en main gauche. La carte choisie est sur le jeu.



Points importants

1. L'égalisation des cartes initialement mélangées dans la main gauche par le petit doigt droit, qui vient lisser les grandes tranches supérieure, est parfaitement intégrée au mélange dont il constitue une phase tout à fait naturelle.

2. Voici la méthode pour contrôler plusieurs cartes: contrôlez la première carte comme il vient d'être expliqué. Commencez alors un deuxième mélange, en pelant les premières cartes en bloc en main gauche, et en les reprenant immédiatement sous les cartes en main droite sous le couvert du mouvement suivant: faites encore deux ou trois mouvements de mélange, puis arrêtez-vous en laissant tomber les cartes reprises sur celles en main gauche: la carte supérieure de ce paquet est celle du premier spectateur. Invitez le deuxième spectateur à poser sa carte sur celles de la main gauche que vous lui tendez, et recommencez le processus. On peut ainsi successivement contrôler jusqu'à trois cartes avant d'avoir à recommencer un nouveau mélanger.

Chapitre 31

4. Le contrôle logique

Cette méthode m'a été montrée par le magicien américain Daryl. Elle est excellente pour contrôler une carte à un endroit déterminé dans le jeu. Ce qui me plaît surtout, c'est que l'on explique au spectateur qu'il est impossible de garder la trace de sa carte tout en la contrôlant!

Déroulement:

1. Un spectateur choisit une carte et la remet dans le jeu après en avoir pris connaissance. Veillez à ce que le choix et la remise de la carte s'effectuent dans des conditions analogues (théorie de la cohérence!). Le petit doigt gauche garde une brisure au-dessus de la carte choisie grâce à la technique crocodile. *"Il y a des gens qui disent que je compte les cartes pendant que je les étale entre mes mains, afin de connaître la position exacte de la vôtre."* Joignant le geste à la parole, étalez quelques cartes, puis égalisez de nouveau le jeu.

2. Laissez au spectateur quelques secondes pour lui permettre de réfléchir à ce que vous venez de dire, puis poursuivez: *"Mais si je coupe le jeu plusieurs fois, il va de soi que la position de votre carte change avec chaque coupe, et que dans ces conditions, il m'est impossible de savoir où elle se trouve exactement."* Ce disant, effectuez par exemple une double coupe (I, 116) pour transférer la carte du spectateur sur le jeu.

3. *"Un jour, quelqu'un a prétendu que je connaissais le nombre exact de cartes que je coupais, et que j'en déduisait la position exacte de la vôtre. Il vaut donc mieux que je mélange également les cartes."* Effectuez d'abord un mélange à la française, puis un mélange à l'américaine, en conservant évidemment la carte choisie sur le jeu. Je conseille de prendre secrètement connaissance de l'identité de la carte choisie à ce moment-là, au cas où le spectateur voudrait lui aussi mélanger le jeu.

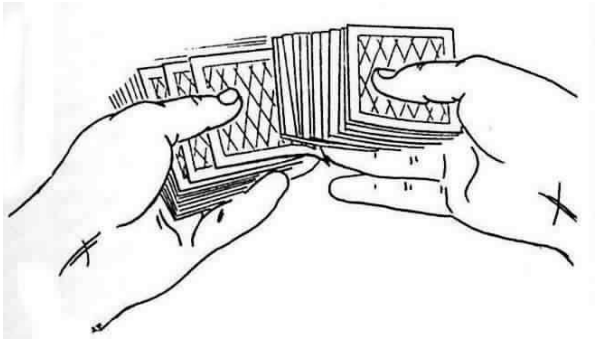
4. *Variante:* la carte est choisie, mémorisée, et remise dans le jeu. Avec la technique crocodile, le petit doigt obtient une brisure au-dessus d'elle. Expliquez: *"Je vais vous faire une démonstration de ce qui distingue le hasard de la magie. Si je retourne une carte face en haut au hasard, et qu'il s'agit de la vôtre, c'est le fruit du hasard, n'est-ce pas?"* Ce disant, étalez les cartes entre vos mains jusqu'à la brisure, et retournez face en haut la carte qui se trouve immédiatement au-dessus de la carte choisie. Demandez au spectateur s'il s'agit de la sienne; il vous répondra que non - du moins faut-il l'espérer! Poursuivez: *"Si cela avait été la vôtre, c'eût été l'effet du hasard. Je vais maintenant retrouver votre carte par magie."* Vous retournez de nouveau la carte quelconque face en bas, en effectuant le "Contrôle "Oups"!" (I, 69) pour transférer la carte choisie sur le jeu.

Chapitre 31

5. La carte cornée dans l'étalement

Cette méthode particulièrement subtile marque secrètement la carte choisie avec une corne. Ainsi marquée, elle peut être contrôlée à n'importe quelle position dans le jeu. Cette méthode présente l'énorme avantage de permettre au magicien de faire mélanger le jeu par le spectateur tout de suite après la remise de sa carte dans le jeu.

Étalez le jeu faces en bas entre vos mains en invitant le spectateur à poser son doigt sur le dos d'une carte. Dès qu'il l'a fait, la main droite déplace l'ensemble des cartes étalées à droite de la carte touchée par le spectateur vers la droite, de manière à la montrer davantage. L'extrémité de l'annulaire droit en profite pour en courber le coin inférieur droit vers le bas. Vous pouvez maintenant avancer la carte sur la moitié environ de sa longueur, et soulever l'étalement verticalement face au spectateur, pour lui permettre de regarder la carte qu'il a choisie. Cela fait, ramenez le jeu à l'horizontale, et égalisez-le soigneusement au bout des doigts. Disposez de la carte cornée comme vous l'entendez.



Variante: dès que le coin de la carte touchée a été corné, vous pouvez la faire déplacer un peu de l'étalement, et poser celui-ci faces en bas sur la table. Invitez maintenant le spectateur à prendre connaissance de sa carte en soulevant simplement l'extrémité qui dépasse, sans la retirer d'entre les autres cartes, puis, à l'enfoncer dans le jeu, à rassembler les cartes, et à mélanger le jeu. Difficile de proposer des conditions plus honnêtes, non?

Points importants

1. La corne est effectuée rapidement et sans mouvements apparents des doigts.

2. Vous pouvez donner le jeu à mélanger avant et après le choix de la carte, ce qui constitue un déroulement très cohérent et apparemment au-dessus de tout soupçon. Le point faible - le fait que vous ayez gardé les cartes en mains pendant le choix - est ainsi compensé.

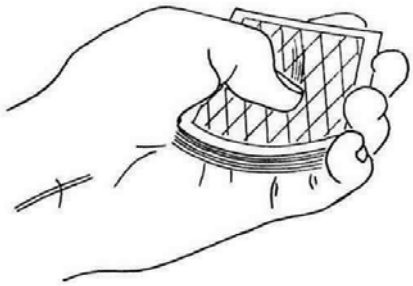
3. Au lieu d'être cornée, la carte choisie peut également être marquée à l'ongle. Pour ce faire, l'ongle du majeur de la main droite passe sur l'arête de la grande tranche droite de la carte sur un ou deux centimètres, ce qui laisse une trace aisément repérable surtout si le jeu n'est plus tout à fait neuf. Une autre méthode consiste à enfoncer carrément le tranchant de l'ongle dans l'épaisseur de la tranche de la carte, ce qui laisse également une marque qu'il est facile de retrouver quand on sait quoi chercher.

Chapitre 31

6. Le contrôle au pont

Le "pont" est une méthode de contrôle qui présente d'énormes avantages, comme vous allez le voir. Elle permet de marquer une position dans le jeu, position visible de votre côté seulement, c'est-à-dire sur la petite tranche inférieure, alors que de partout ailleurs, elle est invisible.

Le spectateur mélange le jeu et vous le rend. Laissez cascader les cartes régulièrement de la face du paquet tenu faces en bas en main droite dans la main gauche, jusqu'à ce qu'un spectateur vous dise "Stop!". A ce moment-là, arrêtez et montrez à l'ensemble du public la carte inférieure du paquet qui vous reste en main droite en levant celle-ci à la hauteur de votre visage, tout en détournant la tête. Ce double détournement de l'attention - le fait de demander au public de regarder la carte, et le fait de détourner la tête - est mis à profit pour rendre concave l'extrémité inférieure du paquet que vous tenez en main gauche. Le geste est rapide - il dure à peine une seconde - mais appuyé. La position des doigts est clairement montrée dans l'illustration; remarquez plus particulièrement celle du pouce qui appuie sur les cartes.



Dès que les spectateurs ont vu la carte, ramenez le paquet en main droite au-dessus de celui en main gauche, et laissez cascader régulièrement les cartes jusqu'à ce que tout le jeu se retrouve en main gauche. Puis, égalisez le jeu. L'illustration montre le pont schématisé et exagéré tel que vous pouvez le voir de votre côté du jeu. Il vous est très facile de couper maintenant au creux qui se trouve entre les deux portions du jeu; mais vous pouvez aussi laisser ce soin à un spectateur en lui demandant de couper le jeu: il est très probable qu'il coupe au pont et fasse ainsi le travail à votre place (reportez-vous au deuxième point dans la rubrique "Points importants" ci-dessous).

Points importants

1. Pour vous faciliter le pontage des cartes au bon moment, vous pouvez préparer l'opération en pontant tout le jeu avant le choix de la carte, de préférence dans un mouvement d'égalisation.

2. Afin de vous assurer que le spectateur coupera le jeu en le prenant par ses petites tranches, et non par ses grandes, décalez légèrement les quelques cartes supérieures sur le

dessus du jeu dans le sens de la longueur et posez votre main droite le long de la grande tranche du jeu. Le spectateur commencera par égaliser spontanément les carte, ce qui l'obligera à poser ses doigts sur les petites tranches des cartes. En outre, votre main restreint sa liberté de manœuvre le long de la grande tranche du jeu. Il est donc plus que probable qu'il coupera celui-ci, dot les petites tranches sont dans son axe, en prenant les cartes par celles-ci. Ce merveilleux détail m'a été communiqué par Aurelio Paviato.

7. Quelques dernières subtilités et réflexions

La sécurité. Il peut arriver que vous perdiez le contrôle d'une carte à cause d'une erreur technique, ou parce que vous avez laissé tomber les cartes, ou parce que vous avez laissé tomber les cartes, ou qu'un spectateur vous les a prises des mains sans crier gare, ou encore parce qu'un spectateur n'a pas fidèlement suivi les instructions que vous lui avez données. Bref, quelles que soient les raisons de cette perte de contrôle, vous pouvez le prévenir en prenant secrètement connaissance de la carte choisie (carte à l'œil), ou en la marquant (corne, marquage à l'ongle) aussitôt que possible. Vous serez ainsi toujours en mesure de retrouver la carte, quoi qu'il puisse arriver ensuite.

Le mélange du spectateur. Ne serait-il pas merveilleux de pouvoir permettre au spectateur de mélanger le jeu après que vous avez déjà contrôlé la carte, et de pouvoir quand même en garder le contrôle? L'idée de l'américain Lu Brent permet de transformer ce rêve en réalité - voici comment: supposons que vous ayez contrôlé la carte sur le jeu. Effectuez deux mélange à la queue d'aronde, tout en conservant la carte en position. Poussez le jeu vers le spectateur, en l'invitant à le mélanger lui aussi. Ce disant, mimez les gestes d'un mélange à la queue d'aronde, ce qui, joint à l'exemple que vous venez de donner en mélangeant vous-même le jeu de cette manière deux fois de suite, incitera le spectateur à mélanger les carte de la même façon. S'il faisait mine d'amorcer un mélange à la française, arrêtez-le en disant: *"Non, non, mélangez-le plutôt à l'américaine; les cartes seront bien mieux mélangées; je ne veux pas que l'on dise ensuite que vous m'avez rendu les choses trop faciles."* Le mélange à la queue d'aronde ne peut avoir que deux issues: ou bien la carte supérieure du jeu reste en position sur celui-ci à la fin du mélange, ou bien elle est recouverte par un petit nombre de cartes, que vous pouvez compter des yeux! Vous pouvez même, le premier mélange terminé, inviter le spectateur à en faire un deuxième, surtout si, lors du premier, la carte est restée sur le jeu. Il est d'ailleurs très probable que le spectateur enchaîne immédiatement avec un second mélange. Pour plus de sécurité, il est préférable de prendre secrètement connaissance de la carte choisie (carte à l'œil) avant de remettre le jeu au spectateur. Pour vous débarrasser des cartes quelconques que les mélanges du spectateur ont transférées sur la carte choisie, utilisez la technique du transfert de bloc, en conjonction avec le mélange Zarrow ou le mélange à dégagement de Vernon, deux techniques que vous trouverez dans le chapitre consacré aux mélanges à la queue d'aronde, plus loin. Il va de soi que le même résultat peut être obtenu avec une double coupe, un saut-de-coupe bluff ou encore un mélange-pelage - tout dépend de la situation et du conteste.

La psychologie. N'oubliez jamais que le spectateur s'attend toujours à ce que, d'une manière ou d'une autre, vous gardiez la trace de sa carte une fois qu'il l'a remise dans le jeu. Tous les spectateurs savent qu'une carte choisie, mémorisée et perdue dans le jeu, doit resurgir à un moment ou à un autre dans le déroulement du tour. C'est la raison pour laquelle il est recommandé de laisser passer un peu de temps entre la remise de la carte et le contrôle

Chapitre 31

proprement dit. Les contrôles utilisant une carte clé, une corne ou un pont permettent de faire cela simplement, mais naturellement, ainsi que les techniques qui utilisent la brisure, le décalage ou la carte en saillie interne décrites dans le chapitre précédent. A part quelques exceptions, comme le saut-de-coupe ou l'enlevage latéral, je vous conseille de faire suivre tout contrôle par un rapide mélange (tout en conservant le contrôle de la carte, évidemment!) afin de mystifier les spectateurs qui croient qu'il "s'est passé quelque chose", même s'ils ne savent pas au juste quoi et ne disposent d'aucun fait concret pour justifier leur impression.

B. TOURS UTILISANT LES TECHNIQUES DE CONTRÔLE

1. UN PARI SÛR

Le tour que voici s'apparente au classique "Dunbury Illusion" dans la mesure où, jusqu'à la fin, les spectateurs persuadés que vous vous êtes trompé et que le tour est raté. La situation se renverse évidemment à votre avantage au dernier moment.

Effet:

Un spectateur choisit une carte, la mémorise, et la remet dans le jeu qui est mélangé. Le magicien retrouve une carte, mais il ne s'agit pas de la bonne. Après quelques péripéties humoristiques mais non dénuées de mystère, elle se transforme en la carte choisie.

Préparation:

Mettez dans la poche gauche de votre pantalon ou de votre veste - si vous en portez une - quelques billets de banque maintenus ensemble par une pince à billets. Si vous n'avez pas de pince, quelques billets en vrac dans la poche feront l'affaire.

Déroulement de l'effet:

1. Après avoir mélangé le jeu, en spectateur vous le rend. Faites choisir une carte, et après sa remise dans le jeu, contrôlez-la sous celui-ci avec la technique du contrôle convaincant. Assurez-vous que tous les spectateurs présents ont bien vu la carte, sinon ils ne pourront apprécier ni le déroulement du tour ni sa chute. Égalisez le jeu, et posez-le faces en bas sur la table. Si vous disposez de la place suffisante, étalez d'abord le jeu en un long ruban faces en bas sur la table, prouvant ainsi, sans rien dire, que vous n'exercez aucun contrôle sur les cartes.

2. Reprenez les carte, et tenez-les en main gauche dans la position de la donne. *"La plupart des magiciens se contenteraient de retirer simplement votre carte du jeu, mais pas moi - je préfère que les choses se passent de manière moins banale et plus dramatique..."* Tout en vous adressant aux spectateurs, commencez à étaler les cartes faces en bas entre vos mains, tout en décalant dix cartes - que vous comptez à voix haute - vers l'avant, de manière qu'elles dépassent de la petite tranche supérieure du jeu sur la moitié environ de leur longueur. Prenez des cartes de la partie centrale du jeu, pour que votre intention d'essayer de retrouver la carte du spectateur soit crédible. Tout en faisant cela, continuez à parler: *"...Je préfère retrouver les cartes que vous n'avez pas choisies, ce qui est non seulement beaucoup plus simple, mais aussi beaucoup plus long."* A ce moment-là, vos dix cartes doivent dépasser

Chapitre 31

du jeu, qui est égalisé et tenu en main gauche. *"Votre carte se trouve parmi les dix cartes que je viens de sélectionner. J'élimine les autres, à savoir..."* Faites semblant de réfléchir, comme si l'opération consistant à soustraire dix de cinquante-deux était un travail de titan, ou bien sortez une calculette de votre poche, ce qui fera rire les spectateurs. Regardez droit dans le public, et souriez aussi. Profitez de cet instant de détente pour poser le jeu sur la table avec la main droite en disant: *"Je ne pense pas que votre carte se trouve parmi celles-ci"*, tout en gardant les dix cartes choisies en main gauche, et en y ajoutant la carte inférieure du jeu grâce à la technique de Vernon décrite plus haut. Vous tenez ainsi un paquet de onze cartes en main gauche - alors que les spectateurs croient qu'elles ne sont que dix - et la carte inférieure de ce paquet est celle du spectateur.

3. Mélangez ces onze cartes à la française tout en conservant la carte choisie dessous. Pour terminer, transférez encore deux cartes sous le paquet, de manière que la carte du spectateur se retrouve finalement en troisième position à partir de la face. Maintenant, retournez le paquet faces en haut, égalisez les cartes et tenez-les dans la position de la donne. La main droite prend le paquet par au-dessus dans la position de la coupe. Dans le même mouvement, l'index gauche boucle la carte inférieure, et le pouce droit garde une brisure au-dessus d'elle. Vous allez maintenant montrer cinq cartes avec la technique Biddle, ajouter une carte, et reprendre celle du spectateur. Le pouce gauche pèle la carte supérieure en main gauche, où elle se met dans la position de la donne. La carte suivante est pelée sur la première, mais en même temps, la carte sous la brisure est invisiblement transférée sous elle, grâce à la deuxième carte pelée qui lui sert de couverture. Vous tenez ainsi trois cartes en main gauche, alors que pour les spectateurs vous n'en avez que deux. Pendant que la première carte est pelée, regardez vos mains, puis, pendant que la deuxième carte est pelée (et que la carte inférieure du paquet en main droite est rajoutée invisiblement entre les deux premières), levez les yeux et regardez les spectateurs. Pendant que vous faites cela, dites quelques chose du genre: *"Voici la première carte... non, ce n'est pas la vôtre... vous n'êtes pas le genre à choisir une carte rouge..."* ou noire, selon la couleur de la première carte, puis baissez les yeux pour prendre connaissance de celle-ci en disant: *"...et celle-là encore moins..."*

Poursuivez ainsi et pelez la troisième carte (c'est celle du spectateur), mais en gardant une brisure sous elle. *"La troisième carte, le deux de carreau, n'est pas non plus la vôtre, c'est évident..."*; ce disant, regardez le spectateur en souriant et pelez la carte suivante, la quatrième, sans regarder vos mains, tout en reprenant la précédente (la carte du spectateur) secrètement sous le paquet en main droite. Pelez la cinquième, en disant qu'il ne peut non plus s'agir de celle du spectateur.

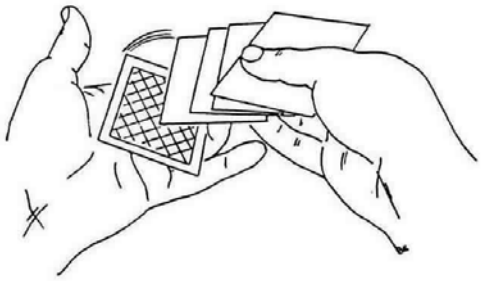
Le pouce gauche se met sur le dos du paquet, le bascule faces en bas, et étale les cartes de manière à permettre aux spectateurs de voir qu'il y en a bien cinq - tout est normal. Posez ces cartes sur le jeu qui est sur la table. *"Nous pouvons donc éliminer ces cinq cartes, puisque aucune d'elles n'est la vôtre."*

Pour les spectateurs, la carte choisie se trouve bel et bien dans le paquet que vous venez de remettre sur le jeu. En réalité, elle est sous le paquet de six cartes que vous tenez en main droite, faces en haut, dans la position de la coupe.

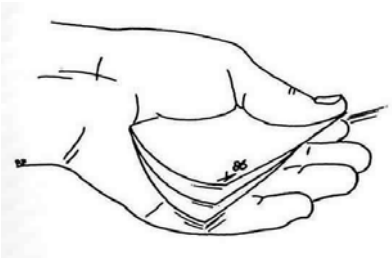
4. Transférez ces six cartes en main gauche, dans la position de la donne. Étalez les cartes en main droite, sans les inverser, en prenant les deux dernières comme une seule. *"Il nous reste ces cinq cartes"*. En vous servant des quatre cartes supérieures de l'étalement, basculez la carte double faces en bas en main gauche comme le montre l'illustration ci-

Chapitre 31

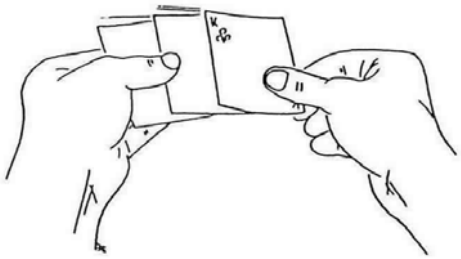
dessous.



Sans marquer de pause, basculez les autres cartes une à une faces en bas sur la première en main gauche de la même manière. Regardez brièvement les deux dernières cartes qui vous restent en main droite, et posez-les faces en bas sur le jeu en disant: *"Non, aucune de ces deux-là n'est la vôtre..."*



5. Il vous reste apparemment trois cartes en main gauche; en réalité, elles sont quatre, que vous montrez ainsi: basculez de nouveau le petit paquet bien égalisé faces en haut en main gauche, et effectuez aussitôt une boucle avec l'index gauche, ce qui permet au pouce et à l'index de la main droite de saisir les deux cartes supérieures comme une seule, et d'étaler l'ensemble des cartes vers la droite.



Enchaînez immédiatement en inversant les trois cartes, c'est-à-dire en posant la deuxième, puis la troisième, sur la carte double. Toutes ces opérations sont effectuées pendant que vous faites des commentaires sur l'identité des cartes visibles. Étalez les deux cartes supérieures l'une après l'autre en main droite en disant qu'aucune d'elles n'est la carte choisie, et posez-les comme les précédentes faces en bas sur le jeu.

6. Nous arrivons maintenant à la phase la plus difficile de la routine, celle au cours de laquelle vous empalmez la carte inférieure de la double (la carte visible) pour transformer la carte quelconque en celle du spectateur. Ce qui est capital ici, c'est que vous manipuliez cette carte double avec autant de nonchalance et de naturel que s'il s'agissait vraiment d'une seule carte.

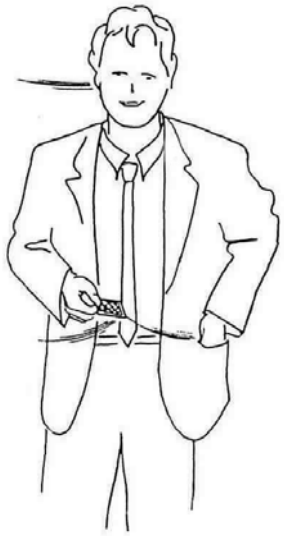
Chapitre 31

La carte double se trouve pour l'instant faces en haut en main gauche dans cette position aussi peu de temps que possible, car il n'est pas très naturel de tenir une seule carte dans la position de la donne. C'est pourquoi le pouce gauche la soulève aussitôt pour l'amener au bout des doigts, où la main droite la prend par sa grande tranche droite en la laissant s'échapper de sous le pouce avec un petit claquement. *"Oui, quelque chose me dit que votre carte est le roi de trèfle."* Vous nommez évidemment la carte visible. En chaînez avant même que le spectateur n'ait eu le temps de protester: *"Non, non, pas la peine de confirmer, je n'en suis pas à mon coup d'essai. Tenez, je suis tellement sûr de moi que je suis prêt à parier deux cents francs qu'il s'agit bien, de votre carte!"* Vous annoncez la somme qui se trouve en billets dans votre poche. Basculez la carte double face(s) en bas dans votre main gauche à la manière d'une page que l'on tourne, libérant ainsi la main droite qui plonge aussitôt dans la poche droite de votre veste pour y chercher les deux cents que vous venez de parier.

Regardez le public d'un air confiant et plein d'assurance; puis, alors que votre main droite est plongée dans la poche depuis une seconde environ, prenez un air un peu déconfit et regardez le public en disant: *"Euh... quelqu'un pourrait-il me prêter deux cents francs?"* Profitez du détournement de l'attention provoqué par cette situation drôle pour sortir votre main droite de la poche, et bouclez la carte inférieure de la carte double en main gauche avec l'index pour la mettre dans la position de l'empalmage rapide du tricheur. La main droite prend la carte supérieure des deux par sa grande tranche droite, pendant que la main gauche, avec sa carte "empalmée" plonge dans la poche gauche, y laisse la carte, et ressort avec les billets de banques. Dès que la main gauche sort de la poche, vous reportez votre regard du public sur les billets.

Étudiez soigneusement la justification du transfert, ainsi que le jeu du regard, deux éléments déterminants pour la réussite de cette phase de la routine. Étant donné que l'empalmage de la carte est intégré à un geste intermédiaire, il passera totalement inaperçu même si vous êtes complètement entouré.

Chapitre 31



8. Il ne vous reste plus qu'à demander au spectateur de vous révéler pour la première fois l'identité de sa carte - comme s'il ne s'agissait que d'une simple confirmation. Dès qu'il l'a fait, dites-lui: *"Ouf! Je suis content de ne pas m'être trompé cette fois-ci!"* Sur ce, retournez la carte face au public et restez dans cette position pendant quelques secondes, pour permettre à tout le monde de voir que c'est bel et bien la bonne carte que vous tenez en main.

2. UNE AMBITION DÉMESURÉE

Ce tour particulièrement brillant, né dans l'esprit fécond de Roy Walton, peut être présenté seul, ou bine intégré dans une routine plus longue. Il est caractérisé par une grande simplicité technique, et combine très ingénieusement des idées d'Al Baker et Dai Vernon.

Effet:

L'As, le deux, le trois et le quatre de pique sont posés sur le jeu. L'une après l'autre, chaque carte est remonte sur le jeu après avoir été mise sous la suivante. Pour terminer, l'une d'elles, librement nommée par le spectateur, se transforme en une carte précédemment choisie.

Déroulement de l'effet:

1. Le tour étant impromptu, le jeu peut être librement mélangé par le spectateur. Puis, faites-lui choisir une carte et, lorsqu'il en a pris connaissance et remise dans le jeu, contrôlez-la sous celui-ci. Vous pouvez, par exemple, vous servir de la méthode de la carte clé, en prenant l'As de pique pour celle-ci - mais cela peut être n'importe quel autre As - et en faisant remettre la carte choisie sur lui. Puis, par une stratégie adaptée (également sur la table, par exemple), renforcez le sentiment que la carte est irrémédiablement perdue dans le jeu.

2. Si vous avez adopté la méthode de la carte clé, passez les cartes en revue en les tenant faces vers vous, et coupez le jeu de telle sorte que l'As de pique se retrouve sur la face du jeu une fois la coupe effectuée. Sous lui se trouve la carte choisie. Transférez maintenant le deux, le trois et le quatre de pique sur la face du jeu. Rien ne vous empêche de tenir le jeu face en haut, puisque grâce à la carte clé sous laquelle elle se trouve, la carte choisie reste

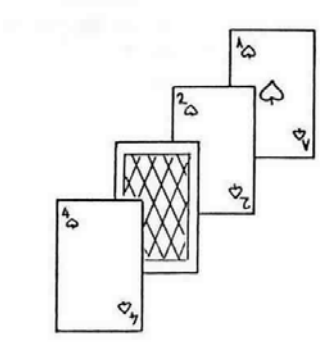
Chapitre 31

invisible. Lorsque vous cherchez les cartes nécessaires pour les transférer sur la face du jeu, vous ne vous préoccupez pas de leur ordre; ce n'est que lorsqu'elles sont toutes les quatre réunies sur la face du jeu que vous les ordonnez par ordre de valeurs décroissantes, du quatre sur la face du jeu à l'As en quatrième position à partir de la face.

Maintenant, transférez les cinq cartes de la face du paquet dans la main droite, sans les inverser, en prenant les deux dernières comme une seule. Effectué sur un rythme vif, pendant que vous parlez aux spectateurs tout en les regardant, ce transfert de deux cartes comme une seule passera inaperçu, d'autant plus qu'il a lieu lors d'une phase intermédiaire.

3. Basculez le jeu faces en bas en main gauche à l'aide du pouce gauche. Aidée par la main gauche, la main droite change sa tenue sur les cinq cartes, de manière à tenir son petit paquet dans la position de la coupe - cela peut s'effectuer dans un geste d'égalisation, par exemple. Puis, le pouce de la main gauche pèle le quatre de pique sur le jeu tenu en main gauche, tout en le basculant face en bas grâce au paquet en main droite. Les deux cartes suivantes - le trois de pique, puis le deux - suivent le même chemin. Pour terminer, la carte double composée de l'As de pique visible et sur la face et de la carte du spectateur, est elle aussi basculée face(s) en bas sur le jeu. Pour les spectateurs, il ne fait aucun doute que sur le jeu se trouve maintenant l'As, le deux, le trois et le quatre de pique dans cet ordre à partir du dessus.

4. Demandez au spectateur qui à choisi la carte de nommer l'une des quatre cartes. Supposons qu'il choisisse le trois de pique. Son choix est totalement libre, et quelle que soit la carte qu'il nomme, le tour se déroule de la même manière. Prenez la carte supérieure du jeu, censée être l'As de pique, et glissez-la ostensiblement sous la carte suivante. Après avoir fait un geste magique, retournez la carte supérieure pour montrer que l'As est revenu dessus. Posez-le face en haut sur la table. Refaite la même chose avec la carte suivante, censée être le deux de pique. Vous arrivez ainsi à la carte suivante, c'est-à-dire au trois de pique pour les spectateurs; prenez-la et posez-la face en bas sur les deux cartes qui se trouvent déjà sur la table. *"Je mets le trois de pique - la carte que vous avez choisie - de côté pour l'instant. Nous y reviendrons plus tard."* Pour terminer, prenez la dernière carte du quatuor - le quatre de pique pour les spectateurs - et glissez-la ostensiblement sous la carte suivante. Il ne vous reste plus qu'à retourner la carte supérieure du jeu face en haut comme les précédentes pour montrer que le quatre de pique est, lui aussi, mystérieusement remonté dessus. Posez-le face en haut sur les trois premières, dans la disposition représentée par l'illustration.



Je pense qu'il est bon de montrer le quatre de pique juste avant de le glisser sous la carte suivante, en effectuant un retournement double des deux cartes supérieures, prouvant ainsi que c'est bien le quatre, et renforçant par là même, rétrospectivement, l'impression que les trois cartes précédentes occupaient, elles aussi, les positions annoncées, même si vous ne

Chapitre 31

les avez pas montrées. On pourrait bien sûr effectuer une levée double pour chacune des quatre cartes, mais je le déconseille, le fait de montrer la dernière ayant un effet rétroactif suffisant. Bien que j'ai décrit cette phase du tour avec le trois de pique, elle se déroule de la même manière avec n'importe laquelle des quatre cartes: il suffit de poser la carte nommée face en bas sur la table et d'effectuer avec les trois autres la séquence de cartes ambitieuse décrite.

5. Récapitulez ce qui c'est passé jusqu'à présent, en insistant sur le fait que la carte face en bas sur la table est celle que le spectateur a lui-même librement choisi parmis les quarte cartes ambitieuses. Puis, demandez-lui de vous révéler pour la première fois le nom de la carte qu'il a choisie au départ. Lorsqu'il l'a fait, dites: *"Ces trois cartes ont montré à quel point elles étaient ambitieuses, mais ce n'est rien comparé à celle-ci* (vous prenez en main la carte face en bas)*: celle-ci est tellement ambitieuse qu'elle s'est carrément transformée en votre carte!"* Sur ce, retournez la carte face en haut pour mettre le point final à cette superbe routine.

Dernières réflexions

1. L'effet final n'en sera que meilleur si la carte choisie par le spectateur au début de la routine offre un bon contraste de couleur et de valeur par rapport aux cartes ambitieuses. Par conséquent, si vous voyez que la carte du spectateur est le cinq de pique, utilisez les As, deux, trois et quatre de cœur pour présenter le tour.

2. Le cartomane aguerri ajoutera cette subtilité: lorsque, à la fin de la phase 2, vous avez transféré les cinq cartes comme quatre de la main gauche en main droite, posez le jeu sur la table et effectuez la technique d'Ascanio décrite plus loin pour convaincre définitivement les spectateurs que vous n'avez vraiment que quatre cartes en mains. Puis, égalisez ostensiblement les cartes, et posez-les faces en bas sur le jeu. Poursuivez comme dans la description, sauf que vous n'avez évidemment plus besoin de basculer les quatre cartes faces en bas sur le jeu.

Chapitre 32

"L'unique règle pour plaire est de trouver un appétit que l'on a laissé affamé."
(Baltasar Gracian)

Chapitre 32 LES CONTRÔLES MULTIPLES

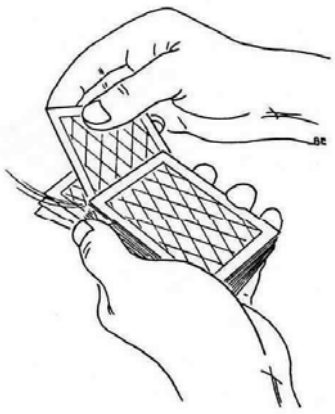
Un contrôle multiple a pour fonction de contrôler plusieurs cartes, soit en même temps, soit l'une après l'autre, en un endroit déterminé du jeu. On ne s'étonnera pas que cette technique ait vu le jour aux tables de jeu, où elle servait aux tricheurs à s'approprier une bonne main pour le tour suivant. Pour simplifier la description des méthodes, nous supposerons que les cartes à contrôler sont les quatre A, mais il pourrait tout aussi bien s'agit de trois, quatre, voir cinq carte choisies.

A. LES CONTRÔLES MULTIPLES

1. L'insertion des cartes

Avant de pouvoir contrôler les As avec l'une ou l'autre des méthodes décrites ci-dessous, il faut d'abord que vous les mettiez en différents endroits du jeu. Pour ce faire, les techniques ne manquent pas, qui vont de la plus simple et la plus fonctionnelle, à la plus complexe et nécessitant une certaine virtuosité. Votre choix de la technique à employer dépend de l'importance que vous voulez donner à cette phase du contrôle, ainsi que de votre manière et de votre style.

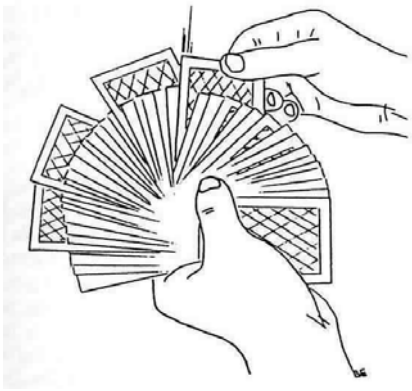
La méthode classique: c'est la plus rapide et la plus fonctionnelle. Le jeu est tenu en main gauche dans la position de la donne, soit faces en bas, soit faces en haut. La main droite prend les As à tour de rôle et les insère l'un après l'autre dans le jeu par le coin supérieur gauche de celui-ci, pendant que le pouce gauche effeuille les cartes.



L'insertion dans l'éventail. Effectuez un éventail à une ou deux mains, et insérez les cartes en différents endroits de l'éventail. Il arrive souvent que les As doivent être insérés dans la moitié inférieure du jeu, mais les spectateurs doivent avoir l'impression qu'ils sont répartis régulièrement dans le jeu entier. Pour ce faire, l'éventail à deux mains est plus indiqué, car vous pouvez régler l'écartement des cartes de manière qu'un bon quart du jeu reste groupé à l'extrémité droite de l'éventail. Celui-ci peut aussi être ajusté de telle sorte

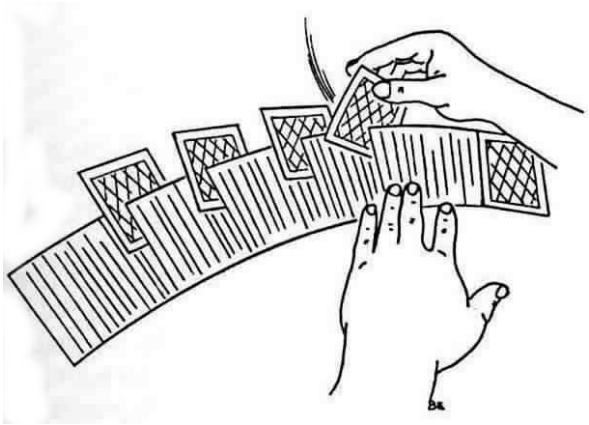
Chapitre 32

qu'un groupe de cartes reste ensemble aussi bien dessus que dessous.



L'insertion dans l'étalement. Étalez le jeu en un long ruban sur la table, faces en haut. Insérez les quatre As l'un après l'autre en différents endroits de l'étalement, la main gauche stabilisant les carte à ces endroits-là pour qu'elles ne bougent pas. Lorsque tous les As ont été insérés, effectuez la fioriture du retournement pour retourner l'étalement faces en bas.

Une autre méthode, un peu moins spectaculaire, consiste à insérer simplement les As l'un après l'autre en différents endroits du jeu déjà étalé faces en bas, comme le montre l'illustration.

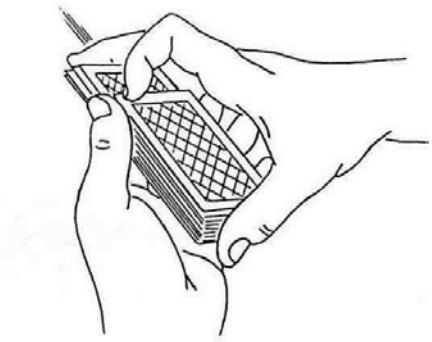


2. Le contrôle multiple à la coupe-pivot

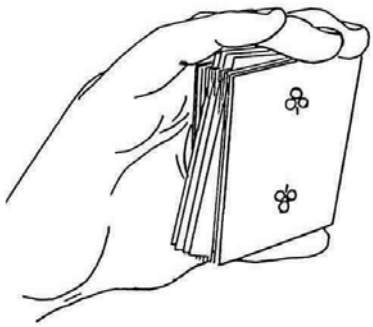
Cette technique est l'une des plus difficiles, mais aussi l'une des plus économiques, naturelles et rapide pour contrôler les quatre As sur le jeu. La seule chose que le spectateur voit, c'est une coupe-pivot, éventuellement suivie d'un mélange. La technique peut être mise ne œuvre sans table, et debout. C'est la méthode préférée de nombreux experts; Neal Elias et Ed Marlo ont largement contribué à sa vulgarisation par le truchement de leurs livres.

Le jeu est tenu en bas en main gauche dans la position de la donne. Insérez les As dans la moitié supérieure du jeu sur la moitié de leur longueur environ avec la méthode classique. L'index gauche est replié sur la face du jeu, qui est ainsi amené en position surélevée. La main droite se met par-dessus le jeu comme le montre l'illustration. Le majeur de cette main se pose sur la petite tranche supérieure des As qui dépassent à un centimètre environ de leurs coins gauches.

Chapitre 32



Avec le contrôle à l'enfoncement (tome I), la main droite finit apparemment d'enfoncer complètement les As dans le jeu, alors que leur trajectoire optique les fait ressortir de la grande tranche de celui-ci, près du coin inférieur droit, ainsi que sur sa petite tranche supérieure près du coin supérieur droit. Les cartes ne dépassent que de trois millimètres environ, mais pour l'entraînement vous pouvez les faire dépasser davantage. Dans la petite tranche inférieure du jeu, près du coin inférieur gauche, les as ne dépassent que d'un millimètre. Les As sont ainsi contrôlés avec le petit doigt et le pouce de la main droite, par un pression exercée en diagonale. Les autres doigts tiennent le jeu. Aux yeux du public, vous avez simplement enfoncé les As dans le jeu que vous tenez en main droite dans la position de la coupe. L'illustration montre une vue par en dessous, la main gauche ayant été enlevée.

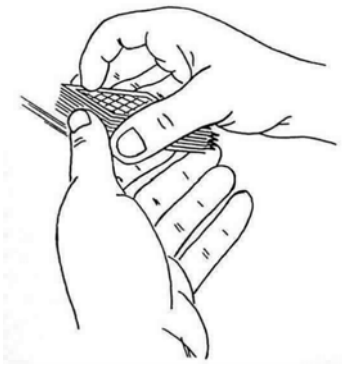


Cette illustration représente exactement la même situation que la précédente, c'est-à-dire l'état du jeu après que les As y ont été enfoncés obliquement, mais du point de vue du spectateur. Pour renforcer l'illusion que les As sont bien perdus, vous allez maintenant effectuer une "fausse égalisation complète" du jeu de la manière suivante.

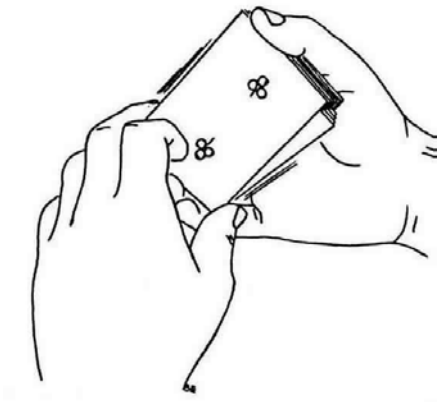
La fausse égalisation complète: la main gauche tient toujours le jeu dans la position de la donne, en position surélevée. L'index gauche est replié sur la face du jeu. La main gauche

Chapitre 32

lisse les grandes tranches du jeu deux ou trois fois, dans un mouvement de va-et-vient; alors que le pouce gauche appuie vraiment sur la grande tranche gauche du jeu, les autres doigts n'exercent presque aucune pression sur la grande tranche droite, afin de ne pas enfoncer les As dans le jeu.



Faites pivoter le jeu de 180° dans le sens des aiguilles d'une montre, en vous servant de l'ongle de l'index gauche, appuyé contre la face du jeu, comme le point de pivot. Le pouce gauche se retrouve ainsi sur la grande tranche droite du jeu, et les autres doigts sur la grande tranche gauche. Afin que ce mouvement ait l'air plus naturel, le jeu est soulevé en position verticale. Arrivé dans cette position, lissez les grandes tranches de haut en bas, dans un mouvement d'égalisation. L'illustration montre l'aboutissement de celui-ci. Revenez maintenant au point de départ. Pendant que vous faites cela, vous regardez évidemment le public, puisque cette manœuvre d'égalisation est faite incidemment. Si les spectateurs surveillent votre main gauche, ils verront que les majeurs, annulaire et auriculaire égalisent ce qui constituait la grande tranche gauche du jeu. Cela, combiné avec le souvenir du pouce qui a effectué le même mouvement d'égalisation il y a un instant, donne aux spectateurs l'impression que les doits ont égalisé les deux grandes tranches du jeu.

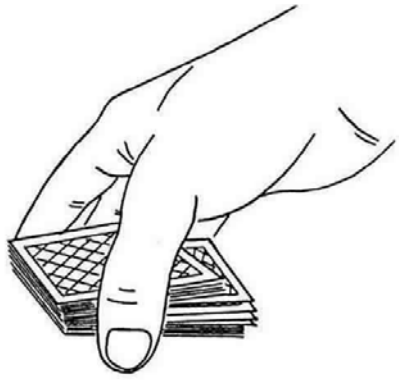


L'index droit soulève légèrement les cartes jusqu'au dernier As, celui-ci compris (ou bien davantage, mais en aucun cas moins), et fait pivoter cette portion de jeu vers la gauche, exactement comme dans le premier mouvement d'une coupe-pivot. La portion du jeu ainsi soulevée se désolidarise des quatre As, retenus par la pression exercée diagonalement par le pouce d'un côté et le petit doigt de l'autre.

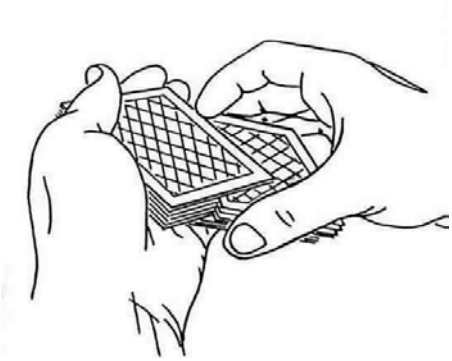
Afin que la main droite puisse prendre la meilleure position possible pour l'exécution de cette technique, vous pouvez la repositionner pendant que la main gauche tient le jeu l'espace d'une seconde entre le pouce et le majeur au coin supérieur gauche, là où ils ne

Chapitre 32

risquent pas d'interférer avec les As.



La main gauche prend la position de jeu ainsi coupée dans la fourche du pouce, et la dégage des As dans le mouvement de la coupe. Les majeur, annulaire et auriculaire de la main droite restent bien serrés les uns contre les autres et font écran pour cacher les interstices entre les As. L'index droit se pose immédiatement sur le coin supérieur gauche de la portion restée en main droite, pour cacher les espaces vides entre les As, et c'est à ce moment-là précisément que ces espaces se referment. La main droite finit la coupe en laissant ses cartes nonchalamment tomber sur celles de la main gauche. Le jeu se retrouve ainsi dans celle-ci, dans la position de la donne, et les quatre As sont ensemble dessus.



Points importants

1. Le temps d'exécution de ce contrôle est environ d'une seconde (après que les As ont été insérés dans le jeu et que celui-ci a été apparemment égalisé); il doit être effectué sans aucun précipitation, exactement comme vous le feriez si vous coupiez normalement le jeu.

2. Il faut particulièrement veiller à dissimuler les espaces vides entre les as lors de l'exécution de la coupe. Pour cela, les doigts restent constamment serrés les uns contre les autres sur la petite tranche supérieure du jeu. Dès que les cartes entre les As ont été dégagées, l'index droit se déplie et la partie charnue de sa dernière phalange appuie sur le coin supérieur gauche des As.

3. Bien qu'il existe des variantes de cette technique pour contrôler les as directement sur la face du jeu, je trouve plus simple de les contrôler dessus, quitte à les transférer ensuite dessous à l'aide d'un mélange originaire au pelage.

4. L'un des avantages de cette méthode, c'est que les As ne sont pas parfaitement

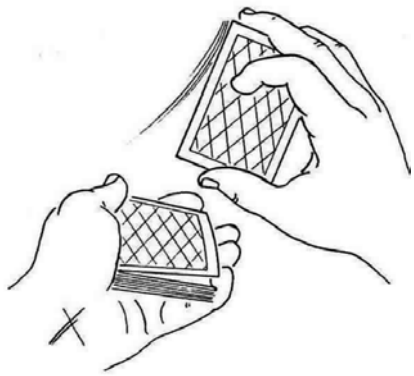
Chapitre 32

égalisés lorsqu'ils tombent sur le jeu, ce qui permet au petit doigt gauche d'obtenir pour ainsi dire automatiquement une brisure sous eux. De là à les empalmer, il n'y a plus qu'un pas.

3. Le pseudo-contrôle multiple

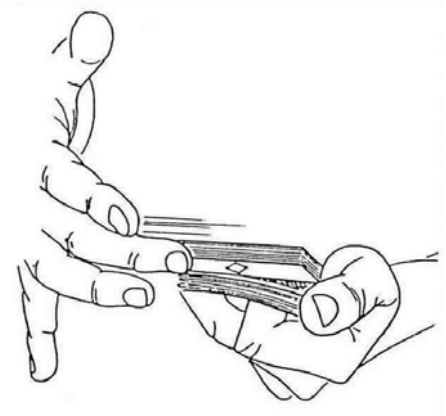
Ce contrôle multiple qui n'en est pas vraiment un a été inventé par Rober Klause. Il est rapide, pratique, et très simple. Les cartes sont contrôlées sous le jeu, mais elles peuvent être transférées sur celui-ci - ou à n'importe quelle autre position dans le jeu - Il est particulièrement recommandé pour être utilisé debout et pour une séance de magie de salon, étant donné que les spectateurs peuvent choisir des cartes sans avoir à les prendre en main.

Le jeu est tenu faces en bas en main gauche, dans la position de la donne. Avec le pouce gauche, effeuillez le coin supérieur gauche des cartes de haut en bas, en demandant à un spectateur de vous arrêter quand bon lui semble. Au "Stop!" du spectateur, coupez l'ensemble des carte au-dessus de l'endroit où il vous a arrêté avec la main droite, et amenez-les en position verticale à la hauteur de votre poitrine, afin qu'il puisse prendre connaissance de la carte sur la face de ce paquet. Servez-vous de la subtilité expliquée dans le forçage à l'effeuillage (tome I), en faisant glisser l'extrémité du majeur de la main droite le long de l'ouverture créée par le pouce gauche au "Stop!" du spectateur, avant de couper la portion supérieure comme il vient d'être expliqué. Pendant ce temps, la main gauche reste à peu près à hauteur de votre taille, et le petit doigt gauche obtient une brisure sous la carte supérieure de la portion restée en main gauche. Vous aboutissez ainsi à la portion représentée par l'illustration. Après que le spectateur a pris connaissance de sa carte, la main droite laisse tomber ses cartes sur celles de la main gauche, le petit doigt gauche gardant sa brisure. Égalisez le jeu au bout des doigts.



Faites choisir une deuxième carte avec la même méthode. Seulement, cette fois-ci, forcez au spectateur la carte au-dessus de la brisure grâce au forçage à l'effeuillage - c'est ce que représente l'illustration. Pendant que la main droite montre la carte qui se trouve sur la face du paquet qu'elle tient, le petit doigt gauche obtient de nouveau une brisure sous la carte supérieure des cartes en main gauche. Puis la main droite remet sa portion sur celle de la main gauche, le petit doigt gardant la brisure, et le jeu est égalisé au bout des doigts. Vous pouvez ainsi faire "choisir" plusieurs cartes. Arrivé à la dernière, il n'est plus nécessaire de former une brisure sous la carte supérieure du paquet en main gauche; il vous suffit de laisser tomber le paquet en main droite sur celui de la main gauche, de manière à former un biseau avec le paquet supérieur, et de garder une brisure sous celui-ci lors de l'égalisation. Un contrôle au mélange-pelage transférera les cartes sous le jeu.

Chapitre 32



Points importants

1. Il est préférable de ne pas utiliser cette technique pour plus de quatre cartes, sinon les spectateurs risquent de se rendre compte que toutes les cartes proviennent du même endroit du jeu. Voici une petite subtilité que vous pourrez utiliser: lorsque le troisième ou le quatrième spectateur prend connaissance de sa carte, dites: *"J'espère que vous ne m'avez arrêté sur la même carte que le monsieur précédent."*

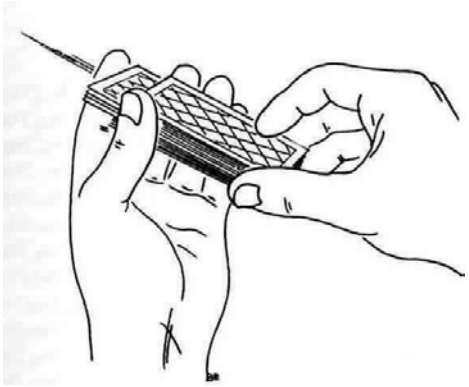
2. L'avantage de cette technique, c'est que le choix et le contrôle des cartes peuvent se faire en même temps; il suffit pour cela de garder une brisure sous la première carte du groupe à forcer.

4. Le contrôle multiple classique

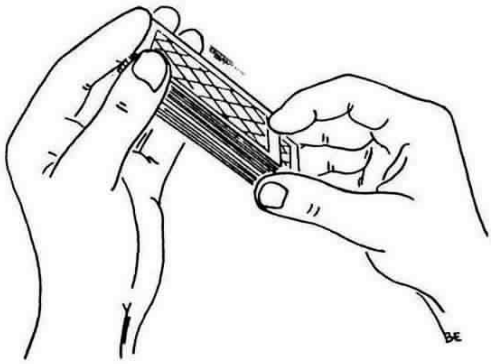
Il n'existe pas, à proprement parler, de méthode de contrôle multiple "classique", chaque cartomane ayant sa variante personnelle, de sorte qu'il en existe d'innombrables toutes plus ou moins semblables. Celle que je vais expliquer a été mise au point par Carmen D'Amico, et constitue l'une des meilleures du genre. Les quatre As sont insérés faces en bas en quatre endroits différents du jeu, et les cartes sont aussitôt mélangées avec un mélange hindou à l fin duquel les As se retrouvent ensemble sous le jeu.

Insérez les As sur la moitié de leur longueur environ en différents endroits du jeu, en utilisant l'insertion classique et en espaçant régulièrement les As dans toute l'épaisseur du jeu. Toutes les cartes sont faces en bas. Amenez maintenant le jeu au bout des doigts, en le tenant avec la main droite comme pour un mélange hindou. Le pouce et le majeur gauches se trouvent sur les coins supérieurs du jeu, la partie charnue de leur dernière phalange dépassant de l'arrête supérieure de celui-ci. L'extrémité de l'index est en contact avec les petites tranches supérieures des As qui dépassent du jeu. Cette position n'est gardée qu'une seconde environ avant d'enchaîner avec le mouvement suivant.

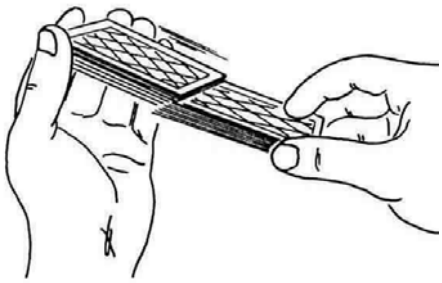
Chapitre 32



Apparemment, l'index gauche va enfoncer complètement les As dans le jeu. En fait, le pouce et le majeur gauches appuient sur les grandes tranches et les arêtes de la portion qui se trouve au-dessus de l'As supérieur, et tirent celle-ci vers la gauche; peu importe que toute la portion se déplace, ou seulement une partie de celle-ci. Ces cartes viennent buter contre l'extrémité de l'index gauche et se mettent ainsi à égalité avec les As. Pendant ce mouvement, le jeu est tenu devant vous à l'horizontale, et dos au public.



Sans marquer d'arrêt, la main droite amorce alors un mélange hindou en tirant l'ensemble des cartes décalées vers la gauche en même temps que les quatre As, qui tombent ainsi dans la main gauche. Poursuivez le mélange jusqu'à ce que vous n'ayez plus de cartes en main droite. Les quatre As se retrouvent ainsi ensemble sous le jeu en main gauche. Effectuez aussitôt un second mélange hindou en conservant les As sous le jeu; pour ce faire, commencez par prendre un petit paquet sous le jeu avec la main gauche, au lieu d'en prendre un dessus; puis, poursuivez le mélange normalement (reportez-vous à la technique du forçage au mélange hindou).



Points importants

Chapitre 32

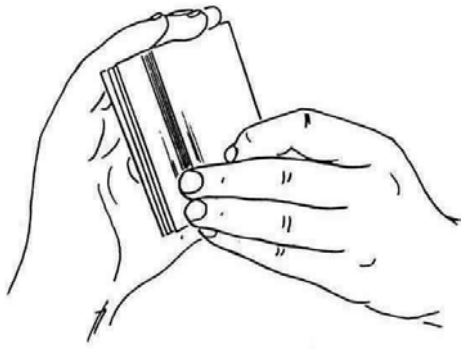
1. Oubliez la méthode qui consiste, après avoir inséré les As dans le jeu, à incliner celui-ci pour faire coulisser le bloc de cartes au-dessus des As sur ceux-ci, puis à enchaîner avec un mélange hindou - elle n'a jamais trompé personne.

2. Au lieu d'utiliser le mélange hindou, vous pouvez simplement couper le jeu sur la table, en effectuant soit une coupe simple, soit une coupe multiple. Voici la méthode de Dai Vernon: le pouce droit tient le jeu environ au milieu de la grande tranche gauche, et les autres doigts au même endroit sur la grande tranche droite. Maintenant, la main gauche finit apparemment d'enfoncer les As complètement dans le jeu. En fait, le même stratagème expliqué plus haut est mis en oeuvre, à savoir: le jeu avec les As qui dépassent est décalé en bloc sous la petite portion supérieure, maintenue par la main droite. On aboutit ainsi à la même configuration que dans la méthode décrite et on peut enchaîner soit avec une coupe simple ou multiple sur la table, soit avec un mélange hindou.

5. Le contrôle multiple au mélange à la française

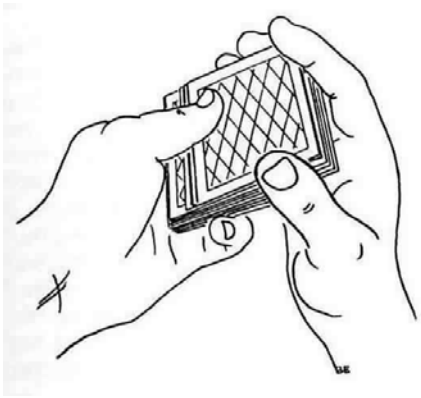
Ce contrôle multiple assez singulier a été inventé par l'expert américain Charles Earl Miller, et il est assez peu connu même dans les milieux avertis. Il correspond peut-être mieux que d'autres à ce que les profanes attendent que l'on fasse une fois les As insérés dans le jeu.

Insérez les quatre As dans le jeu par la méthode de l'éventail. Toutes les cartes sont faces en bas. Refermez l'éventail, et finissez apparemment d'enfoncer les As complètement dans le jeu; en réalité, effectuez la technique de l'enfoncement oblique. Dans le mouvement d'égalisation au bout des doigts qui suit, l'extrémité de l'index gauche se met sur le coin supérieur droit des As en saillie et les rend parallèles au jeu; les As dépassent ainsi de presque deux centimètres de la grande tranche droite du jeu, à laquelle ils sont parallèles. L'illustration représente une vue de dessous au moment où la main droite effectue un mouvement de pseudo-égalisation.

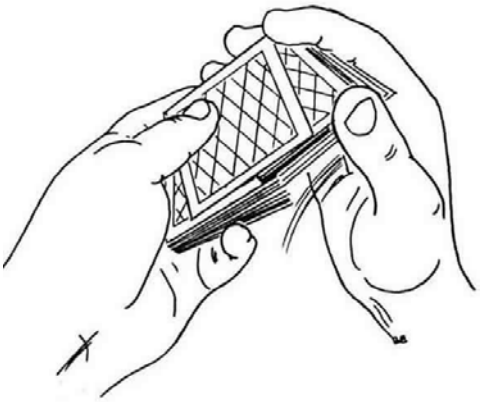


A la fin de la manœuvre précédente, la main droite tient le jeu dans la position de la coupe. La main gauche se trouve sous lui, comme si elle le tenait dans la position surélevée de la donne; en réalité, seul le pouce gauche du jeu; l'index appuie contre sa face, et les extrémités des autres doigts touchent le portion de la face de l'As inférieur qui dépasse vers la droite. Basculez maintenant le jeu pour le mettre dans la position du mélange à la française; pendant ce mouvement, le pouce gauche décale les cartes supérieures du jeu vers la droite, afin de recouvrir la portion des As qui dépasse.

Chapitre 32



Commencez ce qui semble être un mélange normal à la française; mais, pour le premier mouvement, la main droite tire vers le haut les quatre As ainsi que les cartes qui les recouvrent. Quant aux autres cartes, elles restent dans la main gauche de par leur propre poids. Le dégagement des As est facilité par deux facteurs: premièrement, le pouce droit incline les cartes vers l'avant; deuxièmement, l'extrémité du petit doigt gauche appuie contre la petite tranche inférieure du jeu, près du coin inférieur gauche, afin de le stabiliser. Sans marquer de temps d'arrêt, la main droite mélange maintenant ses cartes sur celles de la main gauche, en les pelant une à une le cas échéant - cela dépend de leur nombre - afin que les quatre dernières se retournent sur le jeu une fois le mélange terminé. Enchaînez aussitôt avec un deuxième mélange, soit pour transférer les As un à un sous le jeu, soit pour les conserver en place sur celui-ci grâce à une carte en saillie.



Points importants

1. Ce contrôle multiple ne présente que de rares points communs avec d'autres techniques; c'est la raison pour laquelle il peut d'abord sembler malcommode d'exécution. L'important, c'est que les As soient insérés obliquement dans le jeu et mis en saillie parallèlement le long de la grande tranche droite de celui-ci dans un seul mouvement ininterrompu, sous le couvert d'une égalisation au bout des doigts. Plus les As dépasseront de la grande tranche droite du jeu, et plus il sera facile de les contrôler lors du mélange qui suit. Lors de vos premiers essais, il sera peut-être plus facile, une fois que les As dépasseront parallèlement au jeu, de les serrer entre l'index et le petit doigt de la main gauche, pour les décaler un peu plus vers la droite; ce mouvement sera couvert par le mouvement d'égalisation du jeu.

Chapitre 32

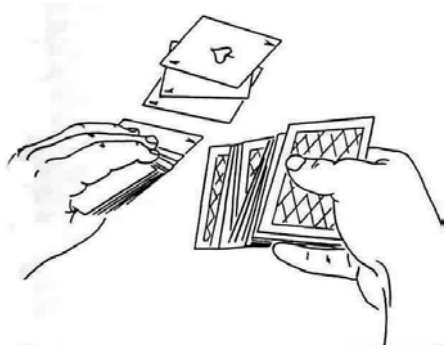
2. Il peut arriver que plusieurs cartes séparément, voire tout un petit paquet de cartes, restent coincés entre les As. Cela n'a pas d'importance, car ces cartes tiennent à peine et tomberont d'elles-mêmes avec le premier mouvement de mélange de la main droite sur les cartes en main gauche, avant que vous n'arrivez aux As. En fait, ce contrôle combine deux manœuvres: le dégagement des As par la main droite, et la chute des cartes restantes de par leur propre poids. Si vous considérez le contrôle sous cet angle, vous aurez moins de mal à l'exécuter correctement.

3. Cette technique est facilitée si l'on insère les As dans les deux tiers supérieurs du jeu seulement.

6. Le contrôle multiple naturel

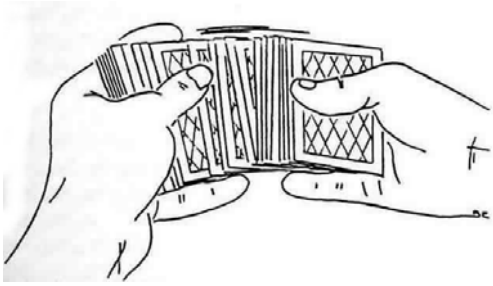
Cette méthode, qui convient plutôt pour moins de quatre cartes, a été mise au point par le magicien professionnel américain John Carney. La procédure utilisée n'est guère habituelle pour un contrôle multiple, mais elles se rapproche peut-être davantage de la manière dont un profane insérerait les cartes dans le jeu s'il le faisait lui-même. Pour mener cette technique à bien, il faut que vous sachiez effectuer le contrôle sous l'étalement.

Le jeu est tenu faces en bas en main gauche dans la position de la donne. Les quatre As sont sur la table, faces en haut. Étalez une dizaine de cartes environ en main droite, et scindez le jeu à cet endroit en laissant les cartes en main droite étalées. La main gauche se retourne paume en bas et ramasse le premier As en le plaquant avec le pouce contre la portion du jeu qu'elle tient.

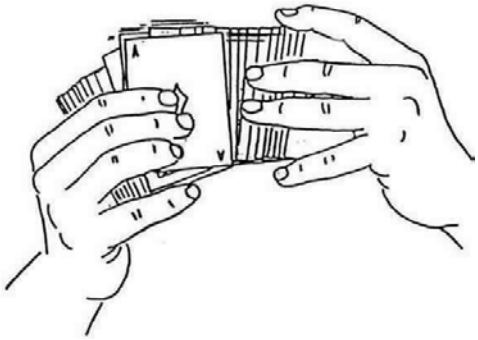


La main gauche se retourne de nouveau paume en haut et amène l'As, qui dépasse de la grande tranche droite du paquet sur la moitié environ de sa largeur, directement sous les cartes étalées tenues par la main droite. L'idéal, c'est de glisser l'As aussi loin que possible sous les cartes étalées en main droite, afin de réduire au maximum les mouvements que les doigts droits auront à faire pour le contrôler. Dans ce but, le pouce gauche pousse encore un peu l'As vers la droite au tout dernier moment.

Chapitre 32



L'As est aussitôt pris en charge par le majeur et l'annulaire de la main droite, qui le tire sous l'étalement. Simultanément, le pouce gauche étale une dizaine de cartes supplémentaires au-dessus de l'As, qui reste évidemment sous l'étalement où les doigts droits l'ont manœuvré. Mais, pour les spectateurs, vous avez perdu l'As dans le jeu, que vous continuez maintenant à étaler. Toutes les opérations doivent être effectuées de manière fluide et sans interruption. Assurez-vous de savoir à quoi ressemblerait une insertion véritable, sans contrôle, puis essayez d'imiter celle-ci aussi bien que possible lorsque vous contrôlez la carte sous l'étalement. Les mêmes opérations sont répétées avec les trois As restants, chacun étant séparé du précédent par un étalement d'une dizaine de cartes, jusqu'à ce qu'ils semblent tous avoir été perdus dans le jeu. Si vous veillez à décaler vers vous les dernières cartes en rassemblant le jeu, vous pourrez gardez une brisure au-dessus des As avec le pouce droit lors de l'égalisation du jeu au bout des doigts.

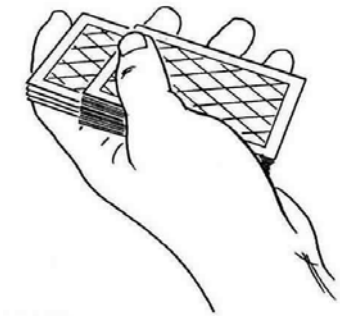


7. Le contrôle multiple simple

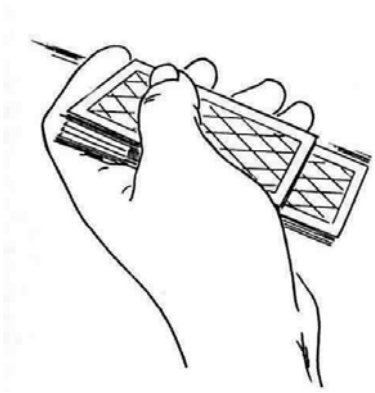
La technique que voici prouve, si besoin était, qu'Edward Marlo n'a pas inventé que des manipulations difficiles. Je dirais même que ce contrôle multiple est le plus simple de tous ceux décrits dans ce chapitre. Et pourtant, il est non seulement pratique, mais également très convaincant. Je décrirai d'abord la technique de base sous sa forme la plus simple; je parlerai dans la rubrique "Points importants" des subtilités qui peuvent lui être ajoutées.

Insérez les quatre As dans le jeu par la méthode classique, en les laissant dépasser de deux centimètres environ de la petite tranche supérieure du jeu tenu en main gauche dans la position de la donne, avec l'index sur la petite tranche supérieure des As qui dépassent. Le pouce gauche appuie sur le dos du jeu.

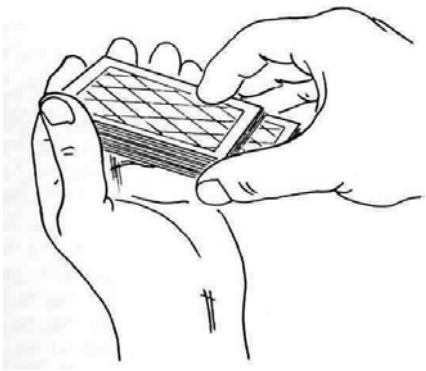
Chapitre 32



Maintenant, d'un geste assez vif, l'index gauche pousse les As dans le jeu. A cause de la pression exercée par le pouce gauche sur le dessus du jeu, et de la friction ainsi provoquée par les As poussés dans le jeu, toutes les cartes qui se trouvent entre eux sont poussés hors de la petite tranche inférieure de celui-ci.



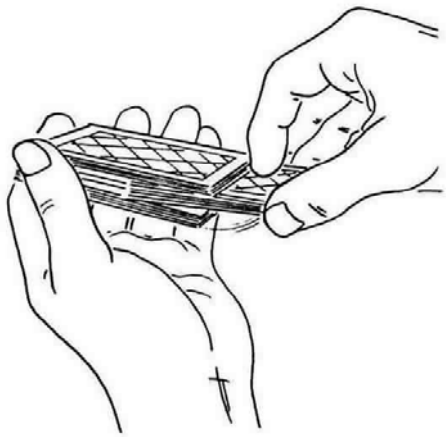
La main droite saisit aussitôt le jeu entre le pouce et le majeur par ses coins inférieurs, dans la position du mélange hindou, et le soulève au bout des doigts gauches. Le pouce d'un côté, le majeur et l'annulaire de l'autre, dissimulent les espaces vides que la manœuvre précédente a créés dans le jeu. Le pouce droit glisse vers l'arrière et saisit la portion de jeu qui dépasse de la petite tranche inférieure, en la poussant contre le petit doigt, ce qui fait déjà pivoter ces cartes un peu vers la droite, et facilite l'opération suivante.



Le coin supérieur gauche de la portion du jeu contrôlée par la main droite se dégage de la dernière phalange du pouce gauche. Dans le même mouvement, la main droite dégage cette portion du jeu des cartes restantes en la tirant vers l'arrière et la droite, pour la poser sur la table. Toute l'opération simule une coupe. L'illustration montre cette manœuvre, mais la position représentée n'est pas aussi visible en réalité, car dès que la main droite commence à

Chapitre 32

dégager ses cartes, les doigts de la main gauche appuient sur les carte restées dans cette main pour faire disparaître les espaces vides. La main droite revient maintenant vers la gauche, prend les cartes restantes, et les pose sur la portion qui se trouve déjà sur la table. Les As se retrouvent ainsi ensemble quelque part au milieu du jeu.



Ce principe permet de regrouper les As pour ainsi dire automatiquement. Mais comment contrôler à partir de là? Voici plusieurs méthodes qui permettront de transférer les As à n'importe quel endroit préalablement déterminé du jeu.

8. Le comptage au pouce

Le jeu est tenu faces en bas en main gauche, dans la position de la donne. Les As sont sur la table. *Pendant que* la main droite va chercher le premier As, le pouce gauche effeuille un nombre précis de cartes, par exemple six. Si vous avez besoin d'en compter davantage, vous pouvez gagner le temps supplémentaire requis en demandant à un spectateur quel est son As préféré, et ramasser celui qu'il vous nomme en premier. Celui-ci est lors inséré dans la brisure tenue par le pouce gauche sous les six cartes supérieures du jeu, et l'ouverture est laissée se refermer. Les trois As restants sont insérés à des positions quelconques dans le jeu, toujours après que le pouce a effeuillé celui-ci et gardé une ouverture pour chacun des As - sauf que vous n'avez évidemment plus besoin de compter les cartes effeuillées. Une fois le contrôle multiple de Marlo effectué, les As se retrouveront en 7, 8, 9, et 10e positions à partir du dessus du jeu. Vous pouvez les y laisser, ou bine les contrôler sous le jeu, ou dessus, ou encore en n'importe quel autre endroit déterminé, avec un mélange-pelage. Par exemple, pour transférer les As sur le jeu, commencez une mélange à la française en pelant une à une les six premières cartes en main gauche, puis en prenant au moins un groupe de quatre cartes (les quatre As), en mettant la suivante en saillie interne, et en mélangeant librement les cartes restantes sur la carte en saillie. Formez une brisure sous la carte en saillie,mélangez librement toutes les carte au-dessus de la saillie et jetez les carte restantes sur le tout: les quatre As sont maintenant sur le jeu. Vous pourriez également vous débarrasser des six cartes supérieures du jeu avec la technique du transfère de bloc.

Chapitre 32

9. La carte clé

Effectuez un éventail à deux mains avec les faces des cartes vers vous, et insérez les As, également faces en haut, de gauche à droite en différents endroits du jeu. Prenez connaissance de la troisième carte à gauche du premier As - c'est celle qui vous servira de carte clé. En outre, ce premier As doit être inséré à une dizaine de cartes de l'extrémité gauche de l'éventail, mais il est inutile que vous comptiez les carte pour connaître le rang précis de l'As. Refermez l'éventail, retournez le jeu faces en bas, et effectuez le contrôle multiple de Marlo. Le jeu est maintenant tenu faces en bas en main gauche, dans la position de la donne. Dites: *"Les As sont maintenant répartis dans le jeu."* En guise d'illustration, montez les quelques cartes supérieures du jeu avec la main droite, l'une après l'autre. Comme vous savez que votre carte clé occupe environ le dixième rang à partir du dessus, vous ralentissez le rythme en arrivant dans ces parages. Aussitôt qu'apparaît votre carte clé, vous savez qu'il vous reste encore deux cartes quelconques avant le premier As. A ce moment-là, vous pouvez regarder les spectateurs et prendre les deux dernières cartes sans les regarder - une subtilité qui m'a été montrée pas Juan Tamariz. Maintenant, il ne vous reste plus qu'à remettre les cartes que vous avez montrées, et que vous avez gardées en main droite, sur le jeu, en gardant une brisure entre elles et ce dernier avec le petit doigt gauche, puis à mélanger jusqu'à la brisure pour transférer les quatre As sur le jeu.

10. Variante avec la carte clé

Le même principe peut être mis en oeuvre si, après avoir effectué le contrôle multiple de Marlo, vous tenez le jeu faces en haut en main gauche, dans la position de la donne. Insérez-y les As faces en haut à partir de la face du jeu avec la méthode classique, le pouce gauche effeuillant le coin supérieur gauche du jeu avant l'insertion de chaque As. Après avoir inséré le dernier As, laissez encore s'échapper deux cartes au pouce, et prenez connaissance de la carte suivante avant de laisser l'ouverture se refermer. Cette carte constitue votre carte clé. A partir de là, poursuivez comme dans la méthode précédente. Pour chacune des deux méthodes, le contrôle multiple de Marlo peut également être effectué avec le jeu faces en bas.

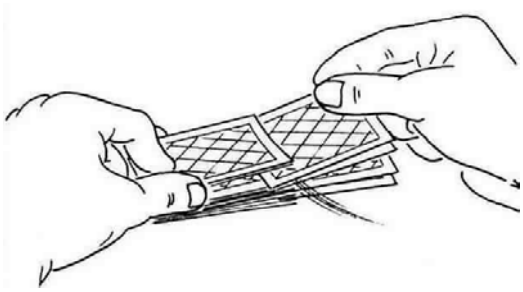
11. Le contrôle multiple au mélange à la queue d'aronde

Cette excellente méthode est particulièrement indiquée lorsque, après avoir effectué le contrôle multiple, vous voulez immédiatement faire suivre celui-ci d'un mélange à la queue d'aronde, puisque le jeu se trouve déjà dans la position requise pour celui-ci, ce qui donne une logique et une cohérence interne accrues. Pour effectuer ce contrôle, il faut que vous sachiez exécuter la technique du faux mélange à dégagement, bien que l'application de celui-ci à ce cas précis soit relativement simple, puisqu'elle ne concerne que quatre cartes. Cette technique a été mise au point par Edward Marlo et Martin Nash, avec une contribution de Christian Scherer.

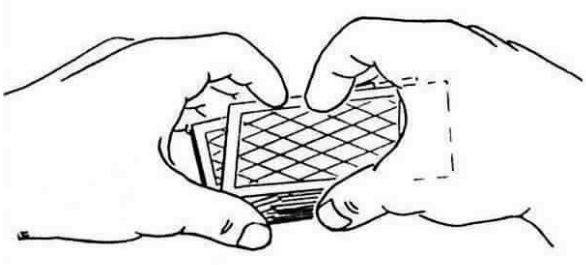
Posez le jeu faces en bas sur la table, dans la position préparatoire au mélange à la queue d'aronde. Les quatre As sont également sur la table. Pour commencer, ils sont insérés

Chapitre 32

en quatre endroits différents du jeu, par la petite tranche droite de celui-ci. Pour ce faire, le pouce gauche effeuille un peu moins que la moitié du jeu de bas en haut, et la main droite insère le premier As dans l'ouverture ainsi créée. Les trois autres As sont répartis régulièrement, de la même façon, dans la portion supérieure du jeu.



Les deux mains se mettent maintenant sur le jeu, dans la position classique du mélange à la queue d'aronde. En utilisant la technique du faux mélange à dégagement, poussez les quatre as à travers le paquet, pour les faire dépasser de la petite tranche gauche du jeu d'un centimètre environ. L'illustration représente la phase où les As sont poussés à travers le jeu. Reportez-vous à l'explication détaillée du faux mélange à dégagement pour toutes les subtilités concernant celui-ci, également applicable ici.

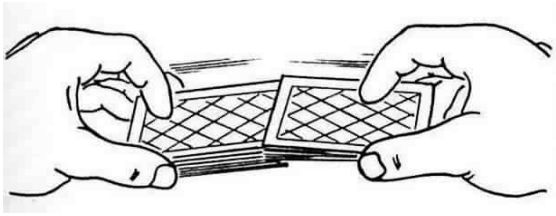


Dans le même mouvement, l'annulaire gauche passa par-dessus le coin supérieur gauche du jeu et se met sur la petite tranche des As qui dépasse. Le majeur l'accompagne, cachant ainsi la portion des As qui dépasse de la grande tranche supérieure du jeu. Relâchez la prise de la main droite sur le jeu, mais sans que cela se voie. L'annulaire gauche pousse maintenant les As dans le jeu, jusqu'à ce que leurs petites tranches gauches se retrouvent à égalité avec les petites tranches des autres cartes, c'est-à-dire jusqu'à ce que l'annulaire vienne buter contre celles-ci. Les cartes au-dessus des As et celles entre eux sont elles aussi décalées automatiquement à droite, comme le montre l'illustration schématisée ci-dessous.

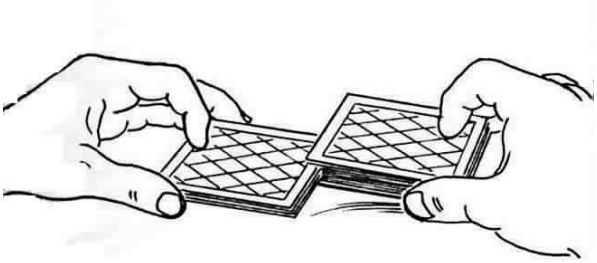
La main droite coupe aussitôt, c'est-à-dire dans le prolongement de la manœuvre précédente, la portion du jeu qui dépasse à droite. L'illustration représente la dernière phase de cette manœuvre. Effectuez maintenant un mélange à la queue d'aronde avec les deux paquets ainsi constitués, en laissant tomber au moins les quatre cartes supérieures du paquet gauche sur le paquet droit. Apparemment, vous avez exécuté un mélange à la queue d'aronde tout ce qu'il y a d'ordinaire, mais les quatre As sont maintenant ensemble sur le jeu.

Chapitre 32

Enchaînez aussitôt avec un deuxième mélange suivi d'une coupe multiple conservant les As en position sur le dessus du jeu (reportez-vous au chapitre sur le mélange à la queue d'aronde).



Variante pour contrôler les As sous le jeu. Dès que les As ont été poussés à travers le jeu, vous pouvez enchaîner directement avec une coupe multiple. Pour ce faire, la main droite déplace le jeu vers l'avant et la droite dans le premier mouvement de la coupe, pendant que la main gauche retient les As, qui tombent sur la table. Coupez le restant des cartes par petits paquets sur les As, et concluez avec la technique d'Erdnase pour conserver un groupe de cartes sous le jeu (reportez-vous au chapitre "Technique de mélange à la queue d'aronde").



Points importants

1. Dès que les As ont été contrôlés, je vous conseille d'enchaîner avec plusieurs mélanges à la queue d'aronde suivis de fausses coupes multiples conservant les As sur (ou sous) le jeu. Vous trouverez les meilleures techniques pour ce faire dans le chapitre consacré au mélange à la queue d'aronde. Je vous recommande plus particulièrement la technique combinant faux mélange et fausse coupe.

2. Les spectateurs à votre gauche pourraient éventuellement voir les As dépasser du jeu. C'est pourquoi il faut, dès que les As ont traversé le jeu et dépassent de a petite tranche gauche, enchaîner immédiatement avec la phase suivante, sans marquer de pause. En outre, aucune phase de ce contrôle ne doit être effectuée dans la hâte, l'important étant que tout s'enchaîne de manière fluide, sans interruption et sans hésitations.

Chapitre 32

B. TOURS UTILISANT LES CONTRÔLES MULTIPLES

1. LE JEU QUI DISPARAÎT

Voici ma version d'un grand classique rarement présenté de nos jours par les professionnels. J'espère que cette version pratique contribuera à le remettre à l'honneur.

Effet:

Deux cartes sont choies, notées, puis mélangées dans le jeu. Le magicien recouvre celui-ci avec un mouchoir sous lequel il plonge la main pour en ressortir avec une des cartes choisies. La deuxième est encore plus simple à trouver, dit-il en plongeant la main sous le mouchoir une deuxième fois pour l'en ressortir. C'est alors qui l'on voit pourquoi la deuxième carte était si facile à trouver: c'est la seule qui restât sous le mouchoir, toutes les autres ayant disparu!

Déroulement:

1. La seule préparation consiste à mettre un mouchoir dans la poche extérieure droite de votre veste. Je préconise l'utilisation d'une "pochette" en soie opaque.

2. Deux spectateur choisissent chacun une carte. Après qu'ils en ont pris connaissance, ils les remettent dans le jeu, et vous les contrôlez sous celui-ci. Enchaînez avec un faux mélange et une fausse coupe laissant les deux cartes choisies en place sous le jeu.

3. Regardez les spectateurs et demandez-leur si l'un d'eux pourrait vous prêter un mouchoir frais. Pendant ce temps, bouclez les deux cartes inférieures du jeu avec l'index gauche, afin de permettre au petit doigt gauche de garder une brisure au-dessus d'elles. Votre requête aura provoqué un peu de remue-ménage dans le public, car rare sont les spectateurs qui ont un mouchoir sur eux, et parmi ceux qui ont un, rare sont ceux qui sont sûr qu'il est assez propre pour être montré en public. Quoi qu'il en soit, vous disposez d'un magnifique détournement de l'attention pour faire disparaître le jeu - à l'exception des deux cartes inférieures - dans la poche extérieure gauche de votre veste. Donc, pendant que vous attendez toujours un mouchoir et que vous promenez votre regard sur les spectateurs, tâtez avec vos deux mains les poches extérieures de votre veste. La main la main gauche se trouve directement au-dessus de l'ouverture de la poche. La main droite plonge dans la poche droite et en ressort avec la pochette. *Au même instant*, alors que l'attention du public est dirigée sur l'objet qui vient de faire sont apparition, la main gauche laisse tomber toutes les cartes au-dessus de la brisure dans la poche gauche de la veste. Bien que vous soyez face au public, la manœuvre est parfaitement couverte.

Suivant la largeur de la découpe de votre poche, il faudra que vous insériez l'extrémité des doigts gauches dans l'ouverture de celle-ci afin de permettre au jeu de glisser au fond de la poche sans encombre. La main droite tient la pochette, qui est entièrement déployée, par un de ses coins. La main gauche est ramenée devant vous dans la position de départ. En se qui vous concerne, le tour est terminé, alors que pour les spectateurs, il est à peine commencé.

Chapitre 32

4. La main gauche tient ses deux cartes de manière à donner l'impression, de devant aussi bien que de gauche, qu'elle tient le jeu entier. L'angle dangereux, le côté droit, peut être réduit en tournant le corps un peu vers la droite, mais un peu seulement, pour ne pas imposer aux spectateurs à votre gauche le spectacle de votre épaule qui ne présente aucun intérêt. La main droite recouvre alors lentement et ostensiblement le "jeu" dans la main gauche.

5. Montrez que vous n'avez rien dans la main droite, plongez-la sous la pochette, et sortez-en la carte supérieure des deux: c'est celle du premier spectateur. Tenez-la d'abord dos au public, et ne la retournez face à lui que lorsque le spectateur a révélé l'identité de sa carte. C'est le premier effet.

6. Remettez la main droite sous le mouchoir, et ressortez-la en tenant la deuxième carte, qu vous ne retournez comme pour la première face au public que lorsque le spectateur a annoncé l'identité de sa carte. Deuxième effet.

7. Laissez retomber les applaudissements, et ne bougez surtout pas, sinon les spectateurs risquent de croire que vous avez profité du relâchement de leur attention pour vous débarrasser furtivement du jeu. Dites: *"Étant donné que j'ai bel et bien retrouvé vos cartes, je n'ai plus besoin des autres!"* Sur ce, la main droite retire la pochette d'un geste vif, dévoilant la main gauche vide: le jeu a disparu!

Remettez le foulard dans la pochette, et offrez les deux cartes aux spectateurs, en souvenir.

Dernières réflexions

1. Je puis vous assurer que vous pouvez laissez tomber le jeu dans la poche tout en restant parfaitement face aux spectateurs sans que ceux-ci le voient. Tout au plus pouvez-vous vous tourner très légèrement vers la gauche, mais sans charger la position de vos pieds, de manière que l'image d'ensemble que vous donnez au public reste la même. Cette attitude ouverte est très importante, car si vous agissez furtivement, les spectateurs s'en rendront compte et sauront que vous avez quelque chose à cacher.

La mise en scène de la pochette, qui dirige parfaitement l'attention des spectateurs sur elle, fournit une couverture maximale pour vous débarrasser invisiblement du jeu.

Chapitre 32

2. On peut très bien supposer que le jeu disparu réapparaisse dans l'étui, ce qui vous permet, sans effort supplémentaire, de faire un échange de jeux; reportez-vous pour plus de détails au chapitre consacré à ce sujet.

2. UNE CARTE QUI A DE L'AVENIR

Ce tour du magicien écossais Peter Duffie a été publié dans le livre de Jon Racherbaumer *Card Finesse II*. Il s'inspire d'un effet d'Alex Elmsley intitulé "Between your palms", qui a donné naissance à d'innombrables variantes. J'en ai retravaillé quelques phases pour rendre l'ensemble encore plus convaincant. Je pense que le résultat devrait vous plaire.

Effet:

Avant de commencer, le magicien pose une carte sur la table, à l'écart; puis, deux spectateurs choisissent chacun une carte. Les deux "deux" rouges (par exemple), mis dans le jeu, prennent en sandwich la carte choisie par le premier spectateur. La deuxième carte, en revanche, pose des problèmes - jusqu'à ce que l'on découvre que la carte posée à l'écart tout au début est précisément, et aussi incroyable que cela paraisse, celle choisie par le deuxième spectateur!

Déroulement:

1. Un spectateur mélange le jeu et nome deux cartes de même couleur et de même valeurs, comme par exemple des deux "deux" rouges. Reprenez le jeu, et étalez-le faces en haut entre vos mains jusqu'au premier "deux" rouge. Posez celui-ci ostensiblement face en bas sur la table, en simulant le finale Kaps, *mais sans l'effectuer*. Continuez à faire défiler les cartes entre vos mains jusqu'à ce que vous arriviez au deuxième "deux" rouge. Faites semblant de la poser face en bas sur la table, mais en fait substituez-lui la carte qui se trouve directement à sa gauche en utilisant le filage Kaps. La situation est alors la suivante: sur la table, à votre droite, se trouvent deux cartes censées être les deux "deux"; en réalité, si la carte inférieure des deux est bien un "deux", celle qui se trouve sur elle est une carte quelconque. Lorsque vous égalisez le jeu et que vous le retournez faces en bas, bardez une brisure au-dessus du "deux" que vous venez de filer contre une carte quelconque. Vous pouvez faire cela directement en remettant ensemble les deux portions du jeu immédiatement après le filage, ou bien en transférant d'abord le "deux" sur le jeu, pour ensuite le placer au milieu de celui-ci au cours d'un mélange à la française avec carte en saillie.

2. Étalez le jeu faces en bas entre vos mains jusqu'à ce que vous arriviez à la brisure. Posez le "deux" face en bas sur la table, à votre gauche, comme s'il s'agissait d'une carte choisie par hasard: *"Cette carte a un grand avenir devant elle."*

3. Deux spectateurs choisissent maintenant chacun une carte, que vous contrôlez sous le jeu. J'utilise pour ce faire le "pseudo-contrôle multiple" qui permet de faire choisir les cartes et de les contrôler en même temps sans que le jeu quitte mes mains. Puis, au cours d'un mélange-pelage, transférez les deux carte choisies sur le jeu, en intercalant une carte quelconque entre elles. Cette carte peut être mise en position au cours d'un mélange pharaon partiel, soit au cours d'un mélange à la queue d'aronde sur table, ou encore avec un mélange à la française. Qui de plus naturel que le mélanger le jeu après que deux cartes choisies y ont été perdues? Cela fait, adressez-vous ainsi aux deux spectateurs: *"Peut-être les hasards du*

Chapitre 32

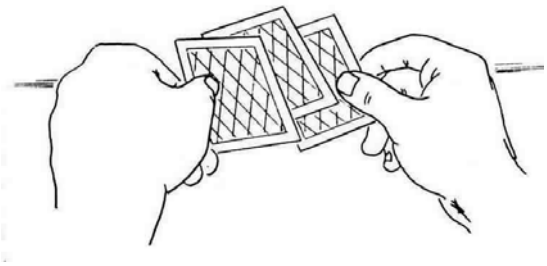
mélange ont-ils placé l'une de vos carte l'une de vos cartes sur le jeu ou dessous." Sur ce, montrez apparemment la carte supérieure et la carte inférieure du jeu, en effectuant la technique du "retournement au retournement double" (tome I), qui permet de retourner secrètement la carte supérieure du jeu face en haut sous la carte supérieure. La situation sera alors la suivante, à partir du dessus du jeu: une carte quelconque face en bas, une carte choisie face en haut, l'autre carte choisie face en bas. Pour terminer, transférer les trois cartes supérieures du jeu sous celui-ci à l'aide d'une double coupe ou d'une triple coupe et posez le jeu sur la table, faces en bas. Tout cela peut sembler long à la lecture, mais il n'en est rien en réalité: le choix des cartes et les opérations que je viens de décrire prennent en tout et pour tout une trentaine de secondes.

Ramassez la paire de "deux" que vous avez posées sur la table, étalez-les faces en bas et retournez-les faces en haut après les avoir égalisées, de manière que seul soit visible le "deux" qui se trouve sur la face de la paire. Invitez un spectateur à couper environ la moitié supérieure du jeu sur la table, devant lui. Pendant qu'il s'exécute, retournez la carte inférieure des deux avec un demi saut-de-coupe - je me sers de la technique de Henry Christ. Si cela vous semble risqué, retournez-vous simplement dos aux spectateurs en disant: *"Coupez le jeu où bon vous semple - je me retourne pour ne rien voir"*, et profitez-en pour retourner la carte inférieure face en bas. Lorsque vous refaites face aux spectateurs, le "deux" vu auparavant sur la face de la paire est toujours visible, et rien ne semble avoir changé. Posez maintenant vos deux cartes sur la portion de jeu coupée par le spectateur, c'est-à-dire celle qui constituait originellement la portion supérieure du jeu. Les deux cartes doivent être maniées avec naturel et détachement; il n'est pas nécessaire qu'elles soient parfaitement superposées - au contraire: en les laissant décalées sur un peu moins de la largeur de la bordure blanche qui entoure le dos de la carte inférieure, l'illusion que les deux cartes sont faces en haut n'en sera que plus convaincant. Dites qu'il est impossible, dans ces conditions, qu'une troisième carte vienne se mettre entre les deux "deux". Enfin, complétez la coupe en posant la portion inférieure du jeu sur le tout, lentement et ostensiblement.

5. Retournez le jeu lentement faces en haut, et étalez-le en un long ruban sur la table: l'une des cartes choisies apparaît, prise en sandwich entre les deux cartes faces en bas - de toute évidence les deux "deux" qui viennent d'être placés à l'envers dans le jeu. Retirez le trio de l'étalement, et inversez les cartes en faisant dépasser celle du spectateur vers l'avant sur la moitié de sa longueur environ. Vous pouvez maintenant montrer le trio des deux côtés: les deux cartes de départ et d'autre de la carte du spectateur étant égalisées, seul le "deux" est visible. *"Les "deux" ont pris votre carte en sandwich."* Posez la carte choisie face en haut sur la table; les "deux" restent faces en bas en main gauche; le "deux" est la carte inférieure de la paire, l'autre est la deuxième carte choisie.

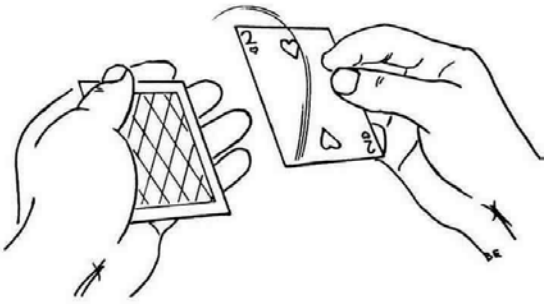
6. *"Les "deux" ont fait leurs preuves; aussi vais-je mettre ma carte sous leur protection."* Avec la main droite, saisissez la carte inférieure des deux - le "deux" - et avec la carte restée en main gauche, ramassez la carte face en bas sur la table en les glissant de part et d'autre de celle-ci comme le montre l'illustration ci-dessous.

Chapitre 32



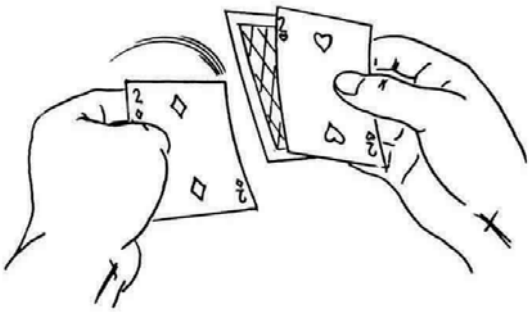
Transférez le paquet de trois cartes en main gauche, et égalisez-les. Levez les yeux en disant: *"Deux précautions valent mieux qu'une."* A cet instant précis, l'index gauche glisse la carte inférieure des trois vers la droite et la main droite l'amène vers le haut, où elle est retournée face en haut avec l'aide du majeur.

Regardez de nouveau les cartes. Posez le "deux" visible sur les deux cartes restantes, dans un mouvement rectiligne de haut en bas afin de renforcer l'impression que c'est la carte en haut sur le paquet. Cette impression est confirmée par le fait que vous étalez aussitôt légèrement les trois carte vers la droite, pour lentement et ostensiblement la carte inférieure des trois par la gauche avec la main gauche, et la retourner face en haut avant de la remettre à sa place sous les deux autres, légèrement décalée à gauche pour que les trois cartes restent étalées. C'est là ma version d'un filage devenu classique, et j'ai pu me rendre compte par expérience qu'elle mystifiait les magiciens aussi bien que les profanes par sa sobriété. Posez ce sandwich, maintenant composé des "deux" faces en haut de part et d'autre d'une carte face en bas, sur la table, à l'endroit qu'occupait précédemment la carte seule.



7. En ce qui vous concerne, le tour est terminé. Tout le reste n'est plus qu'affaire de présentation et de mise en scène. Je conclus ainsi. Je reprend le jeu le jeu en mains en disant: *"Il me suffit maintenant de claquer des doigts pour que votre carte remonte instantanément sur le jeu..."* Sur ce, je retourne la carte supérieure, je la considère pendant une seconde ou deux, puis j'enchaîne aussitôt en disant: *"...mais elle n'y reste pas longtemps! Le temps de dire ouf, et la voilà dans ma poche..."* Je regarde alors la poche droite de ma veste, puis le public, comme pour obtenir confirmation de l'impossibilité de la chose, puis je poursuis: *"...mais elle n'y reste pas longtemps non plus! A la vitesse de la lumière, elle voyage aussitôt dans votre poche."* Bien que sentant le gag. le spectateur plongera quand même la main dans sa poche pour s'assurer que sa carte ne s'y trouve pas. D'un air peu assuré, je lui demande alors le nom de sa carte. Dès qu'il l'a nommé, je fais comme si une idée lumineuse venait de me traverser l'esprit: *"Mais c'est la carte promise à un si bel avenir..."* Laissez aux spectateurs le temps de se rendre compte de ce que cela signifie. Puis je dirige mon regard vers le trio sur la table, ramasse la carte qui est face en bas entre les deux autres, et la tiens d'abord dos au public avant de la retourner face vers eux: c'est la carte du deuxième spectateur!

Chapitre 32



Chapitre 33

"Il faut qu'un bel échantillon engage à montrer quelque chose qui soit encore plus beau; et que l'applaudissement donné à la première pièce fasse désirer impatiemment de voir toutes les autres."
(Baltasar Gracian)

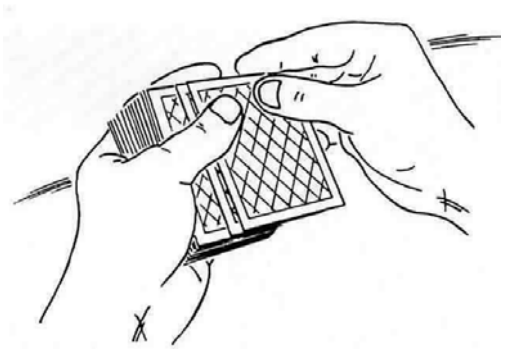
Chapitre 33 TECHNIQUES ET SUBTILITÉS DU RETOURNEMENT DOUBLE

A. TECHNIQUES ET SUBTILITÉS DU RETOURNEMENT DOUBLE

1. Le retournement double poussé

Cette technique permet d'effectuer un retournement double sans préparation. Après que Vernon eut publié sa méthode dans *Stars of Magic*, dans les années 40, des douzaines de variantes virent le jour, dont le point faible était qu'elles nécessitaient presque toutes une tenue du jeu qui n'était pas naturelle et qui faisait naître les soupçons, tout comme celle associée à certaines méthodes de fausses donnes. La technique que vous allez lire est ma propre synthèse d'idées de Marlo, Nash, et Vernon. Comme je l'ai dit plus haut, aucune préparation n'est nécessaire pour son exécution, qui peut être réalisée à n'importe quel moment à partir d'un jeu non égalisé.

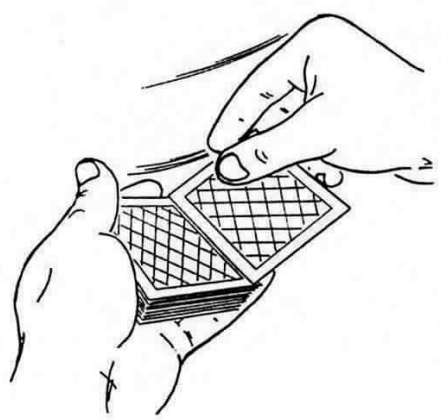
Le jeu est tenu faces en bas en main gauche dans la position de la donne. Il peut même être tenu dans la position ouverte de la donne, et les cartes n'ont pas besoin d'être parfaitement égalisées. Le pouce gauche décale les deux cartes supérieures vers la droite en utilisant la technique du décalage double (tome I). L'extrémité de la partie charnue de majeur et de l'annulaire de la main gauche sentent les arrêtes des grandes tranches droites des cartes, qu'elles contrôlent ainsi. La main droite saisit la carte double ainsi décalée vers la droite dans la région du coin supérieur droit. L'index corrige déjà le manque d'égalisation des deux cartes sur leurs petites tranches supérieures.



Tirez les cartes davantage vers la droite, en laissant leurs grandes tranches en contact avec le dos du jeu. Avant d'être basculées, les cartes sont mises à un angle de 40° environ par rapport au jeu. Pendant que les grandes tranches des deux cartes glissent sur le dos du jeu, le majeur et l'annulaire droits égalisent la carte inférieure avec la carte supérieure. Basculez les

Chapitre 33

cartes faces en haut sur le jeu, à la manière d'une page de livre que l'on tourne, et égalisez immédiatement les deux cartes retournées avec la main gauche. Pour les retourner de nouveau faces en bas, il vous suffit de répéter les mêmes manipulations. Ou alors, en basculant les cartes faces en haut, faites en sorte qu'elle dépassent très légèrement de la petite tranche supérieure du jeu, ou l'index gauche les égalise immédiatement, ce qui permet au petit doigt gauche de garder une brisure sous elles (tome I). Maintenant, il ne vous reste plus qu'à pousser la carte double vers la droite avec le pouce gauche, la brisure rendant cette manœuvre très facile si le pouce appuie contre l'arrête de la grande tranche gauche de la carte double.



Points importants

1. Si le décalage des deux cartes vous pose des problèmes, reportez-vous à la description de la technique intitulée "Le décalage simple, double, multiple", que vous trouverez dans le premier tome de cet ouvrage. Lorsque vous aurez maîtrisé cette technique, le reste sera un jeu d'enfant. Une méthode similaire est mise en oeuvre pour l'exécution de la fausse donne. Vous verrez qu'après un tant soit peu d'entraînement, vous réussirez sans difficultés à pousser les deux cartes avec un minimum de décalage.

2. Vous vous demandez peut-être si le fait de commencer par pousser deux cartes qui ne sont pas parfaitement égalisées ne présente pas un risque de détection. Étant donné que ces deux cartes sont constamment en mouvement jusqu'au moment où elles retombent faces en haut sur le jeu, où elles retombent faces en haut sur le jeu, où elles sont immédiatement égalisées par la main gauche, il est pour ainsi dire impossible de voir que le pouce gauche a décalé deux cartes au lieu d'une seule.

3. Une autre couverture qui permet de rendre le décalage double imperceptible est fournie pas la dynamique du regard. Le deuxième point de la rubrique des "Points importants" (tome I) vous donnera tous les détails nécessaires.

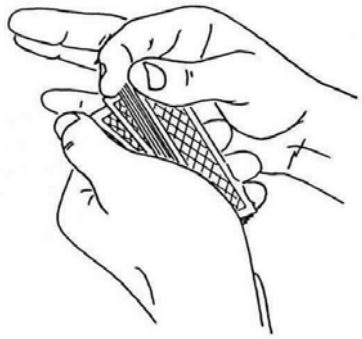
4. Comme je l'ai dit plus haut, je vous conseille de garder une brisure sous les deux cartes une fois que vous les avez retournées faces en haut sur le jeu. Bien qu'il soit préférable d'utiliser, pour retourner de nouveau la carte double faces en bas, la même technique de décalage que celle qui a servi à les retourner faces en haut, c'est-à-dire sans la brisure, l'absence de cette dernière rend le retournement un peu plus scabreux, dans la mesure où le pouce gauche, la brisure rendant cette manœuvre très facile si le pouce appuie contre l'arête de la grande tranche de la carte double.

Chapitre 33

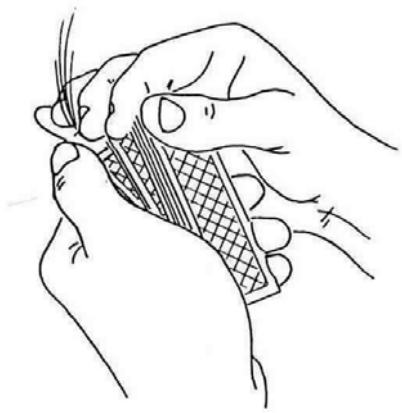
2. Le retournement double du milieu

Le retournement double réalisé à partir du milieu du jeu ouvre des horizons insoupçonnés, surtout lorsque cette technique est alliée à l'utilisation d'une carte à coin coupé. De toutes les versions publiées de cette technique, je vous présente celle que je trouve la plus utile. Elle a un petit côté élégant qui l'apparente presque à une fioriture. Exécutée avec des mouvements fluides et gracieux, elle est parfaitement trompeuse tout en étant agréable à regarder.

Le jeu est tenu faces en bas en main gauche dans la position de la donne. Le pouce gauche effeuille le coin supérieur gauche du jeu de haut en bas jusqu'au milieu environ. A ce moment-là, la dernière phalange de l'index droit se met dans l'ouverture créée par le pouce gauche, lequel laisse s'échapper ostensiblement la carte supérieure de la portion inférieure du jeu. Les spectateurs peuvent voir cette manœuvre, puisqu'ils savent que vous voulez retirer une carte du milieu du jeu.



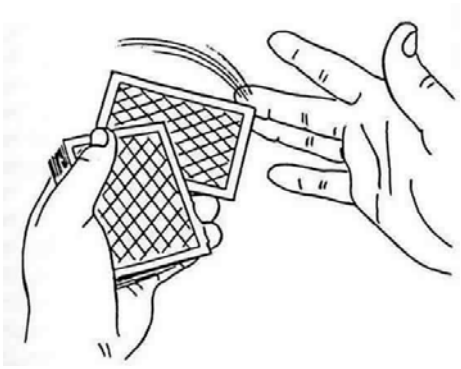
L'extrémité du majeur droit se met alors sur le coin supérieur gauche de la carte qui vient de s'échapper de sous le pouce gauche et, pendant une fraction de seconde, empêche ainsi les spectateurs de voir ce qui se passe dans le jeu. C'est à ce moment précis que le pouce gauche laisse s'échapper une deuxième carte de la portion inférieure, qui vient s'ajouter sous la première. Attention de ne pas faire de bruit!



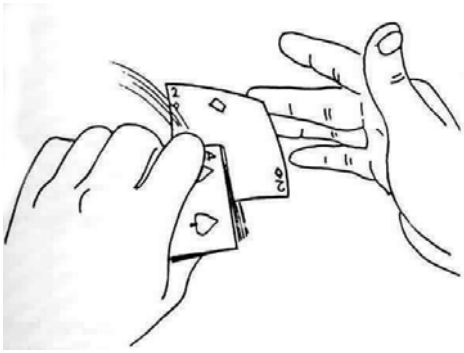
La main droite fait alors pivoter la carte double hors du jeu, par la droite, l'extrémité du majeur droit appuyant sur son coin supérieur gauche. La dernière phalange de l'annulaire gauche sert de pivot à la carte double dans son mouvement de rotation. Continuez d'appuyer sur le coin de la carte double avec l'extrémité du majeur de manière que les deux cartes

Chapitre 33

restent parfaitement égalisées. Grâce à la pression conjuguée du jeu d'un côté et du majeur de l'autre, il est impossible que les deux cartes se séparent.

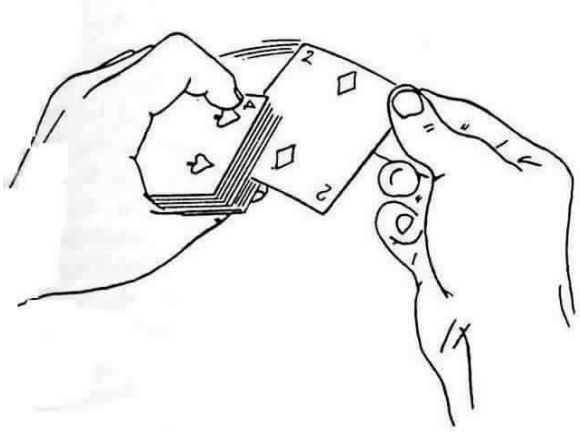


Dès que la carte double forme plus ou moins un angle droit avec le jeu en main gauche, celle-ci se retourne paume en bas, ce qui a pour effet de retourner la carte double face(s) en haut, et de rendre visible la face de la carte inférieure. L'extrémité du majeur droit continue à faire pression sur le coin de la carte double (qu'il n'a jamais lâché) afin d'assurer que les deux cartes restent parfaitement soudées l'une à l'autre.



La main droite saisit alors la carte double par son coin supérieur droit entre le pouce sur la face, et l'index et le majeur sur le dos. Ces trois doigts tiennent la carte un peu comme pour le comptage Elmsley (tome I). Dès que la carte double est ainsi fermement maintenue, la main gauche dégage le jeu par la gauche et se retourne de nouveau paume en haut, ce qui remet automatiquement le jeu faces en bas dans la position de la donne. La carte double tenue par la main droite peut maintenant être simplement basculée face(s) en bas sur le jeu comme une page que l'on tourne, mais vous pouvez également utiliser n'importe laquelle des autres méthodes décrites plus loin dans ce chapitre pour la replacer sur le jeu.

Chapitre 33



Points importants

1. Au lieu de retirer la carte d'un endroit quelconque du jeu, vous pouvez demander à un spectateur d'arrêter l'effeuillage quand bon lui semble; dans ce cas, la procédure devient une manière de faire de faire choisir une carte. Après avoir montré la face de la carte double au spectateur, remettez-la sur le jeu en utilisant "La remise en place optique", et prenez la carte supérieure pour l'enfoncer quelque part au milieu du jeu. Ainsi, en deux temps trois mouvements vous avez fait choisir une carte, que vous connaissez, et vous l'avez contrôlée sur le jeu alors que le spectateur croit qu'elle est perdue quelque part au milieu. Pratique, non?

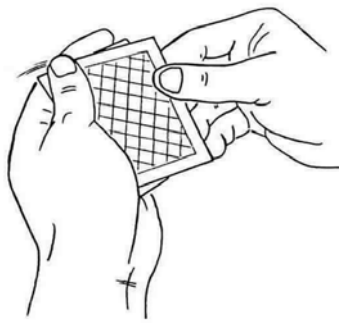
2. Ici aussi la dynamique du regard contribue à rendre le subterfuge indétectable. Regardez le jeu pendant l'effeuillage et pendant que vous laissez ostensiblement s'échapper la première carte de sous le pouce. A ce moment-là, levez le regard tout en faisant un commentaire approprié, du genre: *"Cette carte en provenance du milieu du jeu est votre carte personnelle de chance."* En même temps, laissez la carte suivante s'échapper de sous le pouce. Maintenant, regardez de nouveau le jeu pendant que vous en retirez la carte double pour la montrer, et finalement la remettre face(s) en bas dessus.

Chapitre 33

3. Le retournement double à partir d'un petit paquet

Cette technique concerne une situation particulière dont l'occurrence est cependant très fréquente. Il s'agit d'effectuer un retournement double des deux cartes supérieures d'un petit paquet de quatre cartes, faces en haut puis de nouveau faces en bas, sur celui-ci. La méthode que je vous propose ne nécessite aucune préparation, et me semble être la plus naturelle possible dans cette situation. Elle a été mise au point par John Hamman.

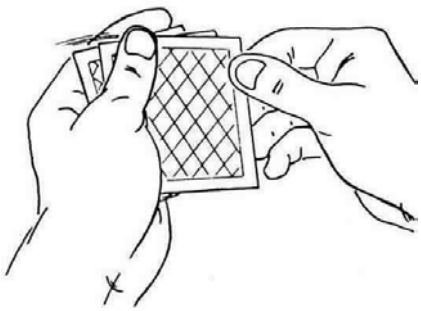
Le petit paquet composé de quatre cartes faces en bas est tenu en main gauche, dans la position de la donne. Le pouce gauche se met le long de la grande tranche gauche du paquet, et décale les trois carte supérieures, aussi bien égalisées que possible, vers la droite - il n'est pas indispensable que les trois cartes soient parfaitement superposées (cf. "Le comptage poussée, tome I). L'extrémité du majeur gauche sent les arêtes des grandes tranches droites des trois cartes lorsqu'elles passent sur elle, la pulpe de la dernière phalange de ce même majeur étant en contact avec le coin-index de la carte inférieure du bloc de trois cartes. La carte inférieure du petit paquet reste en place, pendant que le pouce, l'index et le majeur de la main droite saisissent le bloc de trois cartes au-dessus d'elle le long de sa grande tranche droite.



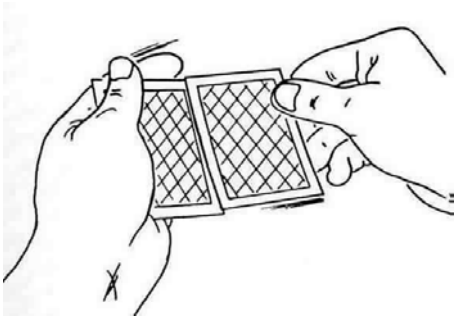
Alors que la main droite continue de tirer les deux cartes supérieures du bloc de trois cartes vers la droite, la carte inférieure des trois cartes vers la droite, la carte inférieure des trois reste bloquée par la pression exercée sur la face par la partie charnue de la dernière phalange du majeur gauche. La prise des doigts droits sur les deux cartes supérieures assure que celles-ci restent presque parfaitement égalisées.

Examinons ce qui se passe d'un peu plus près: le pouce gauche pousse les deux cartes supérieures vers la droite, mouvement continué par la main droite, pendant que l'extrémité du majeur freine en quelque sorte la troisième carte du trio initialement décalé, par une légère pression exercée sur sa face. Pendant toutes ces manœuvres, la partie charnue de la dernière phalange de l'index gauche assure l'égalisation de la petite tranche supérieure des cartes.

Chapitre 33



Les doigts de la main droite continuent de tirer la carte double vers la droite, leurs grandes tranches gauches glissant toujours sur la carte suivante, retenue par le majeur gauche, que le pouce gauche remet à égalité avec la carte inférieur en la tirant de nouveau vers la gauche. Il ne reste plus aux doigts droits qu'à basculer la carte double face(s) en haut sur les deux cartes restées en main gauche, à la manière d'une page de livre que l'on tourne. Dès que les cartes sont tombées face(s) en haut sur celles en main gauche, les doigts gauches égalisent l'ensemble des quatre cartes - autrement dit, aucune brisure n'est gardée entre les cartes faces en haut et les cartes faces en bas. Les mêmes manœuvres sont utilisées pour retourner de nouveau la carte double face(s) en bas sur le petit paquet.



Points importants

1. L'impression créée, lorsque la manipulation est exécutée correctement, est que le pouce gauche pousse simplement la carte supérieure du paquet vers la droite, où les doigts droits la saisissent pour la basculer face en haut sur les cartes en main gauche. L'ensemble donne une impression d'aisance et de légèreté que ne donnerait pas, par exemple, la tenue quelque peu crispée exigée par une double-boucle, que l'on pourrait utiliser dans le même but, mais qui est plus appropriée à un jeu entier.

2. Les deux cartes ne seront sans doute par parfaitement superposées lors des premiers essais que vous ferez, mais ces tout petits décalages sont imperceptibles parce que les cartes sont constamment en mouvement. Cependant, essayez d'atteindre une superposition aussi précise que possible.

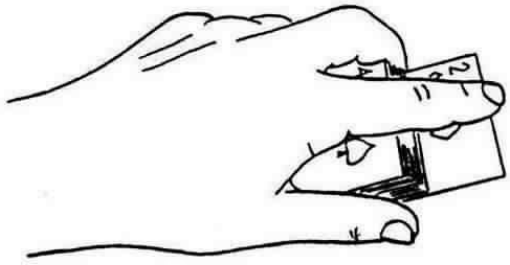
3. En faisant jouer à l'annulaire gauche le même rôle qu'au majeur gauche, vous pouvez effectuer ce retournement double avec les deux cartes supérieures d'un petit paquet de *cinq* cartes, et non de quatre, la pulpe de l'annulaire retenant la troisième carte à partir du dessous pendant que celle du majeur retient la précédente.

Chapitre 33

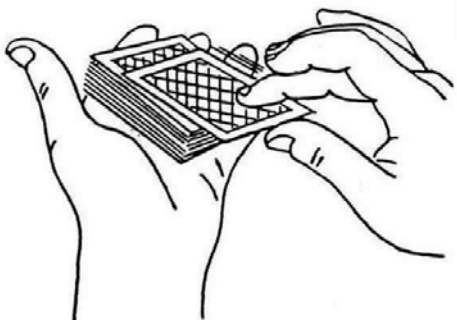
4. La remise en place optique

Cette technique m'a été montrée par Daniel Rohd. Elle permet, tout en montrant la carte inférieure d'une double, de la laisser secrètement sur le jeu. L'exécution en est extrêmement simple, elle ne comporte pas d'angles dangereux - elle est donc très pratique.

Le jeu est tenu en bas en main gauche, dans la position de la donne. Retournez les deux cartes supérieures du jeu comme une seule faces en haut sur le dessus du jeu, en gardant une brisure sous elles avec le petit doigt gauche. Pour ce faire, je préconise la méthode décrite dans le tome I de ce cours. Retournez de nouveau la carte double face(s) en bas, mais en la faisant dépasser de la petite tranche supérieure du jeu de deux centimètres environ. Retournez avec la main gauche paume en bas, ce qui permet aux spectateurs de voir encore une fois l'index de la carte que vous venez de montrer, ainsi qu'une portion de sa face. Dès que les spectateurs ont vu la carte, dépliez l'index gauche et posez-le sur la petite tranche de la carte double, prêt à égaliser celles-ci sur le jeu.



Deux actions ont alors lieu simultanément. Premièrement, la main gauche se retourne de nouveau paume en haut. Deuxièmement, l'index gauche pousse la carte double à égalité avec le gros du jeu. Une fraction de seconde avant que le mouvement de retournement de la main gauche ne soit achevé, et juste avant que la carte double ne vienne s'immobiliser sur le dessus du jeu, la pulpe de la dernière phalange du majeur droit se pose sur le dos de la carte supérieure qu'elle tire vers l'arrière pour faire dépasser de la petite tranche inférieure du jeu. Aux yeux des spectateurs, il n'y a pas d'interruption visuelle dans le mouvement de la carte pendant qu'elle est abandonnée sur le jeu et filée contre l'autre. La main droite pose la carte qu'elle vient de prendre face en bas sur la table, ou bien l'enfonce au milieu du jeu (pour un effet de carte ambitieuse, par exemple). Il faut que le retournement de la carte sur le jeu et la prise de la carte supérieure par la main droite aient lieu dans un mouvement fluide et ininterrompu, afin de créer chez les spectateurs l'illusion qu'ils n'ont jamais quitté des yeux la carte que vous leur avez montrée.

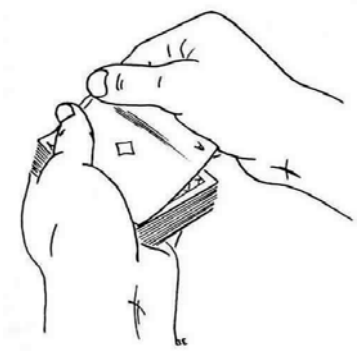


Chapitre 33

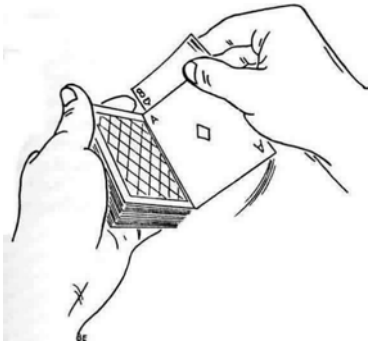
5. La remise en place de Gordon Bruce et Juan Tamariz

Cette technique, qui permet de substituer à la carte montrée celle dont on n'a vu que le dos, m'a été expliquée par Juan Tamariz. Plus tard, j'appris qu'un autre magicien, Gordon Bruce, avait lui aussi, et indépendamment de Tamariz, mis au point une méthode très similaire.

Commencez comme pour la méthode précédente, c'est-à-dire en retournant les deux cartes supérieures du jeu comme une seule faces en haut sur celui-ci, tout en gardant une brisure sous elles avec le petit doigt gauche. L'index, le majeur, l'annulaire et le petit doigt de la main droite s'engagent alors dans l'ouverture par l'arrière et remontent le long de la grande tranche droite de la carte double, jusqu'à ce que l'extrémité de l'index soit parvenue au coin supérieur droit de celle-ci. Le pouce droit se trouve également dans cette région de la carte, mais sur sa face, évidemment. But ostensible de la manœuvre: retourner la carte visible face en bas.



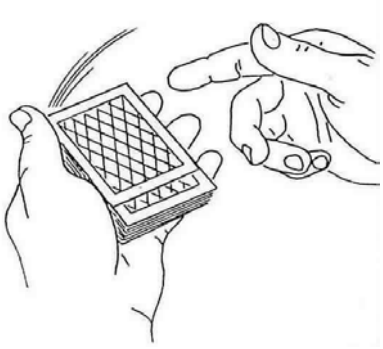
La main droite tire la carte double à droite, la grande tranche gauche restant constamment en contact avec le dessus du jeu. Dès que celle-ci a atteint la grande tranche droite du jeu, la main droite commence à faire basculer la carte double face(s) en bas sur le jeu, comme une page que l'on tourne. Lorsque la carte double forme avec le jeu un angle de 90° environ, l'index, le majeur et l'annulaire de la main droite décalent la carte supérieure de la double de deux centimètres environ vers l'avant. Le pouce gauche retient l'autre carte en place. L'illustration représente ce mouvement en train de s'effectuer, vu de la gauche.



Basculez maintenant complètement les deux cartes faces en bas sur le jeu. La carte inférieure des deux tombera à égalité avec celui-ci, alors que l'autre dépassera de deux centimètres environ de sa petite tranche supérieure. Pour les spectateurs, vous avez simplement retourné la carte que vous leur avez montrée (rappelez-vous qu'à leurs yeux vous

Chapitre 33

n'en avez retourné qu'une seule!) de nouveau face en bas sur le jeu, tout en la décalant un peu vers l'avant. Est-il bien nécessaire que j'ajoute qu'il est préférable que vous n'ayez pas de spectateurs directement à votre gauche? Pour vous assurer que même le spectateur le plus à votre gauche ne s'apercevra pas du subterfuge, il vous suffit de diriger la grande axe du jeu vers son oreille droite.



Points importants

1. Contrairement à ce que pourrait laisser penser sa description, cette technique est vraiment très trompeuse. Bien sûr, vous ne pourrez pas l'utiliser en toute occasion, mais très souvent quand même. Représentez-vous exactement ce que les spectateurs voient, et vous aurez une idée de son efficacité.

2. Il va de soi que la carte dont les spectateurs ont vu la face ne doit pas tomber décalée par rapport à la carte supérieure du jeu, avec lequel elle doit se confondre aussitôt que chue. Cependant, une petite tolérance de plus ou moins d'un millimètre est admise, surtout si ce dépassement se produit sur la petite tranche inférieure du jeu, où il est totalement invisible des spectateurs. Dans ce cas, la situation peut être corrigée immédiatement et imperceptiblement en mettant l'extrémité de l'index gauche contre la petite tranche supérieure du jeu pour le pousser un peu en arrière. En même temps, cela aura pour effet de faire dépasser la carte décalée un peu plus vers l'avant. De toute manière, une petite correction de ce genre est toujours souhaitable, parce que invisible, la carte qui dépasse du jeu cachant l'index.

3. La tenue de la carte par la main droite juste avant son retournement face(s) en bas sur le jeu peut sembler manquer de naturel. Il s'agit de la tenue de Juan Tamariz, qui tient les cartes ainsi pour assurer à la manipulation une couverture maximale. Mais rien ne vous empêche de tenir la carte double par le tiers inférieur de sa grande tranche droite, comme vous le feriez normalement pour un retournement double. Le mieux, c'est d'essayer avec les deux prises, et de choisir celle qui vous convient le mieux.

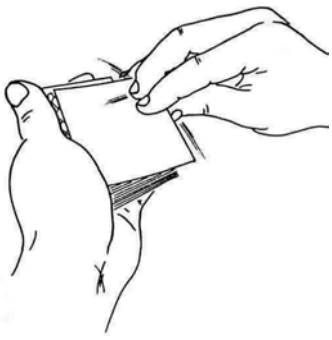
Chapitre 33

6. La remise en place de Dai Vernon

Tout comme la précédente, cette technique sert à se débarrasser de la carte que les spectateurs ont vue sur le dessus du jeu en donnant l'impression que la carte double n'est jamais entrée en contact avec celui-ci.

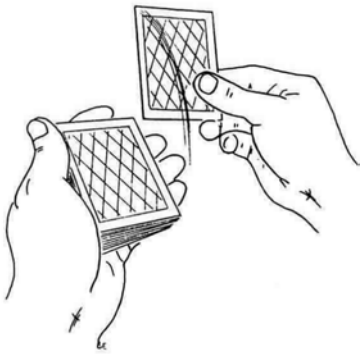
La carte double est face(s) en haut sur le jeu faces en bas; le petit doigt garde une brisure entre elle et le jeu. La main droite saisit la carte double comme le montre l'illustration. Les positions des doigts ainsi que les points de pression qui en résultent jouent un rôle essentiel pour la réussite de la technique.

Le pouce droit glisse le long de l'arête de la grande tranche droite de la carte double, d'arrière en avant. La tranche de la dernière phalange de l'annulaire glisse le long de la petite tranche supérieure de la carte double de gauche à droite. Le majeur et l'annulaire suivent le mouvement naturel de la main qui se ferme, et se groupent dans la région du coin supérieur droit, sur la face de la carte double, qui est alors décalé vers la droite de quelques degrés, le thénar servant de pivot à ce mouvement de rotation.

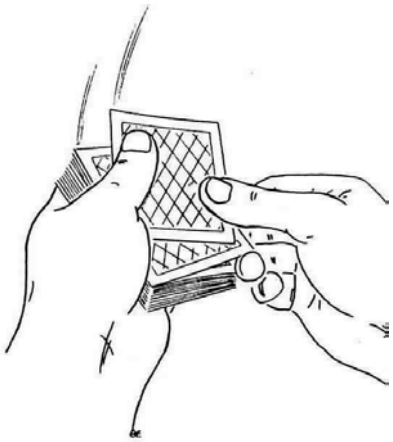


La carte double est pivotée face(s) en bas entre la dernière phalange du pouce et celle de l'index (points fixes) grâce à la pression exercée de bas en haut par le majeur et l'annulaire. La tranche de la dernière phalange de l'annulaire reste en contact permanent avec l'arête de la petite tranche inférieure de la carte double, empêchant ainsi les deux cartes de se séparer. Faites mine de vouloir poser la carte sur la table, ou bien sous l'étui du jeu, ou encore sur la main tendue d'un spectateur.

Chapitre 33



C'est alors que vous vous rendez compte que vous avez oublié quelque chose, comme par exemple rectifier la position de la main du spectateur avant d'y poser la carte. Pour cela, il faut que vous libériez votre main droite, et que vous posiez provisoirement la carte sur le jeu. Voici comment s'effectue cette remise en place: retournez la carte de nouveau face en haut, comme si vous vouliez vous assurer qu'elle est toujours là, puis de nouveau face en bas, de manière qu'elle se retrouve en position horizontale au-dessus du jeu, sur lequel vous la posez. Dans ce mouvement de remise en place, le pouce droit décale la carte supérieure de la carte double vers la droite. La carte inférieure des deux est posée sur le jeu, avec lequel elle se confond, pendant que le pouce gauche maintient la carte supérieure, maintenant de biais, en place. L'illustration représente la situation juste avant la fin du mouvement. Dès que les cartes se retrouvent ainsi sur le jeu, la main droite fait ce qu'elle avait à faire, puis reprend la carte posée en biais, que les spectateurs prennent pour celle qu'ils ont vue quelques secondes avant, et qui se trouve en fait sur le jeu.



Points importants

1. La raison d'être de cette manière de remettre la carte double sur le jeu, c'est qu'elle donne l'impression aux spectateurs que la carte que vous avez montrée n'est jamais remise à égalité sur les cartes en main gauche, et donc qu'ils ne l'ont jamais perdue de vue. Cette illusion est renforcée par le fait que le stratagème est effectué pendant une phase intermédiaire, dans un geste de transition. Il est donc important que vous compreniez bien cette notion et sa mise en pratique.

2. La remise en place a lieu sur un tempo accéléré, puisqu'il s'agit d'un geste nécessaire certes, mais pas important en soi, et dont il faut se débarrasser au plus vite pour en revenir au tour.

Chapitre 33

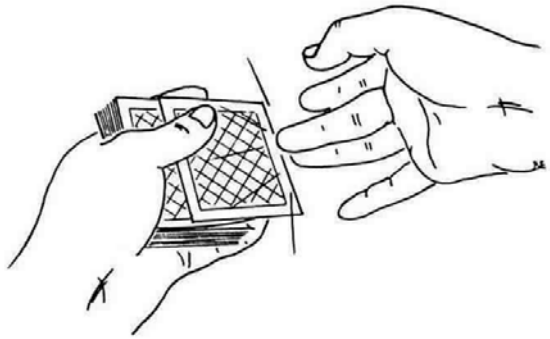
3. La remise en place de la carte inférieure sur le jeu et le décalage de la carte supérieure vers la droite doivent être effectués dans le prolongement du mouvement de rotation face en bas de la carte double, rotation qui est un mouvement de retournement de la main droite paume en haut et de rotation de la carte entre les pulpes du pouce et de l'index comme il a été expliqué plus haut.

4. Vernon effectuait cette remise en place également de la manière suivante: il montrait la carte double avec la main droite comme ci-dessus, puis la reposait sur le petit paquet ou le jeu. Puis, d'un geste vif de la main gauche, il lançait aussitôt la carte supérieure du jeu sur la table.

7. Subtilités avec le retournement double

Le petit doigt gauche garde une brisure sous les deux cartes supérieures en préparation pour un retournement double. Le pouce gauche pousse la carte supérieure vers la droite sur deux centimètres environ, où le majeur droit lui donne une pichenette. J'entends par là le geste qui consiste à replier le majeur droit et à le mettre sous tension par la pression de l'extrémité du pouce droit sur lui, puis à écarter vivement ce dernier afin de libérer le majeur qui se déplie comme mû par un ressort, et dont l'ongle vient frapper le dos de la carte. Vous soulignez aussi, à la fois sur le plan visuel et acoustique, qu'il s'agit bien d'une seule carte. Le pouce gauche tire de nouveau la carte sur le jeu avant que la main droite n'effectue l'un des retournements doubles décrits plus haut.

La brisure sous la carte en deuxième position peut être obtenue lorsque la carte supérieure est décalée à droite, en utilisant la technique du décalage double.



Chapitre 33

B. TOURS UTILISANT LES RETOURNEMENTS DOUBLES

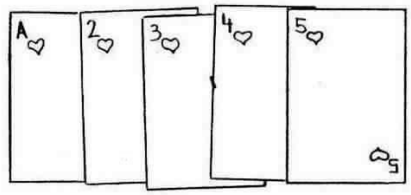
1. LES CARTES PALINDROMIQUES

Effet:

Le magicien montre l'As, le 2, le 3, le 4 et le 5 de cœur dans cet ordre. De manière aussi soudaine qu'inexplicable, l'ordre de ces cinq cartes s'inverse - ce phénomène a lieu trois fois en tout dans des conditions qui semblent le rendre de plus en plus impossible.

Déroulement de la routine:

1. Prologue: *"Comme vous le savez, le français est une langue dont les trésors ne sont pas loin de s'apparenter à de la magie. C'est le cas, par exemple, des mots ou des phrases que l'on peut lire aussi bien de gauche à droite, qui est le sens normal de la lecture, que de droite à gauche, qui est le sens inverse. Ces mots ou ces phrases s'appellent des palindromiques.* Anna *est un palindrome, ou bien* Senones*, ou encore* Léon a trop part rapport à Noël. *Il existe aussi des nombres palindromiques, comme par exemple* 18781. *Ce que les gens savent moins, c'est existe des séquences de cartes possédant les même propriétés. Je vais vous montrer."* Tout en parlant, faites défiler les cartes entre vos mains faces vers vous et retirez l'As, le 2, le 3, le 4 et le 5 de cœur pour les poser sur la table, faces en haut. Le reste du jeu est posé à l'écart: vous n'en aurez pas besoin pour le déroulement du tour.

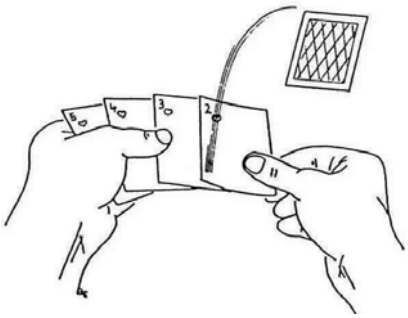


2. Ramassez les cinq cartes que vous avez posées sur la table, et rangez-les dans l'ordre de l'As au 5, celui-ci se trouvant sur la face du petit étalement tenu face en haut en main gauche. *"Cette suite de l'As au 5 de cœur est un palindrome... on peut la lire aussi bien de gauche à droite que de droite à gauche. Vous allez comprendre tout de suite. L'As est sur le dessus du petit paquet, et le cinq dessous."* Refermez l'étalement de manière à n'avoir plus qu'un petit paquet égalisé, que vous retournez lentement et ostensiblement faces en bas. *"Il est essentiel qu'il n'y ait que cinq cartes, pas une de plus ni une de moins."* Tout en disant cela, étalez encore une fois rapidement les carte entre vos mains et transférez secrètement le 3, c'est-à-dire la carte centrale de l'étalement, sous celui-ci en utilisant le contrôle sous l'étalement; cette technique est particulièrement facile à exécuter avec un petit nombre de cartes comme c'est le cas ici. Poursuivez: *"Et n'oubliez pas que l'As est dessus et le 5 dessous."* En disant cela, retournez l'As face en haut sur le dessus comme une page de livre que l'on tourne, puis de nouveau face en bas de la même manière, en laissant s'échapper le coin supérieur gauche de l'As de sous le pouce gauche pour produire un petit claquement. Vous ne montrez pas le 5, vous vous contentez d'indiquer le dessous du paquet avec le majeur de la main droite.

3. Faites claquer vos doigts au-dessus des cartes (c'est le geste "magique") pendant que l'index gauche boucle la carte inférieure afin de permettre au petit doigt gauche d'obtenir

Chapitre 33

une brisure au-dessus d'elle. *"Mais parce que ces cartes sont palindromiques, voilà ce qui s'est passé."* Effectuez un retournement quadruple des quatre cartes au-dessus de la brisure, en les basculant ensemble comme une seule face(s) en haut sur la carte unique en main gauche (le 3) pour montrer le 5 de cœur. Étant donné que vous êtes parti d'un paquet parfaitement égalisé, et que vous avez de nouveau égalisé les cartes aussitôt après le retournement quadruple, l'épaisseur suspecte de la carte que vous venez de retourner restera imperceptible. Expliquez: *"Comme vous pouvez le constater, le 5 vient de remonter dessus."* Retournez de nouveau les quatre cartes supérieures faces en bas avec les gestes que vous avez utilisés pour les retourner faces en haut, et prenez la carte supérieure, censée être le 5 que vous venez de montrer, mais en fait l'As, pour la poser face en bas sur la table. Terminez la phrase précédente: *"...et toutes les autres cartes suivent dans l'ordre!"* Avec la technique du retournement double à partir d'un petit paquet, montrez maintenant que la carte suivante est le 4. Retournez la carte double de nouveau face(s) en bas et posez la carte supérieure (le 2) face en bas sur la carte qui se trouve déjà sur la table. Vous avez ainsi déjà montré que l'inversion s'était produite avec deux cartes, et la quasi-totalité des spectateurs sont convaincus qu'il en est de même avec les trois cartes restantes. C'est cet état d'esprit qui constitue le meilleur détournement de l'attention qui soit pour la donne du dessous que vous allez effectuer maintenant. Regardez le public: *"C'est incroyable, non? L'ordre de toutes les cartes s'est inversé d'un coup d'un seul! Le 3..."* En même temps que vous dites cela, prenez le trois sous le paquet - un jeu d'enfant puisque celui-ci n'est constitué que de trois cartes - et retournez-le face en haut sur les deux cartes restantes comme si vous tourniez la page d'un livre. Puis, retournez-le de nouveau face en bas, et posez-le sur les deux cartes sur la table. Sans interrompre le rythme, distribuez la carte suivante, sans en montrer la face, face en bas sur le petit paquet sur la table en disant: *"... le 2..."*. Gardez la dernière carte en main en disant: *"...et l'As... Mais, étant donné que ces cartes sont palindromiques, l'As se transforme de nouveau instantanément en 5..."* Sur ce, retournez la carte que vous tenez en main face en haut: c'est le 5! Avec un tempo qui va crescendo, aussi bien dans le geste que dans la voix, prenez une à une les cartes sur le petit paquet que vous avez constitué sur la table, et retournez-les faces en haut au fur et à mesure pour les ajouter, décalées vers la droite, sur le 5 déjà face en haut en main gauche. Cette deuxième inversion, aussi soudaine qu'inattendue, et suivant de près la première, fera l'effet d'un petit coup de théâtre.

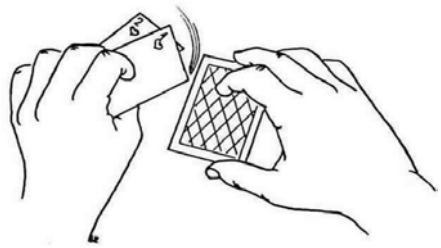


4. Commencez: *"Et l'As, le 2, le 3, le 4 et le 5 se retrouvent dans leur ordre de départ!"* Retournez le petit paquet faces en bas, et répétez: *"As, 2, 3, 4 et 5"*, comme un leitmotiv. Étant donné que l'ordre de départ initial des cartes était effectivement celui que vous venez de dire, la majorité des spectateurs prendront ce que vous venez de dire pour argent comptant, ou du moins penseront-ils que allez peut-être refaire le même effet, ou bien ils supposeront que vous en avez terminé, la boucle étant bouclée. De toute manière, vous allez vous occuper incontinent des sceptiques, s'il en reste! Posez la carte supérieure du petit paquet, sans en faire voir la face, face en bas sur la table, en disant: *"L'As..."* Retournez les

Chapitre 33

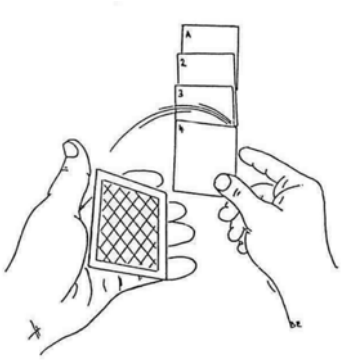
trois cartes suivantes (en utilisant de préférence la technique du décalage triple) faces en haut comme une seule, faisant apparaître le 2: *"...le 2..."* Retournez de nouveau les trois cartes faces en bas comme une seule, et prenez la carte supérieure pour la poser sur la carte qui se trouve déjà sur la table. La carte suivante est effectivement le 3; vous pouvez donc la montrer sans artifice, mais en utilisant rigoureusement les mêmes gestes que ceux dont vous vous êtes servi pour montrer le 2, pour finalement la poser face en bas sur les deux qui se trouvent déjà sur la table. Posez la carte suivante, la quatrième, sur la petite pile sur la table, et gardez la dernière en main. *" le 3, le 4 et le 5."* Marquez une très brève pause, puis retournez la carte que vous tenez en main - que les spectateurs pensent être le 5 - face en haut, révélant l'As. *"Mais, étant donné que cette séquence est palindromique, à la place du 5 ici, nous avons de nouveau l'As!"* Puis, comme précédemment, la main droite prend les cartes une à une sur la petite pile sur la table, les retourne faces en haut, et les ajout au fur et à mesure sur le 5 en main gauche, formant ainsi un petit étalement de gauche à droite. *"L'As, le 2, le 3, le 4 et le 5."*

5. Pour la dernière phase est mise en oeuvre une application très subtile du comptage Hamman (tome I). Le petit paquet est tenu faces en bas en main gauche, dans la position de la donne. L'As est sur le paquet, le 5 dessous. La main droite prend le petit paquet par au-dessus, dans la position de la coupe. Comme pour un comptage Hamman, la main gauche pèle la carte supérieure en main gauche, laquelle se retourne alors paume en bas pour montrer l'As, avant de se remettre paume en haut. Le pouce gauche pèle la carte suivante, qui est retournée face en haut sur la première à l'aide des cartes en main droite, qui la basculent face en haut comme une page de livre que l'on tourne, avant de la retourner de nouveau face en bas de la même façon. Cette manœuvre sert à conditionner les spectateurs pour la mise en oeuvre du filage du comptage Hamman que vous allez effectuer dans un instant. Deux confirmations valant mieux qu'une, la main gauche se retourne alors paume en bas pour montrer l'As et le 2 légèrement éventaillés comme le montre l'illustration en haut à droite.



La main droite se retourne de nouveau paume en haut tout en égalisant ses deux cartes. Le pouce gauche pèle maintenant la carte suivante - c'est du moins l'impression que les spectateurs devront avoir. En réalité, les deux cartes en main gauche sont secrètement échangées avec les trois cartes en main droite avec la technique du comptage Hamman. Sans cassure de rythme, la troisième carte que vous donnez ainsi l'impression d'avoir pelée est retournée face en haut puis de nouveau face en bas avec le paquet en main droite. Le commentaire se contente de répéter ce qui est évident: *"L'As, le 2, le 3..."* Le pouce gauche pèle effectivement la carte suivante, mais vous ne la retournez pas face en haut. Gardez la dernière carte en main droite. *"...le 4 et le 5."* Marquez une pause très brève, puis retournez la carte gardée en main droite face en haut: au lieu du 5 attendu apparaît l'As! *"Mais comme les cartes sont palindromique, le 5 s'est transformé en As. L'As, le 2, le 3, le 4 et le 5."* Laissez tomber l'As face en haut sur la table et distribuez les quatre cartes e suivantes une à une faces en haut sur l'As, en les décalant comme le montre l'illustration ci-dessous. Ainsi se termine cette jolie routine.

Chapitre 33



2. LA MACHINE À REMONTER LE TEMPS

Effet:

Il s'agit de l'effet classique de la carte ambitieuse, mais présenté une seule fois, et accompagné d'un boniment original qui lui donne un autre sens et par là même un nouvel attrait.

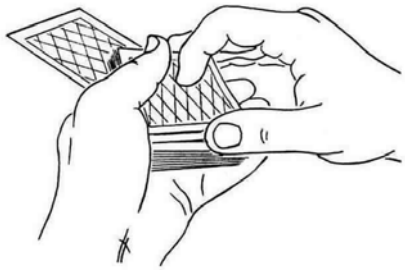
Déroulement:

1. Étalez le jeu faces en haut entre vos mains et transférez l'As de pique sur le jeu. Retournez le jeu égalisé faces en bas et tenez-le dans la position de la donne en main gauche. Retournez la carte supérieure du jeu face en haut sur celui-ci, comme si vous tourniez la page d'un livre. *"J'aimerais maintenant faire avec vous un petit voyage dans le temps. L'As de pique que voici sera la machine qui nous permettra de retourner dans le passé."* Retournez de nouveau l'As de pique face en bas sur le jeu, de la même manière que vous l'aviez retourné face en haut.

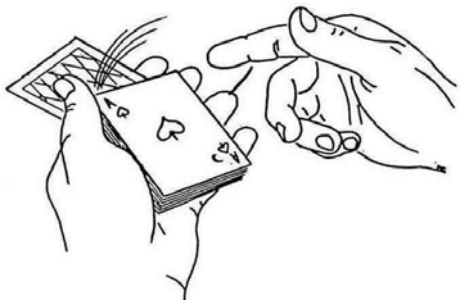
2. *"Nous prendrons comme cobaye pour cette expérience... une carte à jouer - celle que vous aurez choisie."* Regardez quelques spectateurs à tour de rôle, comme si vous cherchiez une victime, puis reportez votre regard sur le jeu. le pouce gauche effeuille le coin supérieur gauche des cartes de haut en bas, jusqu'à ce qu'un spectateur vous arrête. Gardez une ouverture à cet endroit du jeu, et effectuez un retournement double du milieu pour montrer la carte sur laquelle le spectateur vous a arrêté. Supposons que cette carte (c'est-à-dire la carte visible sur la face de la carte double) soit le valet de carreau. Basculez cette carte face(s) en bas sur le jeu.

3. Prenez la carte supérieure - censée être le valet de carreau - et enfoncez-la quelque part au milieu du jeu, par la petite tranche supérieure de celui-ci, mais en la laissant dépasser de la moitié environ de sa longueur. La main droite se met pendant un instant par-dessus le jeu, dans la position de la coupe, pour l'égaliser. La carte qui dépasse vers l'avant est décalée vers la gauche pour ce faire. Pendant l'égalisation, le pouce droit forme une brisure sous la carte supérieure du jeu, brisure aussitôt transférée au petit doigt gauche.

Chapitre 33

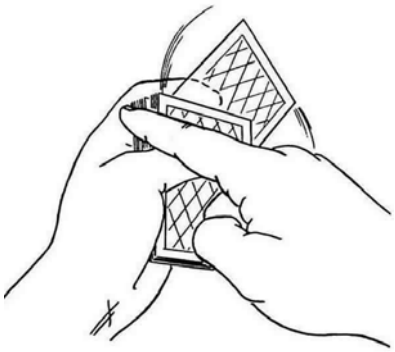


La main droite s'éloigne de nouveau, et l'index gauche se pose sur la petite tranche supérieure du jeu, près du coin droit. Retournez les deux cartes supérieures comme une seule, montrant encore une fois l'As de pique.



4. Enfoncez lentement la carte qui dépasse dans le jeu. *"Je prends l'As de pique - notre machine à remonter le temps - que j'enfonce au milieu du jeu, exactement à l'endroit où, il y a un instant encore, se trouvait votre valet de carreau."* Retournez la carte double face(s) en bas sur le jeu, et prenez la carte supérieure pour l'enfoncer dans le jeu, à peu près à l'endroit où se trouvait le valet de carreau, en la laissant dépasser de la petite tranche supérieure du jeu de la moitié environ de sa longueur.

5. *"Maintenant, le temps s'arrête..."* Donnez une chiquenaude avec le majeur de la main droite sur le dos de la carte que les spectateurs croient être l'As de pique *"...et nous revenons en arrière - d'une quinzaine de secondes."* L'extrémité de l'index gauche se pose près du centre de la face de la portion de la carte qui dépasse, par en dessous. Avec l'index droit, faites pivoter la carte de 180° en la faisant tourner dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, comme si vous tourniez les aiguilles sur le cadran d'une horloge pour reculer l'heure. Faites cela une ou deux fois, l'extrémité de votre index gauche servant de pivot à la carte.



6. *"Et si l'expérience a réussi, nous retrouvons votre valet de carreau au milieu du jeu..."* - en disant cela, retournez la carte qui dépasse face en haut, et remettez-la face en haut

Chapitre 33

au milieu du jeu, *"...alors que la machine à remonter le temps se retrouve là où nous l'avions mis au début, c'est-à-dire sur le jeu."* Retournez la carte supérieure du jeu face en haut: c'est l'As de pique.

Dernières réflexions

1. En vérité, cet effet n'est rien d'autre qu'une espèce de double carte ambitieuse, mais associée au thème fascinant de la réversibilité du temps. On pourrait bien sûr dire encore beaucoup de choses ayant un rapport avec le temps, délayer, allonger la sauce, mais je préfère présenter ce tour comme je l'ai expliqué, c'est-à-dire sans m'attarder, en allant droit au but. Mais rien ne vous interdit, si le thème du temps vous intéresse, d'en faire une routine plus complexe.

2. Pour qu'il n'y ait jamais le moindre doute dans l'esprit des spectateurs quant aux positions relatives des cartes, il faut que le texte d'accompagnement soit limpide. Aménagez des pauses suffisantes pour permettre aux spectateurs de se faire une idée claire de la situation précise lors de chaque phase, sinon l'effet tombera à plat.

3. LES DEUX CARTES AMBITIEUSES

Effet:

Le magicien montre deux cartes, qu'il place chacune sous une moitié du jeu. Mais, comme elles sont ambitieuses, chacune d'elles remonte aussitôt sur le dessus de son paquet. L'effet est recommencé, mais cette fois-ci non seulement les cartes remontent sur le dessus des paquets, mais en plus elles changent de place l'une avec l'autre!

Déroulement de la routine:

1. Après avoir remis le jeu à un spectateur pour qu'il le mélange, reprenez-le et faites défiler les cartes entre vos mains, faces vers vous; coupez le jeu de manière qu'il y ait deux cartes contrastant en couleur et en valeur en troisième et quatrième positions à partir du dessus. Supposons que ces deux cartes soient l'As de pique (en troisième position) et le roi de cœur (en quatrième position). Cherchez maintenant l'As de trèfle et le roi de carreau, et posez-les faces en haut sur la table, à une distance d'une vingtaine de centimètres l'une de l'autre. Ces cartes sont les jumelles des cartes que vous avez positionnées en troisième et quatrième positions sur le jeu. *"Ces deux cartes vont nous servir d'aide-mémoire"*, dites-vous en guise d'explication.

2. Le jeu est tenu faces en bas en main gauche, dans la position de la donne. La main droite prend les deux cartes supérieures, étalées, pendant que vous dites: *"Pour ce tour, ce sont les deux cartes qui se trouvent sur le jeu qui vont jouer les rôles principaux."* Pendant ce temps, le petit doigt gauche forme et garde une brisure sous la carte supérieure du jeu. Afin de libérer votre main droite pour désigner un spectateur, celle-ci pose momentanément ses cartes sur le jeu, où les doigts gauches les égalisent avec la carte au-dessus de la brisure. Puis, la main droite revient et retourne les trois cartes au-dessus de la brisure comme une seule, ce qui vous permet de montrer l'As de pique. Retournez de nouveau les trois cartes faces en bas sur le jeu comme une seule et posez la carte supérieure - que les spectateurs prennent pour l'As de

Chapitre 33

pique - face en bas derrière l'As de trèfle. Pendant le retournement triple, vous avez déjà préparé le prochain retournement triple en décalant la carte suivante avec le pouce gauche et en gardant une brisure sous elle avec le petit doigt gauche après que le pouce l'a remise en place. Enchaînez en effectuant un deuxième retournement triple pour montrer le roi de cœur. Les trois cartes sont de nouveau retournées faces en bas comme une seule, et la carte supérieure est posée derrière le roi de carreau. Grâce aux cartes aide-mémoire que vous avez préalablement posées sur la table faces en haut, les position respectives des deux cartes faces en bas sont claires dans l'esprit des spectateurs. Vous allez maintenant poser une moitié de jeu sur chacune des cartes faces en bas. En réalité, la main droite saisit environ la moitié supérieure du jeu et la pose sur la carte censée être le roi de cœur, mais le pouce gauche retient la carte supérieure sur la moitié inférieure grâce à la technique de la coupe glissée (tome I). La deuxième moitié est posée sur la carte censée être l'As de pique.

Servez-vous maintenant des cartes aide-mémoire comme baguette magies pour faire remonter les cartes sur lesquelles vous venez et poser les paquets, sur ceux-ci. Montrez que les cartes sont arrivées en retournant la carte supérieure de chaque paquet face ne haut, pour finalement la poser sur la table, également face en haut. C'est ainsi que s'achève la première partie de cette routine.

2. Remettez les deux moitiés du jeu l'une sur l'autre et égalisez le jeu ainsi reconstitué. Profitez-en pour obtenir une brisure sous les deux cartes supérieures. La main droite ramasse l'As de pique sur la table, s'en sert comme d'une pelle pour ramasser le roi de cœur en le glissant sous lui, et bascule ces deux cartes faces en bas sous le jeu. La main droite saisit aussitôt les quatre cartes au-dessus de la brisure et les soulève de quelques centimètres au-dessus du jeu, où elles sont égalisées. *"Mais ces deux cartes sont capables de bien d'autres choses... l'As de pique et le roi de cœur."* Pendant que vous dites cela, le pouce gauche pèle la carte supérieure du petit paquet, et la transfère sous celui-ci, aussitôt égalisé. La main droite tourne rapidement le paquet face aux spectateurs pour montrer l'As de pique, puis reprend sa position initiale pour permettre au pouce gauche de peler la carte suivante et la transférer également sous le paquet. Encore une fois, la main droite lève celui-ci en position verticale face aux spectateurs pour qu'ils puissent voir le roi de cœur sur sa face. Remettez maintenant le paquet de quatre cartes sur le jeu, mais en gardant une brisure entre lui et ce dernier avec le petit doigt gauche. Prenez la carte supérieure - censée être l'As de pique - et posez-la face en bas derrière l'As de trèfle. Avant de faire la même chose avec la carte suivante, montrez-la encore une fois en effectuant un retournement triple des trois cartes au-dessus de la brisure - tout semble normal. Retournez de nouveau les trois cartes faces en bas comme une seule, et posez la carte supérieure derrière le roi de carreau. Vous vous retrouvez ainsi dans la même situation que pour la première partie de la routine. Poursuivez comme précédemment, en coupant le jeu en deux moitiés, et en effectuant une coupe glissée pour transférer la carte supérieure sur la moitié inférieure. Mais, cette fois-ci, posez la portion supérieure (celle de la main droite) sur la carte à droite, et la moitié inférieure (celle de la main gauche) sur la carte à gauche.

Servez-vous de nouveau des cartes aide-mémoire comme de baguettes magiques pour faire revenir, apparemment comme la première fois, les cartes sur le dessus des paquets. Mais cette fois-ci au lieu de monter directement les cartes, dites que vous allez faire quelque chose d'encore plus impossible. Permutez ostensiblement les positions des deux cartes aide-mémoire, marquez un très bref temps d'arrêt, et montrez finalement que les deux cartes ambitieuses sont non seulement remontées sur les paquets, mais qu'elles ont changé de place l'une avec l'autre par-dessus le marché! C'est ainsi que prend fin cette routine qui repose sur

Chapitre 33

une idée ingénieuse de Bill Simon.

Chapitre 34

"Le beau c'est toujours le sortilège de la précision."
(Patrick Grainville)

Chapitre 34 LES FAUX COMPTAGES

A proprement parler, on devrait réserver le nom de faux comptages à des techniques quant au véritable nombre de cartes que l'on a en mains; c'est le cas, par exemple, des comptages Biddle ou boucle. Cependant, d'autres techniques, plus ou moins apparentées à ces faux comptages proprement dits, sont davantage destinées à tromper les spectateurs sur d'autres caractéristiques des cartes que leur simple nombre - à leur donner l'impression, par exemple, que toutes les cartes sont des Jokers, ou qu'elles ont toutes un dos rouge. Pour ce faire, un certain nombre de techniques ont été mises au point, qui participent à la fois d'un comptage et d'un étalement, et qui permettent à la fois de cacher une ou plusieurs cartes tout en montrant plusieurs fois la même, de changer leur ordre, et bien sûr de tricher quant à leur véritable nombre et identité.

A. LES FAUX COMPTAGES

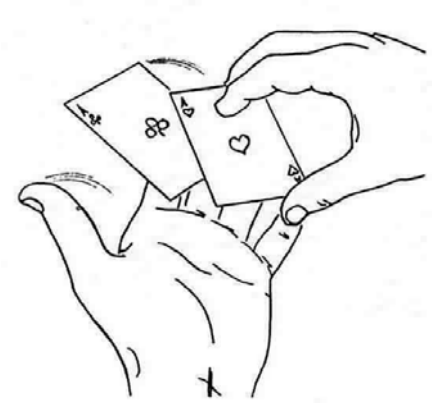
1. L'étalement Ascanio

La technique de l'étalement Ascanio a été mise au point dans les années 1970 par Arturo de Ascanio y Navaz. Aujourd'hui, vingt ans plus tard, si vous avez la chance de le rencontrer, il vous montrera une bonne douzaine de variantes de sa technique. L'étalement (ou comptage) Ascanio est à vrai dire plus qu'une simple technique: il incarne la philosophie de la magie d'un homme qui a consacré sa vie à l'étude passionnée de la cartomagie. C'est la raison pour laquelle la dynamique inséparable de cette technique et le caractère de son créateur sont intimement liés. Pendant longtemps, cette façon de montrer les cartes était considérée par beaucoup comme manquant de naturel, une erreur de jugement due à la mauvaise compréhension de cette technique par ses détracteurs. La version que je vous en propose met en oeuvre la tenue des cartes par leurs petites tranches, qui est celle requise par la plupart des tours.

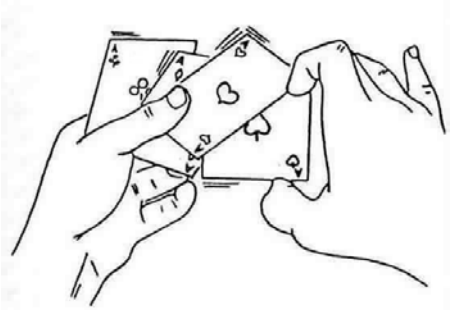
Un petit paquet composé des cinq cartes suivantes rangées dans cet ordre à partir de la face: As de cœur, As de pique, une carte quelconque, As de carreau, As de trèfle. But de la technique (entre autres): montrer que vous n'avez que les quatre As. Le petit paquet est tenu faces en haut en main gauche, dans la position de la donne. La main droite s'en saisit dans la position de la coupe. Les doigts de la main gauche se mettent sur le dos du petit paquet, et l'index tire la carte inférieure - en l'occurrence, l'As de trèfle - dans la position montrée dans l'illustration. Le majeur, l'annulaire se retrouvent ainsi sur la dos de l'As de carreau.

Notez l'attitude très ouverte de la main gauche.

Chapitre 34

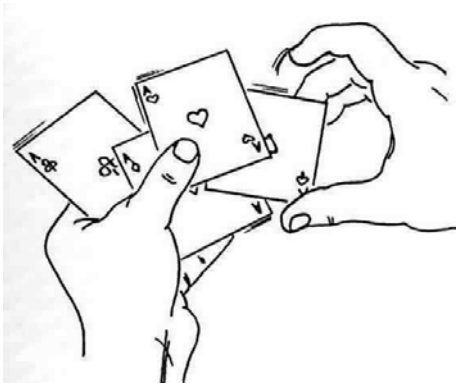


Le majeur, l'annulaire et l'auriculaire de la main gauche tirent l'As de carreau vers la gauche, pendant que le pouce gauche se pose sur la face de l'As de cœur, pour le tirer également vers la gauche, mais à un angle différent de l'As de carreau. L'As de pique, ainsi que la carte quelconque qu'il recouvre et dissimule, est tenu entre le pouce et le majeur de la main droite. Cette carte double est pivotée vers la gauche.

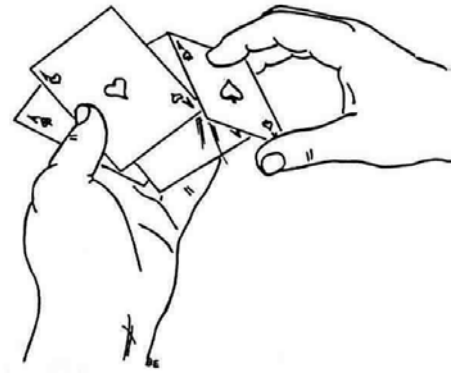


Le pouce droit se déplace vers la gauche, et le majeur droit vers la droite, ce qui fait pivoter la carte vers la droite dans un mouvement d'ondulation. L'As de cœur (pouce) et l'As de carreau (annulaire et petit doigt) sont également déplacés: l'As de cœur vers l'avant sur la face de la carte double, et l'As de carreau vers l'arrière sur le dos de celle-ci. Quant à l'As de trèfle, il reste immobile, mais les mouvements imprimés aux autres cartes donnent l'impression qu'il bouge, lui aussi. Maintenant, alors que les cartes sont éventaillées apparemment sans soin particulier entre les mains, elles vont être "frottées" les unes contre les autres pour convaincre les spectateurs qu'il n'y a pas d'autre carte dissimulée parmi elles. Trois différents mouvements ont lieu simultanément. Premièrement, les doigts gauches font aller et venir les As de cœur, carreau et trèfle. Deuxièmement, la main droite fait bouger sa carte double dans un mouvement d'ondulation, grâce au pouce et au majeur qui se déplient et se replient alternativement. Troisièmement, la main droite fait aller et venir la carte double de haut en bas et de bas en haut. Pour terminer, l'éventail est refermé, et les cartes sont égalisées.

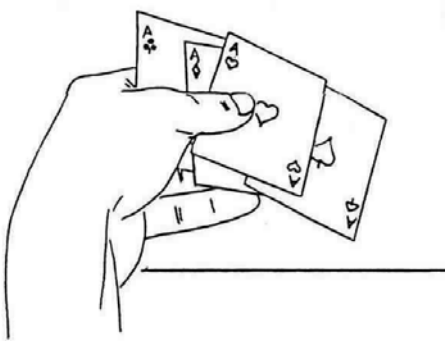
Chapitre 34



Pour de nombreux tours, il est nécessaire de transférer la carte double sur le dessus de l'étalement. Au lieu de la retirer de celui-ci et de la poser dessus avec la main droite, Ascanio utilise la méthode que voici, bien plus élégante: dans la dernière phase de l'étalement, le pouce gauche décale la carte supérieure vers la gauche, pendant que la main droite incline la carte double vers la droite et le bas comme le montre l'illustration, ce qui a pour effet de faire passer sa grande tranche gauche par-dessus la grande tranche droite de l'As de cœur, qui reste constamment en contact avec les deux autres cartes. Puis la carte double est ramenée à l'horizontale, dans le même plan que les autres cartes, et l'As de cœur est glissé sous elle vers la droite. La carte double est ainsi ramenée sur l'étalement de manière discrète.

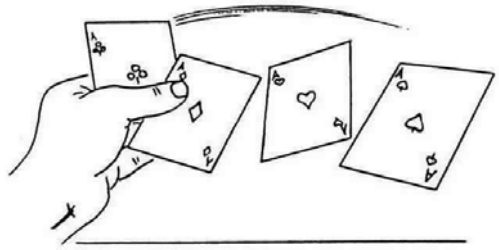


L'illustration ci-dessous montre la carte double peut être déposée élégamment sur la table, sans que les deux cartes se séparent, grâce à l'étalement Ascanio. Exécutez un étalement Ascanio jusqu'à ce que vous vous retrouviez dans la situation ci-dessous, la carte double étant fermement maintenue entre les première et troisième cartes, desquelles elle dépasse tout le long de leurs grandes tranches droites sur la moitié environ de sa largeur. La grande tranche droite de la carte double *touche* le tapis de cartes.

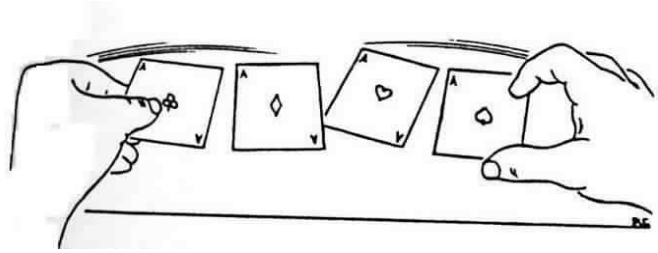


Chapitre 34

Déplacez la main gauche vers la gauche, en laissant glisser la carte double sur le tapis, pour commencer. Continuez à déplacer la main vers la gauche, tout en laissant tomber les trois autres cartes l'une à côté de l'autre au fur et à mesure. La carte double n'étant pas tenue par les doigts, mais conduite par les deux cartes qui la prennent en étau, il n'y a aucun frottement et les deux cartes qui forment la carte double ne se séparent pas.



L'illustration ci-dessous montre une autre manière de déposer la carte double sur la table. Faites un étalement Ascanio, puis séparez vos mains. Pendant que la main gauche pose ses trois cartes sur la table, de gauche à droite, la main droite reste en place avec la carte double au-dessus de la table. Puis, les extrémités du majeur et du pouce de la main droite entrent *d'abord* en contact avec la table, et ce n'est qu'alors qu'ils relâchent les pression sur la carte double, et que celle-ci tombe sur la table, bien à plat, après une chute de quelques millimètres seulement. Cette méthode est préférable à celle qui consiste à appuyer sur la face de la carte double avec l'ongle de l'index.



Points importants

1. L'étalement Ascanio est une technique dynamique, caractérisée par le mouvement et la simultanéité, ce qui la distingue fondamentalement des autres techniques de faux comptage.

2. Il est difficile de donner une idée du mouvement par des images fixes; aussi les illustrations représentent-elles des états figés de cette manipulation; encore faut-il savoir que ces états ne sont jamais les mêmes et varient non seulement en fonction du style de chaque magicien, mais également d'une exécution à l'autre, malgré la précision requise.

3. Étudiez soigneusement la manière dont les As bougent et sont "frottés" les uns contre les autres, et n'oubliez pas le mouvement d'ondulation. D'ailleurs, Ascanio a donné à sa technique le nom espagnol de "el Culebreo", qui vient de "culebra" signifiant serpent.

4. Le tempo de l'étalement joue un rôle essentiel dans son exécution: les cartes sont tout d'abord étalées (ou éventaillées) autant que possible en peu de mouvements; arrivé dans cette position, marquez un petit temps d'arrêt, une bonne seconde, pour permettre aux spectateurs d'enregistrer cette image. Ce n'est que maintenant que commence la phase

Chapitre 34

animée, qui dure un peu plus de deux secondes. Puis, l'étalement est refermé, et les cartes sont égalisées au out des doigts. Il va sans dire que lorsque vous aurez assimilé cette technique; vous changerez les temps que j'ai donnés ici pour les adapter à votre tempo.

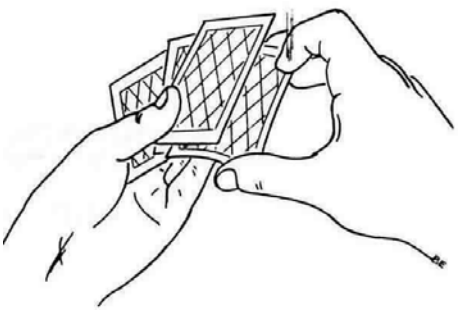
5. L'étalement Ascanio vous permet également de montrer un petit paquet de quatre cartes gauche décalant la carte inférieure et la carte supérieure pendant que la main droite contrôle la carte double du milieu.

6. Le tour des "Cartes cannibales" offre une excellente occasion d'utiliser l'étalement Ascanio à tous ceux qui, pour des raisons esthétiques, refusent d'ajouter cette technique à leur arsenal. En deux mots, la routine consiste à présenter les quatre rois comme autant de cannibales qui mangent l'un après l'autre plusieurs missionnaires représentés par des cartes quelconque. La disparition de chaque missionnaire effectuée de la manière suivante: la carte qui se représente est insérée au milieu des rois; puis, un étalement Ascanio avec les cinq cartes montre que le missionnaire a été avalé et digéré. Dans ce contexte, l'étalement Ascanio peut être intégré au thème de la routine comme la dans effectuée par les cannibales à la fin de leur repas. Lorsque je présente cette routine et qu'il y a des collègues magiciens dans le public, je dis: *"Les cannibales exécutent alors une danse rituelle connue sous le nom d'Ascanio mambo..."*

2. L'éventail Ascanio

Il est souvent nécessaire de former un éventail de quatre cartes, alors qu'elles sont en fait au nombre de cinq. L'étalement Ascanio permet de réaliser cet éventail de manière élégante et sûre. Dans se cas, la technique est beaucoup plus statique, es cartes n'étant pas animées de ce mouvement ondulatoire caractéristique de la technique originale. Il ne s'agit donc ici ni d'un étalement ni d'un comptage, mais d'une manière de montrer les cartes *éventaillées* en mains. Le créateur de cette technique est Reinhard Müller.

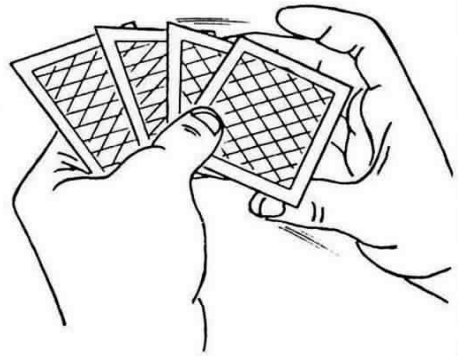
La main droite tient un petit paquet de cinq cartes faces en bas, dans la position de la coupe. L'index gauche tire la carte inférieure de deux centimètres environ vers la gauche, ce qui permet au majeur et à l'annulaire de se mettre sur la face de la carte suivante (la deuxième à partir du dessous), et de tirer celle-ci également un peu vers la gauche. Simultanément, le pouce gauche se met sur la carte supérieure du petit paquet et tire celle-ci vers la gauche, pendant que la main droite saisit la carte double entre le pouce sur sa petite tranche inférieure au coin droit et le majeur sur la petite tranche opposée. La grande tranche droite de cette carte double est un peu inclinée vers le bas, pendant que le pouce gauche fait pression sur le coin inférieur gauche de la carte supérieure, ce qui a pour effet d'en soulever la grande tranche droite.



Chapitre 34

Le pouce gauche glisse maintenant la carte supérieure vers la droite, par-dessus la dernière phalange du pouce droit. Les cartes peuvent alors encore être ajustées pour former un éventail régulier.

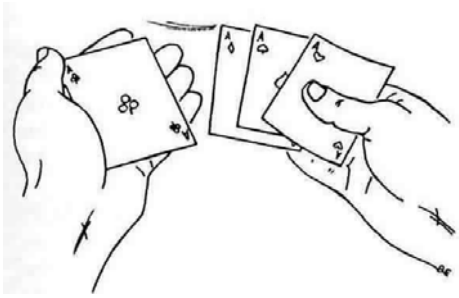
Conseil: décalez très légèrement la carte supérieure vers le haut, afin de couvrir la petite tranche supérieure de la carte double, plus épaisse que celle des autres.



3. L'étalement ouvert

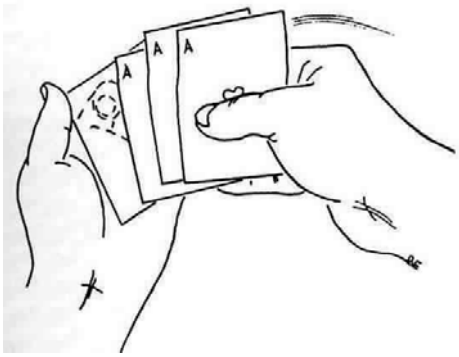
Voici encore une manière de montrer les cartes inventée par le maître espagnol. La présentation est faite d'une manière si naturelle, si ouverte et si innocente, que personne ne se doute qu'elle vous permet de dissimuler des cartes. J'ai ajouté à la technique originale d'Ascanio une subtilité de Ken Krenzel qui la rend parfaite à mes yeux. Bien qu'elle puisse remplir de multiples fonctions, pour les besoins de l'explication nous supposerons que vous voulez montrer les quatre As tout en gardant une carte dissimulée sous le dernier As.

Le petit paquet de cinq cartes est tenu faces en haut en main gauche, dans la position de la donne. A partir de la face du petit paquet, l'ordre des cartes est le suivant: As de cœur, As de pique, As de carreau, As de trèfle, carte quelconque. Le pouce gauche pousse les trois cartes supérieures l'une après l'autre dans la main droite sans les inverser, c'est-à-dire l'une sous l'autre. Pour ce transfert de cartes, la main droite effectue un mouvement de va-et-vient de gauche à droite et de droite à gauche au fur et à mesure qu'elle reçoit les cartes.

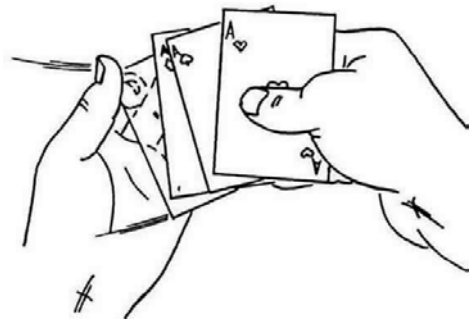


La dernière carte - en réalité, une carte double - est à sont tour transférée en main droite comme les trois précédentes. Pour ce faire, la main droite revient vers la gauche et le dos de l'As de carreau entre en contact avec l'As de trèfle. Simultanément, l'index gauche se replie sur le dos de la carte double, qu'il touche avec son ongle, et le pouce gauche se met sur son coin supérieur gauche. L'illustration montre une vue transparente du dessus.

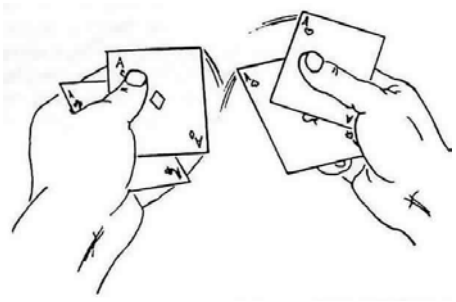
Chapitre 34



L'index, le majeur et l'annulaire de la main droite entre en contact avec la grande tranche droite de la carte double qu'ils plaquent contre l'étalement des trois premiers As. Le pouce gauche appuie sur la grande tranche gauche de la carte double, qui est ainsi poussée vers la droite. A vrai dire, l'As de trèfle est partiellement poussé et partiellement tiré. La main droite, dans le prolongement normal de son mouvement vers la gauche, repart vers la droite, et la main gauche perd le contact avec les As pendant une seconde environ. Les spectateurs ont ainsi l'impression que la dernière carte a été transférée en main droite de la même manière que les autres.



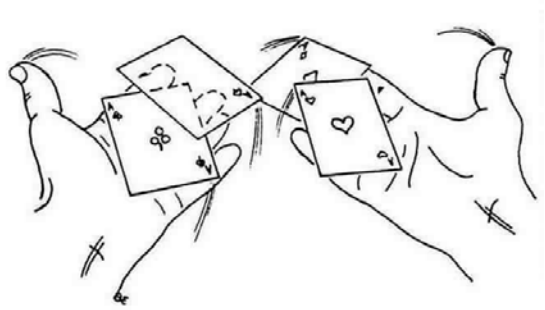
La main droite revient vers la gauche, la main gauche prend la carte double, et tout de suite après l'As de carreau sur elle. Les mains se séparent de nouveau pendant une seconde. Pour garder les cartes en mouvement, les deux As de chacune des paires sont "frottés" l'un contre l'autre; le pouce fait bouger l'As du dessus, les autres doigts celui du dessous.



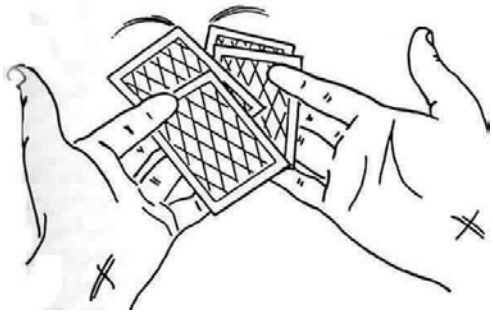
Ramenez les mains ensemble et permutez l'As de pique et l'As de carreau. Une fois de plus les mains se séparent pour montrer les As une dernière fois: la main droite s'ouvre, avec le pouce entièrement déplié vers la droite, l'As de carreau glissant vers l'avant sur la partie charnue de l'index, du majeur et de l'annulaire, sous l'As de cœur. La main gauche faut, apparemment, exactement la même chose avec l'As de pique qui glisse vers l'avant sur la partie charnue de l'index, du majeur et de l'annulaire, sur la carte double. L'illustration ci-dessous, montre que la carte double est contrôlée au coin supérieur droit par l'index et le

Chapitre 34

majeur, et au coin inférieur gauche par la base du thénar. Cette tenue est facilitée lorsque la main n'est pas tenue complètement à plat, mais légèrement creusée. Le petit doigt gauche contribue également à la prise de la carte double.



Vous pouvez maintenant ramener les mains ensemble, remettre les As les uns sur les autres, et égaliser le tout. Si le paquet doit être retourné faces en bas, Ascanio se sert de cette méthode qui s'inscrit à merveille dans le prolongement de la technique utilisée pour la présentation des cartes: chaque main tient apparemment deux As, se referme, et les égalise un peu. Les deux index se replient sur le dos de leurs As respectifs. Les majeurs, annulaires et auriculaires tiennent les As par leurs grandes tranches opposées aux pouces, leurs extrémités dépassant celles-ci. Il suffit maintenant de déplier les index pour que les As se retournent faces en bas entre les majeurs et les annulaires. Il ne vous reste plus qu'à égaliser les cartes et à les rassembler dans l'ordre dont vous avez besoin.



Points importants

1. Bien que cette technique puisse vous sembler risquée au début, à cause du peu de contrôle apparemment exercé sur les cartes à certains moments, c'est exactement le contraire qui est vrai: elle est totalement sûre, chacune des cartes restant sous votre contrôle pendant tout le temps que dure la présentation. La difficulté réside dans le fait de ne pas le montrer aux spectateurs aux spectateurs! Pour y arriver, il n'y a pas d'autre moyen que de s'entraîner jusqu'à ce que les mouvements deviennent naturels.

2. Cette manière de présenter les cartes est caractérisée par une dynamique très particulière, qui évoque une attitude ouverte et innocente. Cette impression que vous n'avez rien à cacher est d'abord suggérée par le langage de vos mains, entièrement ouvertes à un certain moment au cours de la présentation des cartes, comme si vous vouliez dire: *"Regardez! Je n'ai vraiment que les quatre As, rien d'autre!"* Cette technique est un bon exemple de ces manipulations qui vont bien au delà de leur simple fonction opératoire en renforçant dans l'esprit des spectateurs qu'il ne se passe rien, et en donnant du magicien une image franche et sereine qui contribue à améliorer ses relations avec le public.

Chapitre 34

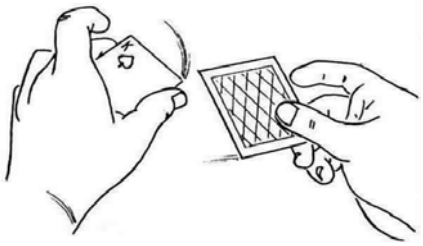
3. Afin que cette technique soit efficace, il faut que vous manipuliez les cartes de la même façon ouverte lorsque vous n'utilisez pas d'artifice. Autrement dit, il faut que votre maniement des cartes soit cohérent: si vous avez pas ailleurs des attitudes figées, il ne sert à rien de faire soudain glisser et danser les carte au bout des doigts. Il en va de cette manipulation comme de toutes autres: il faut qu'elle soit en harmonie avec votre manière habituelle de tenir et de manipuler les cartes, sinon elle ne rime à rien: au contraire, elle provoquera une dissonance préjudiciable à l'impression d'ensemble.

4. C'est exactement ce genre de manipulation qui illustre à merveille à quel point le maniement d'un outil peut être l'expression intime d'une personnalité. C'est peut-être pour vous l'occasion de vérifier dans quelle mesure votre maniement des cartes est vraiment l'expression profonde de votre personnalité d'artiste.

4. Le comptage Olram

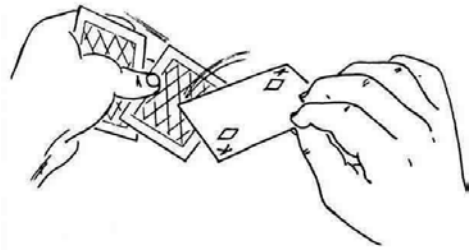
"Olram" est "Marlo" inversé; la technique qui porte ce nom permet de montrer apparemment les faces ou les dos de toutes les cartes, tout en en dissimulant certains. Christian Scherer y a ajouté une subtilité rythmique qui la rend pour ainsi dire parfaite.

Pour les besoins de la description, nous supposerons que vous voulez montrer un petit paquet de quatre cartes comme étant composé des quatre rois, alors que l'une d'elles est une carte quelconque. Le paquet est tenu faces en bas en main gauche dans la position de la donne, avec les cartes dans l'ordre suivant, à partir du dessus: roi de carreau, carte quelconque, roi de cœur, roi de pique. Le pouce gauche pousse la carte supérieure en main droite. Dès que la main droite tient cette carte, la main gauche se retourne paume en bas pour montrer le roi de pique aux spectateurs.

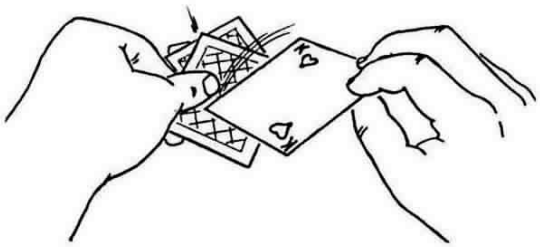


La main gauche se retourne de nouveau paume en haut pendant que la main droite se retourne, elle, paume en bas, et la carte qu'elle tient face en haut. Les spectateurs peuvent ainsi voir le roi de carreau. A ce moment-là, alors que toute l'attention des spectateurs s'est reportée de la main gauche sur la main droite, le pouce gauche pèle la carte supérieure des trois sur la table. Pour les spectateurs, cette cartes est le roi de pique que vous venez de leur montrer.

Chapitre 34



Sans marquer de pause, retournez la main droite paume en haut et posez le roi de carreau face en bas sur la carte que le pouce gauche vient de peler sur la table. Simultanément, le pouce gauche pousse la carte supérieure à droite, afin de permettre à la main droite de la prendre. Dès que la main droite a pris cette carte, la main gauche se retourne paume en bas et montre le roi de pique une deuxième fois. Pendant que la main gauche se retourne de nouveau paume en haut et pose le roi de pique sur les deux cartes déjà sur la table, la main droite se retourne paume en bas pour montrer le roi de cœur. Pour terminer, la main droite pose celui-ci face en bas sur les trois cartes sur la table.

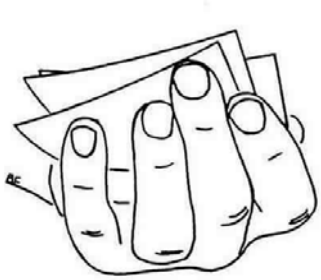


5. Le comptage Gemini

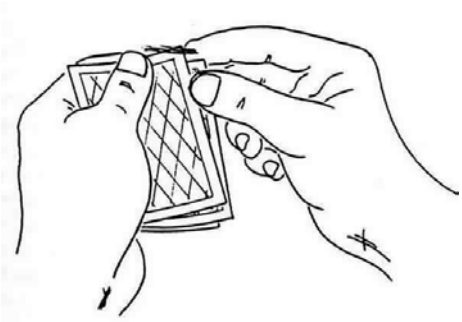
Cette manière de montrer les cartes a été inventée par Brother J. Hamman; elle permet de présenter quatre cartes différentes comme deux paires identiques. Cela n'a évidemment de sens que si l'on utilise un jeu de pinochle, composé de vingt-six paires de cartes, ou dans le contexte d'une histoire, ou encore dans un tour de "petit paquet".

Le paquet de quatre cartes faces en bas est composé ainsi à partir du dessus: cartes quelconque, carte quelconque, As de pique, roi de cœur. Vous allez montrer deux As de pique et deux rois de cœur, en prenant apparemment les cartes l'une après l'autre du dessous du paquet tenu dans la position de la donne. Comme pour la première phase du comptage Elmsley, le pouce gauche décale légèrement la carte supérieure vers la gauche, pendant que les trois cartes inférieures, égalisées par l'index gauche, sont glissées vers la droite, comme s'il s'agissait uniquement de la carte inférieure. L'annulaire et le petit doigt de la main gauche s'éloignent un peu de la grande tranche droite. La pulpe du majeur se pose sur le coin supérieur droit de la carte triple, par en dessous. La main droite saisit la carte triple près du coin supérieur droit dans la tenue pincée. Simultanément, le majeur gauche boucle la carte inférieure, de sorte que les doigts droits ne tiennent plus que les deux cartes du milieu, parfaitement égalisées.

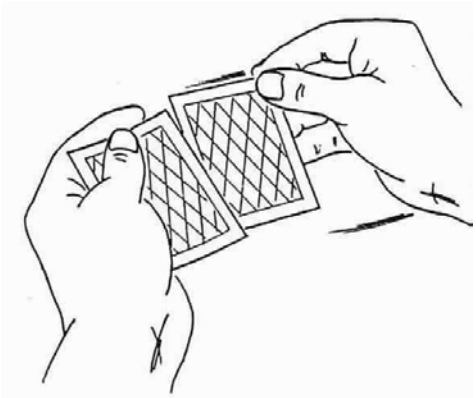
Chapitre 34



Cette illustration représente exactement la phase décrite ci-dessus, mais de votre point de vue, et avec la main droite présente. Notez plus particulièrement la position de l'index droit, qui couvre l'action du majeur gauche ainsi que l'épaisseur de la carte double sur la petite tranche supérieure du paquet.



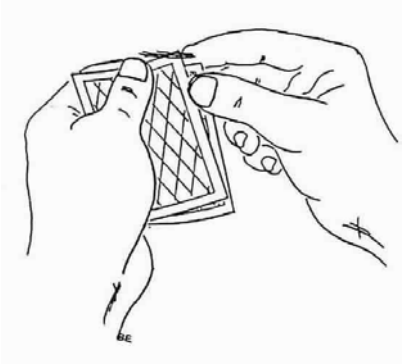
La main droite dégage la carte double d'entre les deux autres en la tirant vers la droite, et la bascule faces en haut sur celles-ci comme si elle tournait la page d'un livre. Simultanément, le majeur gauche égalise les deux cartes restées en main gauche pour qu'elles soient parfaitement superposées. Les cartes retournées tombent dans la position de la donne, où elles sont immédiatement égalisées; de petits décalages sont tolérés dans la mesure où ils sont imperceptibles. les spectateurs ,qui voient les carte de l'avant ou de côté, doivent avoir l'impression que vous avez simplement retourné la carte inférieure du petit paquet face en haut sur celui-ci. Le regard peut contribuer à renforcer l'illusion: pendant que vous dites que vous allez prendre la carte du dessous du jeu du petit paquet, regardez les cartes; les spectateurs voient l'index décaler apparemment la carte inférieure. Dès que la main droite commence à dégager la carte double d'entre les deux autres, levez les yeux vers le public, et ne les abaissez de nouveau que lorsque la carte double tombe face(s) en haut sur les deux autres cartes.



Les spectateurs voient ainsi l'As de pique. Utilisez maintenant la technique du

Chapitre 34

retournement double à partir d'un petit paquet pour retourner la carte double de nouveau face(s) en bas, et posez la carte supérieure - que les spectateurs prennent pour l'As de pique que vous venez de leur montrer, mais qui est en fait une carte quelconque - face en bas sur la table. Retournez rapidement la main gauche paume en bas, pour faire voir la carte inférieure du paquet, que vous nommez, et retournez-la de nouveau paume en haut. Le pouce gauche décale alors la carte supérieure vers la gauche, pendant que l'index décale les deux cartes inférieures comme une seule vers la droite. La main droite bascule cette carte double face(s) en haut sur la carte unique restée en main gauche, comme si vous tourniez la page d'un livre: les spectateurs voient de nouveau le roi de cœur. Retournez cette carte double de nouveau face(s) en bas ave la technique du décalage double, et posez la carte supérieure - que les spectateurs prennent pour le roi de cœur que vous venez de montrer, mais qui est en fait une carte quelconque - face en bas sur celle qui se trouve déjà sur la table. La carte suivante est prise du dessous, retournée face en haut puis face en bas sur la carte restante, et posée sur les trois premières. Enfin, la dernière est retournée ace en haut, puis face en bas, et posée sur les trois autres.



Points importants

1. Les spectateurs ne doivent pas vous voir effectuer la boucle de la carte inférieure; l'index gauche y veille, qui est allongé le long de la petite tranche supérieure du petit paquet, ainsi que l'index droit, qui saisit la carte double.

2. La subtilité qui consiste à montrer la carte inférieure des cartes restant en main gauche dans la deuxième phase du comptage renforce dans l'esprit des spectateurs la conviction que les cartes sont bien prises sous le petit paquet. La main gauche peut également montrer que la carte double se trouve encore face(s) en haut sur le dessus de celui-ci.

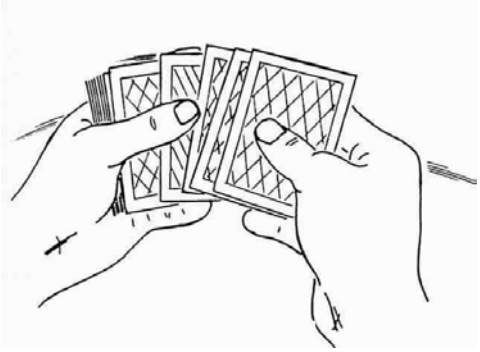
3. Les quatre cartes doivent toutes être maniées de la même façon. Il faut particulièrement éviter d'accélérer le tempo après que les deux premières cartes ont été montrées.

Chapitre 34

6. Le surcomptage

Cette technique permet de compter davantage de cartes que vous n'en avez effectivement. Cela peut se faire avec un petit paquet de cartes, que vous montrez comme étant composé d'un certain nombre, alors qu'il y en a moins; ou bien en comptant par exemple quatre cartes du dessus du jeu dans la main droite, alors que celle-ci n'en tient finalement que trois. Dans les deux cas, la technique est la même. Le contraire du surcomptage est le sous-comptage, qui consiste à compter moins de cartes qu'il n'y en a réellement. D'autres techniques remplissent cette fonction: le comptage boucle, le comptage Biddle, mais aussi l'étalement d'Ascanio.

Supposons que vous vouliez donne l'impression de prendre quatre cartes sur le jeu avec la main droite, mais laisser la quatre en place. Le jeu est tenu faces en bas en main gauche, dans la position avancée de la donne - remarquez particulièrement la position du petit doigt gauche. Le pouce gauche pousse la première carte dans la main droite, puis la deuxième et la troisième, mises l'une sous l'autre au fur et à mesure. Le pouce gauche pousse la quatrième carte vers la droite, sous les trois précédentes, décalée à gauche comme le montre l'illustration.

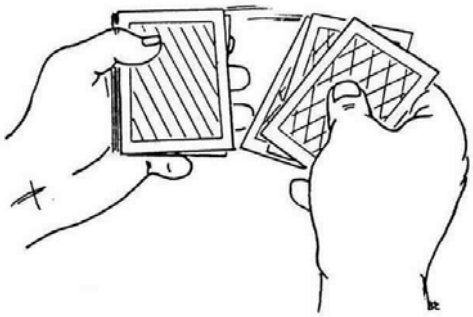


La main droite fait seulement semblant de prendre la quatrième carte. En fait, l'index droit glisse sur la face de la carte, mais celle-ci est retenue sur le jeu par la pression du pouce gauche, qui la tire ensuite vers la gauche où elle est aussitôt égalisée avec les autres cartes. Dans le même rythme, la main droite se déplace vers la droite, comme si elle avait prise la quatrième carte avec les autres.

Pour terminer, la main droite égalise les grandes tranches gauches de ses cartes en les tapotant perpendiculairement contre le dessus du jeu tenu verticalement.

Ces mouvements ne doivent pas être exécutés rapidement, mais de manière fluide et régulière. Effectuez-les d'abord en prenant vraiment quatre cartes, puis essayez de les imiter aussi parfaitement que possible lorsque vous ne prenez pas la quatrième carte.

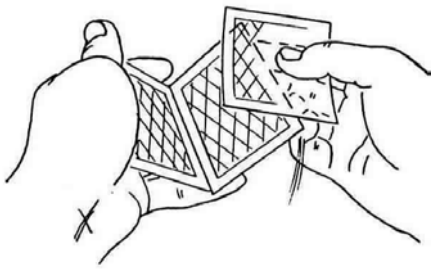
Chapitre 34



7. Le comptage carré

Cette technique sert à montrer un petit paquet de quatre cartes comme quatre cartes identiques. Il va de soi que, dans la plupart des cas, montrer que l'on a par exemple quatre huit de trèfle en mains n'a aucun sens - personne ne vous croira. En revanche, montrer quatre Jokers ou quatre cartes à face blanche paraît plus vraisemblablement.

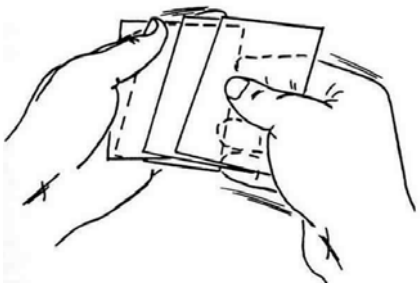
Le petit paquet de quatre cartes est composé de la manière suivante, à partir du dessus du paquet faces en bas: carte quelconque, carte quelconque, Joker, carte quelconque. But de la manœuvre: montrer quatre Jokers. Le petit paquet est tenu faces en bas en main gauche, dans la position de la donne. Le pouce gauche pousse les trois cartes supérieures comme une seule (décalage triple) vers la droite, afin de permettre à la main droite de retourner cette carte triple face(s) en haut sur la carte restée en main gauche, comme si elle tournait la page d'un livre. Les spectateurs voient un premier Joker. Refaites les mêmes manœuvres pour retourner de nouveau la carte triple face(s) en bas. La main droite prend la carte supérieure. Le pouce gauche pousse les deux cartes supérieures du trio resté en main gauche comme une seule vers la droite (décalage double) où les extrémités des index, majeur, annulaire et auriculaire droits la prennent le long de sa grande tranche droite pour la plaquer contre la face de la carte tenue en main droite. Ainsi tenue, la carte double est tirée davantage vers la droite, pour finalement être basculée face(s) en haut sur la carte en main gauche, où elle est immédiatement égalisée dans la position de la donne. Les spectateurs voient un "deuxième" Joker. Répétez exactement les mêmes manœuvres pour retourner de nouveau la carte double face(s) en bas, et prenez la carte supérieure du paquet sous la carte en main droite.



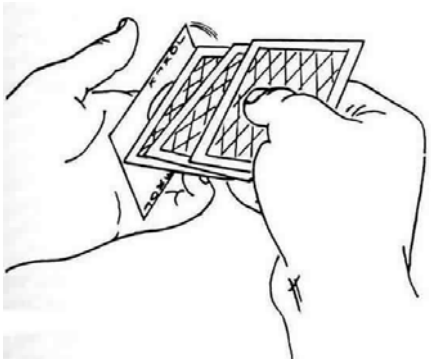
La carte suivante - une seule cette fois-ci - est retournée face en haut puis face en bas avec les mêmes manœuvres que la double carte précédente: les spectateurs ont ainsi vu un "troisième" Joker. A ce moment-là, la main droite revient vers la gauche pour, apparemment, ajouter le Joker que vous venez de retourner face en bas sous les deux cartes en main droite. Dès que ces cartes, tenues étalées, recouvrent les deux cartes égalisées en main gauche sur la moitié environ de leur largeur, la partie charnue de l'extrémité de la dernière phalange de

Chapitre 34

l'index, du majeur de l'annulaire et de l'auriculaire de la main droite se posent sur la face de la carte inférieure des deux en main gauche et commencent à tirer celle-ci vers la droite. la partie charnue et l'extrémité de la dernière phalange de l'index gauche, en contact avec la face de cette carte, peut également pousser celle-ci vers la droite.



Juste avant que la grande tranche gauche de la carte inférieure ne se dégage complètement de la grande tranche droite du Joker, celui-ci est basculé face en haut en main gauche avec la grande tranche gauche de la carte inférieure. Le "quatrième" Joker atterrit ainsi face en haut en main en main gauche dans la position de la donne. Vous avez effectué un filage. Basculez de nouveau le Joker face en bas, et prenez-le sous les trois cartes étalées en main droite. Toutes ces manœuvres doivent être effectuées sur un rythme régulier. Pour les trois premières cartes, vous regardez vos mains, et juste avant le filage / retournement de la quatrième carte, vous levez les yeux pour regarder le public et faire une remarque. Regardez de nouveau vos mains dès que le Joker est face en haut sur votre main gauche.



Points importants

1. La méthode de la décalage multiple est plus économique que la technique de la boucle, et permet des mouvements plus liés. Les petits défauts de superposition sont imperceptibles, puisque la carte double ou triple est soit en mouvement, soit égalisée au repos.

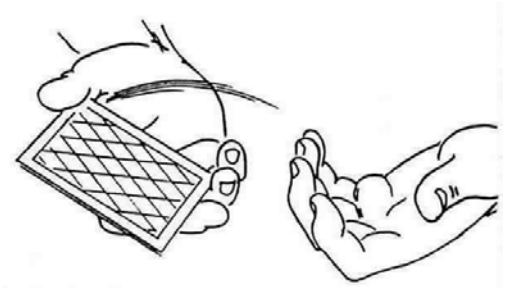
2. Chaque fois qu'une nouvelle carte est poussée dans la main droite, son coin supérieur gauche s'échappe de sous le pouce gauche, produisant un petit claquement distinctif qui renforce l'illusion qu'il s'agit d'une seule carte.

Chapitre 34

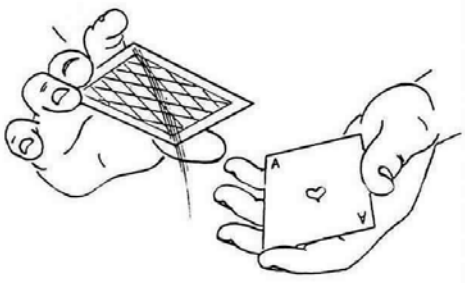
8. Le comptage optique

Vous avez en main un petit paquet composé de trois cartes à dos rouges et d'une carte à dos bleu. Vous les montrez de sorte que les spectateurs pensent que le dos de toutes les cartes est bleu. Pour la description, nous utiliserons les quatre As.

Quatre As faces en haut: cœur, pique, carreau et trèfle, dans cet ordre à partir de la face. Le dos de l'As de trèfle est bleu, alors que celui des autres cartes est rouge. Au départ, ils sont tenu faces en haut en main gauche, dans la position de la donne. La main droite les prend dans la position de la coupe, se retourne paume en haut pour montrer le dos du petit paquet, puis se retourne de nouveau paume en bas. Après avoir regardé le dos, vous levez les yeux.

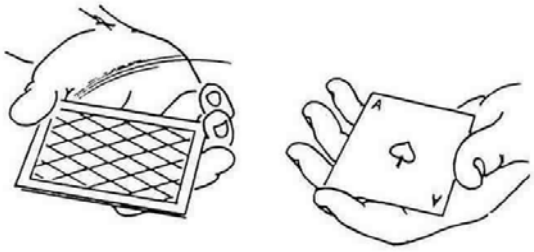


Le pouce gauche pèle l'As de cœur en main gauche. La main droite soulève les trois As dans un mouvement vertical; et contre le dos du paquet aux spectateurs à droite. Puis elle redescend, et le pouce gauche pèle l'As de pique sur l'As de cœur. Pour l'instant, votre regard est toujours tourné vers le public, mais vous vous tournez un peu vers la gauche.



La main droite se retourne alors de nouveau paume en haut comme au début, de manière à permettre aux spectateurs de voir le dos de la carte inférieure (vous regardez vous aussi ce dos). L'illustration représente ce moment-là. Tournez-vous de nouveau face au public, pendant que le pouce gauche pèle le troisième As sur les deux premiers. Pour le quatrième et dernier As, le pouce droit glisse le long de sa grande tranche inférieure, sur son dos, le retourne face en bas, ce qui en fait voir le dos, pour finalement le basculer face en haut sur les cartes en main gauche. Vous avez ainsi apparemment montré le dos de chacun des As.

Chapitre 34



Points importants

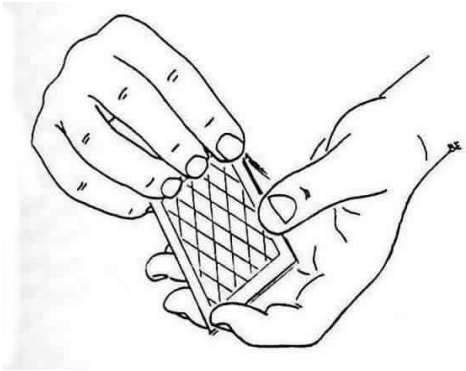
1. Dans la version du comptage optique décrite ci-dessus, vous montrez apparemment le dos de toutes les cartes. Afin de ne pas rendre cette présentation trop insistante (il est naturel que toutes les cartes aient un dos identique), la main droite adopte plusieurs positions, évitant ainsi la monotonie. Par le fait de regarder vous-même la première carte, de montrer la deuxième aux spectateurs à droite, la troisième à ceux de gauche, et la dernière à l'ensemble du public, la présentation gagne en vraisemblance.

2. Le texte qui accompagne le tour, tout comme la construction de celui-ci, joue un rôle aussi important que la technique et le maniement des cartes. Vous pouvez soit insister sur la couleur du dos des cartes, soit ne la montrer qu'incidemment. le retournement de la main droite peut parfois être justifié par le geste d'indiquer la face de l'As avec l'index droit. Dans ce cas, c'est le geste de la main droite qui est important, et les spectateurs n'enregistrent qu'"en passant" la couleur du dos de la carte qu'elle tient.

9. L'étalement d'Amico

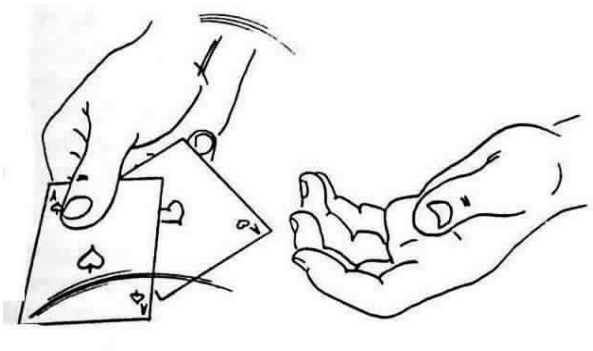
Cette technique sert à montrer trois cartes comme s'il n'y en avait que deux. Elle a été inventée par le joueur professionnel américain Carmen d'Amico, et a donné naissance à de nombreuses variantes. Nous nous contenterons de décrire ici la manipulation de base.

Les trois cartes sont tenues faces en bas en main gauche, dans la position de la donne. Les doigts de la main gauche amènent le paquet au bout des doigts, dans la position surélevée de la donne. La main droite saisit alors les cartes comme le montre l'illustration. L'extrémité et la partie charnue de l'index droit appuient sur la grande tranche gauche du petit paquet, près du coin. La dernière phalange du petit doigt droit appuie contre la grande tranche droite des cartes au coin opposé. L'illustration montre une vue de l'avant.



Chapitre 34

La main gauche lâche le paquet, et la main droite se retourne paume en haut. *Pendant* ce retournement, le pouce droit décale la carte qui se trouve maintenant sur la face du paquet vers la droite. Les deux cartes inférieures ne bougent pas et restent parfaitement superposées entre l'index et le petit doigt. C'est précisément la partie charnue et l'extrémité de l'index sur la grande tranche de la carte double qui veillent à ce que les deux cartes ne se séparent pas. La main droite se retourne de nouveau paume en bas, pendant que le pouce ramène la carte décalée sur les autres, et pose le petit paquet dans la main gauche qui les reçoit dans la position surélevée de la donne, et l'égalise.



Chapitre 34

B. TOURS UTILISANT LES FAUX COMPTAGES

1. THE BANANA TWIST

Ce tour fait partie du répertoire du magicien amateur strasbourgeois Richard Vollmer, féru de tours reposant sur les techniques de faux comptages. Celui qui suit illustre bien la cartomagie simple et directe que Richard affectionne particulièrement.

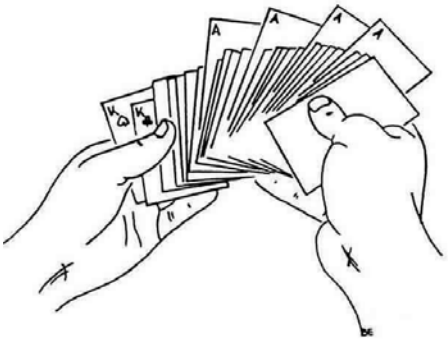
Effet:

Le magicien montre les quatre As faces en haut, puis les retourne faces en bas. L'un après l'autre, ils se retrouvent faces en haut, sans le moindre geste suspect ou furtif. Puis, le magicien pose les deux As rouges sur la table, et les deux As noirs sur le dessus du jeu. Un claquement des doigts suffit pour faire permuter les deux As noirs avec les deux As rouges. Pour terminer, ces derniers se transforment en rois.

Déroulement:

1. Avant de commencer, transférez secrètement les deux rois noirs sur le dessus du jeu; cette préparation peut s'effectuer au cours du tour précédent, ou bien avec le contrôle sous étalement.

2. Supposons les deux rois en place sur le jeu. Faites défiler les cartes entre vos mains, faces vers vous et chaque fois que vous arrivez à un As, faites-le dépasser de la petite tranche supérieure du jeu sur la moitié environ de sa longueur. Faites défiler les cartes jusqu'au bout, et mettez l'avant-dernière carte en saillie interne sur un centimètre environ avec le pouce gauche - il s'agit bien sur de l'un des deux rois. Cela fait, refermez l'étalement.



3. La main droite tient le jeu par son coin inférieur droit pendant que la main gauche retire les quatre As de la petite tranche supérieure du jeu. Mettez le pouce gauche sous les As et basculez-les faces en bas avant de les mettre sous le jeu faces en haut en main droite; retournez le tout faces en bas, et égalisez les cartes au bout des doigts; en même temps, formez une brisure sous le roi décalé avec le pouce droit, et transférez-la au petit doigt gauche.

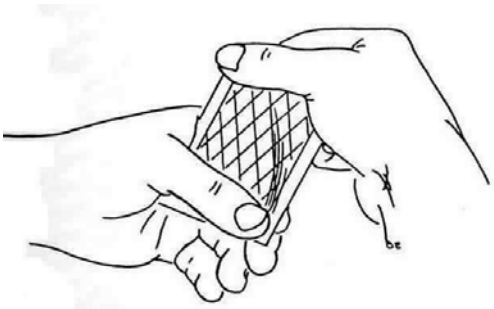
4. Pendant que vous faites remarquer que les As ont des propriétés particulières, rangez-les dans l'ordre suivant à partir de la face: cœur, pique, carreau, trèfle. La main droite prend les six cartes au-dessus de la brisure dans la position de la coupe, pendant que la main gauche pose le jeu sur la table, à votre gauche. - C'est la technique de "L'ajout secret d'un

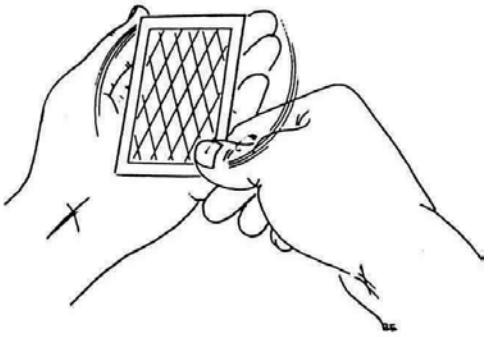
Chapitre 34

petit nombre de cartes". La main droite tient ainsi quatre As faces en haut dans l'ordre cœur, pique, carreau, trèfle à partir de la face, sous lesquels se trouvent les deux rois faces en bas.

5. Pelez les trois premiers As l'un sur l'autre dans la main gauche, et posez les trois dernières cartes comme une seule sur eux. Retournez le paquet bien égalisé faces en bas, et effectuez un comptage Elmsley pour montrer quatre cartes faces en bas. Ce comptage effectué, égalisez le paquet et retournez-le secrètement. La situation est alors la suivante: sur le paquet se trouvent les deux rois, suivis des quatre As faces en haut dans l'ordre carreau, pique, trèfle et cœur, à partir du dessus.

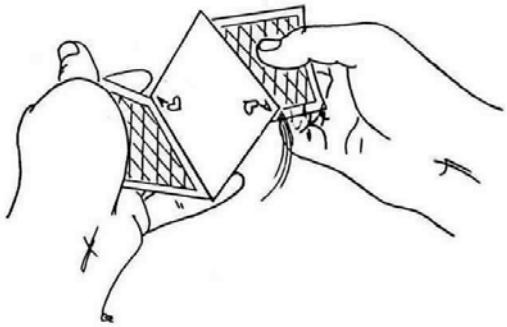
6. Les quatre As vont maintenant se retourner faces en haut l'un après l'autre sans le moindre mouvement suspect. Chaque retournement est précédé d'un mouvement de torsion de la routine "Twisting the Aces" de Dai Vernon, et qui s'effectue de la manière suivante: le petit paquet de six cartes est tenu parfaitement égalisé dans la main gauche, dans la position avancée de la donne. Saisissez-le avec la main droite et faites-le pivoter de 180° dans le sens des aiguilles d'une montre; à la fin de ce mouvement, le petit paquet se retrouve dans la position de la donne en main gauche. Il ne s'est évidement rien passé, mais c'est le "geste magique" censé retourner l'As face en haut.





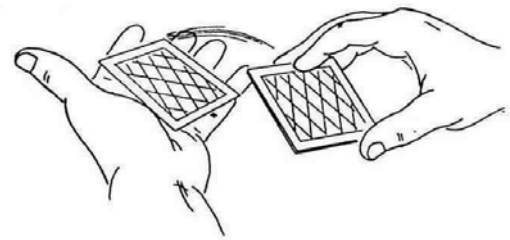
Effectuez maintenant un comptage Elmsley pour montrer que l'As de cœur s'est retourné face en haut. La dernière carte du comptage est gardée en main droite pour basculer l'As de cœur face en bas sur les cartes en main gauche. Cela fait, posez la carte en main droite sur le tout.

Chapitre 34



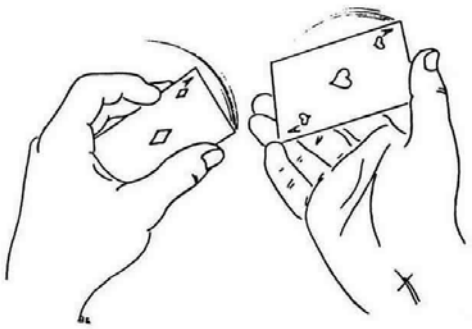
Recommencez exactement les mêmes opérations pour les trois autres As, qui semblent se retourner l'un après l'autre dans l'ordre trèfle, pique et carreau. Puis, exécutez un dernier comptage Elmsley pour montrer que les quatre As sont tous faces en bas. A ce moment-là, l'ordre des cartes sera le suivant, à partir du dessus du petit paquet faces en bas: roi,roi, As de carreau, pique, trèfle et cœur.

7. Avec la technique de retournement multiple à partir d'un petit paquet, retournez les quatre cartes supérieures faces en haut comme une seule sur les deux cartes restées en main gauche. La technique est identique à celle d'un retournement double, sauf qu0ici la main droite retourne quatre cartes. dans ce cas particulier, ce retournement quadruple est indécelable, les cartes étant immédiatement égalisées après être basculées faces en haut, et le mouvement de retournement lui-même trop rapide pour que l'épaisseur inhabituelle de "la" carte retournée soit perceptible. Par conséquent, vous n'avez aucune inquiétude à avoir: les spectateurs ne s'apercevront de rien. Le retournement quadruple permet de montrer l'As de pique comme si celui-ci se trouvait sur le dessus du paquet. Utilisez la même technique pour retourner de nouveau les quatre cartes comme un seule face(s) en bas, et prenez la carte supérieures (un roi) pour la poser face en bas sur la table, à votre droite. Exécutez encore une fois un retournement quadruple, soit avec la même technique, soit avec celle de la boucle, pour montrer cette fois-ci l'As de trèfle; comme précédemment, retournez de nouveau les quatre cartes face(s) en bas comme une seule et posez la carte supérieure (le deuxième roi) face en bas sur la table à droite, en compagnie de la première. Pour les spectateurs, les cartes sur la table sont les deux As noirs que vous venez de leur montrer. En réalité, il s'agit des deux rois.



8. La main droite prend les cartes restantes par au-dessus, dans la position de la coupe. Le pouce gauche pèle la carte supérieure dans la main gauche, et la main droite continue à tenir les trois autres cartes parfaitement égalisées comme une seule. Pendant que la main gauche se retourner paume en bas, la main droite se retourne paume en haut: les spectateur peuvent ainsi voir les deux As rouges.

Chapitre 34



Ramenez les main dans leur position initiales, ce qui a pour effet de retourner les cartes faces en bas, et posez les cartes en main droite sur celle en main gauche. Enfin posez l'ensemble sur le jeu. Faites claquer vos doigts au-dessus du jeu, puis retournez les deux cartes supérieures pour montrer que les As rouges ont fait place aux As noirs: apparemment, les As ont permuté avec les As noirs. Regardez les spectateurs en disant: *" Et bien sûr, sur la table nous avons maintenant les deux ..."* Attendez que quelqu'un termine votre phrase *"... As rouges"*, puis dites: *"Ah, bon vous connaissez le tour. Cela ne fait rien... "* Sur ce, faites claquer vos doigts au-dessus des deux cartes qui se trouvent sur la table et retournez-les faces en haut pour révéler les deux rois noirs!

Dernière réflexion

1. Au lieu d'utiliser les rois, vous pouvez vous servir de deux cartes choisies par les spectateurs et contrôlées sur le jeu après qu'ils en ont pris connaissance; pour le dénouement, les deux As rouges se transforment alors en ces cartes choisies.

2. SET-RESET PLUS

Cette routine de Paul Harris a donné naissance à d'innombrables variantes. Voici la meilleure que je connaisse. Elle combine des idées de Bernard Bilis, Richard Vollmer et moi-même.

Effet:

Le magicien montre les quatre rois et les quatre "sept". Il pose les rois sur la table. L'un après l'autre, les quatre "sept" se transforment en rois. Les spectateurs sont encore sous le coup de ces métamorphoses successives lorsque les rois se chargent tous, instantanément et ensemble, cette fois-ci, en quatre "sept". Quant aux rois, ils n'ont pas bougé de la table!

Déroulement:

1. Retirez les rois et les "sept" du jeu. Posez celui-ci à l'écart: vous n'en aurez pas besoin pour la réalisation du tour. Groupez les "sept" et les rois, et rassemblez les deux groupes de telle sorte que les rois soient sur les "sept" à partir du dessus du petit paquet de huit cartes tenu faces en bas en main gauche, dans la position de la donne. Veillez à ce que les "sept" alternent par couleur. Étalez les cartes entre vos mains, et scindez l'étalement de manière que chaque main tienne quatre cartes. *"Voici un tour avec huit cartes seulement - quatre d'un côté et quatre de l'autre."* Étant donné que vous avez divisé le paquet de huit

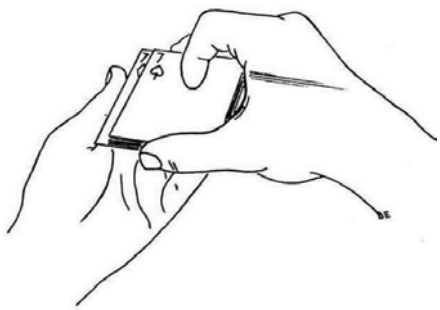
Chapitre 34

cartes en deux groupes de quatre, les spectateurs peuvent immédiatement s'assurer de visu de la validité de ce que vous avancez. Poursuivez en retournant chaque main paume en bas de manière à permettre aux spectateurs de voir les faces des cartes: *"Quatre rois et quatre "sept"."* Remarquez la fragmentation des informations: d'abord vous indiquez le nombre de cartes, ensuite leur identité. Cette fragmentation permet d'éviter que le spectateur ne reçoive trop d'informations en même temps, et contribue ainsi à rendre le déroulement plus clair, donc plus intéressant.

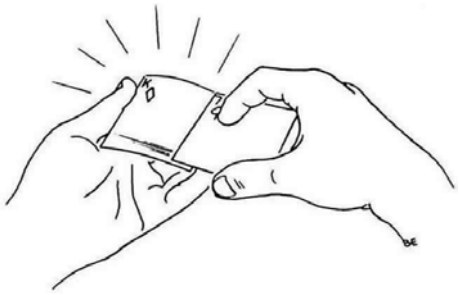
2. Posez les rois sur les "sept", et retournez le petit paquet de huit cartes faces en haut. *"Les rois sont sur les "sept" - c'est normal, puisqu'ils valent plus qu'eux."* Pour illustrer ces propos, étalez de nouveau les cartes entre vos mains, mais faces en haut cette fois-ci, et profitez-en pour transférer le troisième "sept" à partir de la face de l'étalement sous celui-ci grâce à la technique du contrôle sous l'étalement (tome I). Montrez l'étalement pendant deux secondes environ, avant d'égaliser les cartes. Le "sept" que vous avez transféré sous l'étalement se retrouve ainsi automatiquement sur le dessus du paquet de huit cartes lorsque celui-ci est faces en bas.

3. Retournez le paquet faces en bas, et faites semblant de compter les quatre premières cartes de la main gauche en main droite, sans les inverser. En réalité, vous n'en prenez que trois en disant: *"Pour l'instant, nous n'avons pas besoin des rois; je les pose ici à l'écart, en attendant."* Avant de laisser tomber ces trois cartes en un petit paquet égalisé faces en bas sur la table, vous pouvez faire voir la carte sur la face - il s'agit bien d'un roi. Comptez les cinq cartes qui vous restent de la main gauche en main droite, comme s'il n'y en avait que quatre, et sans les inverser. *"Pour l'instant, nous n'avons besoin que des quatre "sept"."* Égalisez les cartes et retournez le petit paquet faces en haut.

4. *Première transformation:* pendant le mouvement d'égalisation des cinq cartes, bouclez la carte inférieure du petit paquet avec l'index gauche, afin de permettre au pouce droit de garder une brisure au-dessus d'elle lorsque le paquet est pris par la main droite dans la positon de la coupe. Le pouce gauche pèle le "sept" qui se trouve sur la face du paquet en main gauche, qui le reçoit dans la position surélevée de la donne: la transformation que vous allez effectuer semblera encore plus impossible et plus nette ainsi. La main droite passe son paquet de cartes horizontalement, comme un pinceau, deux fois au-dessus de la carte en main gauche. A chaque passage, le "sept" est complètement caché par les cartes en main droite. Lors du passage suivant, au moment où le "sept" est complètement recouvert, le majeur, l'annulaire et l'auriculaire de la main gauche saisissent la grande tranche du roi sous la brisure et le plaquent sur le "sept". La main droite repart à droite avec les autres cartes, et le "sept" a fait place au roi.



Chapitre 34

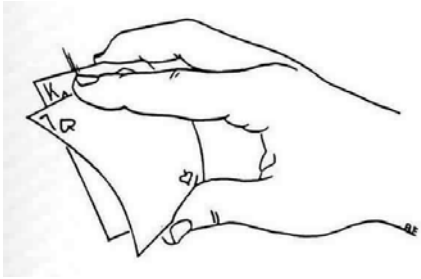


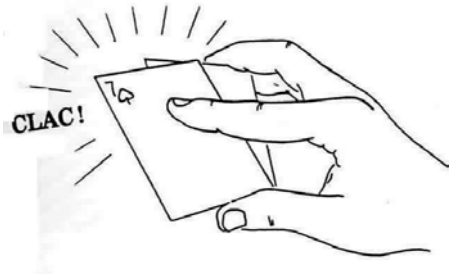
Posez les trois cartes de la main droite sur la carte double en main gauche, mais décalées de manière qu'elles dépassent de la petite tranche inférieure de celle-ci de deux centimètres environ, et basculez l'ensemble faces en bas en main gauche, comme si vous tourniez la page d'un livre. L'index égalise la carte double avec les autres en la poussant vers l'arrière, et dès que la double carte s'est confondue avec les autres, le majeur de la main droite se pose sur le dos de la carte supérieure pour la tirer par-dessus la petite tranche inférieure et la poser face en bas sur la table. Vous avez reconnu la technique de "La remise en place optique".

5. *Deuxième transformation:* la main droite tient le petit paquet de quatre cartes par au-dessus, dans la position de la coupe. Le pouce gauche pèle la carte supérieure dans la main gauche; puis la suivante, sur la première; enfin, la main droite pose les deux cartes restantes comme une seule sur le tout. Vous devez bien sûr donner l'impression de transférer simplement les trois cartes censées vous rester une à une de la main droite dans la main gauche. La transformation que vous allez effectuer maintenant est un peu plus mystérieuse que la précédente, car elle ne s'effectue pas à vue comme celle-ci. La main droite bascule la carte supérieure face en haut sur les cartes restantes: c'est un "sept". En effectuant ce retournement, simulez les mouvements de la technique du "Retournement double II" (tome I). Retournez de nouveau la carte face en bas. Pendant que la main droite effectue un "mouvement magique" au-dessus des cartes tenues en main gauche, l'index de celle-ci boucle la carte inférieure (tome I), ce qui permet au petit doigt gauche de garder une brisure au-dessus d'elle. La main droite retourne alors les trois cartes supérieures comme une seule face(s) en haut sur la carte restante: le "sept" s'est transformé en roi! Retournez de nouveau la carte triple face(s) en bas et posez la carte supérieure face en bas sur celle qui se trouve déjà sur la table.

6. *Troisième transformation:* la main droite prend les trois cartes restantes (deux pour les spectateurs) par au-dessus, dans la position de la coupe, pendant que le pouce gauche pèle la carte supérieure dans la main gauche. La main droite laisse tomber ses deux cartes comme une seule sur la carte en main gauche, puis retourne le petit paquet faces en haut comme une page de livre que l'on tourne. La carte visible sur la face du petit paquet est un "sept". Vous allez maintenant effectuer le "Snap move" de Bernard Bilis pour opérer la troisième transformation. La main droite prend les cartes dans la position de la coupe, et les courbe légèrement, de manière à rendre les cartes convexes (arrondies vers le haut). L'index droit est tenu sur la carte supérieure; avec sa partie charnue en contact avec le "sept", tirez celui-ci un peu vers l'arrière et la gauche, ce qui le met en quelque sorte sous tension comme un ressort. Maintenant, soulevez légèrement l'*extrémité* de l'index, de manière à permettre au "sept" de s'échapper de sous lui, ce qu'il fera en produisant un claquement sec au moment de frapper la carte sous lui. Dès que cela a eu lieu, l'index plaque le "sept" contre la carte double sous lui, et qui semble s'être métamorphosée en roi. Le pouce gauche pèle aussitôt le "sept" en main gauche, et la main droite laisse tomber la carte double sur lui.

Chapitre 34





7. *Quatrième transformation:* répétez les mêmes manœuvres que pour la transformation précédente, faisant apparaître un deuxième roi sous le premier. Le pouce gauche pèle alors le roi qui se trouve sur la face, et celui-ci est basculé face en bas en main gauche, dans la position de la donne, avec la grande tranche gauche de la carte double en main droite. Pour vous assurer que les deux cartes de la double ne se sépareront pas, rendez-les convexes. Finalement, basculez la carte double la carte double face(s) en bas sur la carte en main gauche, et posez ces trois cartes sur les deux qui sont déjà sur la table. Puis, ramassez ce petit paquet et tenez-le en main gauche, dans la position de la donne. Pour les spectateurs, ces quatre cartes sont les quatre rois.

8. Après une "passe magique" appropriée, retournez le petit paquet faces en haut et effectuez un comptage Elmsley pour montrer quatre "sept"! Si vous laissez les carte légèrement inégalisées dans la main gauche ouverte, les spectateurs pourront voir les index de trois "sept", ce qui ajoute une petite touche très convaincante. D'ailleurs, en ce qui les concerne, le tour est terminé. la phase suivante sert seulement à confirmer ce qu'ils pensent, à savoir que les quatre rois sont sur la table. C'est cette attitude qui précise au maniement des cartes pour cette phase finale.

9. Par conséquent, alors que les spectateurs sont sous le coup de cet effet multiple, le petit doigt gauche forme et garde une brisure au-dessus des deux cartes inférieures du petit paquet de cinq (en utilisant la technique de la boucle). Puis, la main droite retourne les cartes faces en bas, la brisure étant transférée au pouce droit pendant ce mouvement, pour être de nouveau reprise par le petit doigt gauche aussitôt que le paquet est faces en bas. Rien ne vous empêche de former la brisure *après* avoir retourné les cartes faces en bas, à l'aide d'une triple boucle, mais je préfère le faire avant pour ne pas perdre de temps maintenant.

10. Ce qui suit est avant tout une affaire de coordination des mouvements. La main gauche reste immobile. La main droite ramasse les carte qui sont sur la table par au-dessus, dans la position de la coupe, et les pose sur les cartes en main gauche; les deux cartes au-dessus de la brisure s'ajoutent ainsi automatiquement sous ces trois carte. Aussitôt, la main gauche se déplace à gauche avec les trois cartes qui lui restent, qu'elle dépose faces en haut sur la table; pendant ce temps, la main droite reste immobile. Les deux mains entrent en

Chapitre 34

contact l'une avec l'autre pendant une seconde au grand maximum et, grâce à la coordination des mouvements alternés des deux mains, ce contact est à peine perceptible. La même dynamique trompeuse est à l'œuvre dans le filage dessus (tome I); pendant ce temps, ne regardez pas vos mains, mais le public. Ce n'est que maintenant que vous baissez les yeux et que votre attention se reporte aux cartes qui vous restent en main, et que vous avez retournées faces en haut. Montrez les quatre rois en utilisant la technique de "l'étalement ouvert", ce qui met le point final à la routine. Pour que la situation réelle corresponde à la fictive, égalisez les cartes que vous avez en mains et posez-les simplement faces en haut sur les trois cartes sur la table. Il ne vous reste plus qu'à étaler le petit paquet de huit cartes: les quatre rois sont ensemble d'un côté et les quatre "sept" de l'autre. Dans la mesure où le "sept" noir qui se trouvait sur la face du paquet sur la table a été remplacé par l'autre "sept" noir, personne ne s'apercevra que vous avez ajouté une carte à celui-ci.

Chapitre 35

"Rien d'excellent ne se fait qu'à loisir."
(André Gide)

Chapitre 35 LE MÉLANGE A LA QUEUE D'ARONDE

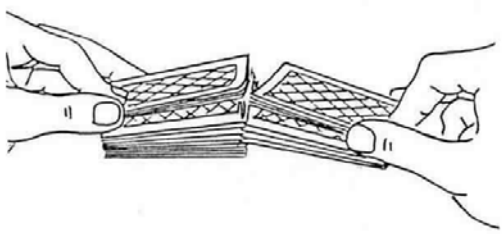
A. LE MÉLANGE A LA QUEUE D'ARONDE

1. Le principe Zarrow

Cette technique permet de mélanger apparemment les cartes avec un mélange à la queue d'aronde, alors qu'en réalité les deux parties du jeu sont de nouveau séparées après imbrication, et égalisées séparément. Nous allons d'abord étudier la technique qui constitue une étape préliminaire au mélange Zarrow proprement dit, lequel sera expliqué ensuite. Pour commencer cette technique assez complexe dans les meilleures conditions, nous allons analyser séparément les quatre phases du mélange, à savoir: la séparation en deux paquets, l'imbrication des cartes, le télescopage des paquets, et enfin l'égalisation. Les manœuvres qui permettent d'effectuer un faux mélange ont lieu au cours de la phase de l'imbrication (qui constitue la préparation) et celle du télescopage (pendant laquelle ont lieu la désimbrication et le télescopage); la première et la dernière phase, ne comportant pas de manœuvres secrètes, sont donc identiques aux phases correspondantes d'un mélange à la queue d'aronde normal.

La séparation en deux paquet. Le jeu est posé dans la position de départ propre au mélange à la queue d'aronde. La main droite coupe un peu moins de la moitié supérieure du jeu à droite - cela uniquement pour faciliter l'apprentissage.

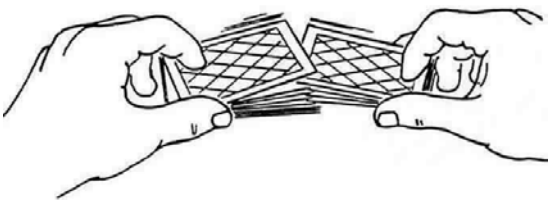
L'imbrication (préparation). Commencez un mélange à la queue d'aronde ouvert, avec le pouce gauche laissant un "lit" d'une douzaine de cartes sur la table. Le pouce gauche n'effeuille pas les cartes qui constituent ce lit, mais commence l'effeuillage au-dessus d'elles, afin que les deux pouces commencent leur effeuillage simultanément. Lorsque chaque pouce ne tient plus qu'entre trois et cinq cartes, arrêtez-vous (seulement pour les besoins de l'apprentissage!).



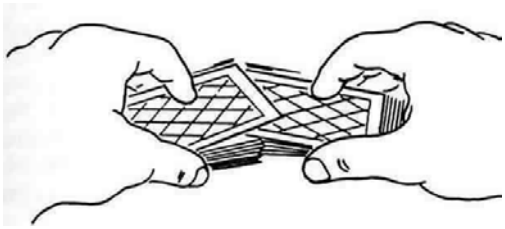
Le pouce droit abaisse ses cartes, et pousse ce bloc d'un centimètre environ vers la gauche, dans le prolongement de son paquet. Ce déplacement vers la gauche des dernières cartes du paquet droit se fait de manière imperceptible, et il est entièrement couvert par le mouvement naturel du pouce, qui abaisse toujours les dernières cartes effeuillées pour finir. Le pouce gauche fait la même chose, en poussant ses dernières cartes vers la droite, par-dessus le bloc du pouce droit. Les mouvements des pouces semblent avoir lieu simultanément

Chapitre 35

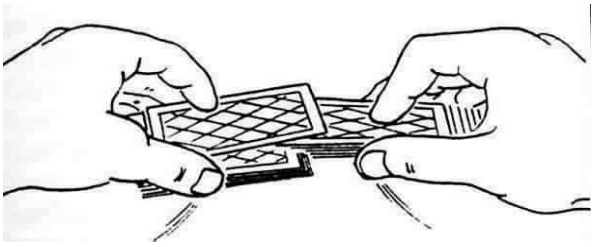
et n'être que la conclusion logique de l'effeuillage des cartes des deux paquets. Les cartes des "blocs de couverture" ne sont pas étalées, mais légèrement décalées par rapport aux portions qu'elles coiffent, de la largeur environ de leur bordure blanche.



Comme pour un mélange à la queue d'aronde normal, les doigts changent maintenant leur prise sur les paquets pour se mettre plus ou moins perpendiculairement à la surface de la table, avec les petits doigts sur les petites tranches extérieures des paquets. Une fraction de seconde avant la désimbrication et le télescopage qui lui fait immédiatement suite, les index des deux mains poussent les cartes supérieures de leurs blocs respectifs de quelques millimètres les unes vers les autres. Remarquez qu'il ne s'agit toujours pas d'un étalement, lequel s'écarterait de la procédure habituelle du mélange. La phase suivante suit sans pause notable.



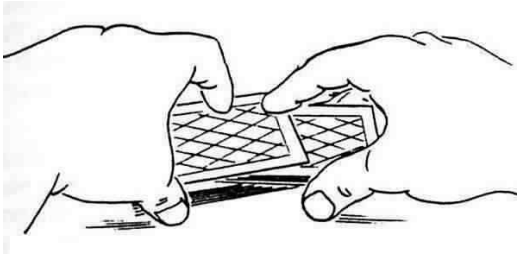
La désimbrication. Les deux portions du jeu vont maintenant être désimbriquées. Il faut que cette phase simule le début du télescopage, au cours duquel - dans un mélange normal - les cartes imbriquées commencent à s'interpénétrer pour de bon, avant d'être finalement télescopées sur toute leur longueur et égalisées. Pour ce faire, les deux mains se déplacent ensemble, en décrivant un léger arc de cercle; la main gauche tourne dans le sens des aiguilles d'une montre, la main droite en sens contraire; pendant une fraction de seconde,les deux paquets su retrouvent ainsi dans le prolongement l'un dans l'autre, ce qui a pour effet de désimbriquer automatiquement les coins des cartes. L'arête inférieure du paquet droit est toujours surélevée d'un demi-centimètre environ par rapport à la surface de travail, alors que la grande tranche opposée de ce même paquet, visible des spectateurs, semble être au même niveau que le tapis à cause du moelleux de celui-ci.



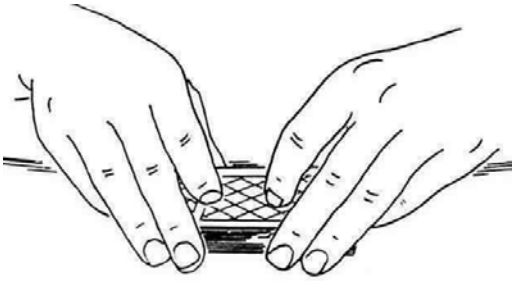
Le télescopage. Le petit déplacement en arc de cercle effectué par les deux mains se fait vers l'arrière, ce qui a pour effet de faire passer les coins désimbriqués des cartes du paquet droit par-dessus les coins désimbriqués du paquet gauche. Pour cela, la portion droite du jeu doit être soulevée - mais très légèrement - le long de sa grande tranche postérieure

Chapitre 35

seulement, sa grande tranche antérieure restant constamment en contact avec le tapis. Il s'agit là de la phase cruciale de cette technique. Maintenant, les paquets sont télescopés l'un dans l'autre grâce aux deux mains se rapprochant l'une de l'autre; la résistance des cartes, inexistante, doit être simulée.



Cette illustration montre exactement la même situation, mais vue du côté des spectateurs. Le majeur et l'annulaire de la gauche cachent l'espace vide créé par la désimbrication des cartes dans la grande tranche antérieure du jeu. Le majeur et l'annulaire de la main droite dissimulent le fait que la portion désimbriquée n'est pas en contact avec le tapis, comme cela serait le cas si elle avait été vraiment mélangée dans l'autre portion.



L'égalisation. Pour terminer, les deux paquets sont entièrement télescopés l'un dans l'autre et le jeu ainsi reconstitué est égalisé comme d'habitude (tome I).

Points importants

1. La technique que je viens d'expliquer est effectuée en mélange ouvert; néanmoins, elle peut également être exécutée en mélange fermé sans changements notables.

2. Si la surface de travail est assez moelleuse, on peut se passer du lit de cartes au début du mélange. Toutefois, même dans ce cas un lit n'est pas inutile dans la mesure où il facilite l'introduction des cartes inférieures du paquet droit dans l'ouverture du paquet gauche.

3. La désimbrication et la première seconde du télescopage constituent les points cruciaux de cette technique, et c'est sur eux que doit avant tout porter votre entraînement. Au début, effectuez ces phases au ralenti, afin de comprendre exactement ce qui se passe. Vous trouverez tous les points importants dans le texte et dans les illustrations. Le déplacement des mains "en arc de cercle" dont j'ai parlé plus haut est à peine perceptible, et ne dure qu'une fraction de seconde; sa fonction est d'amener les paquets dans le prolongement l'un de l'autre pour le télescopage qui suit. Pour éviter que les cartes ne s'accrochent, vous pouvez légèrement biseauter celles du paquet gauche de bas en haut vers la gauche - il s'ensuit que les coins de ces cartes sont à peine imbriquées. Ce biseautage prend place après la séparation en deux paquets, au moment où les petites tranches des paquets qui se font face sont tapotées

Chapitre 35

l'une contre l'autre.

4. Beaucoup d'entre vous pratiquent sans doute déjà le mélange Zarrow. Cependant, vous constaterez que dans cette version, lors de la désimbrication des cartes, le jeu n'est pas basculé sur sa grande tranche antérieure, une procédure qui est non seulement inutile, mais carrément néfaste, dans la mesure où jamais personne ne met le jeu dans cette position au cours d'un mélange à la queue d'aronde normal. Vous remarquerez également que les cartes qui coiffent les deux paquets ne sont jamais étalées pour couvrir le processus de désimbrication, comme on le voit faire parfois, toujours au détriment de l'illusion d'un mélange ordinaire. Dans cette version, les deux paquets sont mélangés l'un dans l'autre, télescopés et égalisés comme au cours d'un mélange à la queue d'aronde normal.

5. Le principe Zarrow présente, dans chacune de ses phases, des pièges dans lesquels le néophyte risque de tomber s'il n'en est pas prévenu. Les voici: dans la phase de l'imbrication (préparation), les cartes supérieures ne sont pas étalées, mais restent groupées en blocs; la désimbrication, qui n'a évidemment pas lieu au cours d'un mélange à la queue d'aronde normal, doit par conséquent être simulée lors d'un mélange normal, ou bien se superposer à une phase normale de celui-ci - en l'occurrence, celle qui correspond au premier moment du télescopage, lorsque les cartes commencent à s'interpénétrer. Le télescopage: lorsque les paquets sont télescopés lors d'un mélange à la queue d'aronde normal, la friction naturelle des cartes imbriquées les unes dans les autres provoque une certaine résistance. Dans la technique Zarrow, cette résistance n'existe pas, et doit donc être simulée. Pour faire cela de manière convaincante, alternez les mélanges Zarrow avec des mélanges normaux, et gardez en mémoire les sensations ressenties lors du télescopage des deux paquets. Ensuite, lorsque vous ferez un faux mélange, rappelez-vous ces sensations et simulez les mouvements qui les ont fait naître. Il ne faut surtout pas que le paquet droit glisse dans le paquet gauche comme dans du beurre. Une autre chausse-trape lors du télescopage, c'est que seul le paquet droit bouge en entrant dans l'ouverture du paquet gauche qui, lui, ne bouge pas. Or, au cours d'un mélange normal, les deux paquets sont poussés l'un vers l'autre, et bougent donc tous les deux. Il n'est pas difficile, en effectuant le mélange Zarrow, de pousser les deux paquets l'un vers l'autre; les petits doigts, tous deux posés sur les petites tranches extérieures des paquets, peuvent pousser ceux-ci l'un vers l'autre comme lors d'un mélange normal.

6. La couverture. Les majeurs et annulaire de chaque main dissimulent chacun de leur côté les ouvertures suspectes sur la grande tranche du jeu visible par les spectateurs. Si vous inclinez les doigts les doigts à un angle de 45° environ par rapport à la surface de la table, au lieu de les garder perpendiculaires à celle-ci, vous pourrez couvrir un espace plus grand.

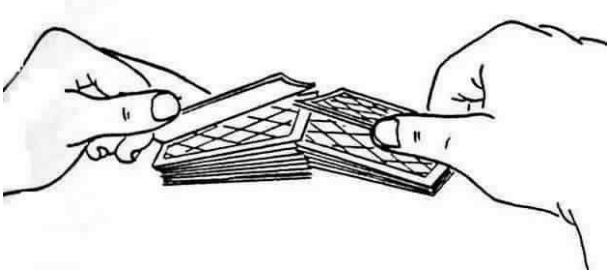
7. Bien que cette technique serve essentiellement à l'exécution du faux mélange Zarrow, elle peut recevoir de nombreuses autres applications - nous en verrons quelques-unes dans ce chapitre.

Chapitre 35

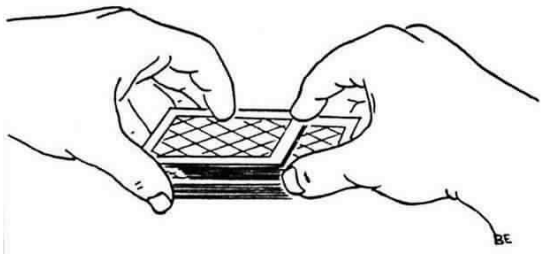
2. Le faux mélange Zarrow

Ce faux mélange, inventé par Herb Zarrow, est une variante d'une vieille technique de tricheurs qui sert à conserver l'ordre entier du jeu sous les apparences d'un mélange à la queue d'aronde. Pour l'exécuter correctement, il faut avoir compris et maîtrisé le principe Zarrow qui vient d'être expliqué. De nombreuses variantes ont été mises au point depuis la publication de la méthode originale. Je vous propose celle que je considère comme étant la meilleure, la plus pratique et la plus convaincante de toutes. Je la tiens de Dai Vernon lui-même.

Le jeu est apparemment mélangé deux fois de suite. Pour le premier mélange, le jeu est coupé en deux paquets, la main gauche prélevant la moitié supérieure pour la poser à gauche de la moitié inférieure. Mélangez le paquet droit dans le paquet gauche en appliquant le principe Zarrow. Lorsque vous en êtres à la phase où chaque pouce ne tient plus qu'un petit paquet de cartes en provenance de dessus de son paquet, le pouce gauche soulève son bloc de quelques millimètres supplémentaires, ce qui vous permet de prendre secrètement connaissance de l'index de la carte inférieure de celui-ci - par exemple, le cinq de carreau. Cette carte à l'œil sera plus facile à faire si le jeu n'est pas posé trop près de vous, bien que, même dans ce cas, cela ne pose pas de problème non plus.

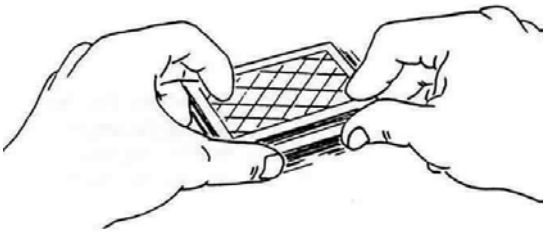


Suivez maintenant la désimbrication et le télescopage, expliqués plus haut. Lors du télescopage, le pouce droit pousse vers le haut l'arête inférieure de la grande tranche postérieure du paquet droit - mais ce soulèvement n'a lieu que sur la grande tranche postérieure des cartes, et n'est pas visible sur la grande tranche opposée, celle du côté des spectateurs. Lorsque les deux paquets sont télescopés, les deux pouces gardent, pendant une fraction de seconde, la brisure ainsi formée dans la grande tranche postérieure du jeu.

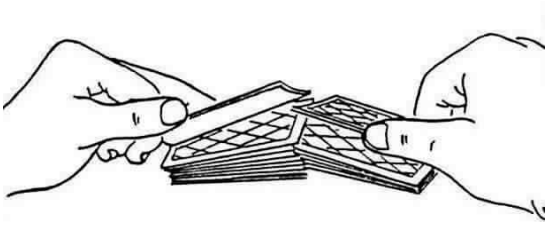


Cette brisure immédiatement reprise par le pouce gauche, pendant que les doigts de la main droite égalisent le jeu de la manière habituelle. L'illustration représente ce moment. Une fois les cartes égalisées, la brisure, gardée par la partie charnue du pouce, est nettement perceptible par celui-ci. Comme précédemment, la main gauche coupe la portion supérieure du jeu à gauche, la coupe étant évidemment effectuée à la brisure.

Chapitre 35



Commencez le deuxième mélange, en veillant à ce que le pouce gauche retienne sur le dessus de son paquet exactement le même nombre de cartes que lors du premier mélange. Vous serez peut-être surpris si je vous dis que le pouce a une mémoire, et qu'il arrêtera sans doute spontanément l'effeuillage au bon endroit. De toute manière, vous avez une carte clé qui vous permet de vous repérer sans risque d'erreur. Même si le pouce ne s'arrête pas exactement au bon endroit, il n'y aura guère qu'une ou deux cartes d'écart. Au début, arrêtez l'effeuillage un peu avant l'endroit estimé, et laissez s'échapper une ou deux cartes supplémentaires, jusqu'à ce que vous aperceviez le cinq de carreau. Terminez le mélange en appliquant le principe Zarrow. Les cartes se retrouvent ainsi dans leur ordre originel.



Points importants

1. L'idée de Vernon, consistant à prendre secrètement connaissance de la carte inférieure du bloc retenu par le pouce gauche, est absolument brillante. Plus besoin de compter les cartes, bien que rien ne vous empêche de le faire pour vous amuser, étant donné que vous n'aurez jamais plus de cinq ou de six cartes dans le bloc retenu. Mais l'idée de Vernon vous permet justement de garder davantage de cartes, si vous le désirez. En ce qui me conserve, le bloc n'est jamais composé de plus de quatre, cinq ou six cartes au maximum.

2. Vous aurez peut-être du mal à me croire lorsque je dis que les doigts gardent leurs sensations "en mémoire", mais cela s'explique de manière rationnelle: tout d'abord, vous estimez inconsciemment - mais aussi consciemment - le nombre de cartes retenues par le pouce; puis, vous enregistrez la pression exercée par celui-ci pour garder ce nombres de cartes, et vous constaterez que cette pression ne varie que très peu - or, à une même pression correspond un même nombre de cartes. Un écart d'une ou deux cartes est automatiquement corrigé par la méthode de la carte à l'œil.

3. Si vous voulez vous passer à la fois de la carte à l'œil et de l'estimation, il vous est toujours possible de mélanger le paquet de droite deux fois de suite sous les trois cartes supérieures du paquet gauche, ce dont on peut s'assurer soit visuellement, soit sans regarder, au toucher, - cette dernière possibilité constituant à mon avis le seul avantage de cette méthode.

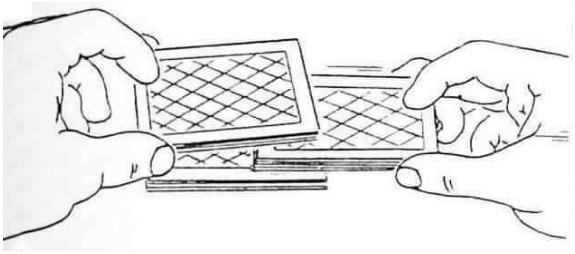
Chapitre 35

3. Le faux mélange Zarrow direct

Il peut arriver que l'on ne puisse effectuer le mélange Zarrow qu'une seule fois, et que l'on souhaite quand même conserver l'ordre de toutes les cartes. De nombreuses méthodes ont été mises au point dans ce but, mais leur application est limitée à des cas particuliers. En tant que faux mélange, aucune méthode ne vaut celle de Vernon décrite plus haut.

Avec une coupe glissée. Le jeu est dans la position préparatoire au mélange à la queue d'aronde. Le pouce droit effeuille la moitié environ des cartes de bas en haut, et coupe la moitié supérieure à droite. Ce faisant, l'index gauche, appuyant naturellement sur la carte supérieure du jeu, retient celle-ci sur le paquet en main gauche. Vous avez effectué une coupe glissée. La carte ainsi retenue tombe aussitôt sur le paquet gauche, égalisée. Maintenant, mélangez le paquet droit sous la carte supérieure du paquet gauche avec le principe Zarrow. Si le pouce gauche, au lieu de retenir une seule carte, en retient plusieurs, la méthode est encore plus trompeuse - l'illustration montre cette version. La coupe glissée peut également être effectuée plus tôt et le jeu apparemment reconstitué, alors qu'une séparation est gardée entre les deux portions, ce qui permet ensuite de couper le jeu "proprement".

L'illustration a été exagérée pour des besoins de clarté. En réalité, le bloc de couverture est incliné vers l'avant, afin qu'il n'y ait pas de séparation visible dans la grande tranche du jeu face aux spectateurs.



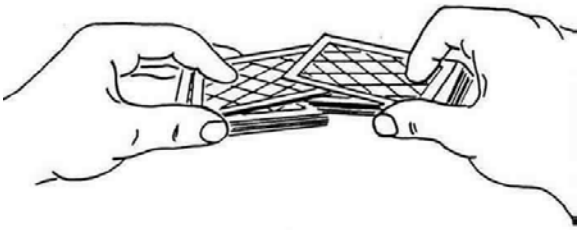
Voici une idée de Juan Tamariz. La main droite coupe nettement plus de cartes que la moitié du jeu et pose ce paquet à droite de la portion inférieure, en préparation pour un mélange à la queue d'aronde. *"Je mélange les cartes comme le font les joueurs américains, ... deux paquets égaux... là, c'est mieux."* Comme le texte l'indique, vous faites semblant de remarquer les deux paquets sont inégaux, et vous rétablissez l'équilibre en coupant quelques cartes du dessus du paquet de droite pour les poser sur celui de gauche, le pouce gauche gardant évidemment une brisure entre ces cartes rajoutées et les autres. Il ne vous reste plus qu'à mélanger le paquet droit sous les cartes qui se trouvent sous la brisure tenue par le pouce.

Cette méthode semble malcommode à la lecture; pourtant, elle est absolument géniale et mystifiera même ceux qui connaissent le principe Zarrow. Le pouce gauche soulève un petit paquet d'une demi-douzaine de cartes sur sa grande tranche postérieure, pendant que le

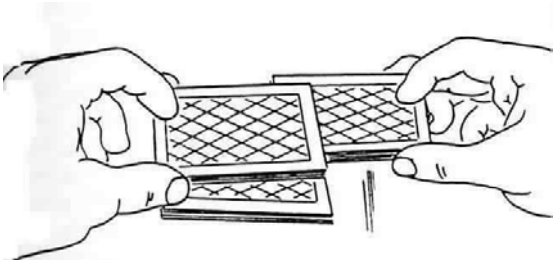
Chapitre 35

pouce droit effeuille environ la moitié des cartes de bas en haut. La main droite coupe la portion centrale du jeu à droite, l'index droit retenant simultanément la carte supérieure du jeu (voir schéma ci-contre). Cette carte tombe sur le paquet droit, à égalité avec celui-ci, pendant que le pouce gauche garde une brisure entre le petit paquet supérieur et la portion inférieure du jeu.

Les cartes sont alors mélangées comme le montre l'illustration. Lors du télescopage, le paquet droit - à l'exception de la carte supérieure - est inséré dans la brisure gardée par le pouce gauche; la dernière carte, laissée tomber en dernier, se retrouve sur le dessus du jeu comme au départ (reportez-vous à l'illustration ci-contre ainsi qu'au schéma précédent). Vu de devant, ce mélange est incroyablement trompeur, et pourtant, les cartes se retrouvent toutes dans leur ordre initial.



Avec des coupes multiples. La main coupe la moitié supérieure du jeu à droite et la mélange en Zarrow sous une demi-douzaine de cartes du paquet gauche. Toutefois, après la désimbrication, le paquet droit n'est pas égalisé avec le restant du jeu, mais laissé dépasser d'un centimètre environ de la petite tranche droite de celui-ci. Sans interruption perceptible, la main droite coupe ce paquet sur le jeu, en le laissant décalé vers la droite. La main droite effectue alors lui une série de coupes jusqu'à ce que la totalité des cartes ait été coupée du dessous du paquet décalé sur le gros du jeu. (Pour le principe de la coupe multiple, reportez-vous au tome I.) Le paquet désimbriqué peut également être passé à travers l'autre avant la série des coupes; dans ce cas, c'est la moitié inférieure du jeu qui est coupée à droite, au départ.



Points importants

1. La dynamique du regard joue un rôle important dans la mise en oeuvre de toutes ces méthodes. Elle a été formulée de manière très précise par Tamariz: avant le mélange, regardez le public; puis, pendant que le pouce effeuille les cartes préalablement à la séparation en deux paquets, le jeu. Levez les yeux pendant la séparation proprement dite. Regardez de nouveau le

Chapitre 35

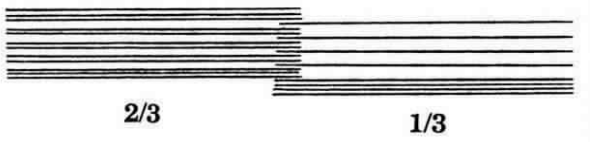
jeu pendant que vous imbriquez les cartes, et le public pendant que vous désimbriquez les paquets et que vous les télescopez. Lors de l'égalisation, reportez de nouveau votre attention sur le jeu, et poursuivez selon les besoin du tour en cours. Les mouvements de la tête, qui se lève et se baisse alternativement, et qui entraînent les changements correspondants dans la direction du regard, ne doivent pas être saccadés, mais couler les uns dans les autres pour rester naturels, et jouer ainsi pleinement leur rôle de détournement de l'attention. Le regard en tant qu'aide puissante au contrôle de l'attention est clairement visible ici: lorsque les doigts sont occupés à une manœuvre secrète, vous regardez le public; au contraire, lorsqu'ils sont occupés "honnêtement" à faire quelque chose dont vous voulez que les spectateurs se souviennent parce que cela contribue la l'illusion, alors vous regardez le jeu, qui devient ainsi le centre d'intérêt en même temps que la source d'information.

Chapitre 35

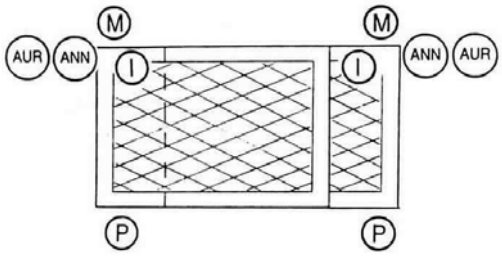
4. Le faux mélange à dégagement

Cette technique figure en bonne place à côté du mélange Zarrow parmi les méthodes classiques de faux mélange à la queue d'aronde qui permettent de conserver l'ordre entier du jeu. Le principe de ce faux mélange est le suivant: une fois télescopés l'un dans l'autre, les deux paquets, en passant l'un dans l'autre, sont de nouveau séparés. Ce principe a donné naissance à des variantes au moins aussi nombreuses que celles du mélange Zarrow. C'est pourquoi nous verrons d'abord la méthode de base, et ensuite quelques variantes utiles.

Tenez le jeu dans la position préparatoire au mélange à la queue d'aronde. La main droite coupe environ le tiers supérieur du jeu et le pose à droite de l'autre portion. Mélangez les cartes de telle manière qu'un peu moins de la moitié inférieure de la portion droite serve de lit, les autres cartes de ce même paquet étant mélangées régulièrement avec celles du paquet gauche. Les cartes qui constituent le lit ne sont pas effeuillées, le pouce commençant son effeuillage au-dessus d'elles, afin qu'il n'y ait pas d'asymétrie perceptible entre les mouvements des deux pouces. Une fois les cartes imbriquées, le télescopage a lieu en trois mouvements.



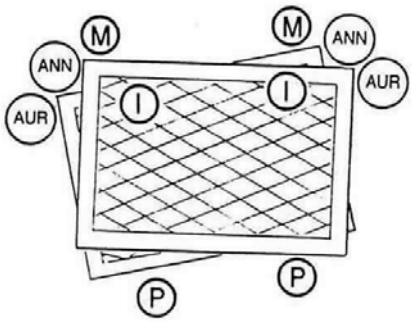
Tout d'abord, deux mouvements de poussée permettant d'aboutir à la situation schématisée dans l'illustration ci-contre. La portion de droite dépasse de celle de gauche d'un centimètre et demi au maximum. Jusqu'à présent, votre regard se portait sur les cartes; lorsque vous en arrivez à la situation représentée ci-contre, levez les yeux pour regarder le public. C'est maintenant qu'a lieu la manœuvre secrète, qui constitue le point crucial de cette technique, et qui s'effectue en deux étapes: la mise en biais du paquet droit et sa traversée du paquet gauche.



Les deux mains, dans ce qui apparaît comme un troisième mouvement de poussée, font maintenant semblant d'imbriquer les cartes sur la totalité de leur longueur, mais voici ce qui se passe en réalité. Premièrement, la mise en biais. L'annulaire droit, posé sur la petite tranche droite du paquet droit près du coin supérieur droit des cartes, décrit un mouvement en arc de cercle dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, faisant ainsi passer le coin supérieur droit du paquet autour du coin supérieur droit du paquet gauche. Les positions des doigts jouent un rôle essentiel: ils forment presque un angle droit avec le tapis. La pression des pouces se fait moins forte afin de permettre aux paquets de passer l'un dans l'autre. Les majeurs sont à côté des annulaires, et dissimulent les coins de leurs paquets respectifs qui font

Chapitre 35

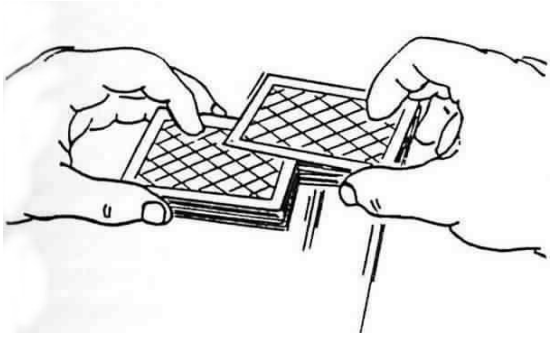
saillie de part et d'autre du jeu, sur la grande tranche de celui-ci. Les petits doigts sont à côté des annulaires qui effectuent la poussée.



Deuxièmement, la traversée. La main gauche se charge maintenant du paquet dont s'était chargée la main droite jusqu'à présent. Les deux paquets sont immédiatement remis dans le prolongement l'un de l'autre par l'action du pouce et du majeur gauche qui appuient doucement sur les coins font ils ont la charge. Une fraction de seconde plus tard, le pouce et le majeur de la main droite contribuent au redressement, mais dans une moindre mesure que leurs homologues de la main gauche, en poussant les coins dont ils ont la charge vers vous. Ce mouvement de poussée des deux mains n'est pas seulement dirigé vers vous, mais également vers l'extérieur, les pouces travaillent davantage dans ce sens que les majeurs. Le paquet droit "serpente" en quelque sorte à travers le paquet gauche, qui reste parfaitement droit pendant toute la manœuvre. Aussitôt après, les mains se posent sur la table, plus ou moins perpendiculairement à celle-ci, ce geste constituant pour ainsi dire la fin du mouvement. Le paquet qui se trouvait originellement à droite dépasse maintenant de la petite tranche gauche du paquet gauche d'un centimètre environ. Les majeur et annulaire de chaque main cachent les décalages entre les deux paquets sur la grande tranche antérieure. Chaque moins tient son paquet comme au début.

La séparation (le dégagement). Le paquet droit qui vient de traverser le gauche est retenu par la main gauche, pendant que la main droite coupe le paquet qui se trouvait originellement à gauche en diagonale vers l'avant, comme le montre l'illustration. Pendant ce mouvement, les deux mains ont un léger mouvement de recul, afin de donner à l'ensemble plus de dynamique et de contribuer à cacher la véritable nature de la coupe ainsi effectué. Dans la mesure où la carte supérieure est parfaitement visible, la perception globale est celle d'une coupe, normale. Vous regardez toujours le public. Ce n'est que maintenant que vous reportez votre regard sur les cartes: la main droite abandonne son paquet sur la table, revient vers la main gauche, prend le paquet de celle-ci et le pose sur l'autre. Il ne vous reste plus qu'à remettre le jeu dans sa position de départ, et à l'égaliser.

Chapitre 35



Points importants

1. Si vous mélangez les deux paquets l'un dans l'autre - un tiers à droite et deux tiers à gauche - comme il vient d'être expliqué, vous rendez beaucoup plus aisée la traversée du paquet gauche par le paquet droit. Normalement, la friction entre les cartes entraîne des "accrochages", c'est-à-dire des cartes qui restent coincées en cours de traversée. Si vous appliquez la méthode décrite, il est pour ainsi dire impossible que cela se produise, parce que chaque carte du paquet droit est isolée des autres. Lorsque je mélange, je n'ai qu'entre six et neuf blocs de cartes répartis régulièrement et séparément dans le paquet de gauche. L'imbrication des cartes rend cette situation indétectable, même pour un observateur très attentif.

2. La mise en biais du paquet de droite et sa traversée du paquet gauche ne doivent former visuellement qu'un seul mouvement coulé, et être perçues comme le troisième et dernier mouvement de poussée destiné à faire s'interpénétrer les deux paquets sur toute leur longueur. Étudiez bien le travail des mains, et la manière dont celui-ci est réparti entre elles. La "passation des pouvoirs" est l'affaire d'une fraction de seconde, et ne peut être comprise et travaillée qui si tous les mouvements sont d'abord effectués au ralenti. La main droite commence par mettre son paquet de biais, et la main gauche le remet aussitôt dans le prolongement de l'autre, la main droite participant à la toute dernière phase du redressement avant d'enchaîner avec la dernière phase, c'est-à-dire la coupe.

3. Le paquet de gauche, dont la carte supérieure, constamment visible, sert de couverture, ne doit en aucun cas être mis de biais ou même bougé - il reste en permanence parallèle au bord de la table derrière lequel vous êtes assis. C'est le paquet droit qui "se glisse" à travers le gauche. L'"immobilité optique" du paquet gauche contribue à donner l'illusion d'un mélange normal.

4. Certains auteurs recommandent d'"aérer" les cartes avant le dégagement, de manière à réduire la friction entre les cartes. Mais, si vous séparez le jeu en deux portions et que vous les mélangez comme je vous l'ai expliqué, vous n'aurez pas de problème de friction à cause de la répartition des cartes dans le paquet de gauche. Cependant, si pour une raison ou une autre il est impossible de suivre cette procédure, voici comment le jeu peut être "aéré". Lorsque le paquet droit a traversé le gauche, et juste avant le dégagement, le jeu est biseauté de bas en haut vers l'arrière. Dès ce biseautage effectué, le mouvement est refait en sens contraire, les doigts continuant d'appuyer sur les extrémités des cartes pendant ce temps. Ce double mouvement, qui a pour effet de créer des petits vides entre les cartes, c'est-à-dire, précisément, de les aérer, est aussitôt suivi par le mouvement de dégagement, qui paraîtra alors plus aisé, plus "léger".

Chapitre 35

5. Certains experts préconisent de faire suivre la traversée immédiatement par le dégagement. D'autres, au contraire, préconisent de marquer une petite pause entre les deux opérations, pendant laquelle ils effeuillent les grandes tranches postérieures des cartes de bas en haut avec les pouces, pour ensuite seulement procéder au dégagement. Les deux manières sont bonnes, en principe; mais si vous voulez enchaîner immédiatement avec un deuxième mélange, la phase du dégagement doit être exécutée sans temps d'arrêt préalable.

6. Lorsque les paquets ont été dégagés l'un de l'autre, il subsiste des "trous d'air" entre les carte, dans un paquet comme dans l'autre. Il s'agit évidemment des espaces vides occupés par les cartes avant le dégagement. Afin que ces interstices ne soient par perçus par un observateur vigilant, l'index droit appuie sur le dessus de son paquet aussitôt que celui-ci a été dégagé, le mouvement vers l'avant de la main droite cachant les cartes qui viennent ainsi se plaquer les unes sur les autres. Le pouce et le majeur de la main gauche, en revanche, gardent leur prise sur leurs cartes, c'est-à-dire que celles-ci ne doivent pas tomber les unes sur les autres, ce qui pourrait révéler aux spectateurs la véritable situation. Ce n'est que lorsque la main droite revient en arrière pour prendre le paquet de la main gauche et le poser sur l'autre, que l'index droit appuie sur le dessus du paquet pour chasser l'air d'entre les cartes.

7. Lorsque vous aurez maîtrisé la technique, vous voudrez dissimuler le décalage visible sur la petite tranche gauche du jeu. Pour cela, l'index droit décale les quelques cartes supérieures du jeu de deux millimètres environ vers la gauche. Pour un observateur vigilant, le jeu semble simplement ne pas être très parfaitement égalisé. Pour que l'illustration soit convaincante, il ne doit pas voir le dessin du dos du paquet supérieur, mais seulement la marge blanche qui entoure celui-ci, et qui se confond optiquement avec celui du paquet de droite. C'est la raison pour laquelle il est préférable d'utiliser pour ce genre de faux mélange des cartes dont le dessin du dos n'est pas entouré d'une marge blanche, comme par exemple les cartes de la marque "Bee" ou "Steamboat". Lorsque vous vous serez entraîné, les cartes formeront une espèce de pyramide, ce qui constitue encore la meilleure couverture, et la plus naturelle.

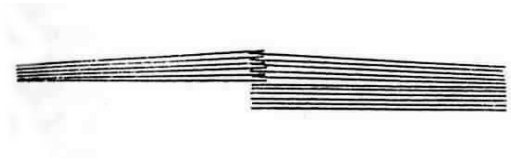
8. Les spécialistes préfèrent mélanger les cartes plusieurs fois de suite. D'ailleurs, à la table de jeu - d'où cette technique est issue - c'est une procédure habituelle, voire obligatoire. Si vous effectuez le mélange comme je l'ai expliqué, il faut que vous en effeuiller trois en rapide succession. Les paquets sont dégagés l'un de l'autre deux fois et aussitôt remélangés l'un dans l'autre; ce n'est que la troisième fois que le jeu est coupé comme il a été expliqué. Si vous ne voulez mélanger le jeu que deux fois, il faut que la main gauche coupe la portion supérieure à gauche pour commencer.

Chapitre 35

5. Le faux mélange à dégagement - La variante de Vernon

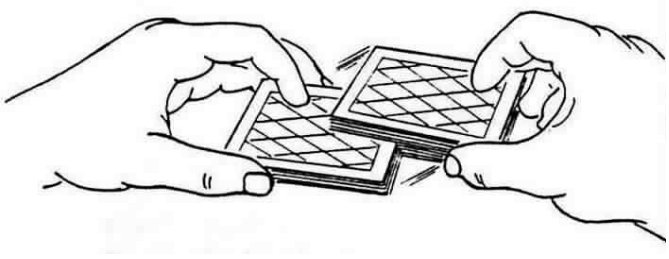
Dai Vernon, avec son ami le légendaire Dr Jacob Daley, un pionnier des techniques du mélange à la queue d'aronde appliqué à la cartomagie, a mis au point et affiné de nombreuses techniques toutes plus brillantes les unes que les autres. Parmi elles figure cette très subtile variante du faux mélange à dégagement où, tout de suite après la traversée du paquet, le jeu est d'abord coupé normalement, ce qui fait croire que le mélange est terminé. Ce n'est qu'après cette coupe, lorsque l'attention des spectateurs s'est naturellement relâchée, qu'a lieu le dégagement. Le Professeur dit qu'il a vu effectuer cette méthode par un joueur qui se faisait appeler "The Mysterious Kid".

Commencez un mélange à la queue d'aronde en coupant environ la moitié supérieure du jeu à droite avec la main droite, pour la mélanger dans la moitié gauche. Pour ce faire, le pouce droit ne commence à effeuiller ses cartes que vers le milieu de son paquet, qui tombent donc en dernier sur le tout. Le schéma représente la situation du jeu une fois le mélange effectué, c'est-à-dire avant que les deux paquets ne soient passés l'un dans l'autre.



Les deux paquets sont maintenant poussés l'un à travers l'autre comme il a été expliqué plus haut. Le schéma représente le jeu après cette phase du mélange. Maintenant, le pouce droit soulève de quelques millimètres la grande tranche postérieure de la portion qui dépasse à droite, de manière à permettre au pouce gauche de garder une brisure entre le lit et les cartes imbriquées au-dessus de lui.

La main droite saisit le lit et le pose sur le jeu, à égalité avec les cartes qui dépassent à droite. Ce n'est que maintenant qu'est effectué le dégagement. Les deux mains reculent, et, pendant ce mouvement, la main droite coupe toutes les cartes qui dépassent à droite, les dégageant ainsi de l'autre paquet. Pour terminer, la main droite prend celui-ci, le pose sur l'autre, et le jeu reconstitué est égalisé. Les cartes se retrouvent dans leur ordre initial.



Points importants

Chapitre 35

1. Cette technique constitue l'un des sommets de la pensée de Vernon. Du point de vue technique, elle ne présente pas plus de difficulté que la méthode classique - au contraire; grâce à l'épaisseur du lit, le mélange fait s'imbriquer beaucoup moins de cartes, et les risques d'en perdre lors du dégagement sont réduits d'autant.

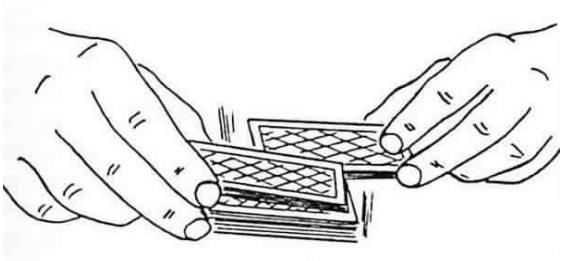
2. La psychologie sous-jacente est brillante: le moment critique, celui où les paquets sont dégagés l'un de l'autre, est différé: il ne se produit que lorsque l'attention des spectateurs s'est relâchée, conformément à l'adage d'Erdnase: *"(...) le joueur professionnel (...), à défaut de pouvoir l'améliorer (l'artifice), en diffère l'exécution (...)"*

Chapitre 35

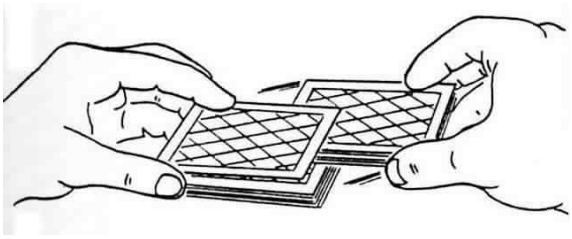
6. Le faux mélange à dégagement, version simplifiée

Cette technique s'apparente au faux mélange à dégagement, sans pour autant posséder la caractéristique propre à celui-ci, puisque les cartes ne sont pas réellement poussées les unes à travers les autres. Cette procédure supprime donc le risque des cartes qui "coincent". En outre, un seul mélange est nécessaire, suivi et précédé il est vrai par une série de coupes multiples qui l'encadrent. C'est encore une fois le génial Dai Vernon qui est à l'origine de cette technique. Voici ce que voit le spectateur: le jeu est soumis à une série de coupes sur la table, puis à un mélange à la queue d'aronde, et finalement à une deuxième série de coupes sur la table. Malgré cela, les cartes se retrouvent dans leur ordre initial.

Le jeu est tenu dans la position préparatoire au mélange à la queue d'aronde. Commencez à effectuer "La fausse coupe multiple de Dai Vernon" (tome I), en soulevant de quelques millimètres le quart supérieur du jeu par sa grande tranche antérieure avec l'index droit, ce qui permet à la main gauche de retenir environ le tiers supérieur de la portion inférieure entre le pouce et le majeur pendant que la main droite coupe le reste vers le haut. L'illustration représente une vue de face.



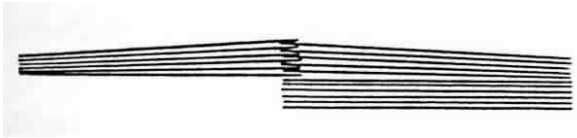
Sans marquer de pause, la main droite revient en arrière au-dessus du paquet tenu par la main gauche. L'index gauche prend le quart supérieur du paquet de la main droite et le transfère sur le paquet de la main gauche, pendant que la main droite s'avance de nouveau avec les cartes restantes, c'est-à-dire environ la moitié du jeu. La main droite revient par-dessus les cartes de la main gauche avec sa moitié de jeu. L'index gauche se met alors sur la marge blanche de la grande tranche antérieure de la moitié du jeu tenue par la main droite. Celle-ci s'avance une fois de plus, pendant que l'index gauche appuie légèrement sur la carte supérieure, qui est ainsi retenue sur le paquet de la main gauche. Vous avez effectué une coupe glissée.



La main droite pose maintenant son paquet sur le paque gauche, mais le pouce gauche garde une brisure entre les deux portions, pendant que la main droite égalise le jeu ainsi reconstitué. Ces coupes préalables ont préparé le terrain pour le mélange unique qui va suivre. La main droite coupe l'ensemble des cartes au-dessus de la brisure. Commencez un mélange à la queue d'aronde en laissant un lit d'une dizaine de cartes tomber du pouce droit, puis en mélangeant normalement les cartes des deux paquets, pour terminer en laissant tomber la

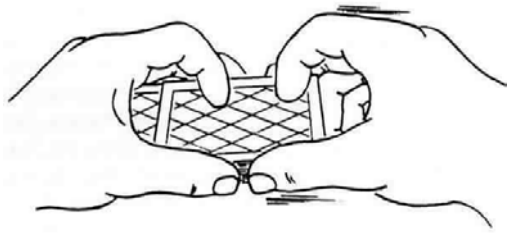
Chapitre 35

carte supérieure du paquet gauche sur le tout. L'illustration schématise le résultat ainsi obtenu.



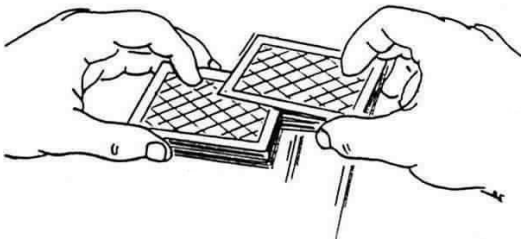
Imbriquez les paquets l'un dans l'autre jusqu'à ce qu'ils ne soient plus dégagés que d'un centimètre et demi environ. Maintenant, au lieu de faire traverser le paquet gauche par le paquet droit, faites simplement ceci: commencez par poser les tranches des deux mains confortablement sur la table, de part et d'autre du jeu. Le petit doigt et l'annulaire de la main gauche se mettent imperceptiblement à côté du majeur sur la grande tranche antérieure, pendant que l'index gauche appuie légèrement sur le dos de la carte supérieure.

La main droite - toujours sans changer de position (un détail du maître Ascanio) - fait coulisser toutes les cartes à l'exception de celle du dessus, qui reste immobile à cause de la pression exercée par l'index gauche, vers la gauche. Pour l'observateur, ce mouvement a pour effet de télescoper sur toute leur longueur les cartes que le mélange vient d'imbriquer. En réalité, le jeu entier, sauf la carte supérieure qui sert de couverture, est décalé vers la gauche sur un centimètre et demi environ (c'est-à-dire la distance correspondant au décalage entre les deux paquets). Étant donné que les majeurs des deux mains se trouvent sur les coins supérieurs des cartes, les spectateurs ne peuvent pas voir que les paquets ne sont pas entièrement télescopés. Si la main gauche se décale un peu vers la droite et le bas pour recouvrir l'extrémité gauche du jeu, on ne peut même pas voir le décalage de la carte supérieure de la droite.



Maintenant, le pouce gauche se décale vers la gauche, de manière à appuyer la portion du paquet qui dépasse à gauche contre la deuxième phalange du petit doigt, qui se trouve sur le coin supérieur opposé. La portion gauche étant ainsi immobilisée, la main droite peut couper la portion droite vers l'avant, ce qui a pour effet de désimbriquer de nouveau les cartes. Pour terminer, la main droite revient en arrière pour prendre le paquet tenu par la main gauche, et le pose sur l'autre; enfin, le jeu ainsi reconstitué est égalisé. Cette dernières coupe peut être combinée à une série de coupes multiples, ce qui ne fait que renforcer l'illusion d'un mélange professionnel. Pour les détails de cette variante, je fais confiance à votre imagination.

Chapitre 35



Points importants

1. Cette séquence de coupes multiples sur la table, se terminant par une coupe glissée, est un principe excellent, qui peut également s'utiliser avec le mélange Zarrow. Pour cela, il suffit, une fois la coupe glissée effectuée, de couper l'ensemble des cartes au-dessus de la brisure, et de les mélanger en Zarrow sous la carte supérieure du paquet gauche.

Chapitre 35

7. Enchaînement de faux mélanges

Les inconvénients de deux méthodes s'annulent mutuellement dans la technique de faux mélange que voici. Le résultat est non seulement incroyablement trompeur - même les cartomanes aguerris auront du mal à reconstruire la procédure -, mais la structure interne de la technique est d'une telle perfection que le résultat n'est pas dénué d'une certaine beauté. Toutes les techniques mises en oeuvre ayant déjà été décrites, nous pouvons nous passer d'illustrations.

1. Le jeu est dans la position préparatoire au mélange à la queue d'aronde. La main gauche coupe la portion supérieure du jeu à gauche. Commencez le mélange: le pouce droit laisse d'abord tomber un lit, et le gauche retient quelques cartes, qui tombent donc en dernier. Prenez secrètement connaissance de la dernière carte de ce groupe, comme il a été expliqué dans la description du mélange Zarrow.

2. Télescopez les paquets l'un dans l'autre, en utilisant la version simplifiée du faux mélange à dégagement. Puis, coupez la portion du jeu qui dépasse à droite vers l'avant, sur la table. L'autre portion est posée dessus, mais le pouce gauche garde une brisure entre les deux parties du jeu pendant que celui-ci est égalisé.

3. La main droite coupe la portion au-dessus de la brisure à droite et la mélange en Zarrow sous la carte dont vous avez pris connaissance dans le paquet de gauche. Il ne vous reste plus qu'à égaliser le jeu qui se retrouve, aussi incroyable que cela puisse vous paraître, dans son ordre initial.

Un peu de réflexion vous permettra d'inventer vos propres enchaînements en combinant les différentes techniques décrites dans ce chapitre.

Chapitre 35

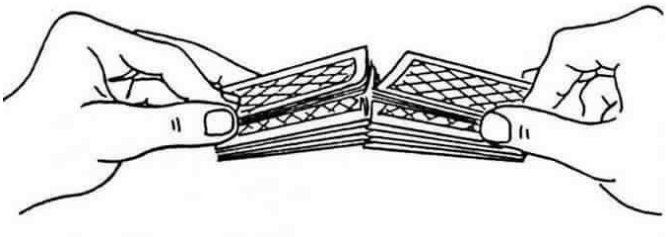
8. Le contrôle de la portion supérieure avec

9. le mélange à la queue d'aronde

Il est souvent nécessaire de garder un groupe de cartes intact sur le dessus du jeu tout en mélangeant celui-ci. Il est évident que le mélange à la queue d'aronde est la technique la plus naturelle pour atteindre ce but, puisqu'il suffit de laisser tomber les cartes supérieures en dernier sur le jeu, en veillant à ce qu'aucune carte de l'autre paquet ne vienne s'imbriquer avec elles. Le problème, c'est que cela est aussi évident pour un observateur attentif, qui se rend compte au bout du deuxième mélange que les cartes supérieures restent toujours en place. Pour éviter cela, de savantes manœuvres ont été mises au point. La méthode que voici m'a été expliquée par Martin Nash. Elle est convaincante sans pour autant être difficile. Son grand avantage réside dans le fait que l'ensemble donne une impression de mélange professionnel puisque, avant et après le mélange proprement dit, les cartes sont soumises à une série de coupes.

Le mélange est précédé par une séquence de coupes multiples. Bien que toutes les coupes multiples fassent l'affaire, je préfère la séquence technique de "La fausse coupe multiple de Dai Vernon" (tome I), qui est effectuée jusqu'au moment où le jeu doit être coupé une dernière fois pour être ramené dans son ordre initial. L'illustration représente ce moment.

La main droite coupe la portion au-dessus de la brisure à droite - pour les spectateurs il s'agit de la portion supérieure du jeu. Effectuez avec les deux paquets un mélange à la queue d'aronde, en veillant à ce que les cartes supérieures du paquet en main gauche - celles qui doivent être contrôlées - tombent en dernier sur le dessus du jeu reconstitué. Les spectateurs ont ainsi l'impression que les cartes supérieures du jeu ont été mélangées dans le milieu de celui-ci, puisqu'ils les ont vues s'y enfoncer. En fait, elles sont de nouveau sur le jeu.

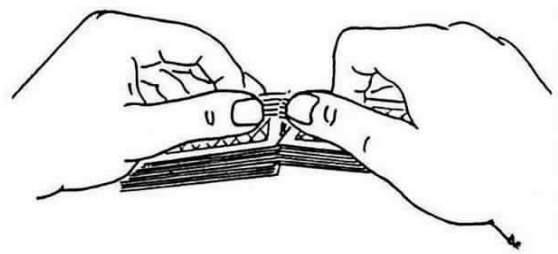


Chapitre 35

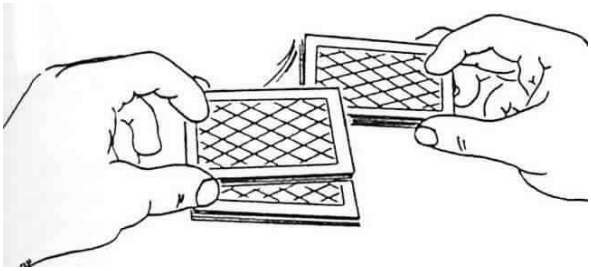
10. Enchaînement mélanges et coupes

La technique que voici combine la coupe multiple avec le mélange à la queue d'aronde pour conserver les cartes inférieures en place. Même un cartomane aguerri s'y laissera prendre, car le mélange et les coupes sont en partie authentiques - mais en partie seulement! L'idée de base a déjà été décrite dans le célèbre livre d'Erdnase, publié en 1902, et Dai Vernon recommande cette méthode comme étant la meilleure technique de faux mélange dans son genre. Vous pouvez vous en servir aussi bien pour conserver la portion supérieure que la portion inférieure du jeu.

Le jeu est dans la position préliminaire au mélange à la queue d'aronde. La main droite coupe environ la moitié supérieure du jeu à droite. Mélangez régulièrement les deux paquets l'un dans l'autre avec un mélange à la queue d'aronde normal, le pouce gauche laissant un lit de cartes sur le tapis pour commencer, lequel lit est constitué au moins des cartes qu'il faut contrôler. Comme j'ai déjà eu l'occasion de la dire à maintes reprises, ces cartes ne sont pas effeuillées, mais laissées tomber en bloc, afin que les deux pouces puissent commencer leur effeuillage simultanément.



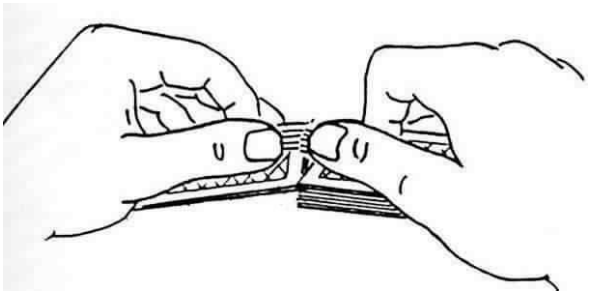
Suit maintenant une séquence de coupes multiples au cours de laquelle le bloc inférieur reste en place. La main droite coupe au moins le bloc à contrôler sur le jeu, le pouce gauche gardant une brisure entre les deux portions du jeu que le pouce et le majeur de la main droite égalisent. Puis, la main droite coupe toutes les cartes sous la brisure vers l'avant, ce qui fait tomber les carte au-dessus de la brisure sur la table; la main gauche ne change pas sa prise sur les cartes. La main droite revient pour effectuer avec son paquet une série de coupes multiples avec l'aide de la main gauche jusqu'à ce que la totalité des cartes en main droite se retrouve sur le paquet gauche.



Recommencez le mélange à la queue d'aronde décrit plus haut. Puis, coupez la portion médiane du jeu sur le dessus de celui-ci. Ensuite, avec la main gauche, commencez une séquence de coupes multiples avec la portion supérieure du jeu jusqu'à ce que vous ayez ainsi coupé environ la moitié du jeu. A ce moment-là, l main droite pose les cartes restantes sur les cartes mélangées, le pouce gauche gardant une brisure entre les deux portions. Puis, la main droite coupe les cartes au-dessus de la brisure. Effectuez un troisième mélange à la queue

Chapitre 35

d'aronde pour lequel vous laissez tomber en premier le bloc inférieur du paquet de droite. Terminez avec une séquence de coupes multiples comme il a été expliqué plus haut.



Points importants

1. Les différents éléments qu composent cet enchaînement peuvent être combinés différemment pour aboutir à d'autres séquences. Si j'ai choisi de décrire celui-ci, c'est parce que, premièrement, il permet d'isoler les éléments de base et, deuxièmement, parce que c'est l'un de mes préférés.

2. Pendant la séquence des coupes multiples, ce sont les pouces et majeurs de deux mains qui contrôlent les paquets. C'est non seulement économique, mais cela donne une impression de clarté dans le maniement, puisque presque toute la surface des cartes est constamment visible.

3. Les mêmes principes peuvent être mis en oeuvre pour contrôler un groupe de cartes sur le dessus du jeu.

Chapitre 35

11. Faux mélange à la queue d'aronde pour contrôler

12. la portion supérieure du jeu

Tout comme la précédente, cette méthode, qui permet de conserver intact l'ordre des cartes supérieures du jeu, renferme un principe brillant.

1. Le jeu est faces en bas dans la position préliminaire au mélange à la queue d'aronde. La main gauche coupe environ la moitié supérieure du jeu à gauche. Mélangez les deux paquets l'un dans l'autre avec un mélange à la queue d'aronde régulier, le pouce droit retenant deux cartes, et le pouce gauche au moins autant de cartes qu'il faut en contrôler (comme par exemple les quatre As). Le pouce gauche d'abord, puis le pouce droit, laissent tomber leurs cartes respectives. Puis le jeu est égalisé. Ce premier mélange aura donc transféré deux cartes quelconques sur les As.

2. Recommencez le même mélange, amenant ainsi deux cartes sur le bloc des six cartes supérieures. Les As seront alors en 5, 6, 7, et 8e positions à partir du dessus du jeu.

3. Au cours du troisième mélange, coupez de nouveau a portion supérieure à gauche. Laissez d'abord tomber quelques cartes de la portion droite, mélangez normalement, en retenant pour la fin les quatre cartes supérieures du paquet gauche, qui tombent donc sur le tout. Effectuez maintenant la variante simplifiée du mélange à dégagement, qui transfèrera automatiquement les quatre cartes supérieures sur le paquet dégagé et coupé sur la table. En posant l'autre paquet sur celui-ci, les quatre As se retrouveront sur le jeu. Ce transfert de bloc peut être utilisé en maintes occasions, aussi bien avec un faux mélange à dégagement qu'avec un faux mélange Zarrow.

Point important

On peut bien sûr transférer n'importe quel nombre de cartes sur les As, à condition que ce nombre ne soit pas trop élevé pour estimé d'un coup d'œil pour le troisième mélange. Cependant, il est également possible un bloc de sept ou huit cartes, si l'on prend secrètement connaissance de la carte inférieure de ce bloc lors du premier mélange. Il est ensuite facile de se débarrasser de ce même bloc grâce à la carte clé lors du troisième et dernier mélange. Dans ce cas, il faut que la portion supérieure du jeu soit coupée à droite pour le premier mélange, et non à gauche, sinon on ne peut pas voir les index des cartes! On peut obtenir le même résultat avec le principe Zarrow.

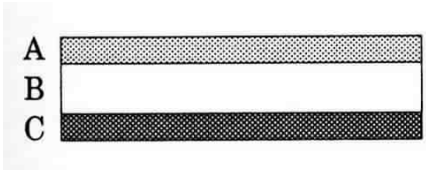
Chapitre 35

13. Faux mélange conservant intacte la séparation

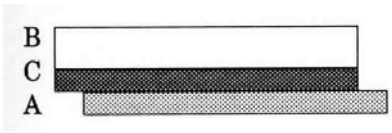
14. des rouges et des noires

Il existe de nombreux faux mélanges destinés à garder intacte la séparation des rouges et des noires, parmi lesquels celui de Dai Vernon me paraît être le plus convaincant: le spectateur voit les cartes réellement s'imbriquer et les paquets se télescoper sans aucun mouvement suspect. Grâce à une subtilité de Juan Tamariz, le spectateur semble même mélanger lui-même le jeu!

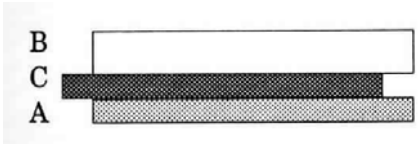
Les cartes sont par couleur, avec les vingt-six rouges sur les vingt-six noires. Le jeu ainsi préparé se trouve devant vous, dans la position préliminaire au mélange à la queue d'aronde. Représentez-vous le jeu divisé en trois parties A, B et C correspondant environ chacun à la moitié de B.



Le pouce gauche effeuille les grandes tranches postérieures du jeu de bas en haut et s'arrête après avoir effeuillé environ les trois quarts du jeu. La main droite coupe le paquet inférieur (B + C) sur le paquet A, mais décalé d'un centimètre environ vers la gauche. Aucune brisure n'est gardée entre les deux paquets.



Le pouce droit effeuille environ un tiers de la portion supérieure (B + C) et tire le paquet supérieur (B) vers la droite, à égalité avec le paquet inférieur (A); le paquet du milieu (C) est toujours décalé d'un centimètre environ vers la gauche. Aucune brisure n'est gardée entre les trois portions du jeu. La véritable situation est dissimulée par les doigts des deux mains d'autant plus facilement que les portions intermédiaires ne sont tenues que pendant des fractions de seconde.

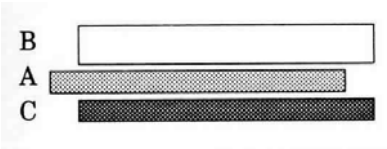


Le pouce et le majeur de la main droite tirent les paquets (B) et (A) vers la droite, et le pouce droit garde une brisure entre eux pour les empêcher de tomber l'un sur l'autre et de se confondre. Ces deux paquets sont posés sur le paquet (C), le pouce gauche gardant une brisure entre (A) et (C).

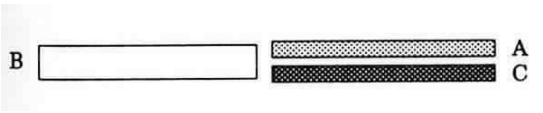
Avec un peu d'entraînement, cette séquence de coupes peut être effectue sans regarder les mains. On peut l'accompagner du commentaire suivant: *"Je ne vais pas seulement couper*

Chapitre 35

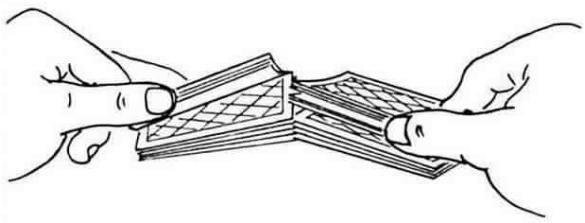
le jeu, je vais aussi le mélanger."



Le pouce droit reprend la brisure entre les paquets (A) et (C), le pouce gauche reprenant momentanément le contrôle du jeu afin de permettre au pouce droit de changer de prise. La main gauche coupe le paquet (B) à gauche, pendant que la main droite garde les paquets (A) et (C) maintenant prêt à effectuer le mélange proprement dit.

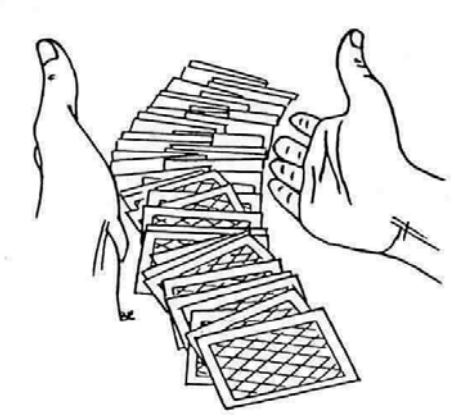


Le pouce gauche et le pouce droit commencent simultanément à effeuiller leurs cartes respectives, dont les coins s'imbriquer. Il vous est facile, pendant cette opération, de voir les index de la portion gauche du jeu, d'autant plus qu'il est seulement nécessaire de distinguer les cartes rouges des noires. En plus, vous savez qu'une fois passée une douzaine de cartes noires viennent les cartes rouges. Inutile de regarder les index des cartes du paquet de droite, puisque la séparation des couleurs y est marquée par la brisure entre les deux paquets. Il est préférable d'effeuiller un peu plus rapidement les cartes du paquet droit jusqu'à ce que vous arriviez à la brisure. Si vous laissez tomber quelques cartes de trop du paquet gauche, cela n'est pas grave puisque, dès que vous voyez des cartes rouges à gauche, vous continuez l'effeuillage du paquet droit pour terminer le mélange normalement.



Les deux paquets imbriqués peuvent maintenant être lentement et ostensiblement télescopés l'un dans l'autre. Vous pouvez aussi mettre en oeuvre la subtilité de Juan Tamariz que j'ai mentionné plus haut. Pour cela, étalez les cartes partiellement imbriquées en un long ruban sur la table, perpendiculairement au bord de la table derrière lequel vous êtes assis, ce qui permet aux spectateurs de voir que les cartes sont indubitablement mélangées les unes dans les autres. Demandez maintenant à un spectateur d'achever ce mélange en finissant d'imbriquer les cartes sur toute leur longueur, puis de les égaliser. Pendant qu'il s'exécute, faites-lui remarquer qu'il peut parfaitement sentir les cartes s'interpénétrer. Plus tard, vous pourrez faire allusion à cette opération effectuée par le spectateur, et ainsi faire croire que c'est lui-même qui a mélangé les cartes - alors qu'il n'a évidemment fait que les égaliser.

Chapitre 35



Points importants

1. Si vous étalez le jeu alors que les cartes ne sont pas encore totalement télescopées, il peut y avoir un groupe de cartes non mélangées au milieu du ruban, qui provient du fait que vous avez fait que vous avez fait un peu attention à cet endroit lors du mélange. Dans ce cas, tapotez les cartes de ce groupe pour qu'elles forment un bloc moins visible, au profit de celles qui l'entourent et que sont, elles, parfaitement mélangées. Ce n'est que maintenant que vous invitez le spectateur à finir la travail.

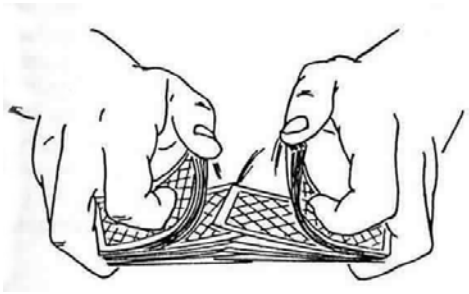
2. Une autre excellente méthode qui permet de conserver la séparation des rouges et des noires met en oeuvre le faux mélange Zarrow décrit plus haut. Pour cela, coupez simplement moins de la moitié supérieure du jeu à droite, de manière qu'il reste, disons cinq ou six cartes de la même couleur sur le paquet de gauche. Mélangez maintenant le paquet de droite en Zarrow dans ce groupe de cartes: pour vous assurer que les cartes de droite ne se mélangent pas avec des cartes de l'autre couleur, vous pouvez regarder les index des cartes du paquet de gauche pendant l'effeuillage.

Chapitre 35

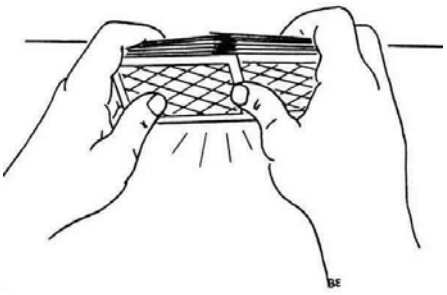
15. Le faux mélange à la queue d'aronde sans appui

Au yeux d'un néophyte, il semble impossible que l'on puisse user d'un artifice quelconque lorsque les cartes sont mélangées à la queue d'aronde en l'air, c'est-à-dire sans l'appui d'une table. Et pourtant, il existe de nombreuses techniques qui permettent d'exécuter des faux mélanges dans ces conditions. La technique la plus simple est évidemment celle qui permet de garder intactes les portions supérieure et inférieure du jeu tout en mélangeant la section médiane, puisqu'il suffit d'effeuiller d'abord le bloc inférieur, et de laisser tomber le bloc supérieur en dernier. Mais il existe également des méthodes pour conserver l'ordre du jeu entier, bien qu'elles soient évidemment plus difficiles d'exécution que celles qui ne permettent que d'en contrôler une partie. Pour les "besoins courants", celle que je me propose de vous expliquer est à la fois la plus rapide et la plus sûre, bien que le mélange ne se termine pas avec la cascade habituelle. Pour l'effectuer, il faut que vous ayez appris "Le mélange à la queue d'aronde dans les mains", expliqué dans le tome I de ce cours.

Tenez le jeu faces en bas dans la position du mélange à la queue d'aronde exécuté sans appui. Séparez-le en deux paquets approximativement égaux. Mélangez-les l'un dans l'autre, en laissant tomber quelques cartes du paquet droit, et en finissant avec quelques cartes du paquet gauche.



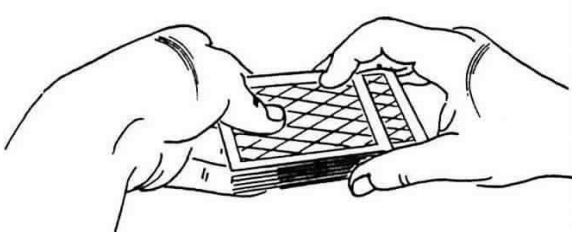
Égalisez les grandes tranches postérieures des cartes en les tapotant sur la table.



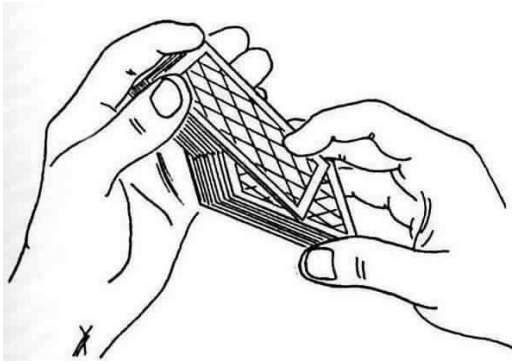
Maintenant, les deux mains finissent apparemment d'imbriquer les cartes sur toute leur longueur. En réalité, les cartes ne sont pas télescopées jusqu'au bout: il doit rester environ un centimètre et demi de décalage entre les deux paquets. Pendant ce mouvement, les index, majeurs annulaires et auriculaires s'approchent les uns des autres, donnant l'illusion que les cartes sont télescopées sur toute leur longueur. Ces doigts dissimulent également les petites tranches des cartes. Aussitôt ce mouvement effectué, tapotez encore une ou deux fois les grandes tranches des cartes sur la table, ce qui renforce l'illusion - à la fois sur le plan visuel et auditif - que les cartes ont été égalisées. Remarquez, comme le montre l'illustration, que les index de chaque main dissimulent les portions de jeu non égalisées de part et d'autre.

Chapitre 35

Amenez maintenant le jeu en position horizontale pour, selon toute apparence, le couper. Pour ce faire, l'index, le majeur, l'annulaire et l'auriculaire de la main droite se mettent sur la grande tranche extérieure du jeu et cachent le décalage des deux paquets jusqu'à ce qu'ils puissent, avec le pouce sur la grande tranche opposée, tenir le jeu. L'illustration représente ce moment. Remarquez également l'index gauche, qui cache le décalage des deux paquets à l'autre extrémité du jeu.



La main gauche change maintenant sa prise sur les cartes, et saisit le paquet gauche comme le montre l'illustration. L'index et le majeur dissimulent toujours le décalage entre les deux paquets sur la grande tranche du jeu. Dans ce qui apparaît comme le début de la coupe, les deux paquets sont d'abord mis en biais l'un par rapport à l'autre, les pouces d'un côté et les majeurs et annulaires de l'autre assurant une prise ferme sur leurs paquets respectifs. Sans temps d'arrêt, dans un mouvement en diagonale vers l'arrière, la main droite dégage son paquet de celui tenu par la main gauche, les deux mains s'éloignant en même temps l'une de l'autre pour faciliter ce dégagement. Les espaces vides entre les cartes sont aussitôt comblés par la pression de l'index, et le paquet droit est posé su le paquet gauche. Apparemment, le jeu a été mélangé et coupé. Si vous ne voulez conserver que l'arrangement cyclique des cartes, vous pouvez poser le paquet droit sur la table et poser l'autre dessus - ce qui coupe vraiment le jeu, contrairement à la procédure décrite.



Points importants

1. Bien que très simple, la technique ne manque pas de raffinement et doit être

Chapitre 35

exécutée de manière très précise. Remarquez surtout comment les doigts changent insensiblement leurs prises, et dissimulent ainsi constamment le décalage des deux paquets aux yeux des spectateurs.

2. La réussite de ce faux mélange ne repose pas uniquement sur une technique précise, mais également sur l'importance relative accordée aux différentes phases qui le constituent. Ainsi, une fois les carte mélangées les unes dans les autres et le jeu tapoté sur la table, pour les spectateurs, le mélange est terminé. En conséquence de quoi, il faut agir comme si cela était effectivement le cas, non seulement en marquant une pause de plusieurs secondes, mais aussi en prenant une attitude décontractée - que vous mettez à profit pour préparer la coupe-dégagement en changeant la prise des mains sur le jeu. Ce n'est que maintenant, lorsque les spectateurs ont baissé leur garde, que vous effectuez la coupe-dégagement.

Chapitre 35

B. TOURS UTILISANT LE MÉLANGE C. A LA QUEUE D'ARONDE

1. TRIOMPHE

C'est Dai Vernon qui est le père de l'effet de "Triomphe", du moins dans sa version moderne, c'est-à-dire celle qui utilise le mélange à la queue d'aronde comme technique opératoire. Bien avant l'avènement de cette méthode, il existait bien sûr des effets où des cartes mélangées pêle-mêle faces en haut faces en bas se remettaient toutes dans le même sons comme par magie.

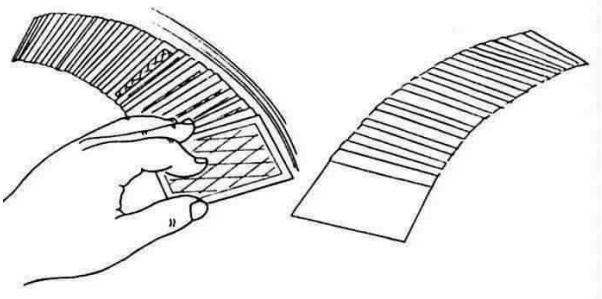
Effet:

Un spectateur choisit librement une carte, en prend connaissance, et la remet dans le jeu. Le magicien mélange alors les cartes pêle-mêle faces en haut faces en bas. A son commandement, toutes les cartes se retrouvent faces en bas, sauf une: la carte choisie.

Déroulement de l'effet:

1. Prologue: *"Les gens pensent toujours que tout s'explique par la rapidité des gestes. Je puis vous assurer que... c'est parfaitement vrai... dans de rares cas... comme celui que je vais vous montrer: le tour de carte le plus rapide du monde!"* Remettez le jeu à un sectateur, en l'invitant à le mélanger et à le couper. Cela fait, reprenez-le et faites choisir une carte par un deuxième spectateur, qui en prend connaissance et la montre à tous sauf à vous. Une fois la carte choisie remise dans le jeu, contrôlez-la sur celui-ci. Dans le contexte de se tour, j'aime bien me servire de la technique "La carte clé et l'étalement sur la table", pour laquelle je me sers d'une carte à coin corné (j'ai préalablement corné la carte avec la technique de "La carte cornée au cours d'un mélange à la française".

2. *"La première fois que j'ai fait ce tour, un spectateur m'a interrompu en me demandant s'il pouvait lui aussi mélanger le jeu. Il va sans dire que je lui ai aussitôt remis pour qu'il le mélange. Et savez-vous comment il l'a mélangé? Je vous le donne en mille! Voici ce qu'il a fait."* Le jeu est face en bas sur la table, dans la position préliminaire au mélange à la queue d'aronde. La main droite coupe à peu près la moitié inférieure à droite et la retourne face en haut. Étalez maintenant les deux moitiés du jeu en deux rubans, en arcs de cercles vers vous: toutes les cartes du paquet gauche sont faces en bas et toutes celles du paquet droit faces en haut. Rassemblez les cartes de chaque ruban à tour de rôle, et égalisez-les soigneusement.

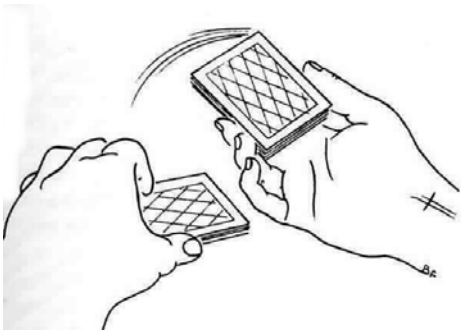


Les cartes doivent constamment rester sur la table, et il faut qu'il n'y ai pas le moindre doute dans l'esprit des spectateurs que vous n'avez absolument pas profité de cette égalisation

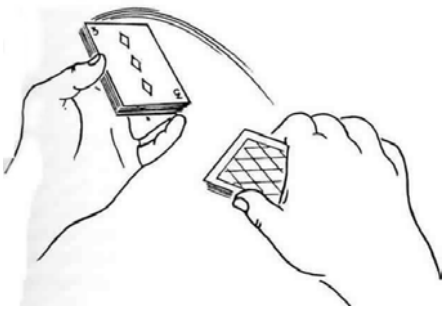
Chapitre 35

pour faire quoi que ce soit de secret ou de suspect. Voilà donc la situation de départ, qui doit être aussi claire que possible. Maintenant, mélangez la moitié face en haut en Zarrow sous la carte supérieure de la moitié face en bas, et égalisez le jeu ainsi reconstitué.

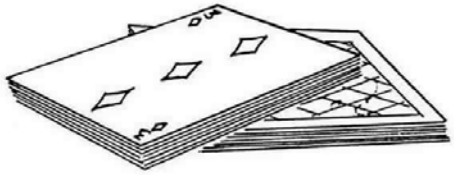
3. Après l'égalisation, le jeu est posé dans la position préliminaire au mélange a la queue d'aronde. *"Inutile de vous dire que je n'en menais pas large! Toutes les cartes étaient pêle-mêle faces en haut, faces en bas."* Le jeu est toujours posé sur la table, avec ses grandes tranches parallèles au bord de la table derrière lequel vous êtes assis. Avec la main droite, coupez-le à l'endroit où les deux moitiés sont dos à dos, ce que la courbure inverse naturelle des cartes rend particulièrement aisé. La main droite se retourne alors paume en haut, ce qui permet aux spectateurs de voir un dos sur la face du paquet en main droite.



Maintenant, deux mouvements ont lieu simultanément. La main gauche, qui tient la portion inférieure du jeu, se trouve paume en haut, ce qui fait apparaître une face, pendant que la main droite refait son geste en sens inverse, c'est-à-dire qu'elle se retourne de nouveau paume en bas et pose son paquet sur la table.



La main gauche tient toujours son paquet face visible. la main droite s'en saisit et le pose de guingois sur le paquet sur la table. Grâce à ce stratagème de Dai Vernon, toutes les cartes se retrouvent faces en haut à l'exception de celle du spectateur.



4. *"De combien de temps pensez-vous qu'un simple mortel - je ne parle évidement pas de moi - aurait besoin pour remettre toutes les cartes en ordre?"* Vous aurez toutes sortes de réponses, allant de quelques secondes à quelques minutes. Adressez-vous au spectateur qui à

Chapitre 35

donné le temps le plus long. *"Vous êtes très gentil, mais je vais essayer de faire cela un peu plus rapidement."*

5. Adressez-vous à un spectateur dont la montre est munie d'une trotteuse. *"Vous allez me chronométrer. Lorsque je dirai "A vos marques, prêt, partez!", vous commencerez à compter les secondes."* Adressez-vous aux autres spectateurs: *"Quand à vous, observez-moi bien pour vérifier que je ne triche pas!"* Faites mine de vous préparer à quelque épreuve difficile en adoptant une attitude concentrée au-dessus du jeu, puis dites: *"Le tour de cartes le plus rapide du monde - Attention! A vos marques, prêt, partez - Stop!"* Donnez l'ordre d'arrêter avant même que le spectateur n'ait eu le temps de compter jusqu'à un! Pendant ce temps, vous avez simplement égalisé les deux paquets l'un su l'autre du bout des doigts. Bien que ce mouvement d'égalisation doive être fait très vite, il faut néanmoins que tout le monde puisse clairement constater que vous n'avez strictement rien fait d'autre. Demandez au spectateur qui vous à chronométré combien de temps vous avez mis. Quelle que soit sa réponse, faites mine d'être un peu déçu et dites que d'habitude, il vous en faut moins que ça.

6. Ramassez le jeu du bout des doigts et retournez-le lentement faces en bas. Égalisez-le lentement en un long ruban de gauche à droite et en diagonale sur le tapis: *"Toutes les cartes se sont remises dans le même sens, sauf une, la vôtre!"*

Dernières réflexions

1. La version originale de Dai Vernon a été publiée dans *Stars of Magic*: c'est toujours la plus directe et la plus convaincante. Personnellement, je n'aime pas toutes les "améliorations" qui ont été greffées dessus, et qui sont censées prouver que les cartes sont réellement pêle-mêle faces en haut, faces en bas. Je les considère comme étant des fioritures inutiles, qui n'augmentent en rien l'impact final de l'effet, au contraire: le spectateur peut penser que vous avec profité de ces manœuvres pour remettre les cartes dans le même sens. En revanche, si vous ne mélangez le jeu qu'une seule fois comme je viens de l'expliquer, même le spectateur le plus vigilant et le plus perspicace sera bien en peine de trouver quand et par quel moyen vous avez pu remettre toutes les cartes dans le même sens.

2. Si la coupe entre les deux paquets dos à dos vous pose des problèmes, et que vous n'arrivez pas à couper au bon endroit la première fois, remettez simplement le paquet coupé sur l'autre, et essayez de nouveau. De toute façon, le boniment justifie cette procédure. Pour avoir plus de chances de réussir du premier coup, soulevez d'abord le jeu entier de quelques millimètres en le tenant - sans serrer - avec la main droite, puis laissez tomber la portion inférieure - une procédure préférable à une coupe directe.

3. L'effet gagnera en impact si vous faites signer la carte choisie par le spectateur.

4. A la fin du tour, les cartes se retrouvent dans le même ordre qu'au début, bien qu'elles semblent avoir été mélangées. La seule exception est évidemment la carte choisie, mais celle-ci peut facilement être remise à sa place une fois le tour terminé. Ce qui signifie que, si votre jeu est arrangé, vous pouvez enchaîner avec un autre miracle encore plus incompréhensible!

Chapitre 35

2. DAD STEVENS, LE ROI DES TRICHEURS

Le magicien explique comment un tricheur s'y prendrait pour localiser et contrôler un roi, afin de pouvoir ensuite se le distribuer. Mais, une fois expliquée, la méthode semble transparente.

C'est pourquoi il montre comment un magicien s'y prendrait, en produisant, non pas un, mais tous les quatre rois d'une manière totalement incompréhensible.

Déroulement de la routine:

1. Au départ, les quatre rois sont sur le jeu, ou dessous, peut importe. Supposons, pour les besoins de l'explication, qu'ils se trouvent dessus dans l'ordre suivant: cœur, pique, carreau, trèfle. Cet ordre est aléatoire, l'important étant que vous le connaissiez.

Prologue: *"Il n'existe pour ainsi dire aucun tricheur professionnel qui soit devenu vraiment célèbre, ce qui est bien compréhensible, vu la nature de leurs activités, n'est-ce pas? Il existe cependant quelques personnages - rares il est vrai - qui ont acquis dans le cercle très fermé des tricheurs et de leurs acolytes une renommée quasi légendaire... mais posthume! L'un de ces personnages de légende se nommait Dad Stevens - un nom d'emprunt sans aucun doute, car quel tricheur aimerait être connu sous son véritable nom?"*

2. Prenez le jeu et exécutez un mélange à la queue d'aronde qui concerve les quatre rois en place dessus. Ce mélange doit être bref. Le tour commence: *"On raconte que Dad Stevens était capable de localiser n'importe quelle carte dans un jeu mélangé. Veuillez couper pour que tout se passe dans les règles."* Le spectateur coupe le jeu et complète la coupe, ce qui amène les quatre rois quelque part au milieu du jeu. Surveillez le spectateur pendant qu'il s'exécute afin que vous sachiez approximativement où se trouvent les rois.

"Prenons une carte, n'importe laquelle, par exemple le roi de cœur, qui n'est pas vilain. On sait aujourd'hui comment Dad Stevens s'y prenait. Pendant qu'il effeuillait les cartes, il les scrutait au fur et à mesure qu'elles s'échappaient de sous son pouce. Je vais vous faire une démonstration au ralenti." Effeuillez les cartes de bas en haut une première fois, en tournant le jeu vers un spectateur afin qu'il puisse voir les cartes qui défilent sous le pouce. la plupart du temps, personne ne croira que l'on puisse regarder les cartes au cours de cette opération. Vous avez profité de cet effeuillage pour repérer vous-même les rois et confirmer votre estimation quant à leur position, ce qui ne devrait pas être difficile puisque vous savez à peu près où ils se trouvent. *"Vous voyez, c'est très simple: il suffit de repérer le roi de cœur et de le transférer sous le jeu au cours du mélange."* Recommencez l'effeuillage, mais cette fois-ci en veillant à ce que vous soyez le seul à voir les index des cartes. Effeuillez un peu moins vite que la première fois, et vous pourrez repérer les rois sans aucune problème. Arrêtez l'effeuillage aussitôt que vous verrez un roi. Étant donné que vous connaissez l'ordre des rois, il ne vous reste plus qu'à laisser échapper autant de carte qu'il faut pour que le roi de cœur se retrouve sur la face de la portion supérieure du jeu. A ce moment-là, la main droite coupe cette portion supérieure à droite de la portion inférieure; le roi de cœur se trouve donc sur la face de la portion droite et les trois autres rois sur la portion gauche. Effectuez aussitôt un mélange à la queue d'aronde, en laissant tomber les trois rois sur le tout pour terminer. Égalisez le jeu et retournez-le faces en haut: le roi de cœur apparaît sur la face. Posez-le sur la table. Laissez passer quelques secondes, le temps de permettre aux spectateurs d'enregistrer ce premier effet, puis continuez: *"Quant aux trois autres rois, ils sont évidemment perdus quelque part dans le jeu."* Ce disant, tenez le jeu faces en haut et étalez quelques cartes près

Chapitre 35

de la face du jeu, ce qui permet aux spectateurs de constater, sans que vous ayez à dire quoi que ce soit, qu'il ne se trouve pas d'autre roi dans les parages. Remettez le roi de cœur sur la face du jeu, et posez celui-ci faces en bas devant vous dans la position préliminaire au mélange à la queue d'aronde.

3. *"Évidemment, afin que vous compreniez bien la méthode de Dad Stevens, j'ai dû faire cette démonstration au ralenti, en insistant sur ses différentes étapes... et en rendant ainsi la méthode évidente..."* A ce moment-là, arrêtez-vous quelques secondes, car de nombreux spectateurs considèreront la méthode que vous venez d'expliquer comme loin d'être évidente puisque, en tout état de cause, ils ignorent totalement que vous connaissez approximativement la position du roi, et qu'ils n'ont pas la moindre idée - du moins espérons-le! - de ce qu'est un faux mélange. *"Il est sûr que plus personne de nos jours n'est capable de faire cela aussi bien que le faisait Dad Stevens dans les années 1920. Toutefois, si vous le permettez, j'aimerais vous montrer comment je m'y prendrais, moi, magicien. Tout d'abord, je n'aurais absolument pas besoin de regarder les cartes. Voici le roi de cœur... Remarquez que je continue de parler avec vous... voici le roi de pique... voici le roi de carreau... vous remarquerez que je ne regarde pas le jeu une seule fois... et voici le roi de trèfle."* Pendant ce monologue, j'effectue d'abord quelques fausses coupes (tome I), de manière que personne ne puisse se douter que le roi de cœur n'a pas bougé de la face du jeu. Pour terminer, effectuez une coupe-transfert pour amener les trois autres rois sur le roi de cœur, sous le jeu. Pour ce faire, le pouce gauche forme une brisure sous les trois cartes supérieures, pendant qu'il effeuille les cartes de bas en haut. La main droite coupe la portion inférieure du jeu dessus, et égalise le jeu, le pouce gauche maintenant toujours la brisure sous les rois. Coupez maintenant à la brisure, et complétez la coupe: les quatre rois sont maintenant ensemble sur la face du jeu. Vous pouvez maintenant effectuer encore plusieurs faux mélanges et fausses coupes en veillant évidemment à conserver les quatre rois sur la face du jeu. Effectuez-les en rythme, en marquant des pauses après chaque séquence, indiquant par là que vous venez de repérer et contrôler un roi.

4. *"Si je ne me suis pas trompé, à l'heure qu'il est, le roi de trèfle devrait se trouver sous le jeu - comme vous l'avez probablement déjà deviné."* Retournez lentement le jeu faces en haut: le roi de trèfle apparaît sur la face. C'est le deuxième effet. Les remarques suivantes sont faites pour crescendo: *"Et sous lui il y a le roi de carreau, et sous celui-ci le roi de pique, et encore dessous le roi de cœur!"* Nommez les rois avant qu'ils ne soient visibles au fur et à mesure que vous les prenez de la face du jeu pour les poser l'un après l'autre faces en haut sur la table.

Applaudissements. Épilogue, dit sur un ton mi-ironique, mi-sérieux: *"On dit qu'il ne faut jamais jouer aux cartes avec des gens qu'on ne connaît pas. J'espère que ce que vous venez de voir vous montre qu'il ne faut non plus jouer aux cartes avec ceux que l'on connaît."*

Dernière réflexion

Avec un arrangement préalable un peu plus étendu, l'effet que vous venez de lire peut atteindre les frontières de l'impossible en ce qui concerne les spectateurs. Que diriez-vous si, au lieu d'imposer la carte au départ, vous laissiez le spectateur libre de nommer n'importe quelle carte, que vous localiseriez et produiriez alors ainsi que les trois autres cartes de la même valeur, sans changer d'un iota la méthode que vous venez de lire? Eh bien, c'est très simple: au départ, il faut que le jeu soit arrangé par carrés, à commencer par les As qui se trouvent sous le jeu, et qui sont suivis des quatre 2, puis des quatre 3, et ainsi de suite

Chapitre 35

jusqu'aux rois qui coiffent le tout. En outre, chaque carré est rangé dans l'ordre pique, cœur, trèfle, carreau. A partir de là, il ne reste plus qu'à transférer le carré correspondant à la carte choisie par le spectateur au milieu du jeu, et à poursuivre comme il est décrit.

Chapitre 36

"Les jeunes magiciennes tremblent d'effroi devant l'abîme dont les menace Voltaire."
(B. Pascal)

Chapitre 36 LES TECHNIQUES DU MÉLANGE PHARAON

Le mélange pharaon est sans doute l'une des techniques les plus redoutées de ceux qui étudient la magie des cartes, du moins sa variante appelé "mélange parfait" qui consiste à couper un jeu exactement au milieu et à mélanger les deux paquets l'un dans l'autre à la queue d'aronde, soit en mains soit sur la table, de telle sorte que les cartes d'un paquet s'imbriquent alternativement et une à une avec les cartes de l'autre paquet sans la moindre erreur. Pour qu'un mélange de ce genre passe pour un mélange authentique et innocent, c'est-à-dire une procédure aléatoire et non calculée, il faut à l'opérateur énormément d'expérience et de sang-froid, une hésitation, un tâtonnement ou une erreur à rattraper étant évidemment préjudiciable à l'impression d'innocence que l'opérateur souhaite créer. Il faut beaucoup de temps pour atteindre le savoir-faire et la confiance en soi nécessaires à la pratique infaillible et trompeuse du mélange parfait en public, situation où le trac et la nervosité peuvent jouer un rôle néfaste. Voilà donc une mauvaise nouvelle, du moins pour la plupart d'entre vous.

Mais il y a aussi une bonne nouvelle! Il existe d'innombrables et d'excellents tours dont le *modus operandi* est le mélange pharaon, mais *pas* le mélange parfait. Vous en trouverez quelques exemples dans la deuxième partie de ce chapitre. Leur exécution de demande en effet qu'un mélange pharaon *partiel*, une technique que vous pourrez apprendre comme n'importe quelle autre e quelques heures, et perfectionner en quelques jours.

Un élément essentiel dans la réussite du mélange pharaon est la qualité des cartes utilisées. Si la finition de surface ne joue pas un grand rôle, en revanche celle des tranches, et particulièrement des coins, est capitale: s'ils ne sont pas parfaitement polis, arrondis et identiques quel que soit le sens dans lequel les cartes sont orientées, le mélange pharaon, partiel ou parfait, ne pourra se faire dans de bonnes conditions, ou se révélera carrément impossible. Par conséquent, il est indispensable que les cartes utilisées soient de toute première qualité. En général, les cartes américaines "Tally-Ho" sont parfaites pour ce genre de mélange.

Pour parvenir à la maîtrise du mélange parfait, le secret est simple: il faut passer par celle du mélange partiel, qui vous permettra d'apprendre à imbriquer les cartes. Ensuite, entraînez-vous à couper un jeu exactement au milieu - vous verrez que c'est beaucoup moins difficile que cela en a l'air de prime abord. Pour terminer, combinez les deux techniques - celle de l'imbrication parfaite des cartes et celle de la coupe au milieu - et vous disposerez d'une arme redoutable. Il vous faudra encore quelque temps avant de pouvoir l'utiliser de manière infaillible avec l'aisance et le naturel indispensables.

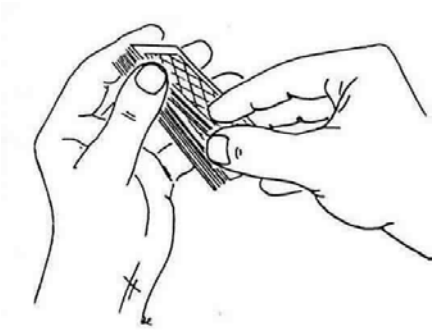
Chapitre 36

A. LES TECHNIQUES DU MÉLANGE PHARAON

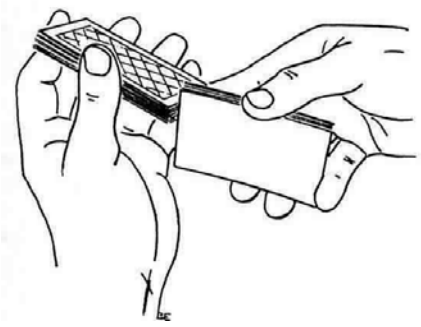
1. Le mélange pharaon partiel

Comme je viens de le dire, avec le mélange partiel, vous n'avez pas besoin de couper le jeu au milieu, puisque ce mélange consiste à mélanger seulement un petit paquet de cartes dans le gros du jeu, de telle sorte que les cartes mélangées s'imbriquent alternativement une à une. Et même, pour de nombreux tours, il suffit que seules les premières cartes s'imbriquent parfaitement, ce qui est encore plus facile. La pratique du mélange partiel vous ouvrira les portes du mélange parfait. Pour vous en faciliter l'apprentissage, je l'ai divisé en six phases.

1. *La coupe.* Le jeu est tenu faces en bas en main gauche dans la position surélevée de la donne, mais avec la dernière phalange de l'index sur la petite tranche supérieure du jeu. La main droite saisit le jeu par son extrémité inférieure, comme le montre l'illustration. Cette prise rappelle celle qui est utilisée pour le mélange hindou. Le pouce droit soulève environ le tiers supérieur du jeu. Cela peut se faire sans regarder les mains.



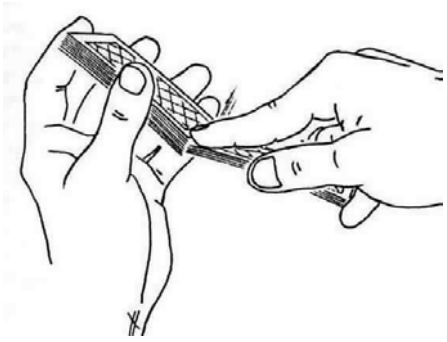
2. *L'égalisation.* La main droite recule vers vous, en emportant le tiers supérieur qu'elle vient de prélever. La position de chaque doigt joue un rôle essentiel dès le départ. Avant le mélange proprement dit, il faut que les deux paquets soient parfaitement égalisés. Pour cela, la petite tranche supérieure du paquet en main droite est tapotée plusieurs fois contre la petite tranche inférieure du paquet en main gauche. Les doigts de la main droite s'avancent un peu le long du paquet, afin qu'il soit confortablement tenu. Les paquets une fois égalisés, la pression exercée sur eus par les doigts assure qu'ils le resteront pendant la phase suivante.



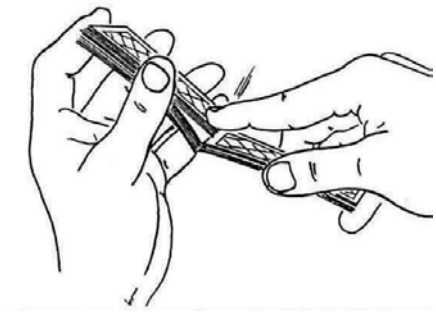
3. *La préparation.* Poussez la petite tranche supérieure du paquet en main droite contre la petite tranche inférieure du paquet gauche quelque part au milieu du jeu. La partie charnue de l'index droit appuie sur le paquet tenu en main droite, et son extrémité sur le paquet en main gauche, ce qui assure l'égalisation des deux paquets aux endroits stratégiques. .Les

Chapitre 36

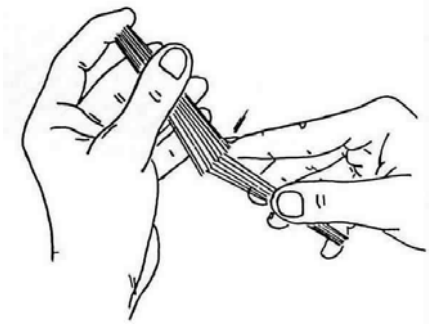
tranches des deux paquets forment entre eux un angle aigu.



4. *Le commencement de l'imbrication.* La main droite pousse doucement ses cartes vers l'avant, pendant que l'index relâche sa pression sur la dessus. Il se forme alors une petite séparation dans le paquet gauche, au-dessus de l'endroit où le paquet droit entre en contact avec lui. Pendant ce temps, l'index gauche appuie contre la petite tranche supérieure du paquet gauche afin d'en assurer toujours l'égalisation. Peut-être les cartes du paquet droit commenceront-elles déjà à s'imbriquer maintenant, mais cela ne fait rien.



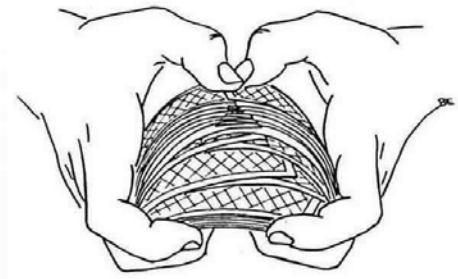
5. *L'imbrication proprement dite.* Continuez à pousser doucement le paquet droit dans le paquet gauche, tout en faisant de tout petits va-et-vient de droite à gauche et de gauche à droite, va-et-vient dont l'amplitude ne dépasse pas le millimètre, et qui ont pour effet de faire s'imbriquer une à une les cartes du paquet en main droite avec les cartes correspondantes du paquet en main gauche. Il est difficile d'en dire plus sur cette phase, qui repose essentiellement sur la pression exercée sur les cartes, et que vous devrez déterminer vous-même, ainsi que sur la coordination entre la poussée et les mouvements de va-et-vient du paquet droit.



6. *Le mélange.* Une fois imbriquées les unes dans les autres, les cartes doivent être télescopées. Plusieurs possibilités s'offrent à vous. Je termine souvent par une cascade, comme celle que l'on effectue à la fin d'un mélange à la queue d'aronde exécuté sans appui.

Chapitre 36

Mais il arrive que les besoins de tour en cours nécessitent d'autres procédures. Les cartes peuvent simplement être poussées les unes dans les autres sur toute leur longueur, puis le jeu est égalisé. C'est ainsi que l'on procède lorsque ce premier mélange doit être suivi par un ou plusieurs autres, non seulement pour ne pas faire traîner les choses en longueur mais aussi pour ne pas attirer indûment l'attention sur les mélanges.



Points importants

1. La position des doigts sur les paquets, ainsi que la pression qu'ils exercent, jouent un rôle déterminant pour la réussite de cette technique. Étudiez attentivement les illustrations qui accompagnent le texte: au début, on a souvent tendance à oublier de placer l'index contre la petite tranche supérieure du paquet en main gauche, ou le petit doigt contre la petite tranche inférieure du paquet en main droite. Ces deux doigts exercent des contre-pressions indispensables au maintient de l'homogénéité des paquets, et par voie de conséquence, l'imbrication des cartes. Vous verrez que lorsque les premières cartes auront commencé à s'imbriquer, les autres suivront pour ainsi dire automatiquement - il suffit de continuer à maintenir une douce pression tout en continuant les infimes mouvements de va-et-vient avec le paquet droit. D'ailleurs, ce mouvement est si infime qu'il est à peine perceptible, - c'est plutôt une question d'alternance de points de pression qu'un véritable mouvement.

2. Comment tenir les paquets dans l'espace? Une seule réponse à cette question: adoptez la position dans laquelle vous serez le plus à l'aise. Ainsi, les deux paquets peuvent être tenus horizontalement, en diagonale, voire à la verticale; à vous d'expérimenter et de voir la position qui vous convient le mieux pour assurer la réussite du mélange.

3. Pour jeter encore un peu plus de confusion dans les esprits, ajoutons qu'il existe un moins une demi-douzaine de technique différentes pour faire s'imbriquer les cartes. Dans celle que je vous au expliquée, c'est le paquet en main droite qui joue le rôle actif, celui en main gauche restant relativement immobile - je dis "relativement" parce qu'il va de soi qu'il répond par des mouvements infimes, aux "sollicitation" du paquet en main droite. Mais peut-être vous semblera-t-il plus facile d'inverser le rôle des deux paquets, et de pousser le paquet gauche dans le droit. Expérimentez avec les deux procédures, et utilisez celle qui vous réussit le mieux.

4. Vous pourrez également vous servir de la table comme point d'appui, au départ, en y appuyant le paquet droit, bien à plat sur sa petite tranche inférieure, et en poussant le paquet en main gauche. Peut-être sentirez-vous davantage ainsi l'imperceptible mouvement de va-et-vient qui, conjugué avec la poussée des deux paquets l'un dans l'autre, est responsable de l'imbrication des cartes. Mais, pour des raisons pratiques, passez à la tenue des paquets sans appui dès que vous aurez maîtrisé l'imbrication.

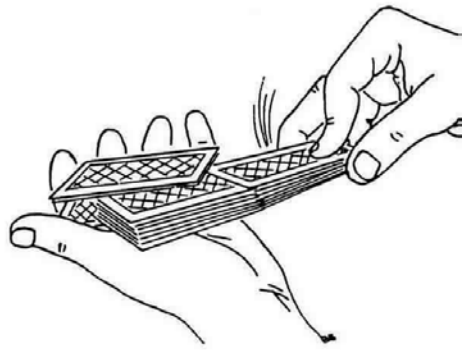
Chapitre 36

5. Il arrive que l'imbrication des cartes soit parfaite à une exception près: deux cartes, restées ensemble, n'ont pas été séparées par une carte de l'autre paquet. Dans ce cas, il vaut mieux d'ésimbriquer entièrement, plutôt que d'essayer de rattraper l'erreur par des manipulations embarrassées qui seraient du plus mauvais effet sur les spectateurs.

2. Le mélange pharaon partiel à dégagement

Voici un prolongement direct de la technique du mélange partiel, en même temps qu'un exemple concret d'application de celle-ci. Comme de nombreuses autres techniques relatives au mélange pharaon, celle-ci a été inventée par Edward Marlo. Pour les besoins de l'explication, nous allons prendre un exemple concret: supposons que les quatre As soient sur le jeu, et qu'il faille les alterner avec des cartes quelconques. Cette technique permet d'atteindre ce but de la manière la plus économique et la plus naturelle possible.

Les quatre As sont sur le jeu. Comme il vient d'être expliqué dans "Le mélange pharaon partiel", la main droite coupe un petit paquet du dessus du jeu et le mélange dans le gros du jeu: les deux paquets sont poussés l'un dans l'autre pour que les cartes s'imbriquent au moins sur deux centimètres. A ce moment-là, au lieu de terminer le mélange en télescopant complètement les cartes, l'index droit appuie sur le petit paquet tenu par la main droite, ce qui, conjugué à la pression du pouce et des autres doigts sur ses grandes tranches, a pour effet de prendre en étau les cartes du gros du jeu qui se sont imbriquées entre celles du petit paquet. La main droite se déplace alors vers la gauche, emportant avec elle sont petit paquet ainsi que toutes les cartes qui se sont imbriquées entre les cartes qui le constituent. Posez l'ensemble des cartes ainsi dégagées sur les cartes restant en main gauche, ou bien effectuez la fioriture de la cascade. La situation est alors la suivante, à partir du dessus du jeu: As, X, As, X, As, X, As, le reste du jeu.



Points importants

1. Dans l'exemple que nous venons de voir, la carte qui se trouvait originellement en première position sur le jeu conserve cette position - on parlera dans ce cas d'un Out-faro (*"faro*" étant le terme anglais pour pharaon). (Vous trouverez à la fin de la partie technique de ce chapitre une explication détaillée des termes relatifs au mélange pharaon - vous pouvez d'ores et déjà y jeter un coup d'œil.) Si l'on veut faire un In-faro - la carte qui se trouvait originellement en première position sur le jeu se retrouve en deuxième position à la fin du mélange - on peut transférer une carte supplémentaire sur le jeu à l'aide du mélange à la française avec carte en saillie. Cette manière de faire est souvent plus élégante, plus rapide, et plus naturelle, que celle qui consiste à essayer de faire un In-faro directement et d'être obligé

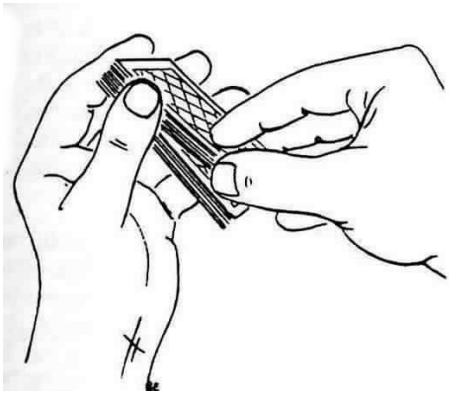
de s'y reprendre à plusieurs fois avant de réussir.

2. J'aimerais souligner l'utilité et la simplicité de cette technique; tout d'abord, elle n'est pas plus difficile que le mélange partiel et peut être apprise par n'importe qui en peu de temps. Ensuite, c'est sans doute la technique de mélange pharaon dont vous aurez le plus besoin. Pour vous convaincre de son utilité pratique, prenez le temps de lire le tour intitulé "Numérologie" décrit dans la deuxième partie de ce chapitre, et qui illustre brillamment les incontestables mérites de cette technique.

3. Le mélange parfait

Nous arrivons maintenant au mélange parfait si redouté! Mais je vous rassure tout de suite: si vous avez réussi à maîtriser les deux techniques précédentes, vous n'aurez aucun mal à apprendre celle-ci. Cela ne veut pas dire que vous réussirez tous vos mélanges parfaits à 100% du premier coup! Pour cela, il vous faudra de l'expérience, et celle-ci ne s'acquiert qu'avec le temps. Le mélange parfait consiste donc à couper le jeu exactement au milieu et à imbriquer alternativement une à une les cartes des deux paquets. Les possibilités qu'offre ce mélange sont fascinantes et illimitées. Même si vous ne faites jamais de mélange parfait en public, je vous conseille d'étudier cette technique et les possibilités qu'elle offre, car elle vous ouvrira les portes d'un champ d'études absolument passionnant.

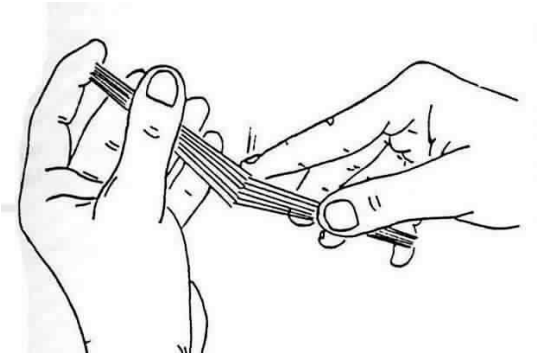
Un jeu de 52 cartes. La première étape consiste à le couper exactement au milieu; autrement dit, la main droite doit couper 26 cartes de manière qu'il en reste autant dans le paquet en main gauche. Le jeu est tenu comme le montre l'illustration, avec les cartes parfaitement égalisées. Le pouce droit soulève la moitié supérieure du jeu, en l'ouvrant le long de sa grande tranche gauche d'un millimètre environ. Restez dans cette position pendant quelques secondes, le temps de comparer les épaisseurs respectives des deux paquets. Si vous pensez que vous avez exactement au milieu, passez à la phase suivante. Sinon, effectuez la correction nécessaire, soit en laissant s'échapper une ou deux cartes du paquet supérieur sur le paquet inférieur, soit au contraire en prenant une ou deux cartes de plus du paquet inférieur pour les ajouter sous le paquet supérieur, selon votre estimation des épaisseurs des deux portions.



Lorsque vous estimez que chaque portion est composée du même nombre de cartes, prélevez la portion supérieure et effectuez avec elle les différentes phases du mélange partiel expliqué plus haut, la seule différence étant que cette fois-ci les deux paquets sot égaux. Peu importe pour l'instant que la carte supérieure se retrouve en première ou deuxième position

Chapitre 36

après le mélange.



Points importants

1. La coupe en deux paquets parfaitement égaux est affaire d'expérience et n'est de loin pas aussi difficile qu'il y paraît. Le secret réside dans la *comparaison visuelle de l'épaisseur des deux portions*. Ne coupez pas directement en deux paquets: soulevez d'abord un peu la portion supérieure comme je l'ai expliqué, comparez les épaisseurs respectives des deux portions, corrigez éventuellement, et alors seulement coupez pour de bon.

2. L'ouverture créée dans la grande tranche gauche du jeu par le pouce de la main droite n'est pas large - moins d'un millimètre suffit. En regardant le grande tranche du jeu, cette séparation vous fera l'effet d'un trait noir, d'une ligne de démarcation partageant le jeu en deux, et qui vous facilitera beaucoup la comparaison visuelle des deux portions de part et d'autre. Pour que cette comparaison soit efficace, il faut évidemment que les cartes soient bien égalisées, et qu'il n'y ait pas d'interstices entre elles - autrement dit, que les paquets forment des blocs homogènes, sinon votre comparaison sera faussée. Pour assurer cette homogénéité, l'index gauche se replie sous le jeu et appuie sur la face de celui-ci pendant que l'index droit appuie de son côté sur le dessus, ce qui a pour effet de chasser l'air d'entre les cartes, et d'assurer ainsi l'homogénéité du jeu, condition indispensable pour que la comparaison de l'épaisseur des paquets soit fiable.

3. Pour l'imbrication des cartes, reportez-vous aux conseils que j'ai donnés pour cette phase du mélange partiel. Plus encore que pour ce dernier, le mélange parfait vous permettra de constater que l'imbrication des cartes se fait pour ainsi dire automatiquement une fois le processus entamé, et qu'il suffit de continuer à pousser doucement les deux paquets l'un dans l'autre tout en effectuant d'imperceptibles mouvements de va-et-vient avec celui en main droite, qui sont d'ailleurs davantage de variations de pression que des déplacements proprement dits. C'est aussi loin que je puis aller dans la description physique de ce qui se passe; il faut que vous essayez, cartes en mains, jusqu'à ce que vous ayez compris le "truc".

4. Le mélange parfait est une de ces techniques qu'il faut avoir vues pour s'en faire une idée juste. Le meilleur moyen de l'apprendre, c'est de demander à quelqu'un qui sait l'effectuer de vous en faire une démonstration. Vous constaterez alors de visu avec quelle facilité régulièrement une à une.

5. J'ai parlé plus haut d'un jeu de 52 cartes. Si la carte supérieure du jeu occupe cette même position après le mélange, alors vous avez effectué un Out-faro. En revanche, si la carte qui se trouvait originellement sur le jeu se retrouve en deuxième position à la fin du mélange, vous avez effectué un In-faro. Si vous avez un Joker dans le jeu, c'est-à-dire non plus 52

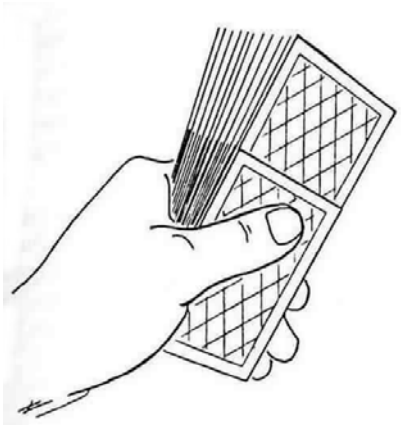
Chapitre 36

cartes mais 53, vous ne pouvez évidemment plus couper celui-ci en deux paquets égaux - l'un d'eux aura forcément une carte de plus que l'autre - ce qui est d'ailleurs plus facile que de couper exactement au milieu. Dans ce cas, on parlera d'un "straddle-faro" (de l'anglais *"to straddle"*, chevaucher). Pour entamer le genre de mélange nécessaire - In ou Out, In-straddle ou Out-straddle - dès le départ du mélange, il faut du savoir-faire et de l'expérience. Si le type de mélange joue un rôle essentiel pour certains tours, en revanche, pour d'autres, il n'a aucune incidence sur leur déroulement.

4. Le mélange incomplet

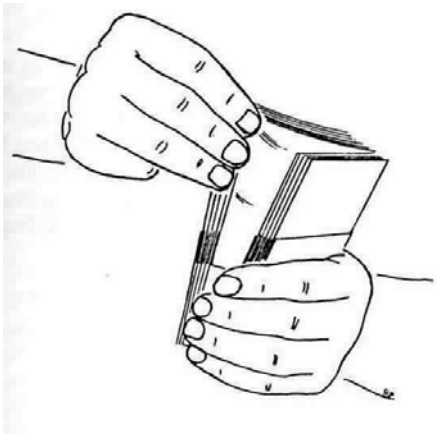
Cette technique, grâce à une propriété du mélange parfait, de contrôler une carte dans un endroit stratégique du jeu. Elle peut être effectuée avec un jeu de 52 ou 53 cartes.

Supposons que votre jeu soit composé de 52 cartes. Coupez-le exactement au milieu, et commencez un mélange parfait, du type Out, par exemple. Mais n'imbriquez les cartes que sur deux centimètres environ de leur longueur. La carte inférieure du jeu, qui n'est pas tenue par une autre, est maintenant en position par l'index gauche. Transférez les deux paquets ainsi partiellement télescopés en main gauche, qui prend le paquet inférieur dans la position de la donne. Changez la prise de la main gauche, pour la mettre dans la position du coup d'œil du spectateur. Tout comme pour celle-ci, les cartes sont légèrement biseautées. A partir de là, plusieurs possibilités s'offrent à vous.



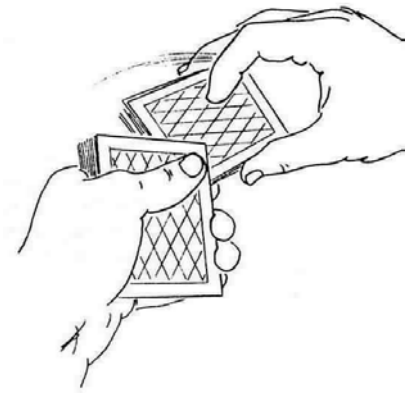
Première variante. Effeuillez le paquet supérieur de bas en haut avec l'index et le majeur droits, tout en demandant à un spectateur de vous arrêter quand bon lui semble. A son commandement, la main droite crée une ouverture dans le jeu comme dans la procédure du coup d'œil classique. Dans la seconde qui suit, avant même que le spectateur n'ait eu le temps de prendre connaissance de la carte sur laquelle il vous a arrêté, la main droite agrandit cette séparation en tirant la portion supérieure un peu vers l'arrière avec l'annulaire, ce qui prolonge l'ouverture du paquet supérieur dans le paquet inférieur tenu par la main gauche.

Chapitre 36



Le petit doigt gauche appuie alors la partie charnue de sa dernière phalange contre la grande tranche droite du paquet inférieur, et y maintient l'ouverture créée par la main droite, en même temps que celle-ci relâche un peu sa pression vers l'arrière. Le petit doigt gauche garde ainsi une brisure dans la partie inférieure du jeu, exactement comme lors de la technique du coup d'œil classique. L'obtention de cette brisure doit se faire dès que le spectateur vous arrête, c'est-à-dire avant qu'il ne prenne connaissance de sa carte. Cela fait, laissez l'ouverture se refermer dans la portion supérieure du jeu, le petit doigt continuant de maintenir la brisure dans la portion inférieure. La main droite saisit alors la portion supérieure et la dégage de l'autre en la faisant pivoter dans le sens des aiguilles d'une montre, le petit doigt gardant toujours sa brisure dans l'autre position. La main droite pose ses cartes sur celles de la main gauche, ce qui reconstitue le jeu. Il ne vous reste plus qu'à couper à la brisure pour transférer automatiquement la carte regardée par le spectateur en 26e position à partir du dessus du jeu.

Si vous aviez fait la même chose, mais en mélangeant le paquet tenu par la main droite en In-faro dans le paquet de la main gauche, le carte regardée par le spectateur se serait retrouvée en 27e position à partir du dessus - ou, si vous préférez, en 26e position à partir de la face.



Deuxième variante. Supposons que votre jeu soit arrangé et que vous connaissiez par cœur le rang de chacune des carte. Le spectateur regarde une carte avec la procédure décrite, mais au lieu de poser le paquet supérieur sur le paquet en main gauche après la procédure de choix, vous le posez sur la table, devant le spectateur en disant: *"Je ne toucherai plus au paquet qui contient votre carte. Posez votre main dessus."* Il vous suffit maintenant de prendre secrètement connaissance de la carte au-dessus de la brisure tenue par le petit doigt dans la portion qui vous reste en main pour déterminer, en vous fondant sur l'arrangement

initial, l'identité de la carte regardée par le spectateur. Encore une idée de Marlo.

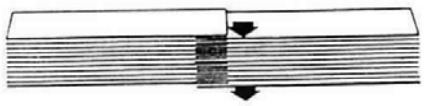
Point important

Pour ne pas paraître exotique, cette procédure doit être justifiée par le boniment qui accompagne le tour dans lequel elle est mise en oeuvre. On peut dire, par exemple: *"J'aimerais que vous preniez connaissance d'une carte, mais je ne veux même pas toucher les carte parmi lesquelles elle se trouvera. Aussi vais-je les isoler en les tenant avec les cartes restantes."* Ce disant, effectuez le mélange incomplet et procédez au contrôle comme il a été expliqué.

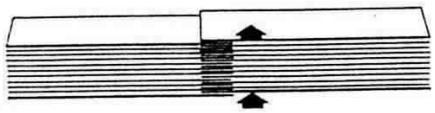
5. Les principaux types de mélange pharaon

Voici sous forme de diagramme, les différents types de mélanges parfaits les plus courants. Dans ces schémas, le paquet de droite représente toujours la portion supérieure du jeu.

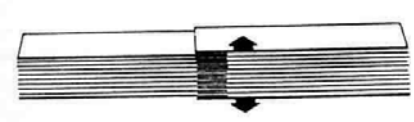
In-faro: la carte qui se trouvait originellement en première position sur le dessus du jeu se retrouve en deuxième position après le mélange.



Out-faro: la carte qui se trouvait originellement sur le jeu se retrouve dans la même positon après le mélange.

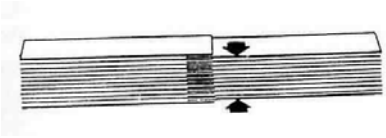


Straddle-faro: qualifie un mélange parfait effectué avec un paquet composé d'un nombre impair de cartes. Un *Out-straddle faro* laisse la carte supérieure en place sur le dessus après le mélange, un *In-straddle faro* la transfère en deuxième position a partir du dessus. Le diagramme représente un Out-straddle faro.

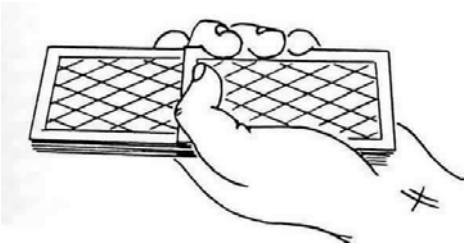


Mélange partiel: mélange au cours duquel un petit paquet de cartes est mélangé dans le gros du jeu de manière que les cartes du petit paquet s'imbriquent alternativement une à une avec les cartes correspondantes de l'autre paquet.

Chapitre 36



Mélange incomplet: qualifie la configuration du jeu décrite plus haut, à savoir: les cartes, au lieu d'être télescopées sur toute leur longueur, ne sont imbriquées que sur deux ou trois centimètres. Cette technique peut également être mise en oeuvre avec un mélange partiel.



6. De quelques propriétés mathématiques du mélange parfait

Les tours qui illustrent ce chapitre mettent en oeuvre des applications concrètes des propriétés mathématiques décrites ici. Essayez-les ne serait-ce qu'une fois, avec les cartes en mains; cela vous permettra d'avoir une vision totalement différente des concepts expliqués ici, dont l'abstraction, loin d'en rendre l'utilité pratique, pourrait au contraire vous rebuter. De toute manière, ces tours, que j'ai choisis selon des critères très sélectifs, devraient vous fasciner!

Au cours d'un mélange parfait, les cartes subissent des changements de position, des permutations, etc., qui obéissent à des règles mathématiques strictes, sur lesquelles je ne m'étendrai pas outre mesure, leur intérêt étant surtout académique.

Je me limiterai dons à un certain nombre de principes dont l'utilité pratique est incontestable.

7. Quelques exemples

1. Supposons que *n* représente le rang d'une carte. Un In-faro la transférera en position *2n*, alors qu'un Out-faro la transférera en position *2n-1*. Ainsi, si la carte est en 5e position au départ, elle se retrouvera en 10e position après un mélange In-faro et en 9e position après un Out-faro. Si le résultat *2n* est supérieur à 52 (avec un jeu de 52 cartes), il faut lui soustraire 53 pour un In-faro et 52 pour un Out-faro pour obtenir la nouvelle position de la carte. Ainsi, si la carte se trouve en 30e position avant le mélange, elle se retrouvera en 7e après un In-faro (30 x 2 = 60; 60 - 53 = 7), et en 8e position à partir du dessus après un Out-faro (30 x 2 = 60, 60 - 52 = 8). Ces deux propriétés sont les plus utilisées dans les tours où le mélange pharaon constitue l'un des principes opératoires - c'est le cas, par exemple, de "Numérologie" décrit plus loin.

2. Dans un jeu de 52 cartes soumis à un Out-faro, les cartes en 18e et 35e positions

permutent entre elles. Un deuxième Out-faro les remet dans leurs positions initiales. Et ainsi de suite, les cartes échangeant leur positions respectives avec chaque nouvel Out-faro.

3. Un jeu de 52 cartes soumis à des Out-faros retrouve son ordre initial après 8 mélanges. Il en faudrait 52 du type In pour aboutir au même résultat! Juan Tamariz et Bruce Cervon, pour ne citer qu'eux, sont des preuves vivantes que cette procédure n'est pas une utopie. Il va de soi que les mélanges ne sont pas tous effectués au cours d'une séquence ininterrompue, mais répartis tout au long d'une routine dont les tours constitutifs n'altèrent pas l'ordre des cartes.

4. Si vous voulez des renseignements complémentaires sur les possibilités fascinantes du mélange pharaon, je vous recommande la lecture du premier chapitre de *Cartomania*, de Richard Vollmer.

B. TOURS UTILISANT LE MÉLANGE PHARAON

Voici quelques excellents tours qui non seulement mettent en oeuvre le mélange pharaon, mais fournissent également des applications concrètes des propriétés topologiques et mathématiques que nous venons de voir. Certains tours ne nécessitent qu'un mélange partiel, voire très partiel, puisque seules les quatre cartes supérieures du jeu doivent s'imbriquer parfaitement avec les autres - ce sont bien sûr les plus faciles à réaliser. D'autres, reposant sur des mélanges parfaits d'un type ou d'un autre, vous demanderont un peu plus d'entraînement. Je pense que lorsque vous aurez étudié ces tours, vous vous rendrez compte de l'importance du mélange pharaon et de ses extraordinaires possibilités.

1. LES AS ACROBATES

Cette routine s'inspire d'idées de Paul Braden, alias Paul LePaul, Peter Kane et Edward Marlo. Les quatre effets rapides que j'ai combinés en une petite routine de production des quatre As reposent tous sur un seul mélange partiel, et encore celui-ci ne concerne-t-il que les quatre cartes supérieures du jeu.

Effet:

Les quatre As apparaissent l'un après l'autre de manière spectaculaire, malgré la simplicité des moyens mis en oeuvre. L'ensemble constitue une méthode idéale pour produire les quatre As en prélude à une routine d'As.

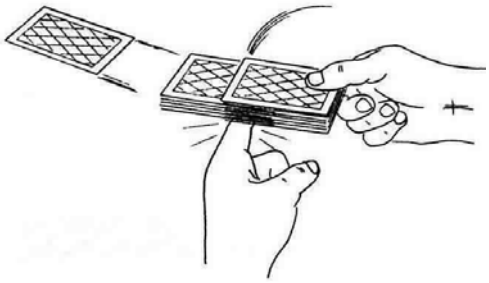
Déroulement de la routine:

1. Transférez les As sur le jeu à l'insu des spectateurs. S vous en connaissez l'ordre à partir du dessus, vous pourrez annoncer l'identité de chaque As avant de le faire apparaître. Supposons, pour les besoins de l'explication, que l'ordre des As soit le suivant à partir du dessus: cœur, pique, carreau et trèfle. Après avoir secrètement transféré les As sur le jeu, soit avant le début de la routine, soit en utilisant la technique du contrôle sous l'étalement, effectuez un mélange pharaon partiel du tiers supérieur dans les deux tiers restants, mais sans télescoper les cartes sur toute leur longueur, c'est-à-dire comme si vous exécutiez un mélange

Chapitre 36

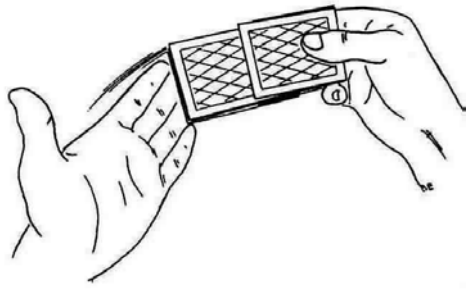
incomplet. Afin d'aboutir directement dans la position requise par la phrase suivante, la main droite coupe les deux tiers *inférieurs* et les mélange *autour* du tiers supérieur resté en main gauche, en veillant à ce qu'au moins les quatre cartes supérieures du paquet en main gauche s'imbriquent une à une avec les cartes correspondantes du paquet en main droite. Autrement dit, la taille et les positions relatives des deux paquets sont inversées par rapport à la description du mélange partiel tel qu'il figure dans la partie technique de ce chapitre. Tenez finalement la configuration qui en résulte en main droite. Vous allez maintenant produire les quatre As les uns après les autres grâce à cette unique préparation du jeu.

2. Le premier As est produit avec la méthode de LePaul. Imprimez un léger mouvement de haut en bas et de bas en haut aux deux paquet partiellement télescopés; ou bien, tendez l'index gauche, et tapez le jeu dessus plusieurs fois, comme le montre l'illustration ci-dessous.

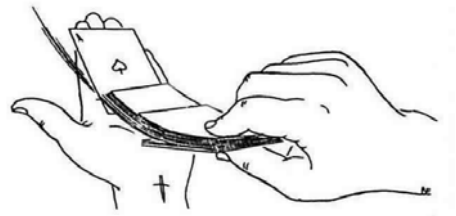


Ces mouvements auront pour effet de propulser l'As supérieur hors de son paquet, qui n'est imbriqué dans l'autre que de trois centimètres environ. Il faudra que vous déterminiez vous-même l'intensité et l'amplitude des mouvements nécessaires pour propulser l'As hors du paquet sans déloger les autres. Bien que cette production ne puisse être contrôlée à 100%, elle réussit pour ainsi dire toujours. L'idéal, c'est que l'As, un fois projeté hors du paquet, se retourne en l'air et atterrisse sur la table face en haut. Avec un peu d'entraînement, vous acquerrez le tour de main nécessaire pour aboutir presque toujours à ce résultat. Même si l'As atterrit face en bas, cela n'a aucune importance - il vous suffit alors de le retourner vous-même face en haut.

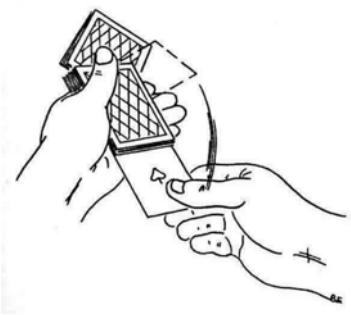
3. Le deuxième As est "peint" sur la main. Tenez la main gauche ouverte paume en haut, doigts tendus et serrés; ou bien, demandez à une spectatrice de tendre la main dans cette position, auquel cas vous la vous la soutiendrez pas en bas. La main droite tient toujours le jeu sous la forme de deux paquets partiellement imbriqués, qu'elle retourne maintenant faces en haut, et passe sur la main de la spectatrice à la manière d'un pinceau. Passez d'abord ce pinceau très légèrement deux ou trois fois, et la fois suivante, appuyez-le un peu plus fermement contre la main de la spectatrice, ce qui a pour effet de déloger l'As suivant, qui reste face en haut sur sa main. Les deux illustrations montrent le procédé.



Chapitre 36

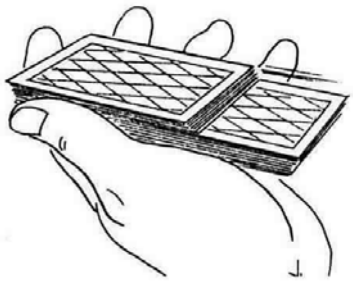


4. Le troisième As est produit avec la méthode de Peter Kane. Faites pivoter le paquet avancé un peu vers la droite, et dites aux spectateurs qu'avec un peu d'imagination, les cartes représentent un pistolet maintenant. Vous allez vous en servir pour "tirer" l'As suivant. Pour cela, il faut d'abord le charger. La main droite prend l'As de pique, le pose face en haut sur le paquet avancé, puis le fait glisser en arrière. Ce faisant, l'As de pique passe sur l'As de carreau qui est la carte supérieure du paquet avancé, pour finalement dépasser du paquet inférieur de deux ou trois centimètres. Maintenant que le pistolet est chargé, le coup est tiré: les doigts de la main donnent un petit coup vif sur la petite tranche inférieure de l'As de pique, ce qui a comme effet de projeter l'As de carreau - qui se trouve dans son prolongement - hors du paquet avancé. L'As de carreau atterrit face en bas sur la table, où vous le retournez face en haut.



5. Remettez le paquet avancé dans le prolongement de l'autre. L'index gauche se pose sur la petite tranche supérieure de ce paquet, pendant que vous inclinez le tout vers l'avant, faisant ainsi coulisser vers l'avant la totalité des cartes du dessus qui ne sont pas imbriquées.

Chapitre 36



Maintenant, comme il a été expliqué dans la technique du mélange à dégagement, la main droite dégage toutes les cartes imbriquées et les pose sur les cartes restantes. Terminez en télescopant complètement ces cartes les unes dans les autres avec une cascade. Pour terminer, coupez le jeu ainsi reconstitué à peu près au milieu et complétez la coupe. Étalez le jeu égalisé en un long ruban faces en bas de gauche à droite sur la table: l'As de pique est visible face en haut au milieu de l'étalement. Poussez à l'écart toutes les cartes qui se trouvent à droite de l'As de pique. Épelez le mot "As" en commençant sur la carte immédiatement à gauche de l'As de pique, et retournez la cartes correspondant au "s": c'est l'As de trèfle!

Dernières réflexions

1. N'importe laquelle des productions peut être utilisée pour produire les quatre As.

2. Le "tour du pistolet" de Peter Kane peut être présenté indépendamment, comme un effet en soi. Pour cela, un spectateur prend connaissance d'une carte avec la méthode du mélange incomplet, le petit doigt gauche gardant une brisure dans le paquet inférieur. Puis, une carte quelconque, mise à l'écart au début, est insérée dans la brisure, pour figurer le chargement du pistolet. Il ne vous reste plus qu'à lui donner un coup vif sur la petite tranche pour propulser la carte du spectateur hors du paquet.

2. *LES DÉTECTIVES*

Ce tour m'a été montré par Richard Vollmer, un spécialiste du mélange pharaon s'il en fut. Outre que c'est un excellent tour impossible à reconstruire pour qui n'en connaît pas le *modus operanti*, il illustre également, et de manière exemplaire, comment une présentation à la fois intéressante et originale peut donner une justification logique à des procédures plus ou moins bizarres liées aux techniques du mélange pharaon. Il repose sur une idée de Gene Finnell.

Effet:

Les valeurs rouges, les deux détectives du jeu, retrouvent une carte choisie en la prenant "en sandwich" au cours d'une passionnante histoire policière dont tous les spectateurs se souviendront. Pour la réalisation de cet effet il vous faut un jeu de cartes composé d'un nombre impair de cartes, c'est-à-dire un jeu de 52 cartes plus un Joker, si vous n'avez pas de Joker dans le jeu, il vous suffira d'en retirer une carte quelconque pour n'en avoir plus que 51 - cela marchera aussi. Grâce au principe mathématique sur lequel repose le tour, sa réussite est assurée quel que soit le nombre de cartes du jeu, à condition qu'il soit impair. Pour les besoins de l'explication, nous supposerons que le jeu est composé de 53 cartes.

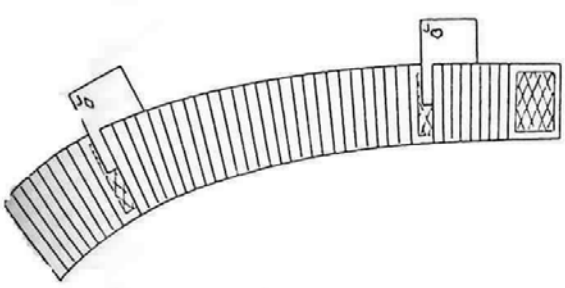
Chapitre 36

Déroulement de la routine:

1. *"Savez vous qu'un jeu peut représenter notre société en miniature, et qu'il peut s'y dérouler les mêmes événements que dans la nôtre? Voici une histoire policière qui aurait tout aussi bien pu arriver chez nous."* Pendant ce prologue, vous avez étalé le jeu en un long ruban faces en haut sur la table, ce qui permet au spectateurs de voir que toutes les cartes sont différentes et bien mélangées. *"Dans mon histoire, les rôles des policiers sont joués par Jules et Jim, surnommé les tombeurs, les deux détectives chargés de faire régner l'ordre dans le jeu. On les reconnaît facilement à leurs initiales."* Retirez les deux valets rouges du ruban et laissez-les face en haut sur la table en montrant leurs index du doigt.

2. *"La scène du crime: un gratte-ciel à un étage dans la banlieue d'Ostwald, mais cela pourrait tout aussi bien se passer chez vous ou moi."* Coupez le jeu - composé de 51 cartes maintenant - en deux paquets (un de 25 cartes et l'autre de 26) en préparation pour un mélange incomplet, et mélangez le paquet de 26 en Out-straddle autour du paquet de 25. Faites prendre connaissance d'une carte par un spectateur comme il à été décrit dans le mélange incomplet, laquelle se retrouve automatiquement en 25e position à partir du dessus du jeu. Pour justifier cette manière de faire prendre connaissance d'une carte, dites: *"Le voleur s'est introduit dans le premier étage de l'immeuble. Je vais faire défiler les appartements, et vous me direz "Stop" quand vous le voudrez. Ici? Très bien. Regardez bien le visage du voleur et ne l'oubliez pas: il joue un rôle central dans notre histoire. Après avoir raflé tout ce qu'il a pu trouver, il s'enfuit et se perd dans l'anonymat de la grande ville."* Étalez le jeu en un long ruban faces en bas sur la table.

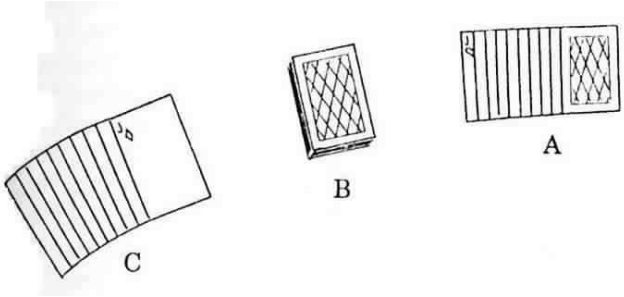
3. *"Nos deux détectives sont aussitôt appelés sur les lieux. Ils commencent par interroger les voisins et les gens du quartier, car ils sont convaincus que le voleurs est l'un d'eux. Ils rassemblent ainsi un certain nombre de suspects."* Demandez à un spectateur d'insérer les deux valets faces en haut dans l'étalement, l'un vers l'extrémité gauche et l'autre vers l'extrémité opposée. Peu importe l'endroit où le spectateur choisit de mettre les valets, à condition que la carte centrale l'étalement soit comprise dans la portion qu'ils délimitent. Un geste de la main au-dessus du ruban fera comprendre au spectateur qu'il ne doit pas mettre les valets trop près l'un de l'autre.



4. *"Très bien. Vous avez donc déterminé un certain nombre de suspects."* Rassemblez toutes les cartes qui se trouvent entre les deux valets, en faisant attention de ne pas en altérer l'ordre, et retournez le paquet ainsi formé faces en haut pour le tenir en main gauche dans la position de la donne. Distribuez les cartes l'une sur l'autre en un paquet faces en haut sur la table, pendant que vous demandez au spectateur de s'assurer que le "coupable" se trouve bien parmi les suspects - c'est-à-dire de confirmer que sa carte est l'une de celle que vous lui montrez. Cependant, avant de distribuer les cartes, prévenez-le de ne rien vous dire quand il verra le coupable - s'il le voit! - et de ne vous dire qu'à la fin, lorsque vous aurez montré la

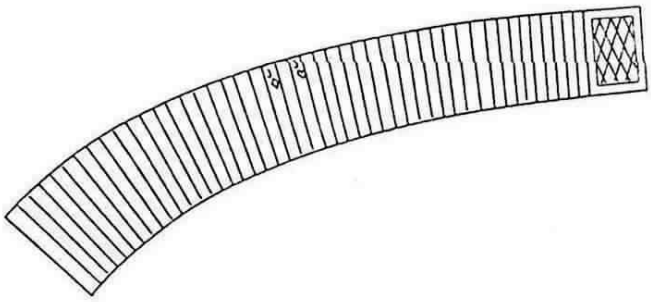
Chapitre 36

totalité des suspects, si le coupable est l'un d'eux. Cette distribution de cartes faces en haut en à inversé l'ordre. Retournez ce paquet faces en bas et posez-le sur la table, entre les deux extrémités de l'étalement discontinu, comme le montre l'illustration (c'est dans le paquet B que se trouve le coupable).



5. *"Il ne nous reste plus qu'à lancer nos deux détectives sur la piste du coupable - la traque commence."* Prenez la partie droite de l'étalement et posez-la sur la partie de gauche, ce qui met les deux détectives côte à côte. Reconstituez le jeu en posant le paquet contenant les deux détectives sur celui des suspects.

6. *"Jules et Jim ne ménagèrent pas leur efforts et passèrent la ville au peigne fin..."* Demandez à plusieurs spectateurs de couper le jeu, en complétant chaque fois la coupe avant de passer la suivante. Cette série de coupes est censée représenter la traque à travers la ville. *"Mais ils rentrèrent bredouilles. Ils se rappelèrent alors un principe policier qui avait fait ses preuves: "L'assassin revient toujours sur les lieux de son crime". Jules et Jim décidèrent donc de retourner dans le gratte-ciel à un étage."* Effectuez un straddle-faro; qu'il soit de type In ou Out n'a pas d'importance. Ce mélange transfère automatiquement la carte choisie entre les deux valets rouges.



En se qui vous concerne, le tour est terminé. Il ne vous reste plus qu'à raconter l'épilogue de votre histoire. *"Et c'est ce qui se passa: Jules et Jim trouvèrent sur place un individu louche qu'ils ceinturèrent immédiatement."* Étalez le jeu en un long ruban faces en bas de gauche à droite sur la table: il y a maintenant une carte face en bas entre les deux valets faces en haut. Demandez au spectateur de vous révéler l'identité du coupable; et lorsqu'il l'a fait, de retirer la carte entre les deux valets et de la retourner face en haut: c'est lui (ou elle)!

3. NUMÉROLOGIE

Chapitre 36

Ce tour illustre à merveille la possibilité qu'offre l'Out-faro pour transférer rapidement une carte dans une position déterminée, possibilité qui peut être exploitée dans d'innombrables situations. En outre, seuls des mélanges partiels sont nécessaires, ce qui représente un avantage non négligeable pour le débutant. Outre le principe opératoire du mélange pharaon pour contrôler uen carte dans une position choisie, ce tour repose sur un autre principe mathématique assez diabolique, superbement caché par la mise en scène.

On doit ce petit bijou à Richard Vollmer.

Effet:

Le thème du tour est la numérologie, cette pratique divinatoire toujours à la mode: trois nombres, livrés au spectateur par une procédure totalement aléatoire, lui permettent de retrouver une carte préalablement choisie et perdue dans le jeu.

Déroulement:

1. "Le prologue suivant éveillera certainement l'intérêt de vos spectateurs: *"Ce que je vais vous montrer maintenant est une véritable expérience de numérologie; comme vous le savez sans doute, alors que l'astrologie se fonde sur la position des planètes et des constellations, la numérologie utilise pour ses calculs la signification des nombres."* Remettez le jeu à une spectatrice, en l'invitant à le mélanger soigneusement. *"Peut-être pensez-vous que le mélange que vous êtes en train d'effectuer sème le désordre dans le jeu - en fait, l'arrangement des cartes qui en résulte est le reflet de votre personnalité, et de la vôtre uniquement. Autrement dit, si le jeu avait été mélangé par quelqu'un d'autre, les cartes se seraient retrouvées dans un ordre totalement différent."* Reprenez le jeu, et faites choisir une carte en étalant les cartes entre vos mains. Étalez les premières cartes assez rapidement, afin que la spectatrice en choisisse une vers le milieu du jeu, ce qui vous permet de compter des yeux jusqu'à la huitième carte, que vous mettez en saillie interne, et de continuer à faire défiler les cartes jusqu'à ce que la spectatrice prenne une. Pendant qu'elle prend connaissance de sa carte et la montre aux autres, égalisez le jeu au bout des doigts et gardez une brisure sous la carte en saillie avec le pouce droit sur la petite tranche inférieure du jeu. Transférez la brisure au petit doigt gauche en prenant le jeu en main gauche, dans la position de la donne.

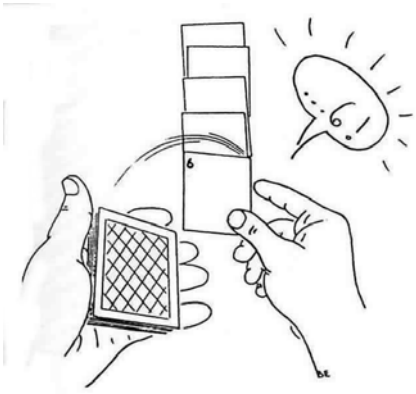
2. Une fois que tous les spectateurs ont vu la carte choisie, demandez à la spectatrice de la remettre dans le jeu. Utilisez pour ce faire la "technique crocodile" pour que la carte choisie se retrouve en neuvième position à partir du dessus. Refermez l'étalement et égalisez le jeu.

3. *"Vous avez retiré une carte d'un endroit et vous l'avez remise à un autre endroit. Cette carte est maintenant la seule dont le rang ne correspond plus à celui qu'elle occupait après votre mélange. Selon les règles de la numérologie, il faut maintenant que le jeu soit mélangé encore deux fois par un initié."* Effectuez deux mélanges partiels à dégagement, en veillant à couper au moins une dizaine de cartes pour le premier mélange, et une vingtaine pour le second. A la fin de ces deux mélanges, la carte choisie se retrouvera automatiquement en 33e position à partir du dessus. L'esthétique des mélanges et le bruit des cartes lorsque elles cascadent les unes sur les autres confèrent à cette procédure un aspect de rituel et la justifient dans le contexte de ce tour.

Pour vous, ce n'est évidemment qu'une façon rapide et économique de transférer la carte dans la position nécessaire.

Chapitre 36

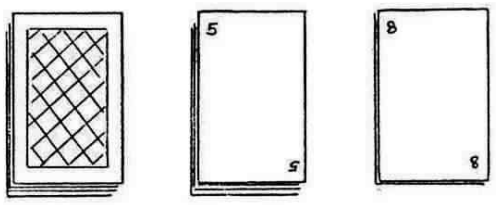
4. *"Les cartes sont maintenant programmées pour retrouver infailliblement, par l'intermédiaire d'un rituel magique que je vais vous expliquer, la carte que vous avez choisie."* Remettez le jeu à la spectatrice, en lui demandant de le tenir comme elle le ferait pour distribuer les cartes pour une partie de gin-rummy ou de bridge. Demandez-lui maintenant de distribuer la carte supérieure du jeu face en haut sur la table, tout en disant à voix haute "10". Si la carte retrouvée est un "dix", elle s'arrête et recommence avec la carte suivante, posée à droite de la première, en recommençant à compter "10". Si ce n'est pas un "dix", elle retourne la carte suivante, qu'elle pose sur la première, en comptant "9". Si c'est effectivement un "neuf" elle s'arrête et distribue la carte suivante à droite, en recommençant à compter "10". Autrement dit, *la spectatrice distribue les cartes une à une faces en haut en une pile sur la table, tout en comptant à rebours de dix à un, jusqu'à ce que la valeur de la carte retournée corresponde au chiffre qu'elle est en train d'énoncer*.



A ce moment-là, elle s'arrête et commence une autre pile selon le même principe. Par exemple, dans l'illustration ci-dessus, au moment où elle compte "6", la valeur de la carte qu'elle retourne est un "six". Elle s'arrête donc, égalise ces cartes, et forme une deuxième pile en recommençant à compter à partir de "10".

Si, en arrivant à "1", il ne s'est produit aucune coïncidence entre le chiffre énoncé et la valeur de la carte posée, la spectatrice est priée de prendre la carte suivante et de la poser, *face en bas*, sur la pile, condamnant ainsi celle-ci.

La spectatrice continue ainsi jusqu'à ce qu'elle ait constitué trois piles sur la table. Supposons, pour les besoins de l'explication, que ces trois paquets soient tels que les représente l'illustration ci-dessous.



5. *"Parfait. Les mélanges successifs et le rituel auquel vous venez de vous livrer ont produit les chiffres 5 et 8. Il ne vous reste plus qu'à les additionner: leur total vous mènera infailliblement à votre carte."* La spectatrice additionne les valeurs des cartes visibles sur le dessus des paquets et obtient (dans cet exemple) un total de 13. *"Comptez jusqu'à la 13e carte dans le paquet qui vous reste."* La spectatrice s'exécute, distribue douze cartes en une

Chapitre 36

pile faces en bas sur la table, et garde la treizième en main, face en bas. Demandez-lui de vous révéler pour la première fois l'identité de sa carte, puis de retourner celle qu'elle tient en main face en haut: c'est la sienne! Le résultat est infaillible, quel que soit le total des cartes visibles sur la face des paquets. (Reportez-vous aux "Dernières réflexions").

Épilogue. Prenez un feutre indélébile, et écrivez le nombre 13 (dans notre exemple) sur la face de la carte de la spectatrice, que vous lui remettez avec ces mots: *"Je préfère ne pas penser à ce qui se serait passé si vous n'avez pas réussi à retrouver votre carte - mais vous avez brillamment réussi ce test, et c'est pourquoi cette carte vous portera chance désormais."*

Dernières réflexions

1. Il peut arriver qu'à la fin de la triple procédure de compte à rebours toutes les trois piles soient recouvertes d'une carte face en bas, c'est-à-dire qu'aucune coïncidence n'ait eu lieu. Dans ce cas, procédez ainsi: demandez à la spectatrice de remettre les trois cartes faces en bas sur le jeu, *en commençant par celle qui coiffe la dernière pile distribuée,* puis de rassembler les trois paquets et de les mélanger avant de les reposer faces en bas sur le jeu. Faites remarquer qu'il est pratiquement impossible, comme elle a pu le constater, qu'il y ait coïncidence entre le compte et la valeur de la carte retournée, et que pour qu'il y en eût une, il faudrait vraiment que des puissances occultes fussent à l'œuvre. Demandez-lui de recommencer. Il est presque certain qu'il y aura au moins une coïncidence lors de cette deuxième série de comptes à rebours. Pour augmenter vos chances, vous pouvez dire, avant de commencer, que les figures valent indifféremment dix. Par conséquent, lorsque la première carte retournée est un valet, une dame ou un roi, la spectatrice peut immédiatement passer à la pile suivante. D'autre part, le Joker, s'il apparaît, peut prendre n'importe quelle valeur entre 10 et 1.

2. Je vous conseille de prendre une femme comme assistante pour le déroulement de cette "expérience" de numérologie. Les femmes, en effet, sont beaucoup plus friandes de sciences ésotériques comme l'astrologie et la numérologie que les hommes, et prendront votre boniment plus au sérieux. D'autre part, peurs réactions sont aussi plus spontanées et bruyantes que celles des hommes, et il n'est pas rare qu'elles poussent un cri de surprise en retournant leur carte - ce qui ajoute à l'ambiance.

Chapitre 37

"L'art est un jeu. Tant pis pour celui qui s'est fait un devoir."
(Max Jacob)

Chapitre 37 LES TECHNIQUES DE L'EMPALMAGE

Bien que l'empalmage soit toujours une technique relativement peu mise en oeuvre par la plupart des magiciens, je la considère, avec le saut-de-coupe et le filage, comme l'une des piliers de la magie des cartes, du moins celle destinée au grand public. En effet, l'empalmage permet de réaliser des effets très spectaculaires qu'il est impossible de faire avec d'autres techniques réputées moins dangereuses. Ainsi des effets où une carte choisie est retrouvé dans le portefeuille ou tout autre endroit impossible - seul l'empalmage permet de les réaliser de manière simple et directe. Si d'autre méthodes peuvent être mise en oeuvre, elles ne seront jamais aussi élégantes ni aussi nettes.

Les différents empalmages que vous trouverez dans ce chapitre ne sont pas là pour le simple plaisir de donner des variantes d'une même technique; ils ont été choisie parce qu'ils correspondent chacun à une situation spécifique, à laquelle ils apportent la meilleure solution possible. Autrement dit, avec ces techniques et ces subtilités, vous pourrez résoudre la quasi-totalité des problèmes d'empalmage qui se poseront à vous.

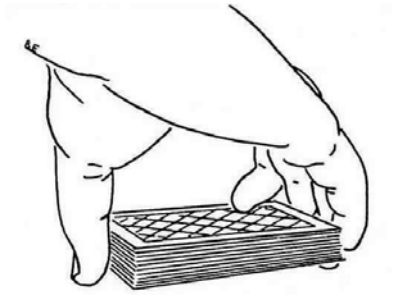
A. LES TECHNIQUES DE L'EMPALMAGE

1. L'empalmage à une main

Connu depuis quelques dizaines d'années, cet empalmage jouit toujours, à tort, d'une réputation de difficulté, et, de ce fait, n'est utilisé que par de rares magiciens, bien que tous s'accordent à en reconnaître l'utilisé. Il peut être effectué dans un mouvement à peine perceptible, pendant que le jeu est tenu dans la position de la coupe, non seulement pendant que l'on tend le jeu au spectateur pour qu'il le mélange, mais aussi pendant que l'autre main fait quelque chose d'intéressant et de nécessaire. Dans ce dernier cas, la main droite - chez le droitier - dispose de quelques secondes pour empalmer, tranquillement et avec précision, la carte supérieure du jeu. Je ne soulignerai jamais assez l'utilité de cette technique.

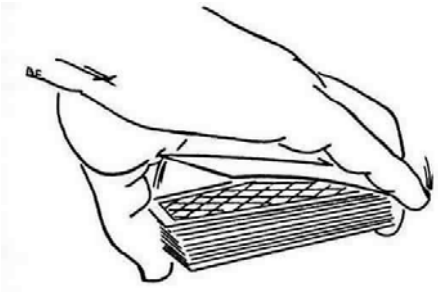
La main droite prend le jeu de la main gauche dans la position de la coupe. Les cartes sont faces en bas. Dans la dernière seconde du transfert du jeu de la main gauche en main droite, la main gauche aide la droite à égaliser parfaitement les cartes - condition indispensable à la bonne exécution de l'empalmage. Le pouce est posé sur la petite tranche inférieure gauche, un centimètre environ du coin inférieur gauche, et le majeur sur la petite tranche opposée. Les autres doigts sont à côté du majeur, mais n'ont pas de prise sur le jeu; ils forment avec la surface du jeu un angle presque droit. Le majeur servira également de pivot au jeu et à la carte qui va être empalmée. L'index reste replié sur le dessus du jeu jusqu'au tout dernier moment.

Chapitre 37



Trois choses se passent maintenant simultanément. Premièrement, l'index se met à côté du majeur; deuxièmement, le pouce, en se déplaçant dans un mouvement à peine perceptible de degrés dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, le majeur servant de pivot; troisièmement, le petit doigt se tend. Alors que les autres doigts forment une courbe convexe (vers l'extérieur), le petit doigt entre ainsi en contact avec la carte supérieure du jeu, dans le coin supérieur droit de celle-ci. Remarquez que la dernière phalange du petit doigt est pour ainsi dire posée "à plat" sur le jeu, qui est légèrement biseauté.

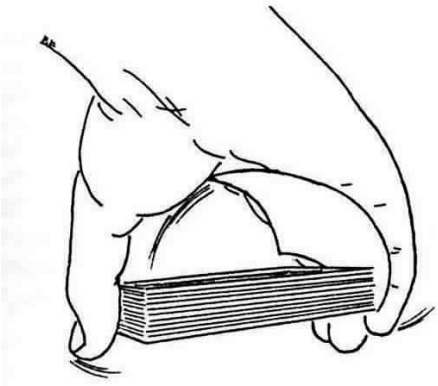
La première phase de l'empalmage est une combinaison de deux mouvements qui ont lieu en même temps: premièrement, le petit doigt droit appuie sur la carte supérieure, sans la bouger; deuxièmement, le pouce commence à faire pivoter le jeu de nouveau vers la gauche, dans le sens des aiguilles d'une montre, mais il reste toujours légèrement biseauté. A cause de la pression exercée par le petit doigt sur la carte supérieure, celle-ci reste en place et dépasse légèrement de la petite tranche supérieure du jeu, près du coin supérieur droit. La carte supérieure se désolidarise ainsi du jeu et est en quelque sorte catapultée assez brusquement vers la droite et de quelques centimètres vers le haut.



Dans un mouvement complémentaire à celui du pouce, qui remet le jeu dans sa position originelle, la dernière phalange du petit doigt s'abaisse tout en pivotant légèrement dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Un observateur attentif verrait que le petit doigt, qui était au départ courbé dans le sens inverse des autres doigts, est maintenant convexe comme eux, et serré contre eux. Grâce à l'arrêt de la petite tranche supérieure du jeu, qui sert

Chapitre 37

de point d'appui, la carte est poussée dans la main. Le jeu peut maintenant être remis à un spectateur, posé sur la table, ou bien transféré en main gauche. Dans ce dernier cas, les extrémités du majeur et de l'annulaire gauches, tout en prenant le jeu, poussent encore une dernière fois rapidement la carte dans la main.



Points importants

1. La qualité des cartes joue un rôle essentiel dans la réussite de cet empalmage. Plus elles seront neuves, et mieux la carte supérieure pourra glisser par-dessus l'arête de la tranche supérieure du jeu. Mais une fois maîtrisé, et l'expérience aidant, l'empalmage à une main peut également être effectué avec des cartes usagées, l'important étant avant tout la coordination entre les différents points de pression.

2, Comme d'autres, cette technique requiert un tour de main qui ne s'acquiert qu'avec l'entraînement; ce tour de main pris, l'empalmage à une main devient un jeu d'enfant. La carte supérieure du jeu n'est pas "enlevée" avec le petit doigt - c'est le jeu qui se déplace de quelques millimètres par rapport à la main, et ce n'est qu'à ce moment-là que le petit doigt propulse la carte dans la main.

3. Au départ, il se peut que la carte reste accrochée au pouce. Pour permettre au coin inférieur gauche de la carte empalmée de se dégager du pouce, sa dernière phalange est légèrement inclinée, de sorte que la première phalange s'écarte pendant une fraction de seconde de l'arrête supérieure de la petite tranche inférieure des cartes. Cette inclinaison de la dernière phalange du pouce se fait automatiquement au moment où le pouce fait pivoter le jeu. Lors du mouvement inverse, la dernière phalange du pouce se remet automatiquement à angle droit par rapport à la tranche inférieure du jeu.

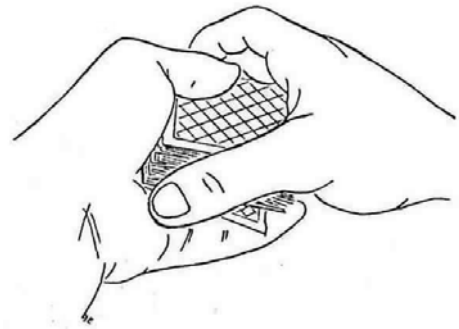
4. Au départ, il se peut que la carte soit catapultée trop à droite, et dépasse d'un bon centimètre de la tranche droite de la main. Dans ce cas, vérifiez et corrigez le point de pression et le mouvement du petit doigt en vous référant à la description ci-dessus. Ne déplacez pas le petit doigt vers la droite, mais dans le sens contraire et vers le bas.

Chapitre 37

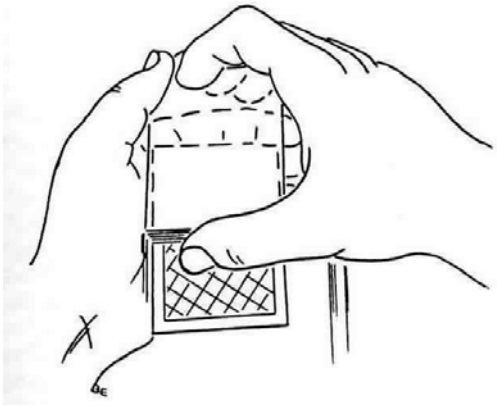
2. L'empalmage rapide du tricheur

Voici sans doute l'empalmage le plus simple et le plus rapide qui soit. Il sert à empalmer la carte inférieure du jeu tenu en main gauche dans une position apparentée à celle de la donne. Ce qui est particulièrement important ici, c'est le contexte dans lequel cet empalmage a lieu, c'est-à-dire ce qui se passe immédiatement avant et après l'empalmage proprement dit. Exécutée à bon escient, cette technique rend de nombreux services et est totalement invisible.

Le jeu est tenu faces en bas en main gauche dans la position de la donne. Il n'a pas besoin d'être égalisé. La main droite vient par-dessus le jeu et le prend dans la position de la coupe. Dès que l'index gauche se déplace sur la face du jeu, pour faire de la place, sur la petite tranche supérieure du jeu, aux doigts de la main droite, il boucle légèrement la carte inférieure pour permettre au petit doigt gauche de garder une brisure au-dessus d'elle.



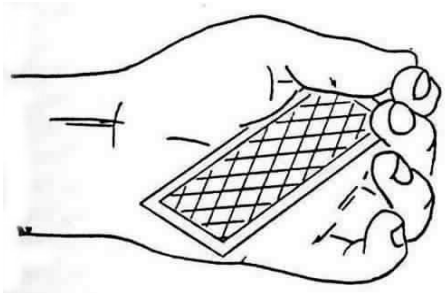
La main droite déplace le jeu vers l'avant pour, par exemple, le poser sur la table, ou le remettre à un spectateur. Pendant une petite seconde, la face du jeu, toujours tenu horizontalement, glisse par-dessus l'arête supérieure de la carte sous la brisure. Celle-ci, à cause de la position de la main gauche, forme un angle d'environ 45° avec la surface de la table et le jeu. A ce moment-là, l'index gauche glisse de nouveau vers l'avant de quelques millimètres pour se mettre sur la petite tranche supérieure de la carte, qui s'est détachée du jeu d'un centimètre environ, et pousse celle-ci vers l'arrière de deux centimètres. Le coin supérieur gauche de la carte appuie sur la partie charnue de la première phalange de l'index gauche. L'illustration montre une vue transparente.



La main droite retire complètement le jeu de la main gauche et en dispose selon les

Chapitre 37

besoins du tour en cours. Sans faire rien d'autre, la main gauche garde sa carte dans une position apparentée à celle de la donne, mais plus bas dans la main. Comme la carte forme avec la surface de la table un angle de 45° environ, sa présence dans la main est cachée par le dos et les doigts de celle-ci. Que faire maintenant avec cette carte? Vous trouverez la réponse dans le paragraphe intitulé "Quelques exemples de mise en oeuvre de l'empalmage rapide du tricheur", page suivante.



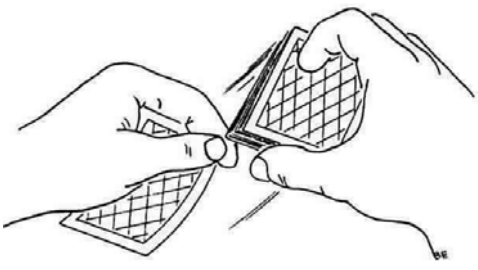
Points importants

1. Une faute souvent commise, provoquée par une connaissance imparfaite de cette technique consiste à décaler d'abord le jeu, ainsi que la carte à empalmer, de quelques centimètres vers l'arrière, de manière à la placer plus bas dans la main gauche, et alors seulement à faire glisser le jeu vers l'avant. Quelques essais avec la méthode décrite ci-dessus vous permettront de constater que ce mouvement de recul préliminaire est non seulement inutile, mais néfaste, parce qu'il indique aux spectateurs que quelques chose est en train de se passer.

2. La technique convient aussi bien pour un opérateur assis à une table que debout.

3. Quelques exemples de mise en oeuvre de l'empalmage rapide du tricheur

Vous êtes assis à une table: lorsque la main droite prend le jeu pour le déplacer vers l'avant, la tranche gauche de la main gauche est appuyée sur la table. Elle s'incline alors encore un peu vers l'arrière, tout en restant en contact avec la surface de la table. La carte est légèrement recourbée (comme le montre l'illustration). Si vous mettez l'avant-bras gauche parallèlement au bord de la table derrière lequel vous êtes assis, sans le mettre carrément devant vous, la carte sera invisible de partout. L'empalmage a lieu sans mouvement perceptible de la main gauche. La carte empalmée peut être remise sous le jeu aussitôt que celui-ci est repris en main gauche (voir page suivante).



Chapitre 37

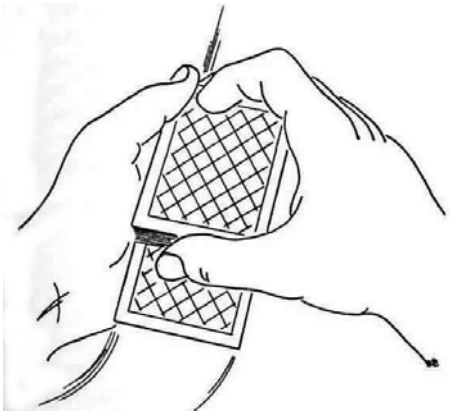
Vous êtes debout: après avoir avancé le jeu avec la main droite, laissez tomber votre bras gauche le long du corps (tome I). La carte empalmée ne peut être vue dans cette position. Plus les spectateurs seront près de vous, moins ils pourront la voir. Il va sans dire que vous regardez droit dans le public pendant que vous effectuez l'empalmage! Vous pouvez également aller directement du jeu dans une poche de votre veste ou de votre pantalon, pour y abandonner la carte sous le prétexte d'en retirer quelque objet dont vous vous servirez dans le tour en cours.

La procédure que voici vient de Fred Kaps: la main droite prend le jeu pour le poser sur la table - les spectateurs peuvent voir que la main gauche est vide. A ce moment-là, l'opérateur remarque une poussière sur la table. Pour l'enlever avec la main droite, il remet le jeu dans la main gauche - geste au cours duquel son regard se lève vers le public. La main droite enlève la prétendue poussière, le regard est dirigé sur elle. Les yeux sont de nouveau levés, pendant que la main droite reprend le jeu en main gauche (empalmage!) pour finalement le poser sur la table à l'endroit "épousseté".

4. La remise de la carte sous le jeu après l'empalmage rapide du tricheur

La tenue de la carte en main gauche dans l'empalmage rapide du tricheur est idéale pour la remettre en place sous le jeu. Prenez celui-ci avec la main droite et posez-le directement sur la carte en main gauche. L'illustration représente ce mouvement en cours. Pour remettre le jeu dans la position de la donne de manière naturelle, la main droite soulève immédiatement le jeu au bout des doigts, pour l'y égaliser avec les doigts de ka main gauche.

Chapitre 37

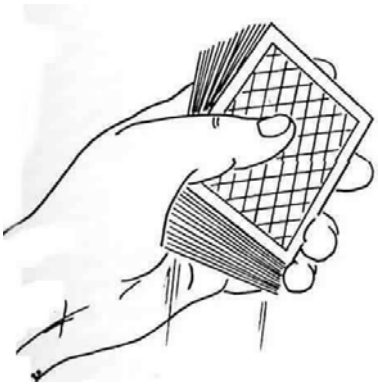


En redescendant le jeu dans la main gauche, il est remis dans la position de la donne. La main gauche ne reste pas statique, mais va à la rencontre de la main droite dans le dernier tiers de son parcours.

5. L'empalmage Braué de la carte du dessus

Cette technique permet d'empalmer la carte supérieure du jeu, tenu en main gauche dans la position de la donne, dans la main gauche pendant que la main droite prend le jeu. C'est à Fred Braue qu'en revient la paternité, avec les détails d'Ed Marlo.

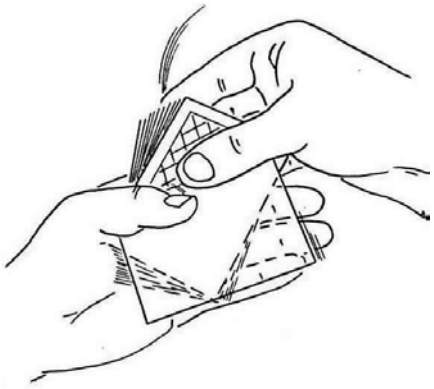
Le jeu est tenu faces en main gauche dans la position de la donne. La main droite saisit l'extrémité supérieure du jeu dans le but de prendre ce dernier. Au moment où la main droite commence à se déplacer vers ka gauche, la main gauche repositionne le jeu de la manière suivante: le pouce gauche recule pour se mettre sur le coin inférieur gauche, pendant que la pulpe de l'index gauche soulève le jeu - pour cela, l'index se déplie un peu plus. Le jeu est ainsi biseauté vers l'avant et la droite, les cartes supérieures glissant vers l'avant. Le coin inférieur gauche de la carte inférieure du jeu se soulève d'environ deux centimètres et demi le long du thénar dans la direction de la fourche du pouce, et le coin inférieur gauche des quelques cartes du dessus se trouve dans la fourche du pouce. Le pouce gauche forme un angle de 45° environ avec la petite tranche inférieure du jeu.



Inclinez le jeu un peu vers vous. Une fraction de seconde avant que le pouce de la main droite qui vient saisir le jeu ne se pose sur celui-ci, le pouce gauche fait pivoter la carte supérieure vers la droite et le bas. Pour permettre à la carte de passer par-dessus la grande tranche droite du jeu, le majeur, l'annulaire et l'auriculaire gauches se déplient imperceptiblement - la carte se trouve déjà presque dans le prolongement de la main gauche.

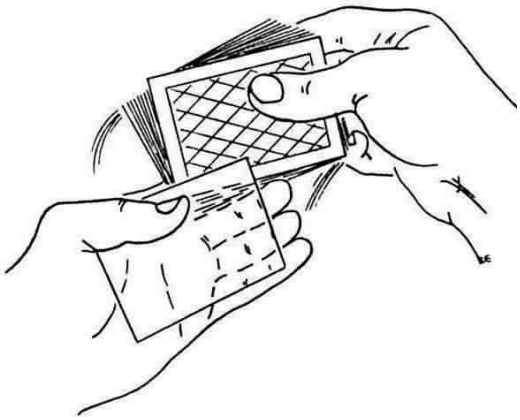
Chapitre 37

L'illustration transparente montre comment le jeu est saisi par la main droite: entre le pouce sur le dos, l'index et le majeur sur la face. Les autres doigts ne font rien.



Le pouce droit maintient la carte pivotée sur le jeu pendant à peine une seconde, pendant laquelle il appuie celui-ci contre la main gauche - c'est la situation que l'on voit déjà dans l'illustration précédente. La partie charnue de la dernière phalange du petit doigt gauche peut ainsi appuyer contre le coin supérieur droit de la carte, et la plaquer contre le thénar.

La main s'éloigne vers l'avant et la droite avec le jeu, tout en le retournant bout pour bout. Cette demi-seconde suffit à la main gauche pour finir d'empalmer la carte. Laissez-la tomber le long du corps.



Points importants

1. Lorsque la main droite saisit le jeu par son extrémité supérieure, il s'inclinera automatiquement vers vous de 45° environ. la positon inclinée du jeu assure que l'empalmage est invisible de presque partout. C'est un empalmage incroyablement rapide.

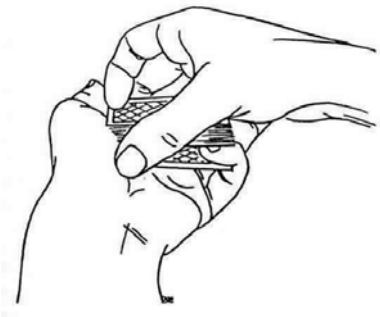
2. Pour mettre le jeu dans la position préparatoire à l'empalmage, il suffit d'un mouvement imperceptible de la main gauche, qui le soulève avec la pulpe de l'index et le biseaute vers la droite. La main droite n'intervient pas.

Chapitre 37

6. L'empalmage du dessous en main gauche

Cette technique permet d'empalmer une ou plusieurs cartes en provenance du dessous du jeu tenu dans la main gauche. En principe, l'empalmage du dessous est d'exécution plus facile que celui du dessus, dans la mesure où le jeu lui sert de couverture. Il faudra peut-être quelque temps pour que le droitier s'habitue à tenir des cartes à l'empalmage dans la main gauche. Voici ce que voient les spectateurs: le jeu est rapidement étalé entre vos mains pendant que vous faites un commentaire; puis, les cartes sont de nouveau rassemblées et le jeu est égalisé des deux mains. C'est pendant ces mouvements que la main gauche empalme une ou plusieurs cartes. Pendant l'apprentissage et la mise en oeuvre de la technique, n'oubliez pas cet aspect extérieur des choses, le seul auquel les spectateurs doivent être sensibles.

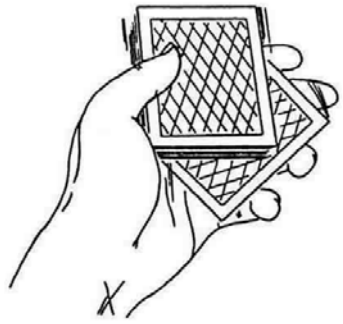
Tenez le jeu non égalisé, que vous venez d'étaler rapidement entre vos mains faces en bas en main gauche dans la position de la donne. Mettez la main droite par-dessus le jeu dans la position de la coupe pour, selon toute apparence, égaliser les cartes. Au même instant, alors que les carte ne sont toujours pas égalisées, l'index gauche boucle la carte inférieure du jeu. Dès que celle-ci se détache du coin inférieur droit du jeu, la dernière phalange du petit doigt gauche est complètement insérée dans la séparation ainsi créée. Le pouce droit dépasse de la petite tranche inférieure du jeu d'environ un centimètre. Le pouce gauche est allongé soit sur le dos du jeu, soit sur sa grande tranche gauche.



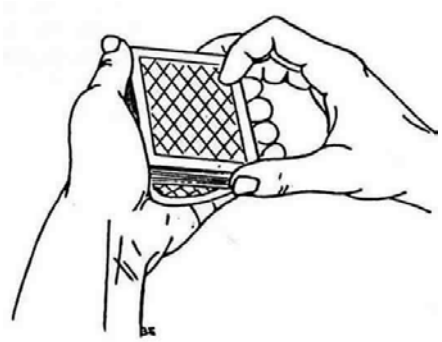
Dans un mouvement d'égalisation en quatre étapes, vous allez maintenant égaliser le jeu tout en empalmant la carte inférieure en main gauche. Dans la première étape, avancez le jeu de quelques centimètres, en ligne droite. Le pouce droit, qui dépasse toujours légèrement de l'arête inférieure de la petite tranche inférieure du jeu, vient automatiquement buter contre la petite tranche inférieure de la carte inférieure. Combinée à celle du petit doigt gauche, la pression du pouce droit qui fait glisser le jeu en avant a pour effet de faire pivoter la carte inférieure dans le sens des aiguilles d'une montre. Le majeur et l'annulaire se déplient imperceptiblement pour laisser passer le coin supérieur droit de la carte inférieure.

Chapitre 37

Cette illustration montre la même situation que la précédente, mais sans la main droite. La carte inférieure se trouve presque dans le prolongement de la main gauche, et le prochain mouvement l'amènera en position d'empalmage proprement dit. On voit que le majeur et l'annulaire sont déjà sur la petite tranche supérieure de la carte à empalmer. Pour que les spectateurs en voient pas les doigts gauches "se refermer" sur quelque chose, il faut que l'index, le majeur et l'annulaire de la main gauche soient l'un à côté de l'autre, et totalement relâchés.



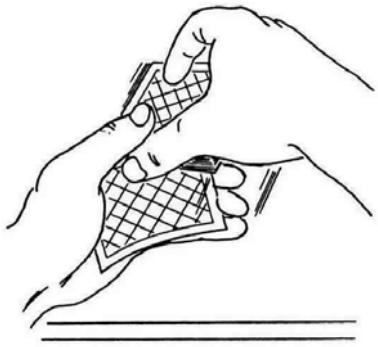
La main droite remet le jeu dans sa position de départ. En même temps, le petit doigt gauche se met à côté de l'annulaire sur la petite tranche supérieure de la carte inférieure. Le majeur, l'annulaire et le petit doigt se replient sans forcer et de manière imperceptible sur la carte à empalmer, pour permettre à l'index droit de se mettre sur la petite tranche supérieure droite du jeu, dans la position de la coupe. La carte se trouve maintenant en main gauche dans la position de l'empalmage classique. Dans le troisième mouvement d'égalisation, la main droite se déplace vers la droite, pour revenir ensuite sur le jeu dans le quatrième et dernier mouvement. La carte empalmée est entièrement cachée par le jeu, et reste invisible même si la main droite lâche le jeu.



Chapitre 37

La suite dépend des conditions spécifiques du tour que vous êtes en train de présenter. Une possibilité consiste à remettre le jeu au spectateur avec la main droite, en l'invitant à la mélanger. Pour ce faire, inclinez-vous d'abord un peu vers l'avant, puis avancez la main droite avant de laisser retomber la main gauche sur le rebord de la table, ou bien le long du corps une demi-seconde plus tard. Il est important de respecter la succession des mouvements dans cet ordre.

Veillez à ce que le pouce glisse sur le dos du jeu, par-dessus le pouce droit, pour finalement se détacher du jeu. Ne dressez pas le pouce gauche à la verticale - cette position n'est pas naturelle et vous trahirait.



Cette illustration montre comment la main gauche retombe tout naturellement sur le bord de la table après avoir quitté le jeu comme il vient d'être décrit. Une autre possibilité, que vous utiliserez sans doute souvent, est de laisser le bras retomber le long du corps. Pour de plus amples détails relatifs à la tenue de la carte empalmée en rapport avec l'attitude du corps entier, reportez-vous à la rubrique intitulée "La posture de la main qui tient des cartes à l'empalmage" (tome I).

Points importants

1. Pour la réalisation de cette technique, de l'étalement des cartes entre les mains à leur égalisation (et l'empalmage qui a lieu pendant ce temps), il me faut entre trois et quatre secondes (environ). Bien que ce temps puisse être adapté à la dynamique de chaque opérateur, il n'en constitue pas moins une indication.

Chapitre 37

2. Au début, vous aurez peut-être des difficultés à faire pivoter la carte à empalmer qui, au lieu de tourner à droite, avancera en ligne droite sous le poussée du pouce droit. Pour y remédier, laissez le petit doigt gauche immobile sur la carte. Il est également utile de pousser la carte. Il est également utile de pousser la grande tranche du jeu, qui est décalé vers l'avant, dans la fourche du pouce gauche, le thénar fournissant alors la légère contre-pression nécessaire pour faire pivoter la carte. Tout le reste dépend des positions relatives du pouce droit et du petit doigt gauche, et de la pression exercée par chacun d'eux, car ce sont ces deux doigts qui, avec la poussée du jeu vers l'avant, sont principalement responsables du mouvement pivotant de la carte.

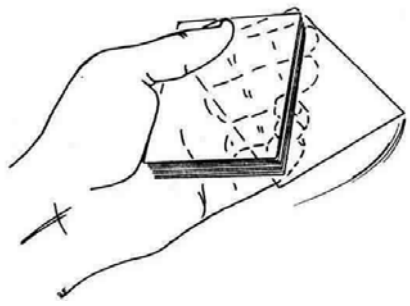
3. Je pense qu'il n'est pas utile que je vous dise qu'il ne faut en aucun cas regarder vos mains ou les cartes pendant l'exécution de l'empalmage, mais les spectateurs et, si le contexte du tour vous le permet, leur poser une question, ce qui constitue encore le meilleur détournement de l'attention qui soit.

4. Si vous voulez empalmer plusieurs cartes, le petit doigt gauche commence par garder une brisure au-dessus d'elles, laquelle peut être obtenue par boucle multiple, ou bien en effeuillant la petite tranche inférieure des cartes avec le pouce droit. A partir de là, l'empalmage se déroule exactement comme il est décrit ci-dessus.

7. L'empalmage du dessous en main droite

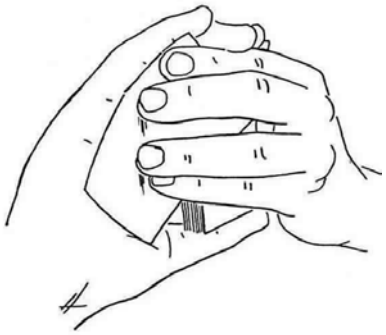
Voici ce que voient les spectateur: la main droite, après avoir transféré le jeu dans la main gauche, s'éloigne ou bien retombe le long du corps. En réalité, la carte inférieure du jeu est empalmée en main droite pendant le transfert. Mais rien ne s'oppose à ce que le jeu soit tenu en main gauche dès le départ, et à approcher la main droite pour empalmer la carte, à condition que le déplacement de la main droite soit justifié; cette justification peut consister à égaliser les cartes, par exemple.

La main droite tient le jeu faces en bas dans la position de la coupe. Elle le transfère en main gauche, qui le tiendra finalement dans la position de la donne. Au moment où le jeu est transféré en main gauche, les extrémités d'abord, puis les pulpes des index, majeur, annulaire et petit doigt de la main gauche se mettent sur la face de la carte inférieure du jeu, l'index recouvrant presque parfaitement le coin-index de la carte. La main droite continue son déplacement vers la gauche, et au cours de ce mouvement, la carte inférieure du jeu est pivotée vers la droite. La dernière phalange du petit doigt droit fait office de pivot, le coin supérieur droit de la carte s'appuyant contre sa pulpe. Dans l'illustration transparente ci-dessous, la main droite a été omise pour plus de clarté.

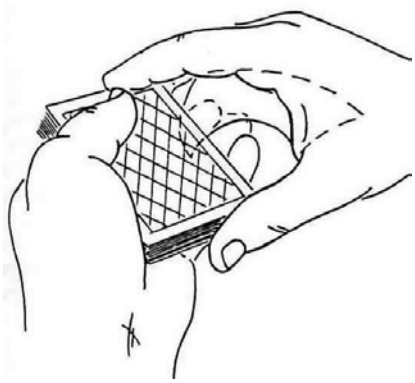


Chapitre 37

Le transfert du jeu dans la main gauche se poursuit, ce qui met la carte inférieure dans le prolongement de la main droite, la dernière phalange du petit doigt servant toujours de pivot autour duquel tourne le coin supérieur droit de la carte. La force motrice qui fait pivoter la carte est fournie par l'index gauche. Celui-ci pousse la carte inférieure, dans le coin-index, contre la face du jeu. Au cours de cette phase, l'annulaire gauche, légèrement replié, commence à pousser la carte dans la main droite, afin de lui permettre de la maintenir d'ores et déjà en place grâce à la pression en diagonale exercée par le petit doigt au coin supérieur droit et le thénar sur la petite tranche inférieure. L'illustration montre une vue du dessous.



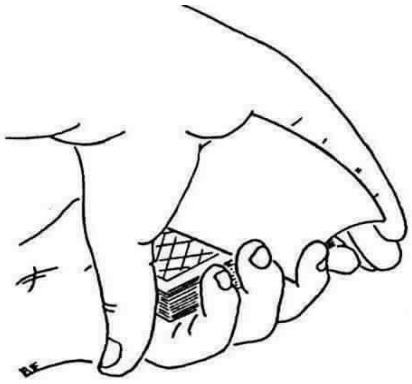
La main gauche maintient le jeu en place par la pression entre le pouce et l'index, un peu comme pour la technique du coup d'œil du spectateur. La main droite commence à s'éloigner vers la droite. En même temps, le majeur et l'annulaire gauche poussent encore un peu la carte dans la paume de la main droite. Pour éviter que les doigts de la main gauche n'aient à s'ouvrir de manière trop visible, la carte empalmée passe par-dessus eux en se recourbant. La dernière phalange de l'index droit, jusqu'ici repliée, se déplie, et se met à côté du majeur dès qu'elle quitte la petite tranche supérieure du jeu.



La main droite se déplace encore un peu vers la droite, puis s'abaisse, la carte empalmée passant alors par-dessus les extrémités des majeurs, annulaire et petit doigt gauches. L'illustration montre une autre possibilité de terminer le mouvement, la main droite s'élevant pour faire un geste. L'index gauche se met aussitôt sur la petite tranche supérieure du jeu, à sa place habituelle. La main droite retombe sur la table, ou sur le bord de celle-ci, ou bien le long du corps. Au moment où la carte est prise en main droite, le jeu est tenu dans la position de la donne légèrement ouverte. L'index, le majeur, l'annulaire et le petit doigt sont à demi dépliés. Cette position permet d'éviter aux doigts gauches d'avoir à se déplier d'abord et se refermer ensuite pendant l'empalmage, pour laisser passer la carte. Une fois la carte empalmée en main droite, la main gauche peut tenir le jeu dans la position normale de la donne, les doigts se repliant sur la grande tranche droite des cartes.

Chapitre 37

Si, pour une raison ou une autre, la main droite ne peut pas retomber le long du corps, elle peut également quitter le jeu en s'éloignant vers le haut pour, par exemple, ajouter vos lunettes ou votre nœud de cravate, ou bien prendre un objet; ou alors elle revient sur le jeu dans la position de la coupe, comme le suggère déjà l'illustration précédente. Dans ce cas, le majeur, l'annulaire et le petit doigt de la main gauche se replient tout naturellement autour de la grande droite du jeu. La carte, courbée, glisse entre les extrémités des doigts et la grande tranche du jeu. L'illustration montre une vue du dessous de ce mouvement.



Points importants

1. C'est avant tout la pression de l'index gauche sur le coin-index de la carte inférieure qui fait pivoter celle-ci, et cette pression s'exerce pour ainsi dire sans mouvements visibles.

2. La carte inférieure n'est pas décalée vers la droite par les doigts droits, c'est le jeu qui est déplacé au-dessus d'elle vers la gauche, la carte restant en place; c'est pour cela que presque aucun mouvement des doigts gauches n'est visible. C'est aussi la raison pour laquelle ces doigts restent un peu dépliés lorsque la carte a quitté le jeu.

3. Veillez à ce que le pouce droit soit plus ou moins parallèle à la surface supérieure du jeu pendant l'empalmage; c'est le meilleur moyen de s'assurer que la carte se mettra directement dans la bonne position dans la main droite.

4. Pour couvrir l'empalmage, la main droite peut être laissée retomber le long du corps. Voici d'autres possibilités: la main droite transfère le jeu en main gauche pour ramasser l'étui, ou changer de place une carte ou un autre objet sur la table. L'empalmage est

particulièrement bien couvert su chaque main peut déplacer une carte sur la table. Pour ce faire, la main gauche, qui tient le jeu, se retourne paume en bas et l'extrémité des doigts fait glisser la carte sur la table. Mais c'est à vous qu'il revient de trouver une attitude logique en fonction du tour et de votre style de présentation.

5. A supposer le jeu se trouve en main gauche dans la position de la donne, et que la main droite se mette par-dessus, dans la position de la coupe. Pour empalmer la carte dans cette position, l'index gauche peut légèrement boucler la carte inférieure, afin de la détacher suffisamment du jeu pour permettre aux doigts gauches de la transférer un main droite.

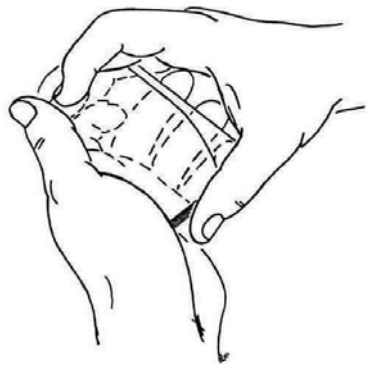
6. Veillez tout particulièrement à ne pas bouger visiblement les doigts de la main gauche.

8. L'empalmage en main droite de plusieurs cartes du dessous du jeu

Bien que cela soit rare, il peut néanmoins arriver que l'on ait besoin d'empalmer en main droite plusieurs cartes en provenance du dessous du jeu. La technique que voici permet de résoudre ce problème de manière satisfaisante. Elle m'a été montrée au Magic Castle par le célèbre Larry Jennings - peut-on souhaiter meilleure référence?

Le jeu est tenu faces en bas en main gauche dans la position de la donne. Le pouce est sur le jeu. Le petit doigt garde une brisure au-dessus des quatre cartes inférieures qui doivent être empalmées en main droite. La brisure a été obtenue soit par boucle, soit par étalement des cartes entre les mains. La main droite prend le jeu par au-dessus dans la position de la coupe. En même temps, l'index gauche se replie sur la face du jeu.

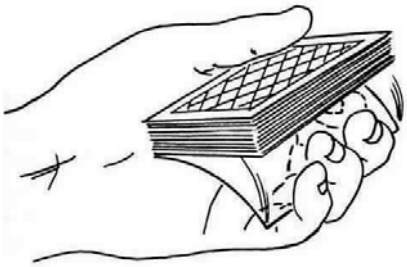
L'illustration montre une vue transparente.



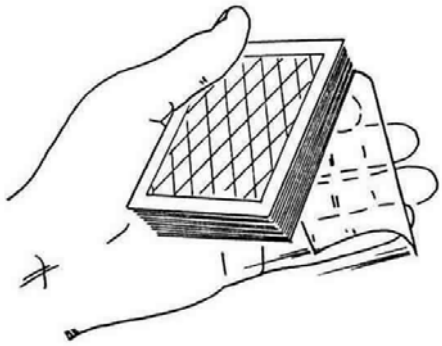
Le majeur, l'annulaire et le petit doigt de la main gauche tirent la grande tranche droite des cartes sous la brisure de deux centimètres environ vers le bas; bien que les cartes soient courbées sur toutes leur longueur, leur moitié gauche est toujours en contact avec la face du jeu. La pulpe du petit doigt de la main droite se met sur la petite tranche supérieure, tout près du coin supérieur droit. Les dernières phalanges du majeur, de l'annulaire et du petit doigt gauches sont sur le dos des cartes à empalmer, bien serrées les unes contre les autres, et forment avec l'index replié sur leur face une espèce d'étau dans lequel les cartes à empalmer sont fermement maintenues. L'illustration montre une vue transparente. Pour plus de clarté, la

Chapitre 37

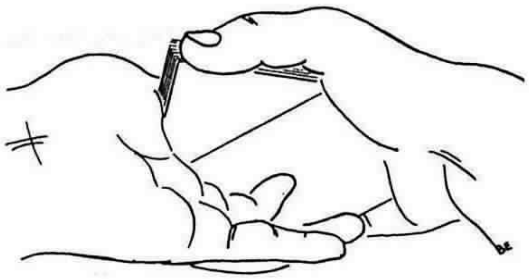
main droite, qui en réalité tient le jeu dans la position de la coupe, n'a pas été représentée.



Le pouce gauche ne bouge pas sur le dessus du jeu pendant que les autres doigts se déplient vers la droite. A cause de la contre-pression exercée par l'index gauche sur leur face, les cartes, prises en étau, se courbent. La dernière phalange du petit doigt droit bloque les cartes à leur coin supérieur droit et sert de butée, de sorte qu'elles pivotent en même temps, qu'elles se déplacent. A la fin de ce mouvement, le coin inférieur droit des cartes appuie contre la base du petit doigt droit. En même temps, les dernières phalanges des majeur, annulaire et auriculaire gauches se mettent automatiquement sur la grande tranche des cartes. Le pouce droit est parallèle à la petite tranche inférieure. La main droite sert de couverture et reste immobile au-dessus du jeu, dans la position de la coupe.



La main droite tient les cartes presque dans la position de l'empalmage classique. Trois points d'appui sont à l'œuvre: la base du petit doigt et du pouce, et le petit doigt. A partir de là, vous pouvez laisser retomber la main droite le long du corps, ou bien l'éloigner vers le haut pour faire un geste. Puis, prenez le jeu dans la position de la coupe, et égalisez-le au bout des doigts. Lorsque la main droite s'éloignent, le pouce gauche appuie le jeu contre la base de l'index (comme pour la technique du coup d'œil du spectateur).



Points importants

Chapitre 37

1. Au lieu d'être dans la main gauche dès le départ, le jeu peut aussi être tenu par la main droite dans la position de la coupe, le pouce droit gardant une brisure au-dessus de quatre cartes inférieures sur la petite tranche inférieure du jeu. Celui-ci peut alors être transféré dans la main gauche comme pour la technique de l'empalmage du dessous en main droite, où il est tenu dans la position de la donne. Les cartes peuvent maintenant être empalmées comme il vient d'être décrit. Cette dynamique peut être appropriée dans certaines circonstances.

2. L'étau formé par l'index d'un côté, le majeur, l'annulaire et l'auriculaire de l'autre, assure que les cartes restent groupées et égalisées lors de leur transfert secret dans la main droite. Ce qui est important, c'est que les cartes soient courbées dans le sens de leur longueur.

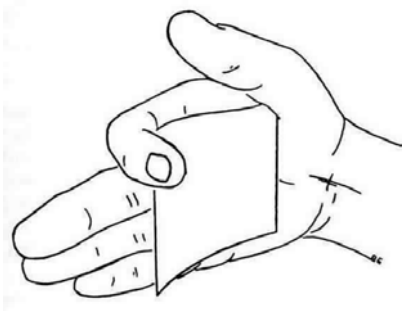
3. Vous trouverez dans la description de l'empalmage du dessous en main droite la meilleure manière d'éloigner la main droite du jeu.

9. La subtilité de Gordon Bruce

Voici, à mon sens, la meilleure méthode qui soit pour sortir d'une poche de pantalon une carte tenue à l'empalmage classique. Elle a été mise au point par l'expert aux cartes écossais, Gordon Bruce. Apparemment, ce n'est pas la main droite tout entière qui s'enfonce dans la poche, mais seulement le pouce et l'index. Malgré cela, la carte à l'empalmage est secrètement chargée dans la poche. Les poches classiques conviennent mieux à la mise en oeuvre de cette technique, c'est-à-dire celles qui sont un peu en biais sur les côtés du pantalon, bine qu'elle puisse aussi être adaptée à des poches horizontales, comme celles des blue-jeans, par exemple.

La main droite, qui tient la carte à l'empalmage classique, se dirige vers la poche droite du pantalon. Juste avant qu'elle ne pénètre dans la poche, c'est-à-dire au moment où elle la touche, l'index droit se replie, alors que les autres doigts se déplient. La carte empalmée est ainsi maintenue par la pression exercée sur sa petite tranche supérieure par l'index replié, et la base du pouce sur la petite tranche opposée.

L'illustration représente la main droite seule, bien qu'en réalité elle se trouve déjà à ce moment-là presque dans l'ouverture de la poche du pantalon.

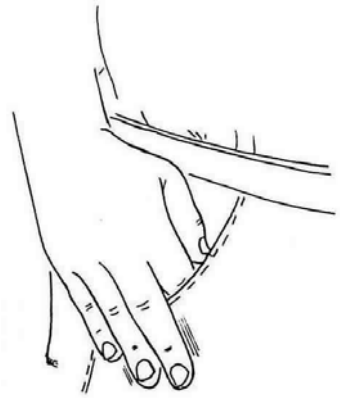


Le pouce et l'index entrent dans l'ouverture de la poche. Juste avant, l'index se replie encore un peu plus, afin de détacher la carte des autres doigts de deux centimètres environ - cette séparation est déjà visible dans l'illustration précédente. La carte pénètre ainsi dans la poche, parallèlement au tissu du pantalon, en même temps que le pouce et l'index. Le majeur,

Chapitre 37

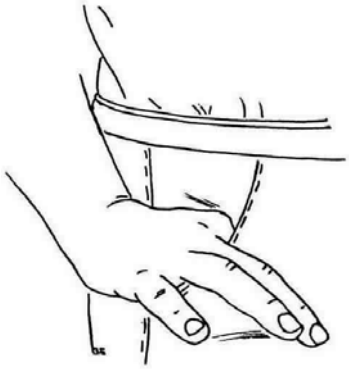
l'annulaire et l'auriculaire, dépliés et serrés les uns contre les autres, cachent la manœuvre du côté droit.

Attention: certaines poches ont un ourlet intérieur auquel la carte risque de rester accrochée. Pour éviter cela, l'index droit agrandit légèrement l'ouverture de la poche en poussant l'étoffe vers l'extérieur.



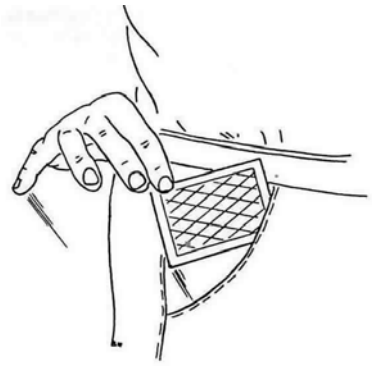
Maintenant, la main se plie au niveau du poignet, et le pouce et l'index s'enfoncent plus avant dans la poche. En même temps, le thénar appuie sur la petite tranche de la carte et finit de l'enfoncer complètement dans la poche. Ce mouvement a presque automatiquement pour effet de mettre la carte dans une position perpendiculaire à la main. L'illustration montre une vue latérale. Faites comme si vous cherchiez la carte tout au fond de votre poche, mais n'en faites pas trop - le tout dure à peine plus qu'une seconde.

Le mieux, c'est de mettre véritablement une carte dans votre, et ensuite de l'en retirer. Étudiez les mouvements que vous devez faire pour cela, et reproduisez-les aussi fidèlement que possible lorsque vous effectuerez la version simulée.



Saisissez la carte par son coin inférieur gauche entre l'index et le pouce et retirez-la de la poche en reculant la main. Comme vous pouvez le voir dans l'illustration, la carte forme avec la main un angle de 90° - un détail très important qui évite de créer un lien visuel entre la main qui a pénétré dans la poche et la carte qui en sort.

Chapitre 37



Points importants

1. Cette technique simule une action effectuée “du bout des doigts”; il faut donc procéder avec délicatesse et, pour la mettre en valeur, une certaine lenteur.

2. Une poche est somme toute assez profonde; par conséquent, imitez cette “plongée dans les profondeurs” en faisant semblant de chercher la carte tout au fond de la poche.

10. La carte retirée de la poche intérieure de la veste

Cette technique permet de retirer une carte empalmée en main droite de la poche intérieure droite de sa veste avec la main gauche. Celle-ci, montrée vide au préalable, s’enfonce dans la poche et en retire la carte, qui a en fait été “livrée” par la main droite. Le principe subtil sur lequel repose la méthode rejoint celui des transferts d’empalmage mis au point par Vernon.

La main droite tient une carte à l’empalmage, et vous voulez faire croire qu’elle se trouve dans la poche intérieure droite de votre veste, d’où vous allez la retirer. Le jeu est sur la table, ou bien entre les mains d’un spectateur auquel vous l’avez remis. Tapotez la veste avec vos deux mains, comme si vous vouliez vous assurer de ce que vous avez dans vos poches. Veillez à ce que les deux mains offrent un aspect semblable. La carte empalmée peut être plaquée contre l’étoffe, ce qui permet à la main droite d’aller et venir le long du revers.

Soudain, vous semblez sentir quelque chose avec la main droite. Cette “découverte” se reflète dans l’expression de votre visage ainsi que par le fait que vous appuyez plusieurs fois de suite la main droite sur la poche inférieure (il faudra, mesdames, que vous adaptiez ces mouvements à votre morphologie), avant d’écarter le pan de la veste. Après avoir tapoté ainsi

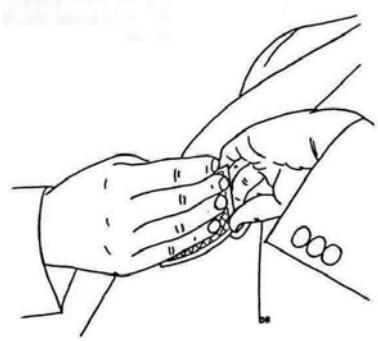
Chapitre 37

sur la poche, la main droite saisit le revers de la veste qu'elle ouvre légèrement.

La main gauche, montrée incidemment vide, ouvre alors prudemment la poche intérieure droite de la veste, pour vous permettre d'y jeter un coup d'œil. Écartez de nouveau la main gauche, et laissez le plan de la veste retomber sur votre poitrine. La main droite, quant à elle, ne lâche pas le revers pendant que la gauche fait un geste en direction des spectateurs assis à votre gauche, et que vous vous tournez légèrement vers eux. Les spectateurs peuvent ainsi constater une fois de plus que la main gauche est vide. A ce moment-là, il y a lieu de faire une remarque en rapport avec le tour.

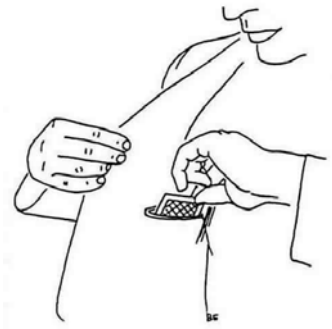
Votre remarque faite, la main droite ouvre de nouveau un peu le pan de la veste, afin de faciliter le passage de la main gauche se dirigeant vers la poche. Vous êtes toujours un peu tourné vers la gauche; la main gauche se met sous le pan de la veste, près de la poche, pendant que la main droite pousse la carte empalmée sous le revers à l'aide du majeur et de l'annulaire. La carte glisse le long de la doublure, dirigée essentiellement par le majeur, pour être saisie par sa petite tranche inférieure par la main gauche pliée au niveau du poignet, entre l'index et le majeur tendus qui l'amènent au-dessus de la poche et la lâchent immédiatement pour qu'elle y tombe. Pour faciliter cette manœuvre, on peut préparer la poche en mettant au fond de celle-ci un mouchoir roulé en boule, ou bien une carte de visite, posée de travers. Ou alors, poussez carrément la carte dans la poche avec la main gauche en veillant à ne pas faire de mouvements visibles.

Chapitre 37



Dès que la carte est dans la poche, tournez-vous vers votre droite, et ouvrez davantage le pan droit de la veste avec la main droite. Ce n'est que maintenant que la main gauche fait semblant de pénétrer dans la poche pour en retirer ostensiblement la carte que vous venez d'y mettre.

J'ai décomposé cette technique en plusieurs phases afin d'en souligner tous les détails importants. Mais, comme toujours, posez-vous la question suivante: si je faisais réellement ce que jeu prétends faire, comment cela se passerait-il? C'est la réponse à cette question qui vous dira comment enchaîner ces différentes phases le plus naturellement possible.



Chapitre 37

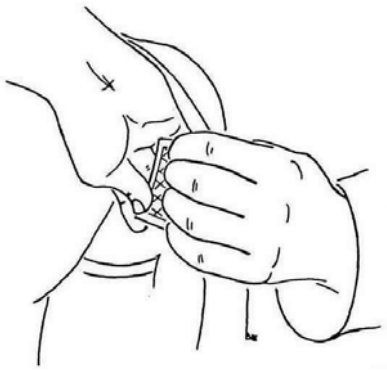
11. Le transfert de cartes empalmées dans la veste

Cette superbe méthode a été mise au point par Jean Faré. Elle vous permet, tout en montrant apparemment vos deux mains vides, de retirer une carte empalmée de la poche inférieure de la veste. Le secret réside dans une séquence subtile de mouvements naturels et logiquement justifiés, au cours de laquelle la carte empalmée est transférée d'une main dans l'autre.

La main droite tient une carte à l'empalmage classique. Vous allez donner l'illusion que cette carte se trouve dans la poche inférieure droite de votre veste, d'où vous la retirez. Supposons que la main droite tienne le jeu par au-dessus dans la position de la coupe. Montrez, en faisant un geste, que vous n'avez rien dans la main gauche, puis saisissez le revers gauche de votre veste, que vous écartez légèrement. Pendant que vous regardez à l'intérieure de la veste, la main droite pose le jeu sur la table. Vous êtes légèrement tourné vers la gauche, de manière à permettre aux spectateurs de voir clairement l'intérieur de votre veste.

Reportez maintenant votre regard sur les spectateurs tout en vous tournant face à eux, et peut-être même légèrement à votre droite. La main droite croise votre regard et se dirige vers la poche intérieure gauche de la veste. Lorsqu'elle est cachée par le pan de celle-ci, la main droite se retourne, de manière à permettre aux extrémités de l'index, du majeur, de l'annulaire et du petit doigt de toucher la doublure de la veste, et au dos de la main d'entre en contact avec votre poitrine. L'illustration montre comment les doigts de la main droite sont repliés et comment, avec l'aide du pouce, qui se met sur le dos de la carte contre les jointures des dernières phalanges de l'index, du majeur, de l'annulaire et du petit doigt de la main gauche. Ces doigts, repliés, maintenant la carte contre la doublure de la veste.

Chapitre 37



Votre texte muet (tome I) dit à peu près ceci: *"Dans la poche intérieure gauche de ma veste... un petit instant... ah oui... elle est dans la poche droite... excusez-moi!"* La main droite se retire de la veste et s'éloigne vers la droite, montre incidemment qu'elle est vide, et se saisit du revers droit de la veste pour l'ouvrir légèrement. La main gauche se déplace de gauche à droite sur la poitrine le long d'une trajectoire rectiligne pour se diriger vers la poche intérieure droite de la veste. Face au public au début du mouvement, vous tournez légèrement vers la gauche dès que la main gauche est à l'abri derrière le pan de la veste. Enfoncez la carte avec sa petite tranche libre dans la poche, puis tournez-vous un peu à droite. La main droite écarte le pan droit de la veste un peu plus afin de permettre aux spectateurs de voir la poche inférieure, ainsi que la main gauche qui en retire lentement et ostensiblement la carte tenue du bout du pouce et de l'index, comme le montre la dernière illustration de la technique précédente.

Points importants

1. Le double croisement du regard lorsque la main droite entre dans la veste pour la première fois est un moment important du détournement de l'attention: lorsque la main droite se met derrière le pan gauche de la veste, votre regard la croise en se dirigeant vers la droite. Ensuite, lorsque la main gauche se met sous le pan droit de la veste en passant devant votre poitrine, votre regard se dirige de nouveau vers la gauche. L'attention des spectateurs étant ainsi divisée, la manœuvre est mieux couverte. Adaptez-la à votre propre rythme pour que les gestes aient l'air parfaitement naturel: ce n'est que dans ces conditions qu'ils n'éveilleront pas les soupçons des spectateurs.

2. Ayez toujours à l'esprit ce que le spectateur doit voir: la main droite va dans la poche intérieure gauche de la veste; n'y trouvant rien, vous mettez la main gauche dans la

poche intérieure droite de la veste, dans laquelle vous trouvez “effectivement” la carte. Cette fiction doit être étayée par l’expression de votre visage, le langage de votre corps, ainsi que vos commentaires, muets ou autres.

3. La main gauche ne tient pas la carte empalmée à proprement parler; elle la maintient simplement contre la paume avec les deux dernières phalanges des doigts, et la cache avec le dos de la main pendant le transfert devant la poitrine de gauche à droite. Le pouce gauche est allongé à côté de l’index. N’essayez donc pas d’empalmer la carte de quelque manière connue que ce soit, maintenez-la simplement en place contre l’intérieur de la main.

4. Votre crédibilité est une affaire d’attitude mentale: lors du transfert de la carte, vous ne devez pas penser que vous êtes en train de passer la carte d’une main dans l’autre, mains simplement que vous voulez mettre la mains dans la poche intérieure de la vaste. Si vous pensez à cela, vous aurez automatiquement le langage du corps approprié, ainsi que le bon tempo et une bonne coordination des mouvements. Ne négligez pas cet aspect “interne” du déroulement de la technique, car il permet d’augmenter votre crédibilité, comme le rappelle constamment Slydini dans ses livres.

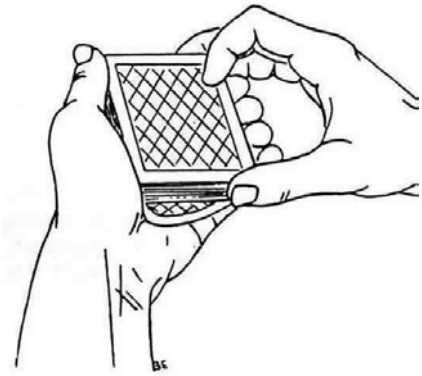
5. Dans la description ci-dessus, lorsque je dis que le corps se tourne légèrement vers la gauche ou la droite, j’entends par là des rotations vraiment très minimes, qui ne vous mettent en aucun cas de profil par rapport aux spectateurs, comme on voit parfois encore chez des manipulateurs de scène de la vielle école, qui montre constamment leur profil pour dissimuler leurs prises.

12. La remise sous le jeu de cartes tenues à l’empalmage classique

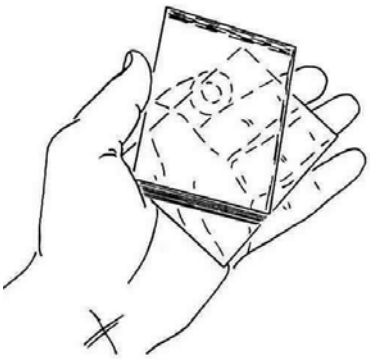
Les cartes sont tenues à l’empalmage classique dans la main gauche et doivent être remises sous le jeu pendant que celui-ci est égalisé. La technique que voici est celle de S. W Erdnase, le joueur légendaire, qui l’a décrite dans son célèbre traité *L’Expert aux Cartes*.

La main gauche tient une (ou plusieurs!) cartes à l’empalmage classique, les faces des cartes étant en contact avec la paume. La main gauche est dans l’une des postures décrites dans l’article “La posture de la main qui tient des cartes à l’empalmage” (tome I). Pour les besoins de l’explication, supposons qu’elle soit posée sur le bord de la table. La main droite tient le jeu faces en bas dans la position de la coupe. Elle vient de le ramasser sur la table, ou bien de le prendre de la main d’un spectateur. Posez le jeu en main droite sur les cartes empalmées. La main gauche vient à la rencontre de la droite, de sorte que chacune n’ait qu’une moitié du chemin à faire, et prend le jeu dans la position de la donne. La main droite peut lâcher le jeu pendant quelques secondes, pour faire un geste. Dans ce cas, n’oubliez pas de mettre l’index sur la petite tranche supérieure du jeu.

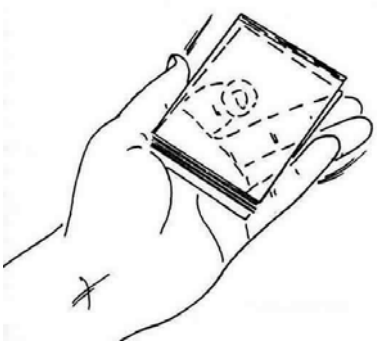
Chapitre 37



Vous semblez alors remarquer, sans rien dire toutefois, que le jeu n'a pas encore été égalisé. La main droite tient le jeu dans la position de la coupe, ou bien le reprend dans cette position si elle l'a lâché pendant quelques instants. Le tranche droite des cartes empalmées, en passant autour du coin supérieur droit de cartes. La main gauche commence à égaliser le jeu. Pour ce faire, le pouce se met sur la grande tranche gauche des cartes et glisse vers l'arrière le long de celle-ci. En même temps, le majeur, l'annulaire et l'auriculaire se déplient. L'index gauche se replie sous le jeu et le pousse vers le haut pour l'amener au bout des doigts gauches. L'illustration montre une vue transparente du dessus; la main droite, qui tient toujours le jeu dans la position de la coupe, n'a pas été représentée.



Continuez le mouvement d'égalisation, en glissant les doigts gauches jusqu'aux coins inférieurs du jeu. A ce moment-là, le jeu se trouvera au bout des doigts, et la carte empalmée presque à égalité avec les autres cartes. L'illustration montre une vue transparente du dessus, toujours sans la main droite qui continue de tenir le jeu dans la position de la coupe. Terminez l'égalisation en ramenant les doigts gauches vers l'avant, dans leur position de départ, et laissez retomber le jeu dans la position normale de la donne.



Chapitre 37

Points importants

1. Il faut que le transfert du jeu de la main droite dans la main gauche soit justifié; faites-en un geste intermédiaire, tout comme le mouvement d'égalisation.

2. Lorsque vous transférez le jeu dans la main gauche, vous pouvez l'y laisser pendant quelques secondes, le temps de faire un geste avec la main droite; en suite seulement, mettez la main droite sur le jeu pour l'"égaliser".

Chapitre 37

B. TOURS UTILISANT L'EMPALMAGE

1. LA CARTE DANS LE VERRE

Cette production très spectaculaire d'une carte librement choisie a été mise au point par Vani Bossi, qui m'a donné la permission de publier sa routine ici pour la première fois. C'est un tour idéal pour une présentation impromptu.

Effet:

Le spectateur choisit librement une carte, qu'il peut d'ailleurs signer, et la remet dans le jeu. Celui-ci est alors étalé en un long ruban faces en bas sur la table, et le magicien promène un verre vide au-dessus de l'étalement. Soudain la carte apparaît dans le verre!

Déroulement de l'effet:

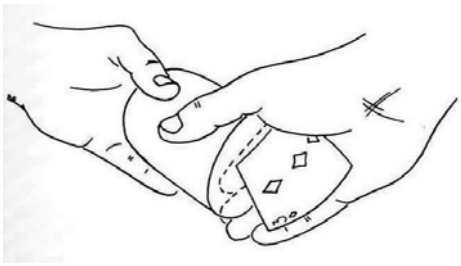
1. Pour la réalisation de cet effet, outre le jeu de carte, il vous faut un verre à eau légèrement conique haut d'une dizaine de centimètres. Dès que vous aurez compris la technique de la charge, mettez-vous en quête d'un verre que vous aurez bien en main. Au départ, celui-ci est posé sur la table, à votre gauche, ouverture en haut. Faites choisir une carte, faites-la éventuellement signer, et après sa remise dans le jeu, contrôlez-la sur celui-ci en utilisant l'une des nombreuses méthodes décrites dans ce cours.

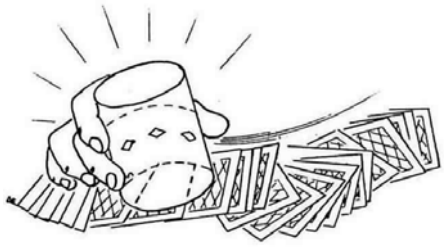
2. Tenez le jeu faces en bas en main gauche, dans la position de la donne. La main droite le prend (geste intermédiaire) par au-dessus, dans la position de la coupe, afin de libérer la main gauche pour lui permettre de prendre le verre. Soulevez celui-ci et tenez-le ouverture vers le public. *"Comme vous pouvez le constater, le dernier qui a utilisé ce verre n'y a pas laissé grand-chose!"* - ou quelque chose dans ce genre, l'important étant que vous attirez l'attention des spectateurs sur le verre, et qu'ils puissent constater qu'il vide. Au même instant, la main droite empalme la carte supérieure à l'aide de l'empalmage d'une main. L'empalmage est ainsi doublement couverte car, à ce moment-là, la main droite se déplace vers la droite pour étaler le jeu - c'est-à-dire aussitôt que la carte a été empalmée - en un long ruban de gauche à droite sur la table, et l'attention des spectateurs est attirée par le verre que vous leur montrez.

Vous allez maintenant charger secrètement la carte dans le verre. Pour ce faire, la main

Chapitre 37

gauche transfère celui-ci dans la main droite (geste intermédiaire), pour indiquer les cartes étalées pendant que vous dites: *"Surtout n'oubliez pas votre carte qui se trouve quelque par dans le jeu."* Au moment où elle reçoit le verre, la main droite se ferme légèrement pour en épouser la forme. La carte empalmée est entièrement sous le contrôle du thénar et du petit doigt. L'index se déplie légèrement pour tenir le verre autour de son ouverture avec l'aide du pouce. Le majeur, l'annulaire et le petit doigt restent légèrement repliés, ce qui a pour effet de faire pénétrer le coin supérieur droit de la carte à l'intérieur du verre, où elle reste dans cette position pendant une seconde. Pendant cette manœuvre, le verre est tenu presque horizontalement à la surface de la table, ce qui non seulement facilite la charge, mais en assure la couverture maximale; en outre, la main droite, n'ayant pas besoin de changer de posture, accélère la manœuvre de la charge.





3. Deux mouvements supplémentaires (également intermédiaires) vont introduire la carte complètement dans le verre. La main droite se déplace jusqu'à l'extrémité gauche de l'étalement; au cours de ce déplacement, le petit doigt et la tranche libre de la carte à moitié introduite, ce qui la fait pénétrer encore un peu plus dans le verre. Sans marquer d'interruption, la main droite revient vers la droite, en appuyant le verre sur le ruban de cartes, ce qui a pour effet de déranger celui-ci, mais aussi d'enfoncer complètement la carte dans le verre. Faites alors pivoter celui-ci de 90° vers le public, qui peut ainsi voir la carte subitement apparue à l'intérieur du verre, au milieu de l'étalement!

Dernières réflexions

1. Cette séquence est à mon avis une superbe synthèse de mouvements économiques et de techniques parfaitement appropriées. Vous pourriez bien sûr remplacer l'empalmage à une main par un empalmage à deux mains, avant de prendre le verre; l'effet resterait spectaculaire, mais sa structure perdrait son élégance et son harmonie.

2. Cette technique permet également d'introduire deux carte dans le verre; ainsi, les spectateurs voient d'abord une carte qui n'est pas la carte choisie. La carte "fausse" est alors transformée dans la carte du spectateur avec la technique de José Carroll.

Chapitre 37

2. LA PRÉDICTION OUVERTE

Paul Curry est à l'origine du thème de ce tour, qu'il a formulé comme un problème dans les années quarante. Depuis, d'innombrables solutions ont été proposées, qui font appel à toutes les ressources offertes par la magie des cartes. La solution que voici, imaginée par Bernard Bilis, qui m'a donné la permission de la révéler ici pour la première fois, ne se sert pas de carte truquée ni de préparation, et peut être présentée avec n'importe quel jeu en toutes circonstances, ou presque.

Effet:

Le magicien pose une prédiction visible sur la table. Un spectateur distribue les cartes d'un jeu mélangé uen à une tout en les retournant faces en haut au fur et à mesure, jusqu'à ce qu'il arrive à la carte prédite. En outre, il est invité à distribuer une carte face en bas quand bon lui semble. Après avoir distribué la totalité des cartes, sans avoir rencontré la carte prédite, il apparaît que la carte donnée face en bas par le spectateur est précisément celle-là!

Déroulement de l'effet:

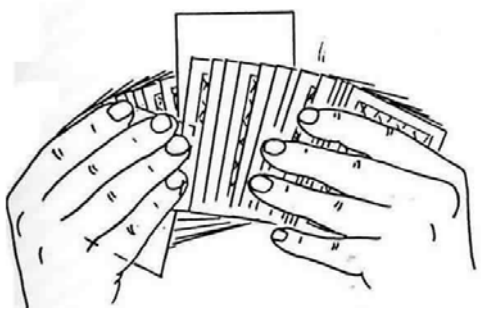
1. Avant ou pendant le déroulement de votre séance, retirez secrètement du jeu une carte dont vous notez l'identité - comme par exemple le quatre de carreau. Si vous effectuez cette préparation avant le début de la présentation, mettez la carte dans la poche extérieure droite de votre veste; si vous la soutirez du jeu en cours de séance, en utilisant par exemple "La technique du giron de Fred Kaps", vous pouvez la laisser sur votre giron. Le tour commence véritablement lorsque vous remettez le jeu à un spectateur en l'invitant à le mélanger. Pendant qu'il s'exécute, vous avez largement le temps de mettre la carte en attente dans le chargeur constitué par un pli du pantalon sur la cuisse (cette technique est expliquée plus loin). (Si vous êtes debout, et que vous ne disposez donc pas de cette possibilité, laissez la carte dans votre poche et ne la prenez que plus tard à l'empalmage de la main droite). Bien que personne ne fasse attention à vous à ce moment-là, vous pouvez couvrir la mise en place du paquet de carreau en cherchant papier et stylo dans votre poche, pour rédiger votre prédiction (vous écrivez simplement "4 de carreau" sur le papier) que vous posez,côté prédiction visible, sur la table, en disant: *"Voici une prédiction, que vous pouvez tous lire."*

2. Demandez au spectateur, une fois qu'il a bien mélangé le jeu, de le tenir faces en bas dans la position de la donne. Dites-lui *"Prenez le jeu en main comme si vous deviez distribuer les cartes pour une partie de gin ou de bridge."* Puis, invitez-le à distribuer les cartes une à une en un paquet sur la table, tout en les retournant faces en haut au fur et à mesure, et à s'arrêter lorsqu'il donnera la carte faisant l'objet de votre prédiction. En outre, pendant qu'il distribuera ainsi les cartes, il en donnera une, *sans la retourner face en haut*, quand bon lui semblera. Après vous être assuré que le spectateur a bien compris vos instructions, dites-lui de commencer. Il distribuera toutes les cartes faces en haut à l'exception d'une seule qu'il laissera face en bas, puisque la carte de prédiction - le quatre de carreau dans notre exemple - ne fera pas son appariation. Le suspense va croissant au cours de la distribution des cartes, puisque moins il en reste entre les mains du spectateur, plus les chances sont grandes que, le quatre de carreau n'ayant toujours pas fait sont apparition, il s'agisse précisément de la carte que le spectateur a donné face en bas. La distribution du spectateur vous laisse largement le temps de récupérer le quatre de carreau et de l'empalmer en main droite, avec la face de la carte contre la main.

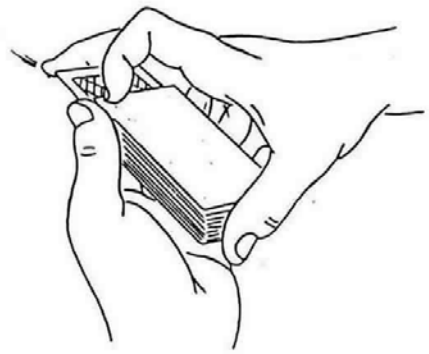
3. Prenez le jeu faces en haut que le spectateur vient de distribuer, et étalez-le entre vos mains, la carte empalmée étant manœuvrée sous l'étalement comme il est expliqué dans la

Chapitre 37

technique “Le retournement avec l’empalmage” de Paul LePaul (plus loin). Faites défiler les cartes de la main gauche dans la mais droite jusqu’à ce que arriviez à la carte face en bas. La main gauche s’avance alors, emportant avec elle toute les cartes qu’elle tient, y compris la carte face en bas, pour revenir en arrière en laissant cette dernière dépasser de la petite tranche supérieure de l’étalement de la moitié environ de sa longueur. Au cours de cette manœuvre, la carte empalmée est glissée sous la carte quelconque face en bas. L’illustration montre une vue du dessous de cette manœuvre en train de se réaliser.

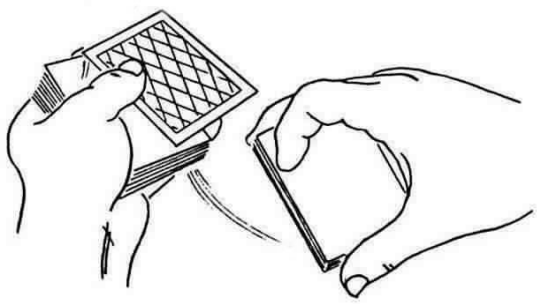


Cela fait, rassemblez de nouveau les cartes, de manière que le jeu soit égalisé, à l’exception de la carte quelconque qui dépasse toujours de la petite tranche supérieure. Pendant le rassemblement de l’étalement, la carte empalmée est automatiquement tournée dans le sens du jeu, rotation d’ailleurs déjà suggérée dans l’illustration ci-dessus. La manœuvre suivante va consister à échanger secrètement la carte quelconque face en bas contre le quatre de carreau. La main droite enfonce la carte quelconque dans le jeu en appuyant sur sa petite tranche supérieure, comme le montre l’illustration ci-dessous. En même temps, le majeur soulève la petite tranche supérieure de la carte pour que celle-ci vienne s’ajouter sur la face de la portion supérieure du jeu.



A l’instant même où cette carte est égalisée avec le jeu, la main droite soulève toute la portion supérieure, y compris la carte quelconque face en bas qui vient de s’y rajouter. En même temps, la main gauche s’avance avec sa portion et le pouce gauche pèle la carte supérieure de celle-ci (le quatre de carreau face en bas) sur la table, comment le montre l’illustration ci-dessous. Vous avez ainsi filé la carte quelconque contre le quatre de carreau.

Chapitre 37



4. Regardez le spectateur et demandez-lui de lire à voix haute la prédiction que vous avez écrite. Profitez de ce détournement de l'attention pour mettre le paquet en main droite sous celui en main gauche, et transférer ainsi la carte quelconque face en bas sous le jeu faces en haut. Le spectateur, après avoir lu votre prédiction, retourne la carte sur la table face en haut: c'est le quatre de carreau! Profitez de la salve d'applaudissements qui suit cette révélation pour remettre la carte quelconque dans le même sens que les autres (pour ce faire, vous pouvez utiliser "Le retournement par retournement du jeu" (tome I).

Dernière réflexion

Comme je l'ai dit dans l'introduction de cet effet, d'innombrables méthodes ont été mises au point pour le réaliser. Si, au lieu de faire distribuer les cartes par le spectateur, vous les distribuez vous-même, vous pouvez obtenir le même effet, toujours sans carte truquée, en utilisant par exemple la donne en second ou la donne du dessous.

Chapitre 38

"Le trop est toujours ennuyeux."
(Baltasar Gracian)

Chapitre 38 LES TECHNIQUES DE L'ENLEVAGE ET L'EMPALMAGE LATÉRAUX

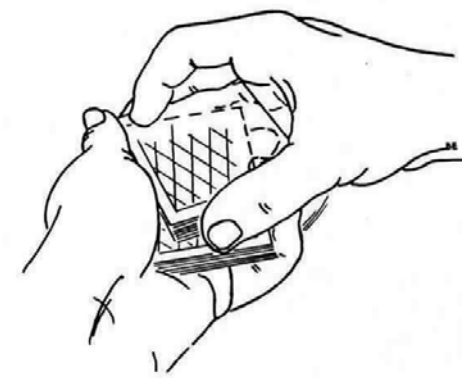
Comme le saut-de-coupe, l'enlevage / empalmage latéral est une technique directe et économique pour contrôler une ou plusieurs carte. Nous ferons une distinction entre l'enlevage latéral et l'empalmage latéral. Au cours d'un enlevage latéral, la main qui égalise le jeu (dans la plupart des cas) prend la carte, sans toutefois la mettre en position d'empalmage, pour la transférer secrètement soit sur le jeu, soit dessous, soit dans n'importe quel autre endroit de celui-ci. Au cours d'un empalmage latéral, par contre, la carte est vraiment mise à l'empalmage - il s'agit le plus souvent, mais pas toujours, de l'empalmage classique - et la main s'éloigne avec la carte empalmée. Les deux techniques sont particulièrement économiques parce qu'elles sont réalisées sous le couvert d'une innocente égalisation du jeu, et que seule la carte contrôlée est déplacée, l'ordonnance des autres cartes n'étant pas altérée. Chacune des techniques s'exécute en quatre phases: tout d'abord, la carte est localisée (au moyen d'une brisure, d'une carte en saillie interne d'un décalage, d'une corne, etc.). Ensuite, la phase préparatoire à l'enlevage et à l'empalmage proprement dit, consiste à mettre la carte dans la meilleure position possible pour un transfert invisible. Troisième phase: l'empalmage ou l'enlevage proprement dit. Pour l'enlevage latéral, la carte est tenue dans une position bien précise, et transférée de sa positon d'origine à une autre, déterminée à l'avance. Pour l'empalmage latéral, cette phase consiste à empalmer la carte. c'est-à-dire que toutes les remarques concernant l'empalmage en général entre en ligne de compte (tome I). Quatrième phase: la couverture, qui intervient pour donner à l'ensemble du mouvement un aspect naturel, n'éveillant pas les soupçons. Ayez toujours présent à l'esprit ces quatre phases, qui ont été intégrées dans les descriptions ci-dessous.

A. LES TECHNIQUES DE L'ENLEVAGE ET L'EMPALMAGE LATÉRAUX

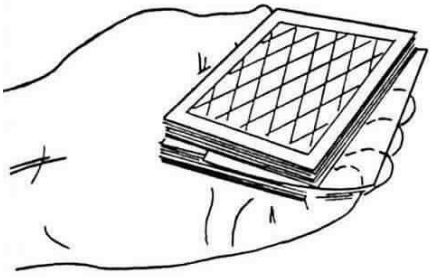
1. La technique de base de l'enlevage latéral

Le petit doigt gauche garde une brisure sous la carte qui doit être enlevée. Le jeu est rapidement égalisé au bout des doigts, puis remis dans la position normale de la donne. La main droite tient le jeu par au-dessus, dans la position fermée de la coupe. Le pouce gauche est allongé sur la grande tranche gauche du jeu. La main gauche se tourne légèrement vers la gauche, et tire ainsi la portion inférieure du jeu vers l'arrière et la gauche. Simultanément, les doigts de la main gauche se replient et leurs extrémités se mettent en contact avec la face de la portion supérieure. Le pouce gauche reste constamment en contact avec la grande tranche gauche de la portion supérieure du jeu, sur toute sa longueur, et sert d'axe de rotation; il dissimule le décalage entre les deux portions du jeu.

Chapitre 38

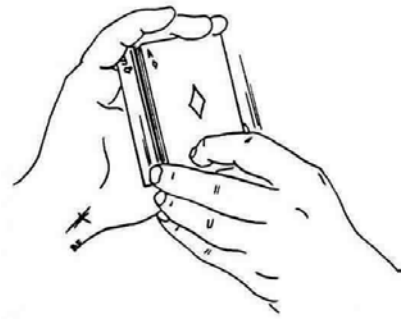


Les extrémités du majeur et de l'annulaire touchent la face de la portion supérieure du jeu. Refaites maintenant le mouvement effectué il y a un instant par la main gauche vers l'extérieur dans le sens inverse, c'est-à-dire vers l'intérieur, ramenant ainsi la portion inférieure à égalité avec la portion supérieure. En même temps, les extrémités des doigts gauches appuient assez fortement sur la face de la carte inférieure du paquet supérieur, qui est par là même décalée vers la droite, en biais. Si les ongles sont très courts, les dernières phalanges des doigts peuvent carrément être insérées dans la brisure et, en se dépliant, "rouler" la carte hors du jeu, le contact entre la peau et la surface de la carte étant alors plus long. Le jeu est de nouveau égalisé. Pendant que la portion inférieure du jeu est égalisée, la portion supérieure, elle, ne bouge pas. Les spectateurs voient le jeu, exception faite des côtés couverts.

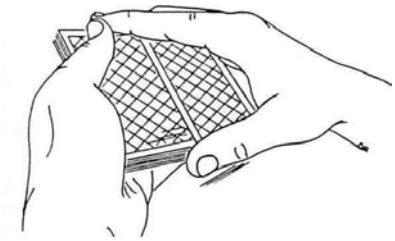


La main droite soulève le jeu au bout des doigts. Simultanément, la main gauche fait glisser son pouce de haut en bas le long de la grande tranche gauche du jeu dans un mouvement d'égalisation (reportez-vous à l'illustration), puis de nouveau vers l'avant, le majeur, l'annulaire et l'auriculaire accompagnant ce mouvement sur la grande tranche opposée. L'index gauche replié est en contact avec la face du jeu. Celui-ci est remis dans la position normale de la donne; la pouce gauche se met sur le jeu et le plaque contre la base de l'index comme pour la technique du coup d'œil du spectateur. La carte est tenue ainsi: son coin supérieur droit contre le milieu de la grande tranche inférieure de la première phalange du petit doigt.

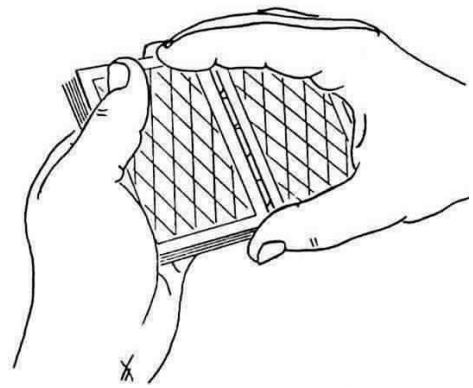
Chapitre 38



Maintenant, la main droite égalise le jeu et enlève la carte pour la transférer dessus. Pour cela, elle se déplace vers la droite sans faire bouger les doigts, qui glissent simplement vers la droite le long des petites tranches. A cause de la pression exercée en diagonale sur la carte par le pouce et le petit doigt, la carte suit automatiquement le déplacement de la main. Il est tout à fait naturel que vous incliniez le jeu un peu vers l'arrière, ce qui empêche les spectateurs d'en voir le dessus. Cette position ne dure qu'une seconde. Dans l'illustration, l'index droit est déplié sur toute sa longueur pour que vous puissiez mieux voir la carte enlevée. En réalité, il est légèrement replié sur le jeu.



La main droite continue son déplacement vers la droite jusqu'à ce que la carte enlevée se dégage complètement du jeu. La pression exercée par le pouce gauche évite aux deux portions du jeu de se décaler. La main droite ne lâche jamais complètement le jeu - c'est en cela que réside le point fort de cette technique. Les extrémités du majeur et de l'annulaire de la main gauche appuient légèrement contre la face de la carte enlevée et la soulève de quelques millimètres comme les vérins hydrauliques. La main droite termine son mouvement d'égalisation en faisant marche arrière et en déposant la carte enlevée sur le jeu. Les spectateurs ne peuvent pas voir ce dépôt car pendant cette manœuvre, qui dure à peine une seconde, le jeu est naturellement incliné vers vous. Pour terminer, ramenez le jeu en position horizontale et égalisez-le au bout des doigts.



Chapitre 38

Points importants

1. Je parlerai plus loin, dans la section intitulée “Couvertures pour l’enlevage latéral”, de la justification de la présence de la main droite au-dessus du jeu, en donnant quelques exemples concrets.

2. Au début, la main droite tient le jeu dans la position fermée de la coupe. La petite tranche supérieure du jeu est ainsi cachée aux yeux des spectateurs, ce qui les empêche de voir le décalage entre les deux portions.

3. Le dégagement hors du jeu de la carte doit être bien compris. Il consiste en deux phases. Premièrement, le décalage de la portion inférieure du jeu vers la gauche, qui aboutit à la formation d’une espèce de configuration en V à cause de la rotation de la main gauche. Le jeu ne “s’ouvre” que le long de sa grande tranche droite, afin de permettre l’introduction de l’extrémité des doigts gauches dans l’ouverture. La grande tranche gauche de la portion supérieure du jeu glisse sur le dessus de la portion inférieure pendant le décalage des deux portions. Deuxièmement, le déplacement en sens inverse de cette portion, au cours duquel la carte inférieure de la portion supérieure est décalée hors du jeu.

Ces deux phases sont exécutées rapidement et avec précision, et durent à peine une seconde.

4. La prise de la main droite est essentielle à la réussite de l’enlevage: la carte enlevée n’est tenue qu’entre la première phalange du petit doigt et la pulpe du pouce, qui est presque parallèle à la petite tranche de la carte pendant l’enlevage.

5. La carte enlevée reste toujours dans le prolongement du jeu. Dès qu’elle se dégage de celui-ci, elle est soulevée comme par des vérins, sans que le mouvement des doigts gauches soit à aucun moment perceptible.

6. La main droite ne lâche jamais totalement le jeu en main gauche. Selon l’anatomie de vos mains, la main droite ne se déplace que de deux tiers vers la droite, ce qui suffit pour dégager la carte du jeu et la transférer dessus. Il faut que le déplacement de la main droite soit réduit au maximum.

7. L’enlevage latéral a de nombreuses utilités. Entre autres, il peut remplacer une coupe-transfert pour faire passer une ou plusieurs cartes, séparées des autres par une brisure, du dessus du jeu dessous ou inversement. Le transfert s’effectue ainsi plus rapidement, sous le couvert d’une simple égalisation.

8. Cette technique permet de contrôler plusieurs cartes en provenance de différents endroits du jeu localisés par des brisures.

Chapitre 38

2. Couvertures pour l'enlevage latéral

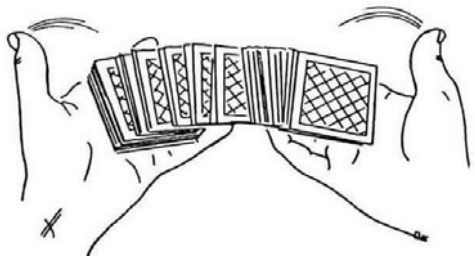
La couverture à l'égalisation. Laissez les cartes tomber en cascade de la face du jeu tenu en main droite dans la position de la coupe, dans la paume de la main gauche, en demandant à un spectateur de vous arrêter quand bon lui semble. Au "Stop!", montrez-lui la carte inférieure du paquet restant en main droite, tout en détournant la tête afin qu'on ne puisse pas vous accuser de regarder subrepticement la carte vous-même. Après que le spectateur a pris connaissance de sa carte, laissez tomber en cascade les cartes du paquet en main droite sur les cartes en main gauche, mais en gardant une brisure sous la carte du spectateur avec le petit doigt gauche. Pendant ce temps, vous regardez vos mains. Lorsque toutes les cartes sont dans la main gauche, levez les yeux en disant au spectateur: *"N'oubliez surtout pas votre carte qui est perdue quelque part dans le jeu."* En même temps, égalisez le jeu et profitez-en pour transférer la carte du spectateur dessus par enlevage latéral.

La couverture à l'étalement sur la table. Déplacez la main gauche vers la gauche dans le but d'étaler le jeu en un long ruban sur la table, de gauche à droite. Ce déplacement d'une quarantaine de centimètres suffit largement pour: d'abord, détacher la carte du jeu, la main gauche se déplaçant plus rapidement; puis, pour la transférer sur le dessus, la main droite rattrapant alors la gauche.

Ces mouvements sont minimes et sont en quelque sorte "absorbés" par les mouvements plus amples requis par l'étalement.

Chapitre 38

La couverture à l'étalement entre les mains. Étalez le jeu entre vos mains tout en faisant une remarque sur le tour en cours, comme par exemple: *"N'oubliez pas votre carte perdue quelque part dans le jeu."* Le petit doigt gauche garde une brisure sous la carte choisie. L'inégalisation apparente des cartes justifie, sans que vous ayez à dire quoi que ce soit, que la main droite se mette par-dessus le jeu pour l'égaliser, et vous en profitez pour transférer la carte choisie dessus par enlevage latéral.



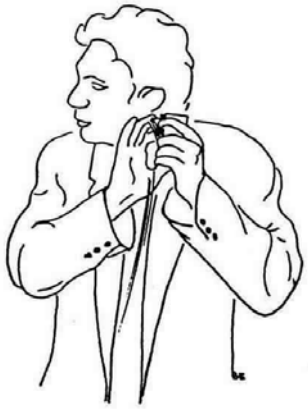
La couverture à l'effeuillage. Faites exactement ce que vous avez fait pour la méthode précédente. Dès que la carte a été transférée sur le jeu, les doigts de la main droite effeuillent légèrement les petites tranches supérieures du jeu de bas en haut. Il ne s'agit là que d'un effeuillage léger, mais suffisant pour justifier la présence de la main droite au-dessus du jeu.

Cette couverture est une des préférées de Michael Skinner.

La couverture à l'effeuillage à l'oreille. Tournez-vous légèrement vers la gauche, pendant que les mains élèvent le jeu à la hauteur de votre oreille gauche, et que la main droite en effeuille la petite tranche supérieure. *"Oui, c'est net: votre carte est en vingt-quatrième position à partir du dessus."* Le mouvement ascendant des mains qui lèvent le jeu à hauteur d'oreille suffit pour couvrir l'exécution de l'enlevage. Techniquement semblable à la précédente, cette méthode comporte néanmoins un élément dynamique supplémentaire, comme c'était déjà le cas pour la couvertrue à l'étalement sur la table.

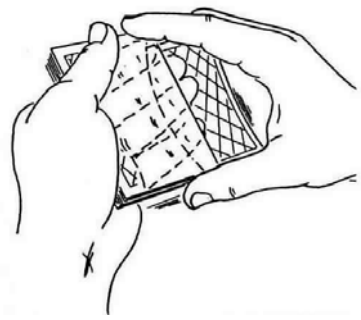
Cette méthode était l'une des préférées de Nate Leipzig, qui l'utilisait souvent.

Chapitre 38



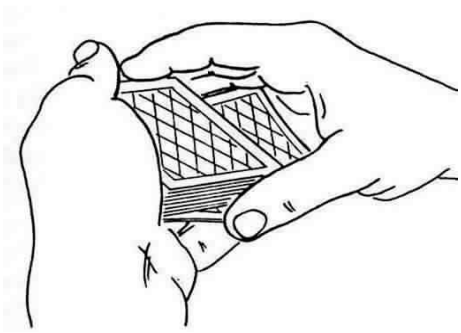
3. L'enlevage latéral pour transférer une carte sous le jeu ou dans d'autres endroits de celui-ci

Cette variante très utile de l'enlevage latéral permet de transférer la carte enlevée sous le jeu. Procédez exactement comme dans la "technique de base", jusqu'à ce que vous ayez dégagé la carte du jeu. Grâce à une légère pression en diagonale du pouce droit, la carte est alors légèrement recourbée vers le bas - quelques millimètres suffisent. Maintenant, pendant le mouvement de la main droite vers la gauche pour finir d'égaliser le jeu, la carte est tout simplement glissée sous le jeu au lieu d'être glissée dessus. Pour que les doigts de la main gauche bougent le moins possible, ils restent légèrement dépliés pendant l'enlevage, ce qui évite d'avoir à les ouvrir pour les replier ensuite. L'illustration transparente montre comment la carte est légèrement courbée vers le bas.



Le principe de l'enlevage latéral peut être adapté à volonté. On peut, par exemple, s'en servir pour transférer la carte enlevée en troisième position à partir de la face du jeu. Pour cela, procédez comme pour le transfert sous le jeu, mais juste avant que la main droite ne revienne à gauche, l'index gauche boucle les deux cartes inférieures du jeu pour permettre à la carte enlevée de se glisser au-dessus d'elles, dans la séparation créée par la boucle. La carte enlevée peut être transférée à n'importe quel endroit dans la portion du jeu qui se trouve sous elle; il suffit au pouce de la main droite d'effeuiller le nombre correspondant de cartes sur la petite tranche inférieure du jeu, et au petit doigt gauche de garder une brisure au-dessus d'elles. Cette brisure peut déjà être formée et maintenue avant que le spectateur ne prenne connaissance de la carte.

Chapitre 38



Points importants

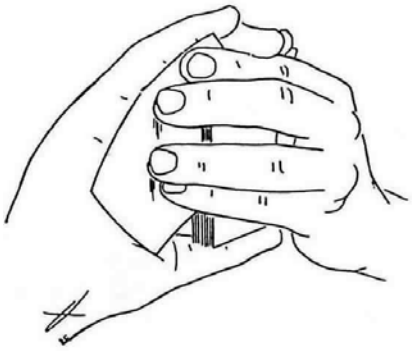
1. L'enlevage latéral pour transférer une carte sous le jeu possède l'avantage non négligeable d'être totalement couvert, contrairement au transfert sur le dessus, où le dépôt de la carte constitue une phase critique.

2. Pour que les doigts de la main gauche ne fassent pas de mouvements perceptibles au cours de la manœuvre, tenez-les légèrement dépliés au départ et ne les repliez qu'à la fin.

4. La technique de base de l'empalmage latéral

Ici, la carte enlevée est mise à l'empalmage en main droite. C'est sans doute l'une des méthodes les plus directes et les plus économiques pour retirer une carte du jeu et l'empalmer. Pour la réussir, il faut avoir assimilé la technique de l'empalmage du dessous en main droite.

Le début de la manœuvre est identique à celui de l'enlevage latéral, où la carte est dégagée du jeu. La différence réside dans le fait que les doigts de la main droite sont un peu plus raides au-dessus du jeu, de manière que la pulpe du petit doigt droit, et non la première phalange de celui-ci comme lors de l'enlevage latéral, soit en contact avec le coin supérieur droit de la carte enlevée. Les doigts de la main gauche ont décalé la carte davantage vers la droite que lors de l'enlevage latéral, et ceci en un seul mouvement, c'est-à-dire sans s'y reprendre. Comme la dernière phalange du petit doigt sert de point de pivot, la carte se retrouve dans le prolongement de la main droite. Dès que la carte est dégagée du jeu, la main droite s'abaisse imperceptiblement, de manière que le pouce droit soit plus ou moins parallèle à la petite tranche inférieure du jeu. A partir de là, procédez comme pour la technique de l'empalmage du dessous en main droite. Les mêmes remarques sont valables ici. Le fait que la carte soit prise du milieu du jeu au lieu du dessous ne change rien.



Chapitre 38

Points importants

1. Les considérations concernant la couverture de l'enlevage latéral sont également valables pour l'empalmage latéral.

2. Contrairement à ce qui se passe pour l'enlevage latéral, ici c'est l'extrémité du petit doigt droit qui appuie sur le coin supérieur droit de la carte, et cette position vous paraîtra peut-être moins confortable au début que celle de l'enlevage latéral. Mais elle fournit le point de pivot nécessaire pour que la carte, lorsqu'elle est poussée hors du jeu par les doigts gauches, se mette dans le prolongement de la main droite.

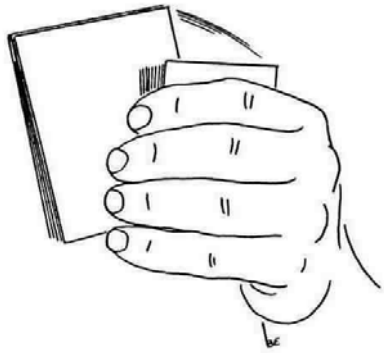
3. C'est précisément parce que le chemin à parcourir par la carte empalmée est plus long que celui qu'elle a à faire lors de l'enlevage latéral, que les doigts gauches peuvent se replier dans la séparation sous la carte à enlever, et "rouler" celle-ci hors du jeu comme il a été suggéré dans la description de l'enlevage latéral.

5. L'enlevage / empalmage latéral de Gordon Bruce

La technique que voici est une simplification, sur le plan de la présentation et de la mise en oeuvre, aussi bien de l'enlevage que de l'empalmage latéral. Elle illustre à merveille le but poursuivi par l'expert: la simplicité, qui n'est pas synonyme de facilité. Mais je vous rassure tout de suite: dans ce cas, simplicité et facilité vont de pair.

Le jeu est tenu en main gauche dans la position du coup d'œil du spectateur. Effeuillez le coin supérieur droit des cartes en demandant à un spectateur de vous arrêter quand bon lui semble. Au "Stop!" de celui-ci, en même temps que l'index et le majeur tirent un peu en arrière la portion supérieure comme d'habitude dans la mise en oeuvre de cette procédure, ils cachent également le coin-index de la carte dont le spectateur doit prendre connaissance. Il vous dira qu'il ne peut pas bien voir la caret. Aussi, répondant à sa requête, vous décalez la portion supérieure du jeu (sur la face de laquelle se trouve sa carte) en diagonale vers l'avant, tout en détournant la tête. L'illustration montre ce que voit le spectateur. La main droite lâche alors la portion supérieure du jeu, que le pouce droit maintient contre la portion inférieure. Dès que le spectateur a pris connaissance de sa carte, la main droite revient sur le jeu dans la position de la coupe, et le remet en position horizontale pour l'égaliser. Pendant que la main droite remet le paquet supérieur sur le paquet inférieur, le majeur et l'annulaire gauches gardent pour ainsi dire automatiquement la carte inférieure de la portion supérieure en place, et lorsque les deux portions sont de nouveau réunies, la carte du spectateur dépasse du jeu à droite. A partir de là, vous pouvez enchaîner soit avec un enlevage, soit avec un empalmage latéral.

Chapitre 38



Point important

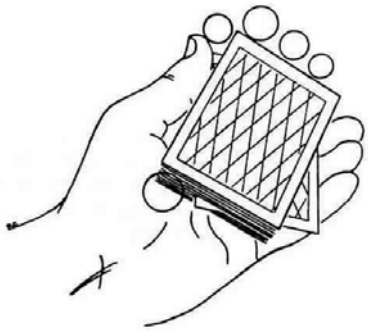
Le raffinement de cette technique, c'est qu'elle joint parfaitement l'utile et le nécessaire. Les doigts de la main gauche n'ont pas besoin de décaler la carte à enlever: il leur suffit de rester en place sous la portion supérieure, et de contacter la carte inférieure de celle-ci. Ils n'ont même pas besoin d'appuyer sur la face de la carte, car la pression nécessaire est produite par la main droite qui remet la portion supérieure sur la portion inférieure. J'attire votre attention sur le fait qu'il y a une petite séparation entre les deux portions du jeu, suite à leur décalage. Il s'ensuit que la pression des doigts sur la carte à enlever est encore plus efficace.

6. L'empalmage latéral oblique

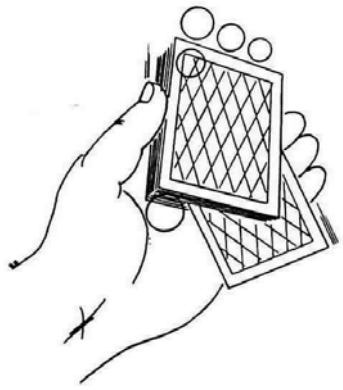
Cette technique, l'une des plus difficiles qui soient, a été décrite pour la première fois dans le célèbre livre d'Erdnase, *L'Expert aux Cartes*. Mais elle est si utile qu'elle vaut la peine d'être apprise. Si, au début de ma carrière, une fée m'avait proposé de réaliser trois veux, je lui aurais demandé - avec le recul de l'expérience - de me donner la maîtrise instantanée de cette technique (les deux autres étant la donne du dessous et le mélange parfait sur la table). Voici ce qui se passe: une carte, enfoncée dans le jeu, se retrouve directement empalmée en main gauche - le jeu reste dans celle-ci, ou bien est pris par la main droite pour être remis à un spectateur.

Le jeu est faces en bas en main gauche dans la positon de la donne. Le pouce gauche effeuille les coins supérieurs gauches des cartes jusqu'au milieu environ du jeu, et la main droite insère la carte à cet endroit, par la petite tranche supérieure. Tout comme pour l'enfoncement oblique, le jeu est amené au bout des doigts pendant que la main droite commence à y enfoncer la carte en diagonale. L'illustration montre les deux principales différences avec cette technique: premièrement, le pouce gauche est en retrait de deux centimètres environ par rapport au coin supérieur gauche du jeu; deuxièmement, l'index droit pousse la carte dans le jeu par le coin supérieur gauche de celui-ci. La main droite enfonce la carte d'un coup , jusqu'à la position représentée. L'annulaire et l'auriculaire gauches se déplient légèrement vers la droite, afin de ne pas gêner le passage de la carte. Le majeur gauche est le seul doigt à être encore en contact avec la grande tranche droite du jeu.

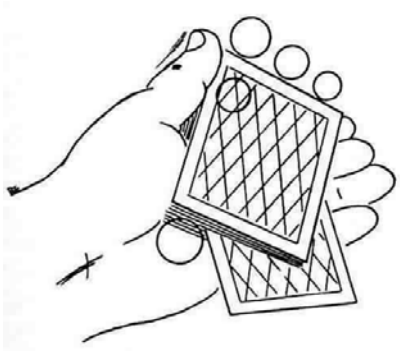
Chapitre 38



Le pouce gauche se déplace aussitôt de quelques millimètres vers l'avant, et pousse le coin supérieur gauche de la carte enfoncée dans le jeu. Grâce à la contre-pression exercée par les majeur, annulaire et auriculaire sur la grande tranche droite du jeu, ce premier mouvement d'égalisation permet de mettre la carte dans la position représentée par le schéma ci-contre - pour l'instant, le jeu est toujours tenu au bout des doigts gauches. Voilà donc le début du premier mouvement d'égalisation, au cours duquel le jeu est égalisation, au cours duquel le jeu est égalisé le long de ses grandes tranches dans un mouvement d'avant en arrière.



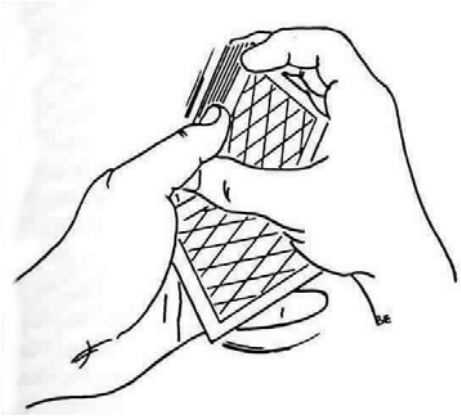
La main gauche se glisse vers l'avant pour terminer ce premier mouvement d'égalisation. En même temps, le petit doigt gauche se déplie. Vérification: la pulpe du pouce droit est en contact avec le thénar gauche. La main droite tient le jeu dans la position fermée de la coupe, avec l'index replié sur le jeu. L'illustration montre cette situation, les positions des doigts droits étant représentés de façon schématique. Vous allez maintenant effectuer le deuxième mouvement d'égalisation et empalmer en même temps la carte en main gauche.



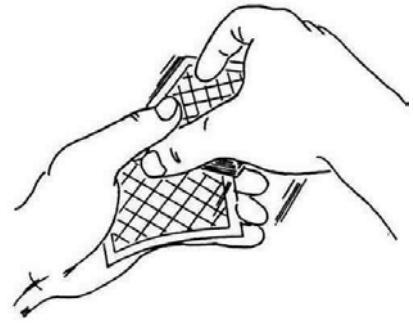
La carte est contrôlée en deux endroits. A peu près au milieu de la grande tranche gauche par la tranche de la dernière phalange du pouce droit, et à peu près au milieu de la grande tranche droite par la deuxième phalange du petit doigt gauche. La main gauche recule

Chapitre 38

alors pour commencer son deuxième mouvement d'égalisation, conditionné déjà en grande partie par le premier. A cause des points de pression, la carte pivote dans le sens des aiguilles d'une montre pour se mettre dans le prolongement de la main gauche. Le pouce gauche reste en contact permanent avec la grande tranche supérieure de la carte, toute la tranche extérieure de l'index gauche glisse sur la face du jeu. L'extrémité du pouce droit est en contact avec la paume de la main gauche, qui reste en contact avec le jeu, et empêche ainsi les spectateurs à gauche de détecter la manœuvre. L'illustration montre la main droite pour la première fois; celle-ci tient le jeu ainsi depuis le départ sans bouger. La main gauche continue son déplacement vers l'arrière, jusqu'à ce que le pouce gauche, qui ne doit être levé à aucun moment, passe par-dessus la dernière phalange du pouce droit. Au cours de ce mouvement, les extrémités du majeur et de l'annulaire de la gauche touchent d'abord la tranche de la main droite, puis l'intérieur de celle-ci. Le pouce, l'index de la main gauche et le jeu sont en contact permanent, de manière qu'il n'y ait pas de "trouée" permettant aux spectateurs de voir la manœuvre. Pour l'instant, la carte n'est pas courbée - elle reste plane. Basculez le dessus du jeu à la hauteur des yeux des spectateurs, afin de couvrir la carte à la fois par les mains et le jeu lui-même.

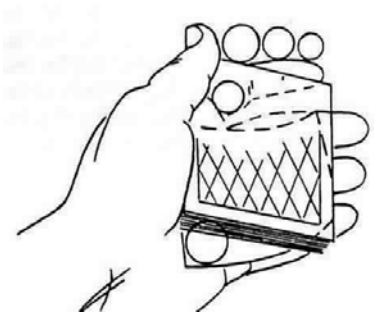


A cet instant, seul le coin supérieur droit de la carte est encore dans le jeu. Pour l'en libérer, faites pivoter légèrement la main gauche vers vous. Le pouce gauche reste en contact avec le pouce droit pendant la rotation de la main gauche. La carte commencera alors tout naturellement à se recourber dans la main gauche, où elle est maintenue par une pression très légère exercée d'un côté par le majeur gauche (sur la petite tranche supérieure) et de l'autre par le thénar (sur son coin inférieur gauche). Les autres doigts de la main gauche ne se ferment pas et restent immobiles; la carte n'a pas encore besoin d'épouser parfaitement l'intérieur de la main gauche - elle n'est tenue que très légèrement. La carte est ainsi complètement dégagée du jeu. C'est ainsi que se termine la première partie du deuxième mouvement d'égalisation.

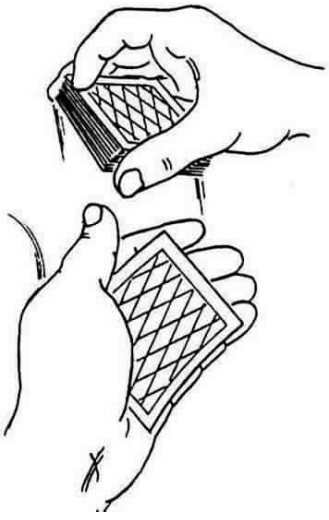


Chapitre 38

Pour achever cette égalisation, la main gauche se déplace vers la gauche et l'avant, ce qui transfère la carte sous le jeu. La main gauche prend le jeu, qui est alors lâché par la main droite, dans la position de la donne. C'est maintenant, et maintenant seulement, que la carte est définitivement mise à l'empalmage en main gauche. L'illustration représente cet instant, juste avant que la main droite (dont les doigts sont représentés de manière schématique) ne lâche le jeu. Veillez à ce que, tout comme pour l'empalmage par en dessous, le jeu soit tenu dans la position de la donne, et que l'index gauche se trouve sur la petite tranche supérieure des cartes.



Variante: l'empalmage direct. Il s'agit de la méthode classique, telle qu'Erdnase la décrit. Procédez exactement comme je viens de l'expliquer, jusqu'à ce que la carte soit complètement libérée du jeu. Contrairement à ce que se passe dans la méthode que vous venez de lire, la main droite déplace alors le jeu vers l'avant pour le poser sur la table ou le remettre à un spectateur. La main gauche attend le déplacement de la main droite vers l'avant (qui constitue le mouvement prioritaire), pour se tourner un peu vers l'intérieur, et retomber dans une position parfaitement naturelle sur la table ou ailleurs, en fonction des nécessités du tour en cours. Dans cette méthode aussi, il faut veiller à ce que le pouce droit ne se dresse pas en l'air, et que le mouvement des doigts gauches soit réduit au maximum.



Points importants

1. Insérez la carte à empalmer dans le tiers inférieur du jeu; l'épaisseur des deux tiers supérieurs contribuera à couvrir la manœuvre.

2. Le pouce gauche doit rester allongé jusqu'à la fin, soit sur le jeu, soit le long de sa

Chapitre 38

grande tranche gauche, et le quitter en glissant par dessus le pouce droit de manière très souple.

3. Le majeur, l'annulaire et l'auriculaire de la main gauche ne doivent à aucun moment s'ouvrir ou se fermer, car ces mouvements vous trahiraient. Si les points de pression sur la carte sont corrects, elle aboutit automatiquement en main gauche, dans la bonne position. Insérez une carte dans le jeu sans effectuer l'empalmage, et faites attention aux positions de vos doigts, et plus particulièrement à ceux de la main gauche.

4. La carte empalmée et le jeu restent sur le même de celui-ci. On évite ainsi le petit "clic" traître produit par la carte en se libérant du jeu.

5. Peu de temps avant que la carte ne soit dégagée du jeu, l'avant de celui-ci est soulevé de quelques millimètres, ce qui a pour effet d'appuyer son coin inférieur droit très légèrement sur la carte empalmée, et de lui faire ainsi épouser l'intérieur de la main gauche, au lieu de l'en écarter.

6. La carte n'est empalmée que lorsqu'elle est complètement dégagée du jeu. Toute tentative visant à l'empalmer avant provoquerait un mouvement qui vous trahirait, ou plierait la carte.

7. Le petit doigt gauche ne passe de la grande tranche de la carte à son coin supérieur droit qu'au tout dernier moment.

8. Cette technique d'empalmage peut être mise en oeuvre chaque fois qu'une brisure est gardée sous une carte choisie. Avec la technique de l'enlevage latéral, la carte est d'abord mise dans la position préliminaire à l'empalmage. Ainsi, Roger Klause commence le contrôle de la carte avec la méthode de LePaul, où la carte déplace de la petite tranche inférieure du jeu tenu en main gauche dans la position de la donne. Lorsque la main droite se met au-dessus du jeu dans la position de la coupe, le pouce droit décale automatiquement le coin inférieur gauche de la carte vers la droite, ce qui met la carte dans la position oblique nécessaire à l'empalmage.

9. Dans son livre, Erdnase fait une remarque que l'on oublie souvent, à savoir que la même technique peut servir à empalmer des cartes en provenance du dessous du jeu, ou plusieurs cartes en provenance de différents endroits de celui-ci. Dans ce dernier cas, la procédure est exactement la même que pour une seule carte. Pour empalmer une carte (ou plusieurs) du dessous, il faut d'abord que vous gardiez une brisure au-dessus d'elle(s) et que vous exécutiez l'empalmage en un mouvement unique, pendant que vous éloignez le jeu. Pour cela, le pouce droit doit dépasser davantage de la petite tranche inférieure du jeu. Pour empalmer une ou plusieurs cartes du dessus, le petit doigt gauche garde une brisure sous elle(s). Tout comme pour la technique de l'empalmage de plusieurs cartes du dessus, le petit doigt gauche décale légèrement les cartes à empalmer vers la droite (tome I), ce qui aboutit à la position oblique préliminaire à l'empalmage. In ne vous reste plus qu'à procéder comme il est décrit plus haut. La dernière phalange de l'index droit replié plaque les cartes sur le jeu, si l'empalmage doit être effectué en deux mouvements.

10. John Carney insère la carte à empalmer par la petite tranche inférieure du jeu (comme pour la technique du "Tilt"), jusqu'à ce qu'elle n'en dépasse que d'un ou deux centimètres seulement; en soulevant légèrement le jeu, la manœuvre peut être couverte de

Chapitre 38

partout sauf de l'arrière. A partit de là, on peut procéder directement à l'empalmage. Reportez-vous également et sans faute au paragraphe 8 ci-dessus.

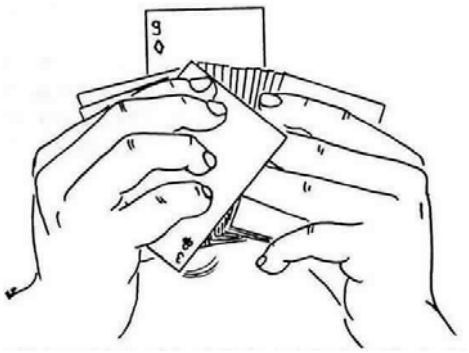
11. Pour couvrir la manœuvre, Earl Nelson effectue une égalisation totale du jeu dès que la carte a été empalmée.

12. C'est le genre de technique qu'il ne faut pas seulement pratiquer devant un miroir, mais devant une caméra vidéo, ou bien avec une personne que vous aurez mise dans le secret et qui vous surveillera de tous les côtés pendant que vous effectuerez l'empalmage; elle pourra ainsi vous dire d'où et à quel moment la manœuvre est visible.

7. L'empalmage latéral avec le contrôle convaincant

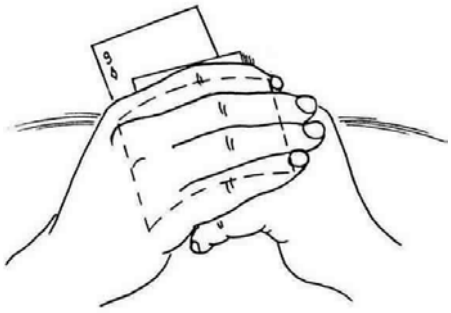
Cette méthode d'empalmage latéral combiné au "contrôle convaincant" m'a été montrée par mon ami magicien espagnol Amilkar Riega.

Faites choisir une carte et contrôlez-la sous l'étzalement en utilisant "Le contrôle convaincant". Le pouce gauche pousse les cartes complètement au-dessus de la carte contrôlée. Le majeur et l'annulaire de la main droite se replient légèrement dans la direction de la main droite. L'illustration montre une vue de dessous.



Les deux mains rassemblent les cartes, la carte contrôlée glissant sur le dos des doigts de la main gauche pendant qu'elle est mise complètement dans le prolongement de celle-ci. Les mouvements des doigts de la main droite pour faire cela sont réduits au maximum. Le rassemblement des cartes ne fournit guère plus de deux secondes pour permettre à la main droite de placer correctement la carte, mais c'est suffisant. Dès quel es cartes ont été rassemblées, la main droite s'éloigne en se tournant vers l'intérieur et prend le jeu par au-dessus dans la position de la coupe. Pour cela, elle emprunte le chemin le plus court et passe par la grande tranche droite du jeu. Le majeur et l'annulaire de la main gauche peuvent alors pousser la carte complètement dans la main droite.

Chapitre 38



B. TOURS UTILISANT L'ENLEVAGE ET L'EMPALMAGE LATÉRAUX

1. LES AS AMITIEUX

Ce très bel effet sur le plan de la construction et de l'esthétique s'inspire d'une idée de John Carey. En outre, il peut être entièrement réalisé sans table, ce qui constitue un avantage non négligeable dans certaines circonstances. Au lieu de poser les As sur la table au début du tour, vous pouvez les confier a un spectateur. L'idéal, c'est de présenter cette routine debout, entouré des spectateurs qui voient donc vos mains par au-dessus.

Effet:

Le magicien montre les quatre As, puis les insère en quatre endroits différents du jeu, tout en les laissant dépasser de quelques centimètres de manière qu'ils soient visibles du début à la fin. Puis, ils sont complètement enfoncés dans le jeu, l'un après l'autre, et se retrouvent aussitôt dessus. Le dernier As, bien que visible jusqu'à l'ultime seconde, apparaît instantanément sur le jeu, face en haut!

Déroulement de la routine:

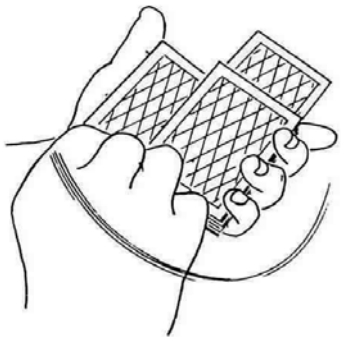
1. Les quatre As sont faces en haut sur la table, soit que vous les ayez produits au cours d'un tour antérieur, soit que vous les ayez simplement retirés du jeu pour ce tour. Le jeu est faces en bas en main gauche, dans la position de la donne. Le petit doigt gauche garde une brisure sous les trois cartes supérieures du jeu. Cette brisure peut être obtenue pendant que la main droite ramasse l'As de pique sur la table et s'en sert comme d'une pelle pour ramasser les trois autres en le glissant sous eux. Utilisez la technique de "L'ajout secret d'un petit nombre de cartes" (tome I) pour ajouter secrètement les trois cartes au-dessus de la brisure sous le paquet d'As faces en haut; poursuivez avec "Le filage au retournement de Braue" (tome I), au cours duquel les As sont basculés l'un après l'autre faces en bas sur le jeu. Le dernier As, l'As de pique, est basculé face en bas sur le tout pour finir.

2. La situation est alors la suivante, à partir du dessus du jeu faces en bas: As de pique, trois cartes quelconques, As As, As. Prenez l'As de pique en main droite et insérez-le dans le tiers inférieur du jeu par la petite tranche supérieure de celui-ci; ce faisant, montrez encore une fois rapidement la face de l'As aux spectateurs. Sur un rythme régulier et vif, insérez les trois cartes suivantes - les trois cartes quelconques que les spectateurs prennent pour des As - à intervalles réguliers au-dessus de l'As de pique. Pour cela, le pouce gauche crée chaque fois une ouverture préalable dans le coin supérieur gauche du jeu.

Chapitre 38

3. Après cette phase de présentation et de préparation commence celle de l'effet proprement dit. *Le premier As traverse le jeu et apparaît sur celui-ci*. La main droite se et sur le jeu dans la position de la coupe. Le majeur et l'annulaire dépliés se mettent sur la petite tranche supérieure de la première carte qui dépasse du jeu pour l'y enfoncer lentement. Dès que la carte est à égalité avec le jeu, le majeur et l'annulaire se reportent, sans interrompre leur mouvement, sur la carte supérieure du jeu, qu'ils tirent en arrière, par-dessus la petite tranche inférieure du jeu, pour finalement la basculer face en haut sur celui-ci. Restez dans cette position pendant quelques secondes, le temps pour les spectateurs d'enregistrer ce premier effet. Puis, prenez ce premier As et posez-le face en haut sur la table.

4. *Le deuxième As*. La main droite saisit la carte supérieure des trois qui dépassent encore du jeu, et la fait tourner dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce qu'elle dépasse de la petite tranche inférieure du jeu. La main droite la laisse dans cette position, se remet sur le jeu, dans la position de la coupe, et enfonce la carte lentement dans le jeu à l'aide du pouce. Tout comme pour la carte précédente, sans interrompre son mouvement, le pouce droit se met sur la carte supérieure du jeu aussitôt que la carte quelconque est à égalisé avec les autres, et retire la carte supérieure par l'avant pour la retourner face en haut sur le jeu. Restez dans cette position pendant quelques secondes, puis posez ce deuxième As face en haut sur le premier sur la table.



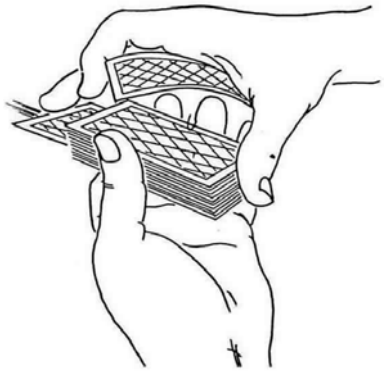
5. *Le troisième As*. La main droite fait tourner la troisième carte quelconque qui dépasse de la petite tranche supérieure du jeu dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce qu'elle dépasse de la grande tranche gauche du jeu, comme le montre l'illustration.

Arrivé dans cette position, poussez lentement la carte dans le jeu par sa grande tranche avec le pouce gauche, jusqu'à ce qu'elle soit complètement égalisée avec celui-ci. Sans interrompre son mouvement, le pouce gauche se met sur la carte supérieure du jeu, qu'il décale vers la droite, et qui est alors basculée face en haut sur celui-ci comme une page de livre que l'on tourne, soit avec le majeur et l'annulaire de la main gauche seule, soit avec l'aide de la main droite. Restez dans cette position pendant quelques secondes, et posez finalement ce troisième As face en haut avec les deux As qui se trouvent déjà sur la table.

6. *Le quatrième As*. Enfoncez-le jusqu'à ce qu'il ne dépasse plus que du quart de sa longueur de la petite tranche supérieure du jeu. A ce moment-là, faites semblant d'entendre ou de voir un spectateur sceptique, et qui aimerait bien revoir l'As une dernière fois. Étalez les cartes entre vos mains jusqu'à ce que vous arriviez à l'As, que vous montrez encore une fois pour le filer aussitôt contre une carte quelconque grâce au "contrôle convaincant". En refermant l'étalement, transférez l'As secrètement sous lui, où vous l'empalmez en main droite, tandis que la carte quelconque que vous avez substituée à l'As de pique dépasse toujours de la petite tranche supérieure des cartes maintenant rassemblées. Avec la main

Chapitre 38

droite, qui tient l'As de pique empalmé, enfoncez lentement "le dernier As" dans le jeu, pour finalement le faire apparaître face en haut sur le dessus de celui-ci avec "Le changement de couleur classique". Cette ultime apparition met le point final à une suite d'effet spectaculaires, directs, et présentables en toutes circonstances.



Dernières réflexions

1. Si vous mémorisez l'ordre des As au départ, vous pourrez les nommer au fur et à mesure qu'ils apparaissent sur le jeu, avant de les retourner faces en haut, ce qui peut augmenter l'impact de l'effet dans son ensemble. Je garde toujours l'As de pique pour la fin, étant donné que son point central surdimensionné assure un effet maximal à la dernière apparition.

2. Le tour intitulé "métamorphose éclaire des As", décrit dans le chapitre consacré aux filages de petits paquets (plus loin), fournit l'introduction idéale pour le tour que vous venez de lire, dans la mesure où les trois cartes quelconques qui se trouvent dans le paquet d'As à la fin de ce tour servent à la phase préliminaire de celui-ci.

2. LA CARTE FANTÔME

Le thème de ce tour a été traité par de nombreux auteurs. la version que voici s'inspire d'un tour de Paul Harris décrit dans l'un de ses premiers livres.

Effet:

Le jeu est divisé en cartes rouges et noires. Une carte "fantôme" est mise face en bas parmi les cartes rouges. Le spectateur choisit une carte parmi les noires: elle disparaît pour réapparaître sous les traits de la carte fantôme, laquelle n'a pourtant pas bougé depuis le début!

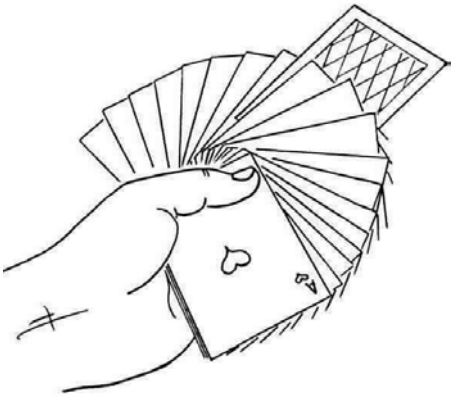
Déroulement:

1. Pour commencer, retirez une carte noire du jeu et posez-la face en bas sur la table. Puis, divisez ouvertement le jeu en rouges d'un côté et en noires de l'autre. Vous pouvez aussi aboutir à cette situation au cours d'un tour antérieur. Quoi qu'il en soit, il est important que les spectateurs ne connaissent pas l'identité de la carte noire que vous avez retirée du jeu. Après avoir séparé les rouges des noires, étalez chaque paquet en un ruban faces en haut de

Chapitre 38

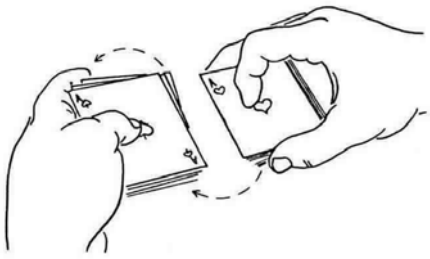
gauche à droite sur la table, en veillant à ce que l'étalement noir soit le plus près de vous; puis, indiquez du doigt la carte que vous avez posée à l'écart en disant: *"Cette carte n'est ni une carte rouge ni une carte noire... non, ce n'est pas non plus le Joker... Cette carte est une carte fantôme... dotée d'une étrange propriété que va vous révéler le tour que voici."*

2. Prenez les cartes rouges, et éventaillez-les faces en haut en main gauche, de manière qu'une dizaine de cartes restent groupées à l'extrémité droite de l'éventail - vous comprendrez bientôt le pourquoi de cette précaution. Prenez la carte fantôme et insérez-la dans ce qui paraît être le milieu de l'éventail. En fait, à cause des cartes groupées à droite, la carte noire se trouve en huitième ou neuvième position environ à partir de l'extrémité gauche de l'éventail, même si les spectateurs ont visuellement l'impression qu'elle se trouve au centre de celui-ci.



Refermez l'éventail, et enfoncez la carte face en bas parmi les cartes rouges, mais en biais, de manière à permettre au petit doigt gauche de garder une brisure au-dessus d'elle lors de l'égalisation au bout des doigts.

3. Vous allez maintenant transférer toutes les cartes qui se trouvent sous la brisure secrètement sur les cartes noires. La main droite prend le paquet de cartes rouges par au-dessus, dans la position de la coupe, le pouce droit reprenant la brisure du petit doigt gauche. La main gauche rassemble l'étalement de cartes noires de gauche à droite pour finalement les tenir en un paquet inégalisé. L'illustration ci-dessous représente cette situation.



Servez-vous maintenant du paquet en main droite pour basculer le paquet en main gauche faces en bas; au moment où les cartes en main droite sont au-dessus des cartes en main gauche, lâchez toutes les cartes sous la brisure sur celui-ci. Le paquet gauche présentant un dos, et les cartes en main droite étant toujours faces ne haut, tout paraît normal et personne ne soupçonne rien. Cet ajout secret de cartes est presque identique au "Filage au tomber" (tome I). Aussitôt après avoir retourné le paquet en main gauche faces en bas, la main droite pose ses cartes faces en haut sur la table, à votre droite et vers l'avant. Ce faisant, biseautez les petites tranches des cartes vers l'arrière de bas en haut, afin de rendre difficile toute

Chapitre 38

estimation du nombre de cartes par les spectateurs grâce à la perspective trompeuse ainsi obtenue.

4. De toute manière, ces cartes n'ont pas une grande importance pour l'instant; vous les avez simplement posées sur la table pour libérer votre main droite afin de vous en servir pour étaler les cartes noires faces en haut - veillez, ce faisant, à ne pas montrer les cartes qui sont à l'envers. *"Veuillez choisir une carte parmi ces cartes noires."* demandez au spectateur de retirer la carte choisie de l'étalement et transférez la carte inférieure dessus, soit par coupe-transfert, soit par coupe bluff. Ainsi, toutes les cartes rouges, faces en bas, se retrouvent-elles ensemble sous toutes les cartes noires, faces en haut. Lorsque le spectateur a montré sa carte à la ronde, étalez de nouveau les cartes faces en haut entre vos mains et demandez-lui de la remettre parmi les autres. En refermant l'étalement, gardez une brisure avec le petit doigt sous elle. Dans le bref mouvement d'égalisation qui suit, transférez la carte du spectateur - supposons qu'il s'agisse du roi de pique - sous le paquet, par enlevage latéral. Cela fait, la main droite peut se retourner paume en haut avec son paquet, pendant que vous dites que la carte du spectateur s'y trouve quelque part - tout paraît normal des deux côtés. Transférez maintenant ce paquet en main gauche, qui le tient faces en bas dans la position de la donne. La situation y est la suivante, à partir du dessus: le roi de pique face en bas, huit ou neuf cartes rouges faces en haut, suivies de toutes les cartes noires faces en bas.

5. Le petit doigt gauche forme et garde une brisure entre les cartes rouges et les cartes noires. A cause de la courbure naturelle inverse des cartes, cette brisure est pour ainsi dire automatique. Cependant, si vous n'êtes pas sûr, vous pouvez effeuiller la petite tranche inférieure des cartes avec le pouce droit tout en regardant, jusqu'à ce que vous arriviez à la jonction des rouges et des noires, où vous gardez la brisure nécessaire. Le commentaire suivant peut vous servir de couverture pour cette manœuvre: *"N'oubliez pas que vous avez librement choisi une carte noire, qui se trouve maintenant quelque part dans ce paquet."*

6. Vous allez maintenant transférer toutes les cartes au-dessus de la brisure sous les cartes rouges. Pour cela, la main droite prend les cartes rouges par au-dessus dans la position de la coupe. La gestuelle suivante ne devrait par vous être inconnue, puisqu'elle est utilisée dans l'exécution du filage classique. La main gauche reste immobile devant vous; la main droite fait avec les cartes rouges un geste vers la droite, pour souligner la remarque: *"Vous n'avez pas oublié, j'espère? Parmi ces cartes rouges se trouve une carte face en bas - la carte fantôme."* Après son geste, la main droite revient tout naturellement en arrière, au-dessus des cartes tenues par la main gauche, et s'empare du paquet de cartes au-dessus de la brisure, secrètement rajouté sous le paquet de cartes rouges. Au même moment, la main droite s'immobilise, et la main gauche s'éloigne vers la gauche, pour faire un geste dans cette direction pendant que vous dites: *"Quant à vous, n'oubliez pas votre carte - le roi de pique, si je ne m'abuse."* Pour de plus amples détails concernant cette gestuelle, avec la dynamique du regard qui l'accompagne, je vous renvoie à la description du filage classique (tome I). Ce transfert secret met fin à la partie technique du tour.

7. Étalez les cartes rouges en un ruban faces en haut de gauche à droite sur la table, en étalant les douze premières cartes (environ) beaucoup plus que les suivantes, et en n'étant pas du tout les dix dernières (environ). Ainsi, la carte face en bas semble-t-elle de nouveau être au milieu de l'étalement. Reportez toute votre attention aux cartes noires. Demandez à un spectateur de choisir un chiffre entre un et vingt-six - puisque vous avez vingt-six cartes - une manière subtile de faire comprendre au spectateur que sa carte est toujours là. Dès qu'il vous donne son nombre, distribuez ce nombre de cartes une à une en un paquet sur la table, tout en

Chapitre 38

les retournant faces en haut au fur et à mesure, et retournez la suivante: ce n'est pas celle du spectateur. Paraissez quelque peu surpris, et distribuez les cartes suivantes, également faces en haut sur le même paquet, tout en continuant à les compter à haute voix. A la fin, on constate qu'il n'y a que vingt-cinq cartes, et que celle qui manque est précisément le roi de pique. Regardez, sans dire quoi que ce soit, le public, puis la carte fantôme, puis de nouveau le public. Hochez la tête, puis retournez lentement la carte fantôme face en haut: c'est le roi de pique!

Dernières réflexions

1. Au lieu d'utiliser l'enlevage latéral, vous pouvez aussi vous servir du contrôle sous l'étalement, si cette technique vous convient mieux. L'effet peut évidemment être réalisé par des techniques plus faciles, mais aucune ne sera aussi directe que celle que je viens d'expliquer.

2. Pour former la brisure sous la carte noire choisie par le spectateur, servez-vous de la technique expliquée dans "L'obtention d'une brisure au petit au-dessus de plusieurs cartes" (tome I), afin d'éviter l'ouverture du paquet sur sa petite tranche supérieure, ce qui pourrait éveiller les soupçons des spectateurs.

Chapitre 39

"La tête ne supporte pas plus que les fesses n'endurent."
(Adage québécois)

Chapitre 39 LES CHANGEMENTS DE COULEUR

Dai Vernon disait que la transformation à vue d'une carte en une autre était l'effet le plus magique que l'on pût réaliser avec des cartes, et tout cartomane ayant l'expérience du public ne peut qu'être d'accord avec le professeur. Pourquoi? Eh bien, tout simplement parce que la quasi-totalité des tours de cartes se développent dans le temps, avec un début, un milieu et une fin. Prenons par exemple le tour où une carte pensée apparaît dans la poche du magicien: un effet impressionnant cartes, mais qui reste toujours un peu abstrait dans la mesure où le spectateur est obligé de comparer une situation de départ à une situation d'arrivée et d'en tirer la conclusion qu'il n'y y apparemment aucun lien de cause à effet entre les deux. Par contre, dans le cas de la transformation à vue d'une carte en une autre, la situation de départ et la situation d'arrivée n'en font pour ainsi dire qu'une seule, en se confondant en un instant unique; seuls les effets de lévitation participent de cette même dynamique.

Le terme "changement", ou "transformation", que préconisait Erdnase au début du siècle, conviendrait certes mieux à ces techniques que l'expression "changement de couleur" en usage sous nos latitudes, mais celle-ci est tellement ancrée dans l'usage que nous la conserverons.

Vous trouverez dans ce chapitre les méthodes que je considère comme étant les meilleures du genre. Si vous essayez de vous mettre à la place du spectateur, et d'imaginer l'effet que ces transformations peuvent avoir sur lui, vous serez peut-être davantage motivé pour apprendre quelques techniques qui, au premier abord, vous paraîtront peut-être singulières; certaines nécessitent des empalmages déjà décrits dans les chapitres consacrés à ceux-ci. Veuillez donc vous y reporter, car ces techniques d'empalmage constituent dans la plupart des cas la première phase, invisible, des changements de couleur que nous allons voir maintenant.

Chapitre 39

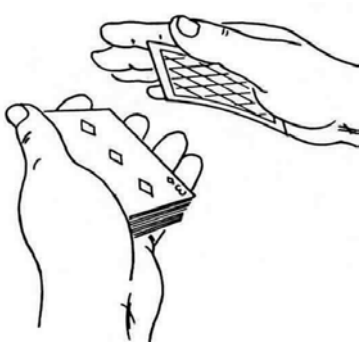
A. LES CHANGEMENTS DE COULEUR

1. Le changement de couleur classique

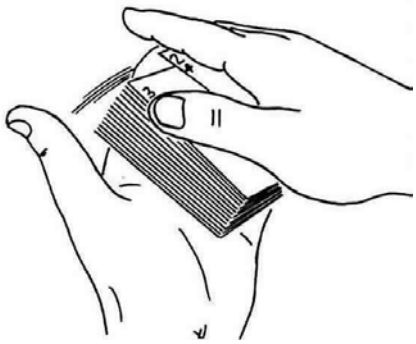
Il n'existe pas, à proprement parler, de "changement de couleur classique"; si j'ai choisi d'appeler celui-ci ainsi, c'est parce qu'il me semble être le plus pratique et le plus utile. J'ai expérimenté plusieurs méthodes à partir de la fin des années 80, pour finalement m'arrêter à la suivante, que je trouve magnifique à tous points de vue.

Le jeu est tenu faces en haut en main gauche dans la position de la donne. La main droite tient une carte, face contre la main, en position d'empalmage classique (reportez-vous à "L'empalmage du dessous en main droite") et aide éventuellement à égaliser le jeu. La main droite est tenue, plutôt à part, et un peu à droite au-dessus du jeu; la carte est maintenue par une pression diagonale exercée entre le petit doigt et le thénar.

L'illustration montre cette situation vue du dessous.



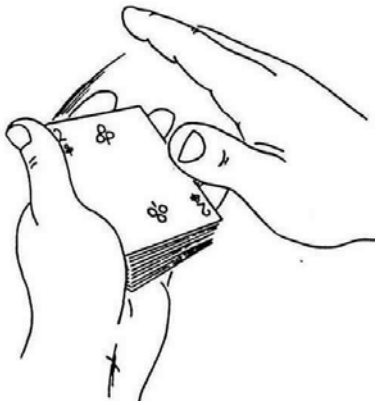
La main droite reste immobile alors que la main gauche s'ouvre et vient à sa rencontre en se déplaçant vers le haut et la droite. Le jeu est ainsi ostensiblement biseauté vers la droite, et le pouce s'écarte à gauche. L'index, le majeur et l'annulaire de la main gauche veillent à ce que les cartes ne s'échappent pas de la main. La main droite relâche sa pression sur la carte empalmée, qui se détache d'elle d'un centimètre environ tout en gardant ses deux points de contact diagonalement opposés. Les dernières phalanges du majeur et de l'annulaire gauches touchent la grande tranche droite de la carte empalmée entre l'extrémité et la pulpe.



La main gauche revient à sa position de départ et les doits se replient de nouveau légèrement autour du jeu. La carte empalmée atterrit sur celui-ci, à la fois lâchée par la main droite et saisie par la main gauche. Pour les spectateurs, la carte de la face se transforme en une autre à vue. Pendant deux ou trois secondes, la main droite reste paume en bas, le temps

Chapitre 39

de permettre à certains spectateurs de penser qu'une carte y est cachée. Comme si de rien n'était, retournez la main droite face en haut pour faire un geste quelconque, et montrer ainsi, en passant, qu'elle est vide.



Points importants

1. A cause de la facilité apparente avec laquelle il a lieu, ce changement de couleur produit un effet incroyablement magique, les spectateurs n'ayant même pas l'impression que la main droite touche ou effleure la surface du jeu. Bien exécutée, cette méthode crée l'illusion que vous mettez simplement la main au-dessus du jeu, sans entrer en contact avec lui.

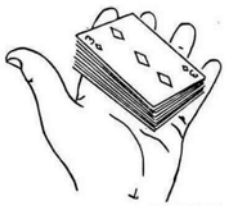
2. Pendant la changement de couleur, qui est réalisé lentement, et qui dure deux secondes environ, la main droite reste immobile. La carte empalmée est pour ainsi dire "cherchée" par le jeu, qui s'élève et s'abaisse, comme au rythme d'une respiration. Grâce au biseautage, une partie du jeu reste constamment en vue, ce qui renforce l'illusion et constitue avec le rythme un avantage non négligeable sur d'autres méthodes.

Chapitre 39

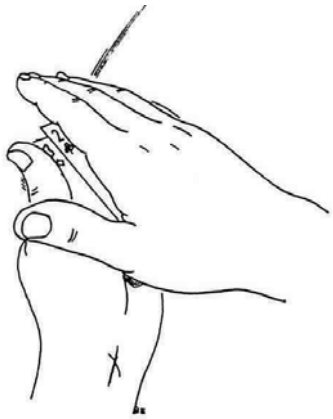
2. Le changement de couleur à la tape

Avec en main droite une carte cachée à l'empalmage classique, plusieurs possibilités s'offrent pour transformer la carte qui se trouve sur la face du jeu en une autre. Le plus souvent, ces possibilités se différencient moins par les manipulations qu'elles mettent en oeuvre, que par le rythme et la gestuelle, et par l'effet produit. La méthode que voici, l'une des préférées du légendaire Nate Leipzig, est exécutée avec un mouvement vif, voire brusque, contrairement à celle qui vient d'être décrite pour "Le changement de couleur classique".

Le jeu est tenu faces en haut en main gauche dans la position de la donne ouverte(!). La main droite tient une carte à l'empalmage classique, la face de la carte étant en contact avec la main. La main droite est à une vingtaine de centimètres au-dessus du jeu.



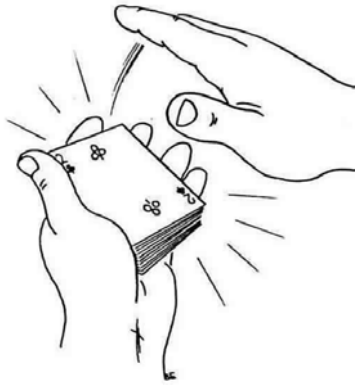
Deux choses ont lieu simultanément. Premièrement, "tapez" avec le plat de la main droite sur la face du jeu, comme si vous vouliez y écraser une mouche. Deuxièmement, les doigts de la main gauche se replient et assurent ainsi que la carte déposée par la main droite se retrouve à égalité avec les autres. L'illustration montre le moment juste avant que la main droite n'entre en contact avec le jeu. Contrairement à ce qui se passe en réalité, l'index droit a été légèrement levé afin que vous puissiez voir la carte empalmée en main droite.



La main droite se relève aussitôt, comme si elle venait de toucher une plaque de métal chauffée à blanc. Les doigts de la main gauche se déplient dès que la main droite commence à s'éloigner du jeu, qui donne ainsi l'apparence d'être resté parfaitement immobile dans la main gauche largement ouverte. Il semble que toute manipulation soit impossible dans ces conditions. La main droite reste légèrement fermée comme elle l'était avant qu'elle ne donne

Chapitre 39

sa tape. Cette technique demande une extrême précision, car la carte empalmée doit se retrouver parfaitement égalisée sur la face du jeu pour que l'illusion soit convaincante. Si elle est décalée, ne serait-ce que d'une fraction de millimètre, l'illusion d'une transformation est détruite. Pendant que vous vous entraînerez, expérimentez avec des prises plus ou moins serrées de la main gauche, ainsi que divers tempos. A vous de choisir votre rythme de présentation en fonction de votre tempérament.

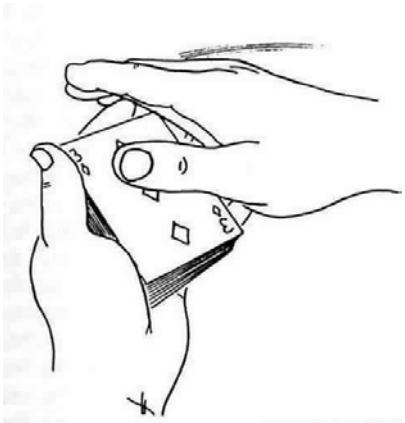


3. Le changement de couleur en douceur

Il ne s'agit pas à proprement parler d'une technique différente de celle qui vient d'être décrite, mais d'une autre manière de la mettre en oeuvre. La main droite passe au-dessus du jeu tenu en main gauche et effleure à peine la carte de face, constamment visible, qui se transforme en une autre. L'explication analytique de ce changement de couleur est incapable de rendre l'effet visuel qu'il produit; mais vous verrez, cartes en main, que celui-ci est des plus magiques.

Comme pour les méthodes précédentes, la main droite a empalmé la carte inférieure du jeu tenu faces en haut en main gauche (voir "L'empalmage du dessous en main droite"). La main gauche peut tenir le jeu soit dans la position fermée. La main droite commence à passer au-dessus du jeu, dans une trajectoire oblique allant du coin supérieur droit au coin inférieur gauche du jeu.

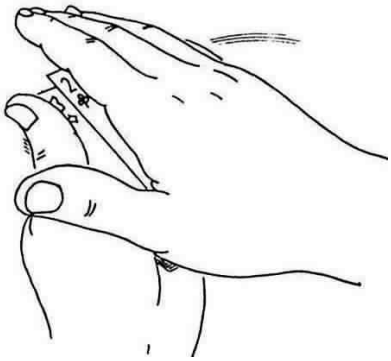
L'illustration montre la situation alors que la main droite a déjà amorcé son passage au-dessus du jeu.



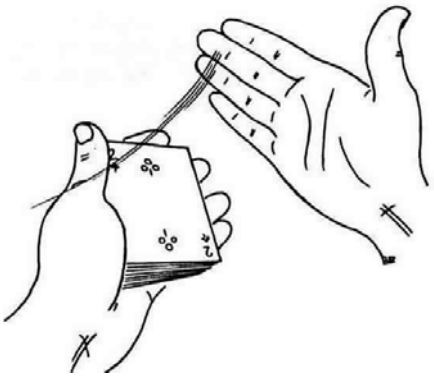
Sans s'interrompre à aucun moment, la main droite continue son déplacement et lâche

Chapitre 39

la carte sur le jeu dans le même mouvement. La main droite ne doit pas s'arrêter, ne serait-ce qu'une fraction de seconde, sinon bonjour l'illustration! Si les doigts de la main gauche sont dépliés au départ, refermez-les brièvement lorsque la carte atterrit sur la face du jeu, pour l'égaliser avec les autres. L'illustration montre le moment juste avant que la main droite ne lâche sa carte.

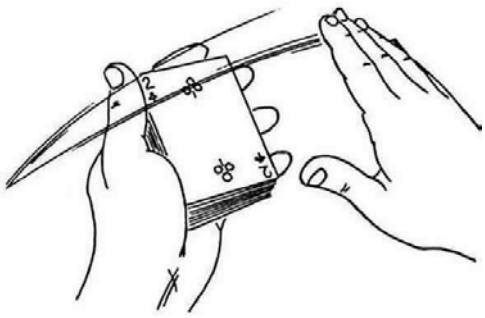


La main droite continue sa trajectoire en diagonale, au delà de la main gauche et du jeu. Le spectateur voit la transformation, mais ne s'en rend peut être pas vraiment compte encore, car la main droite se retourne alors paume en haut et refait le même chemin en sens inverse, le dos des doigts effleurant encore une fois la face du jeu. L'illustration montre la main droite tout de suite après que celle-ci a effleuré le jeu, et juste avant qu'elle ne s'immobilise. Il est essentiel d'effectuer un passage aller et retour à vide, c'est-à-dire sans lâcher la carte, avant d'exécuter la transformation, afin de conditionner les spectateurs, en quelque sorte. Ce n'est que lors du deuxième passage (aller) qu'a lieu la transformation.



La variante de Nate Leipzig. La main droite a une carte à l'empalmage. Elle se déplace tout d'abord dans une ligne qui va de droite à gauche, par-dessus le jeu, puis revient à son point de départ en suivant la même trajectoire. C'est au cours du retour que la main droite lâche sa carte sur le jeu, sans marquer évidemment la moindre hésitation qui serait fatale à l'illusion. Arrivée à son point de départ, la main droite reste, doigts serrés, immobile pendant quelques secondes, à droite au-dessus du jeu, le temps de permettre à quelques spectateurs de penser qu'il doit y avoir une carte cachée dans cette main, celle que vous venez de "prendre" sur la face du jeu. Regardez quelques spectateurs (pas tous!) droit dans les yeux; puis, en retournant lentement la main droite paume en haut, dites: *"Non, non, ce n'est pas ce que vous croyez!"*

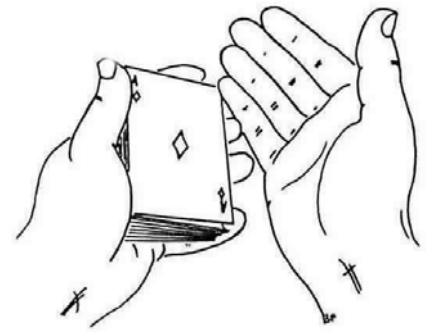
Chapitre 39



4. Le changement de couleur Erdnase

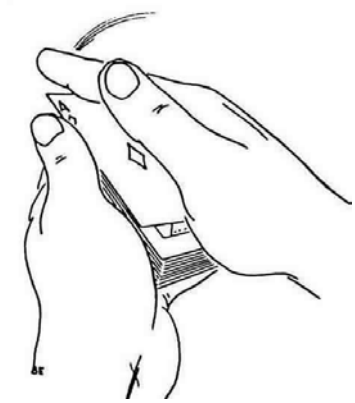
Si vous lisez la description originale qu'Erdnase donne de ce changement de couleur dans l'*Expert aux Cartes*, il vous paraîtra impossible à effectuer, et plus particulièrement si vos mains sont sèches comme les miennes. Pourtant, j'ai expérimenté tant et plus avec l'idée de base que, avec un petit coup de pouce de Howard Schwarzmann, je suis arrivé à la solution que voici.

Le jeu est tenu en haut en main gauche dans la position de la donne. Le petit doigt gauche garde une brisure sous la carte supérieure du jeu, c'est-à-dire celle qui est visible sur la face de celui-ci (dans notre exemple, il s'agit de l'As de carreau). Cette brisure constitue le premier détail qui rend l'exécution de la manipulation plus aisée. Dans un instant, la main droite va recouvrir la face du jeu pendant un court moment. Pour cela, elle se met dans la position de l'illustration ci-contre. Remarquez que la main est parfaitement décontractée, et que les doigts sont donc, naturellement, légèrement repliés.

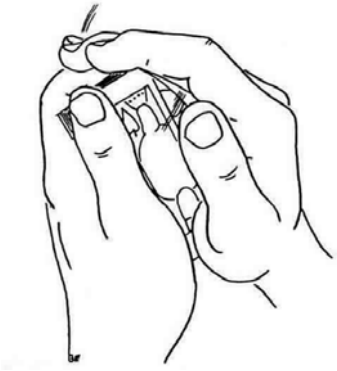


La main droite bascule de droite à gauche sur le jeu, le tranchant de la main servant pour ainsi dire de charnière à ce mouvement. Pendant celui-ci, la pulpe du petit doigt droit se pose sur le coin supérieur droit de l'As de carreau. Les doigts de la main droite, tout en restant serrés les uns contre les autres, se déplient ensemble, ce qui décale invisiblement l'As de carreau de deux centimètres environ vers l'avant, par-dessus la petite tranche supérieure du jeu. L'illustration dévoile cette situation. En réalité, cette position n'est jamais visible, car à la fin de son mouvement de bascule, la main droite est presque à plat sur le jeu.

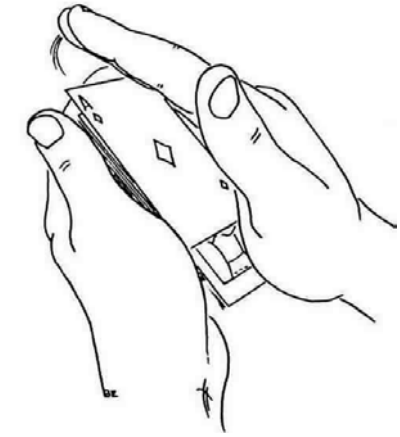
Chapitre 39



Repliez les doigts de la main droite un peu plus, ce qui soulève l'As de carreau dans la main droite en le courbant, et amène le thénar sur le coin inférieur gauche de la carte suivante (dans notre exemple, le roi de pique). Ce mouvement est effectué tout de suite après que la main droite a basculé sur le jeu, et dure à peine une seconde.



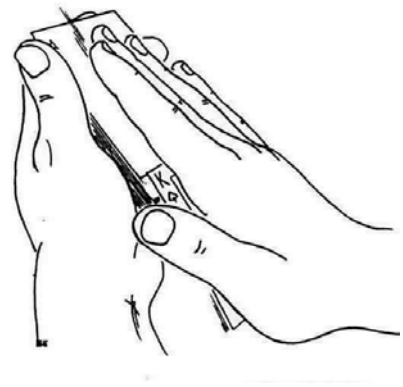
Maintenant, la main droite se détend de nouveau pour se retrouver à plat sur le jeu. Ce mouvement a pour effet de décaler le roi de pique de deux centimètres environ de la petite tranche inférieure du jeu. Dans l'illustration, la main droite a été soulevée pour que vous puissiez voir les positions relatives des deux cartes. En réalité, à ce moment-là, la main est à plat sur le jeu.



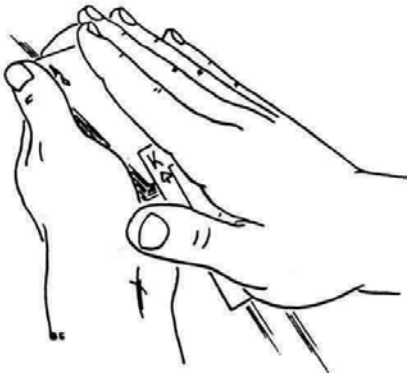
"N'oubliez pas: l'As de carreau." Tout en disant cela, vous reculez encore une fois brièvement la main droite, afin que les spectateurs puissent voir une partir de l'as sous la main droite, du mouvement vers l'arrière de la main droite, à cause de la pression exercée par le

Chapitre 39

thénar sur la face du roi de pique, celui-ci est entraîné vers l'arrière, mais son dos reste en contact avec le jeu. A un certain moment, vous entendrez un petit "clic" qui vous avertira que la petite tranche supérieure du roi vient de se dégager de la petite tranche inférieure de l'As. L'index de la main droite a été surélevée dans l'illustration, afin de vous permettre de voir ce qui se passe dessous. En réalité, la main droite est toujours complètement à plat sur le jeu.



Dès que le roi s'est dégagé de sous l'As, la main droite s'incline imperceptiblement vers le haut, la petite tranche inférieure du jeu servant de point d'appui à ce léger mouvement de bascule. L'index gauche appuie sur la petite tranche supérieure de l'as pour le remettre à égalité avec le jeu, ce qui ne pose aucun problème grâce à l'angle formé par le roi de pique sur le jeu. C'est le moment représenté par l'illustration. Maintenant, ramenez la main droite sur le jeu, et remettez l'As de carreau ainsi que le roi de pique à égalisé l'un au-dessus de l'autre, et ces deux cartes à égalité avec le reste du jeu. Attendez encore quelques secondes, puis basculez la main droite de nouveau vers la droite (c'est le tout premier mouvement effectué en sens inverse): l'As de carreau s'est transformé en roi de pique!



Points importants

1. Si la main droite entraîne avec elle d'autres cartes que le roi de pique, cela n'est pas grave; le mouvement d'égalisation final les égalisera toutes sous le roi.

2. Avant que la main droite ne bascule de nouveau à droite pour montrer la transformation, il se peut que les cartes soient légèrement inégalisées sur leurs petites tranches inférieures, ce qui peut facilement être corrigé avec le talon de la main glissant de gauche à droite le long du jeu pendant que la main droite bascule paume en haut.

3. Si le thénar n'a pas assez de surface pour appuyer sur la carte en deuxième position,

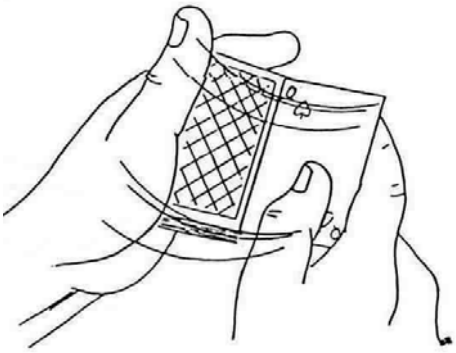
Chapitre 39

l'index gauche peut décaler toutes les carte qui se trouvent sous l'As de carreau vers l'arrière d'un centimètre, en appuyant contre leur petite tranche supérieure. Ce mouvement est complètement couvert par la main droite.

5. Le changement de couleur éclair

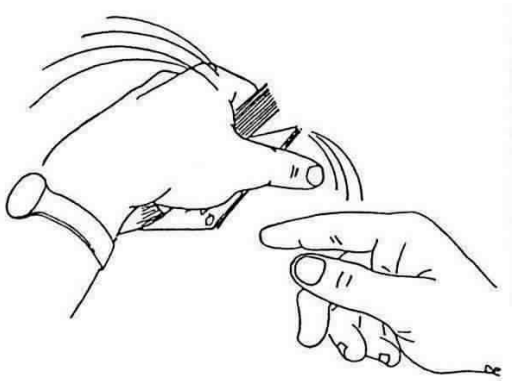
Ce changement de couleur du Père Cyprien va nous servir à transformer la dame de pique en As de pique. Exécuté correctement, il produit une transformation très mystérieuse, légèrement différée dans le temps, avec un détournement de l'attention précisément lié à celui-ci.

Le jeu est tenu faces en bas en main gauche dans la position de la donne. La carte supérieure du jeu est l'As de pique. La main droite tient la dame de pique. Pendant ce temps, le petit doigt gauche forme une brisure sous l'As de pique. Laissez s'échapper la grande tranche gauche de la dame de sous le pouce gauche confirmer - sans que vous ayez à le dire - que vous n'avez qu'une seule carte en main droite. Puis, basculez-la face en haut sur le jeu. *"Comme vous pouvez le constater, cette carte présente, de face comme de dos, toutes les apparences d'une dame de pique."* Le petit doigt gauche tient maintenant une brisure sous les deux cartes supérieures qui sont dos à dos. La main droite prend cette carte double par sa grande tranche droite dans la tenue pincée et la tire vers la droite, en faisant glisser sa grande tranche gauche sur le dessus du jeu. Juste avant que la carte n'atteigne la grande tranche droite du jeu, la main gauche commence à basculer celui-ci vers la droite.

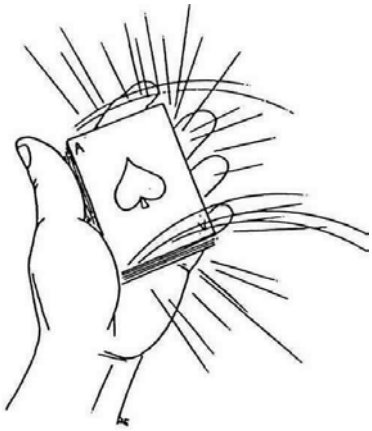


Deux choses ont alors lieu simultanément. Premièrement, la carte double est entièrement basculée sur le jeu. Deuxièmement, la main gauche se retourne complètement paume en bas en "attrape" pour ainsi dire la carte double lâchée par la main droite. Pour justifier ce retournement de la main gauche, indiquez de la main droite la montre que vous portez au poignet gauche et dites: *"Il faut exactement trois secondes à cette dame..."* Tapotez du bout de l'index droit le cadran de votre montre, vers laquelle vous avez dirigé votre regard; puis, levez les yeux en même temps que la main droite, avec laquelle vous montrez trois doigts.

Chapitre 39



En même temps, dans un mouvement très naturel, la main gauche se retourne de nouveau paume en haut, remettant le jeu dans la position de départ. *"...pour se transformer en ce qu'elle est vraiment..."* Ce n'est que maintenant que vous regardez de nouveau le jeu en main gauche, tout en pointant l'index droit dans sa direction: *"...l'As de pique."*

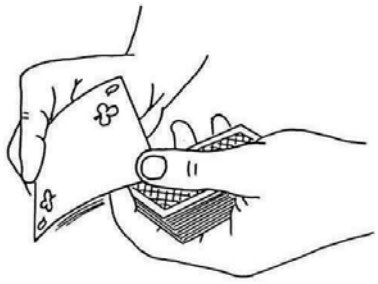


6. Le changement de couleur dynamique

Il est difficile de s'imaginer l'effet produit sur les spectateurs par ce changement de couleur, mais je puis vous assurer que la maîtrise de cette technique vous paiera au centuple de vos efforts. Elle est particulièrement efficace lorsqu'elle est utilisée dans une série de transformations mettant en oeuvre des méthodes différentes. Pour les besoins de la description, nous transformerons la dame de trèfle en As de trèfle. Il faut pour cela que vous sachiez effectuer le filage classique (tome I), dont la technique que voici n'est qu'une variante.

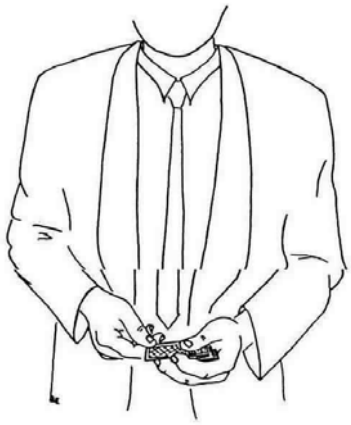
Le jeu est tenu faces en bas en main gauche dans la position de la donne. L'As de trèfle est la carte supérieure du jeu. La main droite prend la dame et la tient face en bas dans la position du filage (tome I). Rapprochez vos mains, tenues à hauteur de hanches, l'une vers l'autre, et tournez la dame face au public. L'illustration montre comment le coin supérieur gauche de la dame est laissé s'échapper de sous le pouce gauche, ce qui justifie que vous ayez rapproché vos mains l'une de l'autre, et conditionne les spectateurs pour le même geste que vous referez une fois la transformation effectuée.

Chapitre 39



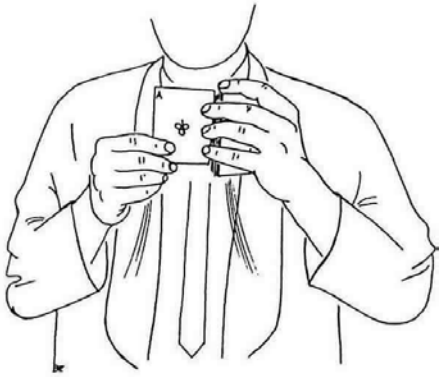
Aussitôt que la carte s'est échappée de sous le pouce gauche, dans un mouvement qui suit naturellement celui-ci, elle est retournée face en bas dans le sens des aiguilles d'uen montre, de manière à former un angle de 45° environ avec le sol. Pour l'instant, les spectateurs voient toujours la face de la carte. En même temps, inclinez légèrement le jeu (dans le sens contraire des aiguilles d'une montre) vers vous, pour qu'il soit sur le même plan que la carte tenue par la main droite.

L'illustration, une vue de face, montre le début du filage.



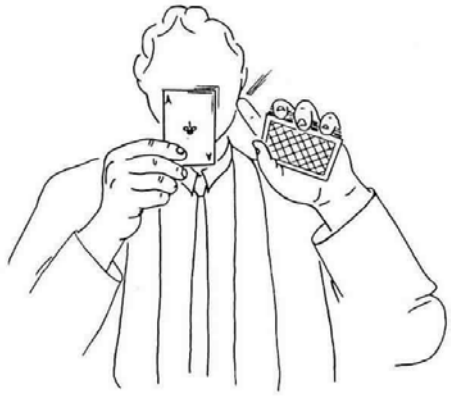
Dès que le filage est amorcé, les deux mains s'élèvent jusqu'à la hauteur du menton. Le filage se poursuit de la manière classique, et se termine une fraction de seconde avant que les mains ne se retrouvent un niveau du menton. Cette coordination des mouvements est essentielle à l'exécution correcte du filage, et elle vous donne en même temps une idée précise du tempo à utiliser.

L'illustration est une vue de face.



Chapitre 39

Vient maintenant le détail qui rend cette méthode si trompeuse. Lorsque vous avez atteint cette position d'arrivée (les mains ne se sont pas encore tout à fait immobilisées), tendez légèrement l'index gauche pour le poser sur le coin supérieur gauche de l'As, et laisser s'échapper celui-ci de sous l'index. Aussitôt ce mouvement exécuté, la main gauche retombe tout naturellement au niveau des hanches, alors que l'As de trèfle est laissé dans cette position pendant quelques secondes encore pour que les spectateurs puissent pleinement enregistrer la transformation. Je sais que cela semble difficile à croire, mais c'est ce petit mouvement de l'index sur le coin de la carte qui fait toute la différence. Non seulement il souligne l'effet sur le plan auditif (au moment où le coin s^échappe de sous l'index), mais il justifie également l'élévation de la main gauche.



Remarques finales

D'autres techniques peuvent être mises en oeuvre pour effectuer des changements de couleur. Ainsi, si vous savez exécuter le saut-de-coupe classique très rapidement, en tenant le jeu faces en haut (plutôt que faces en bas comme lors du saut-de-coupe habituel) vous obtiendrez un effet de transformation instantanée. On peut aussi utiliser le saut-de-coupe au retournement, avec une transformation légèrement différée, mais non moins efficace.

Chapitre 39

B. TOURS UTILISANT LES CHANGEMENTS DE COULEUR

1. DE PART EN PART

Effet:

Deux cartes choisies sont remises dans le jeu. Une carte quelconque se transforme dans la première carte choisie sous un mouchoir, qu'elle finit par traverser; en le dépliant, on s'aperçoit qu'il s'agit maintenant de la deuxième carte choisie!

Matériel nécessaire:

Outre un jeu de carte, il vous faut un mouchoir opaque. L'idéal, c'est d'utiliser ce qu'on appelle une "pochette", de trente centimètres de côté, qui se trouve au départ dans la petite poche de poitrine de votre veste, ou bien dans une de vos poches de pantalon.

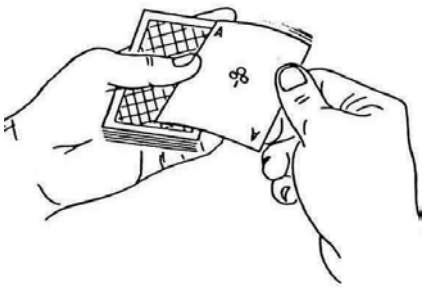
Déroulement de la routine:

1. Faites choisir deux cartes, que vous contrôlez sous le jeu. Puis, avec un mélange à la française, transférez-les dessus. Tenez le jeu faces en bas en main gauche, dans la position de la donne. La main droite sort la pochette, la pose sur l'avant-bras gauche, de telle sorte que deux coins diagonalement opposés pendent de part et d'autre de celui-ci. Rien ne s'oppose à ce que vous remettiez préalablement la pochette aux spectateurs, afin qu'ils l'examinent; mais dans ce cas faites-le avant de faire choisir les deux cartes , afin qu'il n'y ai pas d'interférences entre les deux processus.

2. Étalez les cartes entre vos mains et demandez à un spectateur de poser son doigt sur l'un d'elles. faites dépasser la carte touchée de la petite tranche supérieure de l'étalement sur la moitié environ de sa longueur, puis rassemblez les cartes et égalisez le jeu. Ce faisant, gardez une brisure sous les deux cartes supérieures, et gardez-la avec le petit doigt gauche.

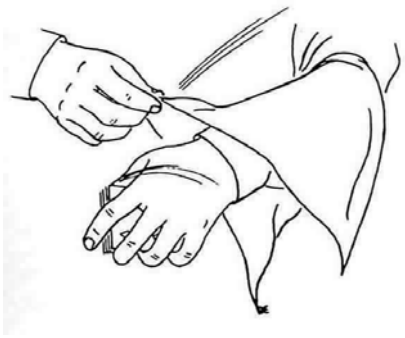
3. Les doigts droits se mettent sur la grande tranche gauche de la carte touchée par le spectateur, la font pivoter de 180° dans le sens des aiguilles d'une montre, pour finalement la basculer face en haut sur le jeu comme une page d'un livre que l'on tourne. Ce n'est ni l'un, ni l'autre des cartes choisies.

4. Vous allez maintenant transformer cette carte dans la première des cartes choisies. Pour cela, la main droite prend les trois cartes au-dessus de la brisure dans la tenue pincée et les tire de deux centimètres environ vers la droite; là, le pouce gauche les maintient en place sur le dessus du jeu comme le montre l'illustration ci-dessous.

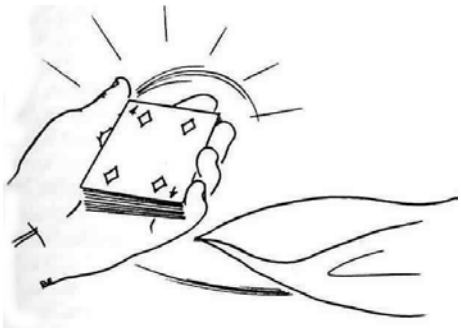


Chapitre 39

Dites: *"Je vais recouvrir cette carte avec ma pochette pendant quelques secondes seulement..."* Avec la main droite, prenez le coin de la pochette qui repose sur l'avant-bras gauche et, ce faisant, exécutez le première phase du changement de couleur éclair; autrement dit, les spectateurs ne savent pas encore (parce qu'il ne la voient pas) que la carte de face c'est transformée, la main gauche étant toujours paume en bas. L'illustration ci-dessous montre le mouvement: la main droite saisit le coin de la pochette et passe celle-ci lentement sur le jeu.



Dès que celui-ci est recouvert, la main gauche se retourne de nouveau, et tout naturellement, paume en haut. La main droite continue de tirer sur la pochette, jusqu'à ce que le jeu soit découvert, et que les spectateurs voient la transformation de la carte de face: c'est la première carte choisie.



Tournez-vous vers le spectateur qui a choisi cette carte:*"...et elle se transforme aussitôt en celle que vous avez choisie."* La main droite continue à tenir la pochette par l'un de ces coins.

5. L'effet suivant à été inventé par Cy Endfield. Commencez par poser la pochette sur la main droite. La main gauche, qui tient toujours le jeu , peut aider. Pendant que la main droite ajuste la pochette, le petite doigt a largement le temps de prendre une brisure sous les deux cartes supérieures du jeu, toutes deux faces en haut. Les doigts droits se saisissent de cette carte double à travers le tissus de la pochette, exactement comme si celle-ci n'était pas là, de manière que son coin supérieur gauche s'échappe de sous le pouce gauche avec un petit bruit. La carte double est alors posée sur la moitié droite de la largueur du jeu, où elle est maintenue en place par la pression du pouce gauche.

6. La main gauche se retourne paume en bas et décale apparemment la première carte choisie sur la pochette. En réalité, au dernier moment, la pouce gauche tire la carte supérieure de la carte double en arrière sur le jeu, pendant que le majeur et l'annulaire, en se dépliant, poussent la carte inférieure sur la pochette. La main droite, ouverte à plat, reçoit cette carte

Chapitre 39

comme le montre l'illustration ci-dessous.

Ce filage est totalement invisible de tous les côtés, les plis de la pochette apportent une couverture supplémentaire.

7. La main droite tient la carte à travers le tissu, et se retourne paume en bas, ce qui fait tomber la pochette sur la carte. Vous comprenez maintenant pourquoi il faut qu'elle soit opaque! La main droite change alors de prise, pour tenir la carte par une petite tranche toujours à travers le tissu, et la mettre sous le jeu, toujours tenu en main gauche paume en bas.

La main gauche tient la pochette et la carte pendant que la main droite fait un tortillon avec les coins qui pendent (deux ou trois tours suffisent).

Inversez maintenant les positions respectives des mains, de manière à vous retrouver dans la position représentée par l'illustration ci-dessous.

Chapitre 39

La carte choisie va maintenant apparemment traverser le tissu. Pour cela, la main droite tire vivement sur la pochette vers le haut, ce qui provoque comme un petit bruit d'explosion dû à la carte dans la pochette s'échappant de l'emprise des doigts gauches. La carte du premier spectateur a ainsi traversé le tissu de manière auditive et visuelle.

8. Marquez un petit temps d'arrêt de quelques secondes pour permettre aux spectateurs d'enregistrer l'effet. Puis, poursuivez en disant: *"Mais à cause de la loi de la compensation, que l'ai découverte, la traversée de la pochette à fait apparaître une carte dans celle-ci."* Posez le jeu sur la table, et dépliez la pochette en vous aidant de la main gauche libre. Demandez au spectateur de nommer sa carte à haute voix: c'est celle qui se trouve dans la pochette!

Dernières réflexions

1. Ce tour produit un gros impact sur le public; il peut être présenté aussi bien debout qu'assis, avec ou sans table, et devant une assemblée assez nombreuse; en fin, à condition d'avoir un jeu de cartes et un mouchoir, il est réalisable n'importe quand.

2. Comme je l'ai déjà dit, il est préférable que le mouchoir soit opaque. Mais si cela n'est pas le cas, rien ne vous empêche d'incliner le jeu légèrement vers vous au moment crucial. Dans ces conditions, n'importe quel mouchoir, opaque ou non, fera l'affaire.

Chapitre 39

2. SAINT ANTOINE FAIT UN TOUR

Ce petit tour rapide est en fait un changement de couleur qui n'a pas encore été décrit dans ce chapitre. Il s'agit de la présentation de Vani Bossi d'une technique de Fred Kaps.

Effet:

Une carte est choisie, puis remise dans le jeu qui est mélangé. Le magicien tourne celui-ci faces en haut: la carte qui se trouve sur la face du jeu n'est pas la carte choisie. Il pose alors sur le jeu une petite bougie allumée, passe sa main au-dessus d'elle, et la carte sous la bougie se transforme à vue en la carte choisie!

Matériel nécessaire:

Outre un jeu de cartes, il vous faut un briquet et une petite bougie du genre de celles que l'on met dans les chauffe-plats. Il faut que la tranche inférieure du bougeoir soit légèrement biseautée, afin que vous puissiez glisser rapidement et facilement une carte dessous. L'idéal, c'est de faire fabriquer un bougeoir, et d'y mettre une bougie en fonction des besoins. Le briquet et la bougie se trouvent tous deux dans un bel étui dans votre poche ou bien dans n'importe quel endroit facilement accessible.

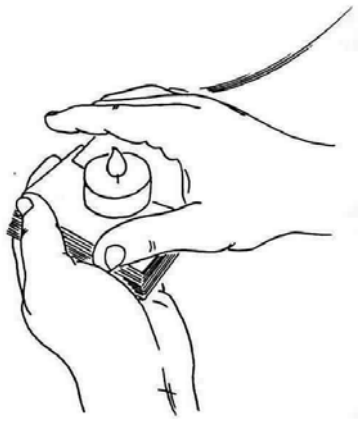
Déroulement:

1. Un spectateur choisit une carte, la montre à tous, puis la remet dans le jeu. Contrôlez-la dessus. L'idéal serait que la carte du spectateur soit une figure. Vous pouvez mettre toutes les chances de votre côté en groupant secrètement les douze figures du jeu sur celui-ci avant de commencer, et forcer l'une d'elles. Ainsi, vous serez sûr de transformer une carte à points en figure. Une fois la carte contrôlée, effectuez un ou deux faux mélanges et fausses coupes laissant la carte du spectateur en place sur le jeu. *"J'ai beau mélanger, votre carte finit toujours par traverser le jeu de part en part pour ce retrouver dessous."* Pour le prouver, retournez le jeu faces en haut en main gauche, dans la position de la donne. La carte qui apparaît sur la face du jeu n'est évidemment pas la bonne, l'idéal serait qu'il s'agisse d'une carte à points - ce qui sera le cas si vous avez procédé comme je l'ai suggéré plus haut.

2. Après être revenu de votre surprise, dites, laconique: *"Dans ces cas-là, je m'adresse à sait Antoine, qui me retrouve toujours la bonne carte. Je vais lui allumer un cierge de ce pas."* Sortez l'étui de votre poche et retirez-en le briquet et la bougie - rires garantis. Remettez-les à un spectateur, en le priant d'allumer la bougie. Pendant qu'il s'exécute, vous avez le temps et tout le détournement de l'attention qu'il faut pour empalmer la carte inférieure du paquet faces en haut dans la main droite. Tendez le jeu au spectateur, afin qu'il puisse poser dessus la bougie qu'il bien d'allumer.

3. Le changement de couleur a lieu ainsi. Invoquez saint Antoine pour qu'il retrouve la carte choisie. Avec la main droite, passez au-dessus de la bougie allumée, et revenez à la position de départ - c'est la feinte. La main droite amorce un deuxième passage au-dessus du jeu; en même temps, le petit doigt droit, dont la pression maintient la carte contre le thénar, se plie un peu plus, afin de détacher la carte empalmée de la main, et de la recourber vers le bas. Sa grande tranche gauche est alors glissée sous la bougie, comme le montre l'illustration ci-dessous, et égalisée avec les autres.

Chapitre 39



Enlevez la main pour faire constater le miracle! Il ne vous reste plus qu'à remercier saint Antoine et à ranger vos accessoires.

Dernière réflexion

La main droite passe assez rapidement, mais pas de manière précipitée, au-dessus du jeu. L'idéal, c'est que la bougie se retrouve exactement à la même place après la transformation que celle qu'elle occupait avant. Une petite secousse de la main gauche au dernier moment peut la remettre en place. Si vous faites faire le bougeoir en verre, on pourra voir la transformation s'effectuer à travers lui. Cependant, quelle que soit la manière dans laquelle il est fait, il faut que le bougeoir soit lourd (comme par exemple du cristal de plomb), afin qu'il bouge le moins possible lorsque la carte est glissée dessous.

Chapitre 40

"Quelque parfait que l'on soit, on a quelquefois besoin de conseil. Celui-là est fou incurable, qui n'écoute point."
(Baltasar Gracian)

Chapitre 40 LES TECHNIQUES DE FORÇAGE

Vous trouverez dans ce chapitre des méthodes de forçage techniquement plus ou moins faciles, et plus ou moins infaillibles. Certaines peuvent être utilisées presque n'importe quand, comme par exemple le forçage à l'étalement sur la table, alors que d'autres ne peuvent l'être que dans un contexte précis, avec une présentation idoine, pour paraître logiques et naturelles - c'est le cas, par exemple, du forçage sous le mouchoir. Parmi les méthodes décrites, nombreuses sont celles qui nécessitent que la carte à forcer soit placée à un endroit précis dans le jeu, et que cet endroit soit marqué par une brisure, un décalage, une carte en saillie, ou un pont. Il va de soi que cette phase préliminaire de forçage proprement dit. Pour de plus amples détails concernant cette phase de préparation, je vous renvoie à mon analyse du forçage classique (tome I).

A. LES TECHNIQUES DE FORÇAGE

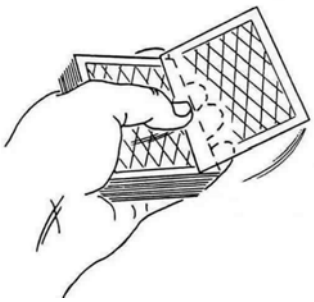
1. Le forçage simple de Henry Christ

J'ai décrit en détail le forçage de Henry Christ dans le tome I de cet ouvrage. La variant que voici, qui est également de Christ, se distingue particulièrement par son exécution facile et sa netteté. Elle évite la réitération de la coupe et le retournement successif des deux paquets coupés sur lesquels est fondée la méthode originale, et rend ainsi le forçage non seulement plus économique, mais aussi plus élégant et plus convaincant. C'est un forçage très rapide, particulièrement indiqué lorsque le spectateur est assis à votre table, en face de vous.

La carte que vous voulez forcer se trouve sur le jeu; toutes les cartes sont faces en bas. Expliquez au spectateur que vous allez lui demander de prélever un paquet sur le jeu, et de le retourner faces en haut sur les cartes restantes.

Effectuez vous-même ces opérations en guise de démonstration, puis remettez les cartes dans leur ordre initial afin que la carte à forcer se retrouve sur le jeu. *"Pour que seul le hasard décide de l'endroit où vous coupez le jeu, je vais vous demander de le faire à l'aveuglette, avec les cartes sous la table."* A ce moment-là, vous tendrez le jeu - que vous tenez faces en bas en main gauche dans la position de la donne - au spectateur, sous la table. Dès que votre main gauche est hors de vue sous celle-ci, retournez la carte supérieure du jeu face en haut grâce au pouce qui la décale aussi loin que possible à droite, et permet ainsi aux autres doigts de la basculer face en haut sur le jeu. Le spectateur prélève une portion du dessus, la retourne sur la portions inférieure, et ramène le jeu en vue. Il ne vous reste plus qu'à étaler les cartes sur la table, et à demander au spectateur de prendre connaissance de la première cartes face en bas au point de jonction des deux portions du jeu: ce sera la carte forcée.

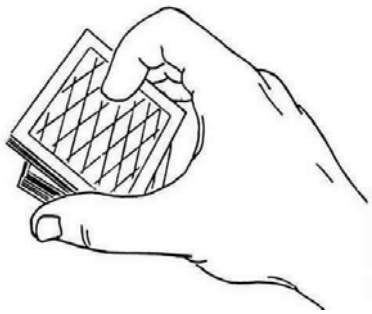
Chapitre 40



2. Le forçage au jeté

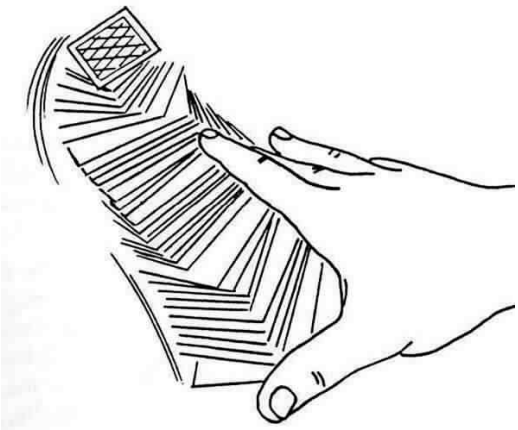
Voici le forçage le plus risqué de ce chapitre, celui donc l'exécution est la plus délicate. Même sa description n'est pas facile à faire, et pour vous le rendre plus compréhensible, je vais d'abord vous parler du contexte psychologique dans lequel il doit être effectué. La condition essentielle à la réussite de ce forçage est la nonchalance avec laquelle il est présenté; le mieux est de l'utiliser lorsqu'un forçage n'est pas absolument indispensable à la réussite de l'effet que vous voulez présenter - chaque fois, donc, que vous voulez faire choisir une carte. Toutes les fois que vous réussirez le forçage dans les conditions, vous en apprendrez un peu plus sur les conditions techniques et psychologiques sous-jacentes à cette réussite. Si le forçage échoue, vous pourrez toujours vous servir de la carte à forcer comme carte clé, lorsque vous demanderez au spectateur de remettre sa carte dans l'étalement!

La carte que vous voulez forcer se trouve sur le jeu. Transférez-la au milieu du jeu environ, et formez une brisure au-dessus d'elle, que vous gardez avec le petit doigt gauche. A ce moment-là, le jeu est faces en bas dans votre main gauche, dans la position de la donne. La main droite le prend par au-dessus, dans la position de la coupe, et vous en profitez pour créer un décalage à la brisure. La main droite se met par-dessus la table.



Juste avant que le jeu n'entre en contact avec la table, la main droite le lance vers l'avant, en lui donnant un peu d'effet, de manière qu'il s'étale en léger arc de cercle vers la droite, comme le montre l'illustration. à cause du décalage des deux paquets, la carte supérieure du paquet inférieur - la carte à forcer - sera plus exposée que les autres. Pour que cette manœuvre réussisse, il est préférable d'utiliser des cartes qui n'ont pas trop servi. L'idéal, c'est de vous tourner vers un spectateur à votre gauche pendant que vous demandez à un autre à votre droite de retirer une carte de l'étalement. Le choix de la carte semble ainsi passer pour un élément complètement accessoire, ce qui contribue grandement à la réussite du forçage.

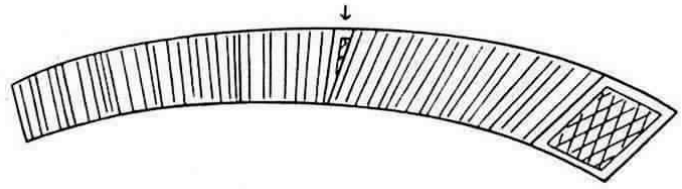
Chapitre 40



3. Le forçage à l'étalement

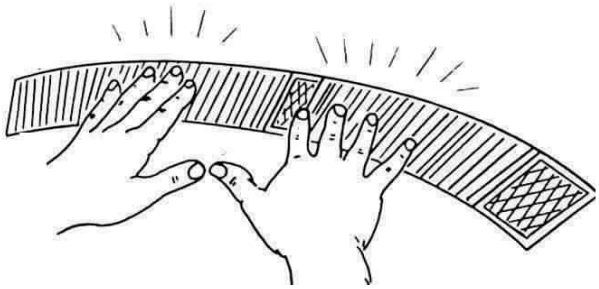
Dans cette méthode, les cartes sont étalées en un long ruban de gauche à droite sur la table, et le spectateur est invité à retirer une carte de l'étalement: il choisit évidemment la carte forcée. Dans la mesure où il semble totalement impossible de manipuler les cartes dans ces conditions, c'est là sans doute l'une des meilleures méthodes de forçage qui soient. Cependant, elle n'est pas infaillible, et il est donc préférable que vous ayez des échappatoires à votre disposition au cas où le spectateur ne prendrait que vous voulez lui forcer. Dans ces conditions, la méthode est parfaite. C'était le forçage préféré du légendaire Jimmy Grippo.

Transférez la carte à forcer à peu près au milieu du jeu et marquez son emplacement avec un décalage. étalez les cartes en un large ruban de gauche à droite sur la table, en utilisant la technique de l'étalement avec décalage, et vous obtiendrez le résultat illustré par la figure ci-dessous. Comme vous pouvez le constater, la carte à forcer est parfaitement visible.



Vous allez maintenant "ajuster" les cartes dans l'étalement et, ce faisant, exposer la carte à forcer un peu plus que les autres. "Tapotez" les cartes des deux mains tout en demandant à un spectateur d'en retirer une du ruban, et profitez-en pour agrandir le décalage entre la carte à forcer et celle qui se trouve immédiatement au-dessus d'elle, de manière que le dos de la carte à forcer soit visible sur la moitié de sa largeur environ. En appliquant les conseils donnés dans la rubrique "Points importants" ci-dessous, vous verrez que vous amenez souvent le spectateur à prendre précisément cette carte-là.

Chapitre 40



Points importants

1. Cette méthode vous donne un immense avantage psychologique: même un initié aura du mal a penser qu'une carte puisse être forcer dans de telles conditions - cela semble bien trop audacieux et risqué. Vous pourrez constater que c'est loin d'être le cas, précisément à cause de cela!

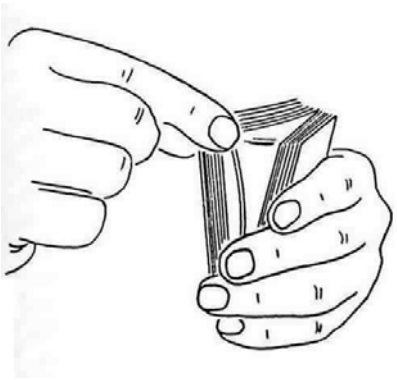
2. Lorsque vous demandez au spectateur de choisir une carte, faites un geste des deux mains en direction du centre de l'étalement, sans insister évidemment, tout en regardant la partie centrale, vers laquelle est également dirigé l'axe de votre corps. Ces éléments ont pour but d'amener le spectateur à choisir une carte au milieu du ruban, ce qu'il est d'ailleurs enclin à faire spontanément, et à augmenter ainsi vos chances de succès.

3. Si le forçage échoue, servez-vous de votre carte à forcer comme carte clé! Lorsque le spectateur remet sa carte dans l'étalement après en avoir pris connaissance, faites en sorte qu'il la remette , sinon directement à côté de la carte à forcer, du moins près d'elle, afin que vous puissiez compter des yeux le nombre de cartes qui l'en séparent (tome I).

4. Le forçage à l'effeuillage

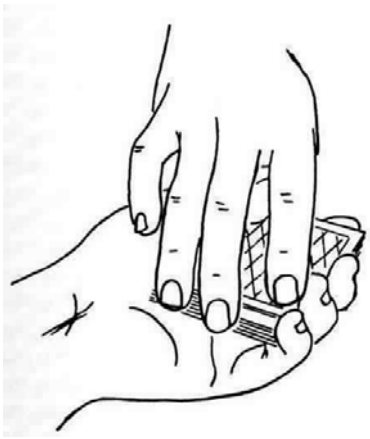
Le jeu est dans la position de la donne. Le petit doigt gauche garde une brisure sous la carte à forcer. Expliquez au spectateur la méthode du "coup d'œil" pour choisir une carte, en effeuillant rapidement le jeu, de manière à lui faire comprendre qu'il doit vous dire "Stop!" assez vite. Effeuillez le coin supérieur droit des cartes avec l'index droit tout en surveillant la bouche du spectateur. Juste avant son injonction, vous verrez ses lèvres bouger. Synchronisez l'effeuillage de telle sorte que votre index se trouve près de la carte à forcer. A ce moment-là, en appuyant l'index un peu plus fort sur les cartes qui n'ont pas encore été effeuillées, pour les tirer vers l'arrière, le jeu s'ouvrira presque automatiquement à la brisure. Détournez la tête pendant que le spectateur regarde la carte "sur laquelle il vous a arrêté". L'avantage de cette méthode, c'est que vous pouvez maintenant garder une brisure au-dessus ou en dessous de la carte forcée pour la contrôler. Vous pouvez aussi forcer plusieurs cartes qui se suivent.

Chapitre 40



5. Le forçage à la coupe en main

Le jeu est tenu dans la position de la donne. Le petit doigt gauche garde une brisure au-dessus de la carte à forcer, qui se trouve vers le milieu du jeu. Invitez le spectateur à couper le jeu à peu près au milieu, et pour cela, tendez vers lui votre main gauche qui le tient. En coupant, le spectateur prélèvera presque à coup sûr l'ensemble des cartes au-dessus de la brisure tout en ayant l'impression d'avoir coupé où bon lui semblait. Si vous gardez une brisure sous la carte à forcer, au lieu de la garder au-dessus d'elle, demandez au spectateur de prendre connaissance de la carte qui se trouve sur la face du paquet qu'il a coupé; sinon, prenez le carte supérieure du paquet qui vous reste en main et posez-la sur la table, face en bas. Rapide et direct.

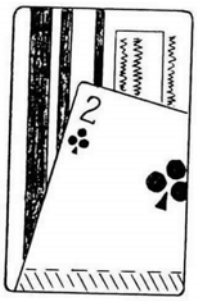


Chapitre 40

6. Le forçage à la carte de crédit

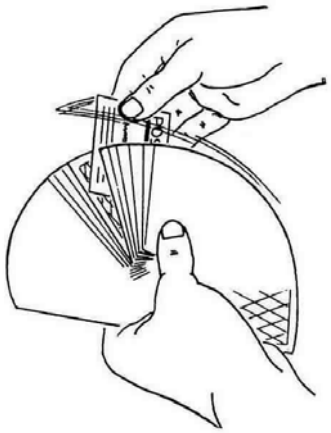
C'est à Ed Marlo que l'on doit le principe de ce forçage. Marlo utilisait un Joker; les magiciens italiens Vanni Bossi et Davide Costi ont remis l'idée de Marlo au goût du jour en remplaçant le Joker par une carte de crédit. Pour une excellente application de cette idée, je vous renvoie au tour décrit à la suite de cette partie technique sous le titre "La carte dans le portefeuille".

Préparation: prenez une carte de crédit périmée ainsi qu'une carte à jouer - par exemple, le deux de trèfle. Collez le deux de trèfle sur la carte de crédit comme le montre l'illustration, la partie hachurée représentant la partie collée. Mettez cette carte de crédit dans votre portefeuille. Lorsque cette carte de crédit est insérée dans un jeu éventaillé, le deux de trèfle qui est collé dessus semble être une carte de l'éventail, et c'est sur ce principe que repose le forçage. Si vous voulez utiliser une carte de crédit valide, utilisez le bâton de colle repositionnable "Post-it" de la marque 3M, que vous appliquez sur la carte à jouer. Vous pourrez ainsi l'enlever et la remettre à volonté, sans laisser de trace. D'autre part, rien ne vous empêche de préparer plusieurs cartes de crédit, avec une carte à jouer différente collée sur chacune.

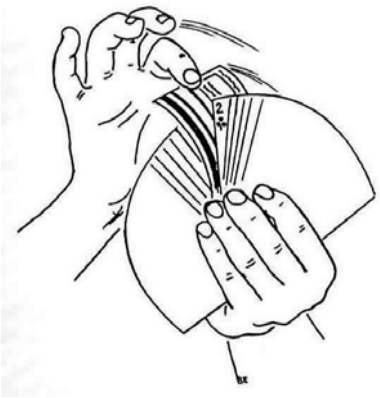


Tout d'abord, remettez le jeu au spectateur pour qu'il le mélange. Puis, reprenez-le et eventaillez-le faces en bas en main gauche. La carte de crédit préparée, que vous avez sorti de votre portefeuille pendant que le spectateur mélangeait les cartes, est sur la table. Prenez-la en main droite et passez-la de droite à gauche sur le dos des cartes en demandant au spectateur de vous arrêter quand bon lui semble. Au "Stop!" du spectateur, marquez l'emplacement en insérant la carte de crédit dans l'éventail et en l'ajustant de telle manière que le bout de carte collée dessus soit à la même hauteur que les autres cartes. Il va de soit que vous avez repérez sur votre carte de crédit les éléments qui vous permettent de faire cet ajustement en regardant uniquement le face non préparée de celle-ci. En outre, l'index et le majeur de la main droite sentent parfaitement la tranche de la portion de carte collée ainsi que les tranches des cartes dans son entourage immédiat.

Chapitre 40



Levez maintenant l'éventail afin que les spectateurs puissent voir les faces des cartes. De petits ajustements peuvent encore être effectués à ce moment-là. Tirez la carte de crédit un peu en arrière pour permettre au spectateur de prendre connaissance de la carte adjacente, et prouver également, sans dire quoi que ce soit, qu'il n'y a aucun lien entre elle et la carte sélectionnée par le spectateur. Il ne vous reste plus qu'à ramener l'éventail en position horizontale, faces des cartes tournées vers le sol, à retirer la carte de crédit et à la poser à l'écart. Le tour est joué!



Points importants

1. Vous pouvez également éventailler les cartes faces vers vous, et dos vers les spectateurs. Parcourez l'éventail avec la carte de crédit jusqu'à ce que le spectateur vous arrête. Cette manière d'opérer vous permet d'ajuster très précisément la carte de crédit dans l'éventail puisque vous voyez la portion de carte collée dessus. (Il va sans dire que si vous procédez ainsi, il est préférable que vous n'ayez personne derrière vous!) Une fois la carte bien en place, abaissez l'éventail à l'horizontale et demandez au spectateur de prendre connaissance de la carte à côté de la carte de crédit.

2. Il est préférable de retirer préalablement du jeu la carte identique à celle que vous avez collé sur la carte de crédit. C'est non seulement plus prudent, mais cela vous permet de faire un effet supplémentaire dans la foulée, puisque la carte choisie par le spectateur disparaît alors automatiquement du jeu! C'est le stratagème utilisé dans le tour de Vani Bossi "La carte dans le portefeuille", décrit plus loin.

3. L'utilisation de la carte de crédit se justifie facilement dans le contexte de certains

tours, comme par exemple celui de Vanni Bossi. En revanche il est préférable de revenir à l'idée originale de Marlo avec le Joker dans d'autres situations où la mise en oeuvre d'une carte de crédit se justifie moins, voire pas du tout. Dans ce cas, au lieu d'être collée sur une carte de crédit, la portion de carte est collée sur le dos d'un Joker. Le seul problème, c'est que le Joker ainsi préparer doit se trouver dans le jeu dès le départ. Une solution consiste à retirer ostensiblement les deux Jokers (dont le Joker truqué) tout au début de votre séance, et de les poser à l'écart faces en haut sur la table ou de les mettre dans l'étui en disant: *"Nous n'avons pas besoin des Jokers"*. Puis, plus tard, il vous suffit de prendre le Joker préparé pour le forçage en disant: *"Pour qu'il n'y ait pas la moindre équivoque, nous allons nous servir d'un Joker pour choisir votre carte."*

7. Le forçage au comptage

A première vue, il semblerait que le champ d'application de cette méthode de forçage soit extrêmement, voire excessivement, restreint, puisqu'elle ne permet de forcer qu'un nombre entre cinq et dix. Mais vous verrez que ce principe vous rendra bien des services, comme par exemple le tout de "La carte au stop" décrit dans cet ouvrage, où le spectateur ne choisit pas un nombre, et ne s'aperçoit donc pas que son choix est limité.

L'idée de base est de Fred G. Taylor.

Déroulement

La carte que vous voulez forcer se trouve en septième position à partir du dessus du jeu. Demandez à un spectateur de nommer un chiffre entre cinq et dix. Pour que son choix n'apparaisse pas trop restreint, il m'arrive souvent de formuler ma requête ainsi: *"J'aimerais que vous choisissiez n'importe quel nombre entre à un chiffre entre un et cinquante-deux."* Je sais que vous aurez du mal à me croire, mais il arrive que certains spectateurs ne se rendent pas compte que leur choix est ainsi limité aux nombres de un à neuf! La plupart des spectateurs choisiront spontanément un nombre entre cinq et dix, mais il reste évidemment le risque qu'un spectateur choisisse un nombre inférieur. Dans ce cas, voici comment procéder: supposons que le spectateur choisisse 3; dites: *"Parfait. Quelqu'un d'autre pourrait-il choisir un autre petit nombre pour écarter toute possibilité d'entente préalable entre nous?"* Lorsque le deuxième spectateur vous donne son choix, ajoutez-le au nombre du premier, et vous aboutirez certainement à un nombre entre cinq et dix. Poursuivez alors ainsi:

Pour 6: comptez six cartes et montrez la suivante au spectateur.

Pour 7: comptez jusqu'à la septième carte et montrez-la au spectateur.

Pour 8: comptez huit cartes deux par deux en posant les paires en un petit paquet faces en bas sur la table. Égalisez ce petit paquet, faites une brève récapitulation, puis montrez au spectateur la carte supérieure du paquet de huit cartes: c'est la carte forcée.

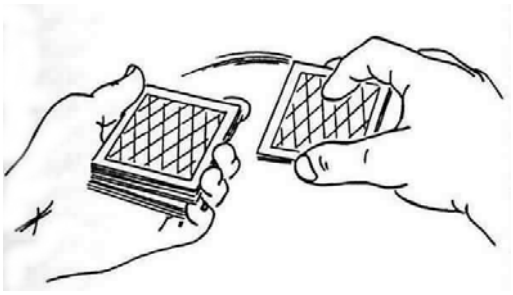
Pour 9: comptez neuf cartes par groupes de trois que vous posez successivement les uns sur les autres en un petit paquet faces en bas sur la table. Égalisez le paquet, récapitulez rapidement ce qui s'est passé, puis montrez au spectateur la carte supérieure du paquet de neuf cartes: c'est la carte à forcer.

Chapitre 40

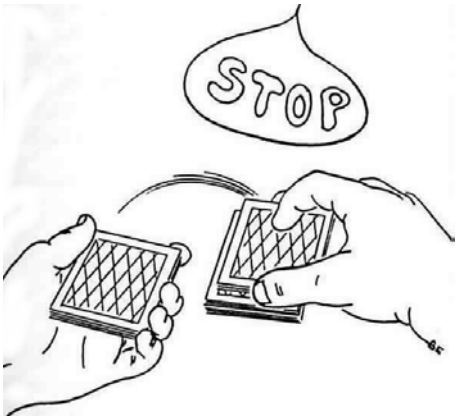
8. Le forçage aux petits paquets

Cette méthode repose en partie sur une bonne manipulation psychologique du spectateur associée à la synchronisation des gestes et du discours. Bien effectué, le forçage est infaillible. C'est aussi une méthode rapide pour forcer plusieurs cartes les unes à la suite des autres.

La carte que vous voulez forcer se trouve sur le jeu. Commencez un mélange à la française en laissant tomber environ le quart supérieur du jeu en main gauche, et en pelant la carte suivante en saillie interne; les cartes restantes sont mélangées librement sur la carte en saillie. Pendant l'égalisation du jeu au bout des doigts, formez une brisure sous la carte en saillie et gardez-la avec le petit doigt gauche lorsque le jeu est transféré en main gauche dans la position de la donne. Maintenant, la main droite coupe un petit paquet d'une demi-douzaine de cartes du dessus du jeu et le pose sur la table.



Continuez à couper des petits paquets d'une demi-douzaine de cartes du dessus du jeu en main gauche, que vous posez les uns sur les autres sur la table, pendant que vous dites ceci: *"Pendant que je coupe ainsi des petits paquets de cartes sur la table, j'aimerais que vous me disiez "Stop!" quand bon vous semble."* Pendant que vous avez dit cette phrase, vous avez coupez trois petits paquets. Vous coupez le quatrième juste après. A ce moment-la, le spectateur pourrait déjà dire "Stop!" mais il ne le fait pas. Maintenant, coupez l'ensemble des cartes au-dessus de la brisure et posez-les sur les précédentes. S'il vous dit "Stop!" à ce moment-là, demandez-lui de prendre connaissance de la carte supérieure du paquet qui vous reste en main gauche. S'il ne vous arrête pas à ce moment-là, coupez environ la moitié des cartes qui vous restent en main et posez-les sur les cartes sur la table. S'il vous dit "Stop!" à ce moment-là, demandez-lui de prendre connaissance de la carte supérieure du paquet sur la table. Dans les deux cas. Dites-lui: *"Exactement ici? Très bien - regardez la carte sur laquelle vous m'avez arrêté."*



Chapitre 40

Points importants

1. La réussite de ce force dépend en grande partie de la synchronisation de vos gestes (les coupes successives) et ce que vous dites au spectateur. Vous commencez par couper des petits paquets sur la table sans rien dire, mais tout en regardant déjà le spectateur comme si vous attendiez qu'il fasse quelque chose. Mais étant donné que vous ne lui avez pas dit ce que vous attendiez de lui, il ne réagira pas. Tout cela ne prend que quelques secondes. Vous lui donnez vos instructions aussitôt après avoir coupé le premier paquet, sur un ton courtois mais légèrement pressant. Jusqu'à ce que le spectateur ait entendu et compris la totalité de vos instructions, vous avez déjà eu le temps de couper deux autres paquets, ce qui met le spectateur dans une situation d'urgence, ou presque. En procédant ainsi, vous réunissez toutes les conditions pour qu'il vous arrête exactement à l'endroit prévu.

2. Ce qu'il y a de subtil dans cette méthode, c'est que le spectateur peu vous arrêter à deux endroits différents, et que les deux possibilités sont aussi logiques et naturelles l'une que l'autre. Cette double possibilité, associée à une bonne "manipulation" du spectateur, garantit pour ainsi dire la réussite de ce forçage.

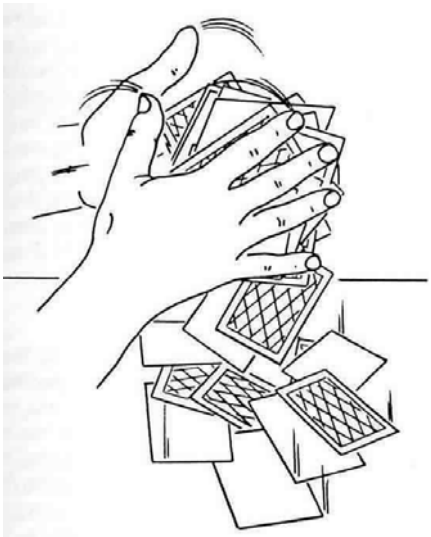
3. Que faire si, malgré tout, le spectateur ne dit pas "Stop!" à un des endroits prévus? Eh bien, c'est très facile: posez les cartes qui vous restent en main gauches sur celles sur la table, en veillant à ce qu'il ait un petit décalage entre les deux paquets. Même su le spectateur dit "Stop!" à ce moment-là dites lui qu'il ne vous reste plus de cartes: *"Nous n'allons quand même pas prendre la carte du dessus, ce serait trop facile!"* En même temps, ramassez le jeu et formez une brisure au décalage, reprise avec le petit doigt gauche lorsque vous transférez le jeu en main gauche dans la position du forçage à l'effeuillage. Dites: *"Bon. Nous allons faire en sorte que seul le hasard décide du choix de la carte."* Pour plus de sûreté, adressez-vous à un autre spectateur. Autre méthode, qui ne nécessite pas de décalage: remettez les cartes posées sur la table directement sur les cartes restant en main gauche.

Chapitre 40

9. Le forçage à la savonnette

Voici une des rares techniques de cet ouvrage qui repose sur l'utilisation d'une carte truquée, en l'occurrence une carte double-face représentant la même carte des deux côtés. Supposons, pour les besoins de l'explication, qu'il s'agisse du cinq de carreau. Au départ, cette carte se trouve sur le face du jeu; vous l'y avez mise avant de commencer ou bien pendant le déroulement d'un tour antérieur (vous trouverez dans le chapitre de l'empalmage toutes le informations techniques nécessaires pour ce faire). Il est préférable de la pas laisser le cinq de carreau normal dans le jeu.

Commencez par mélanger environ le tiers supérieur du jeu faces en hait dans les cartes restantes faces en bas au moyen d'un mélange à la queue l'aronde régulier, de manière que les cartes faces en haut soient bien réparties dans les cartes faces en bas. Prenez maintenant le jeu pêle-mêle faces en haut faces en bas entre vos mains comme un savon avec lequel vous vous lavez les mains. Pendant ces mouvements, les cartes s'échapperont progressivement pour s'éparpiller, faces en haut ou faces en bas, sur la table. Les deux tiers environ des cartes tomberons faces en bas. Aidez le spectateur à ramasser et à mettre à l'écart toutes les cartes qui sont tombées faces en bas. Cela fait, demandez-lui de prendre les cartes restantes - toutes celles qui sont tombées faces en haut - et de refaire avec elles ce que vous venez de faire vous-même il y a un instant avec le paquet tout entier, jusqu'à ce qu'elles se retrouvent à nouveau toutes éparpillées sur la table. Certaines seront faces en haut, d'autres faces en bas. Comme précédemment, toutes les cartes qui sont tombées faces en bas sont de nouveau mises à l'écart, et le processus est recommencé avec les cartes restantes, celles qui sont tombées faces en haut. Ce processus est poursuivi jusqu'à ce qu'il ne reste plus que deux ou trois cartes faces en haut. A ce moment-là, vous pouvez utiliser le forçage à l'équivoque d'Annemann/Maven (tome I) pour forcer le cinq de carreau double-face. Mais rien n'interdit de poursuivre le jeu de la savonnette jusqu'à ce que le cinq de carreau soit la seule carte à tomber face en haut, et de réserver le forçage à l'équivoque pour les car où les deux ou trois dernières cartes s'obstine à tomber faces en haut.



Chapitre 40

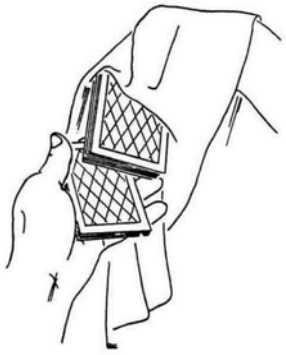
10. Le forçage sous le mouchoir

Normalement, un forçage s'effectue rapidement, sans insister, puisqu'il s'agit "simplement" de faire choisir une carte, et que ce choix n'est qu'une phase parmi d'autres dans le déroulement global d'un tour. Mais, dans certains cas, il n'est pas mauvais d'insister sur l'aspect totalement libre et/ou aléatoire du processus de choix, et pour ces cas-la, la méthode que voici est idéale. C'est à mon avis la plus simple, la plus directe et la plus pratique de toutes celles qui ont été inventées pour forcer une carte pendant que le jeu est tenu sous un mouchoir, et que le spectateur est invité à le couper pour prendre connaissance de la carte de coupe. Elle a été inventée par George Kaplan, l'auteur des *Merveilles de la Prestidigitation*.

Tenez le jeu faces en bas en main gauche dans la position de la donne. La carte que vous voulez forcer se trouve sur le jeu. Prenez un mouchoir ou un foulard, et recouvrez-en votre main gauche, celle qui tient le jeu. Dès que celui-ci est caché par le mouchoir, la main gauche retourne le jeu en haut et le remet dans la position de la donne. Le Spectateur est maintenant invité à prélever un paquet de cartes du dessus du jeu à travers le mouchoir - il est libre de couper quelques cartes seulement, ou un gros paquet. Dès que le spectateur s'est exécuté, la main gauche retourne les cartes restantes de nouveau faces en bas, et se retire de sous le mouchoir. De sa main libre, le spectateur est invité à prendre la carte supérieure de ce paquet, qui est apparemment celle sur laquelle il vient de couper; quant aux cartes coupées, demandez-lui de les poser sur la table avec le mouchoir.

Pendant que le spectateur montre sa carte aux autres, prenez le paquet coupé par le spectateur à travers le mouchoir avec la main droite, en le tenant par sa petite tranche inférieure entre les doigts dessus et le pouce dessous, et transférez-le en main gauche. Pendant la trajectoire de la main droite, celle-ci se retourne paume en haut, ce qui retourne par là même les cartes qu'elle tient faces en bas. La main gauche les reçoit ainsi et les ajoute sur les cartes qu'elle tient déjà. La main droite retire le mouchoir, et le tour est joué de la manière la plus naturelle possible!

Chapitre 40



Points importants

1. Il va sans dire que le mouchoir ou le foulard que vous utiliserez pour ce forçage devra être opaque!

2. Je vous recommande de justifier cette procédure de choix quelque peu inhabituelle de la manière suivante: *"Pour ce tour, il faut que la carte utilisée soit choisie de la manière la plus aléatoire possible; pour plus de sûreté, il est préférable que le choix se fasse dans le noir. Au lieu d'éteindre la lumière ou de vous bander les yeux, nous allons bander les yeux au jeu!"*

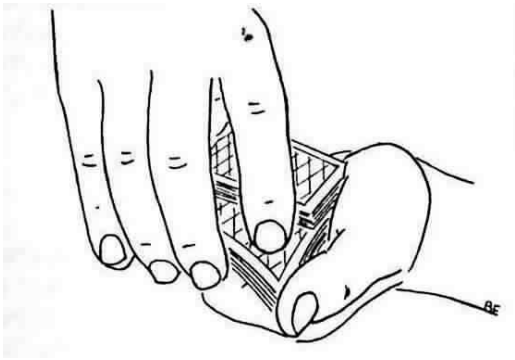
3. Pour éviter que le spectateur ne lève la main tenant les cartes coupées trop vite ou trop haut, et ne dévoile ainsi la supercherie, guidez-le en lui tenant le poignet.

Chapitre 40

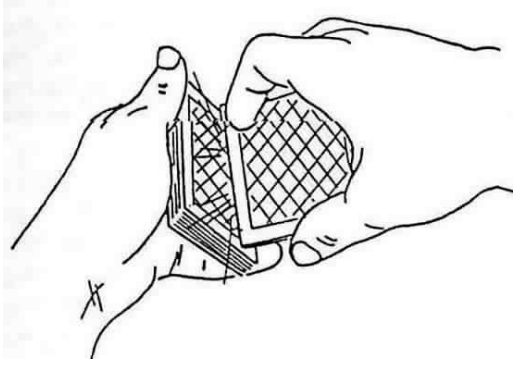
11. Le forçage ultra-simple à l'effeuillage

Le titre de cette méthode n'est pas une exagération, car elle est vraiment extrêmement simple d'exécution - mais cela n'enlève rien à son efficacité. Elle sert à forcer la carte qui se trouve sur la face du jeu, et a été inventée par John Bannon.

Le jeu est faces en bas en main gauche dans la position de la donne. La carte à forcer est sous le jeu. Effectuez quelques mélanges qui la conserve en place. Puis, effeuillez le coin supérieure gauche des cartes de haut en bas en invitant un spectateur à vous arrêter quand bon lui semble. Au commandement de celui-ci, le pouce gauche arrête l'effeuillage et garde une ouverture dans le jeu; la main droite se met par-dessus le jeu dans la position de la coupe, prête à transférer la portion supérieure (celle qui se trouve au-dessus de l'ouverture tenue par le pouce gauche) en main gauche à l'aide d'une coupe-pivot. L'illustration montre cet instant. Pendant tout ce temps, votre regard est dirigé sur le jeu. Dès que le spectateur vous arrête, vous lui dites: *"Ici, exactement à cet endroit."* Cela est une affirmation, pas une question. L'illustration montre le point de vue du spectateur.

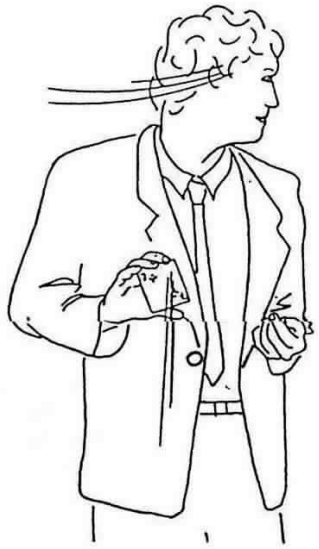


A ce moment-là, levez les yeux vers le spectateur, et dites-lui: *"Veuillez vous rappeler la carte sur laquelle vous m'avez arrêté..."* Simultanément, alors que l'attention du spectateur est divisée entre vous-même et le jeu, l'index droit coupe la portion supérieure en main gauche à l'aide d'une coup-pivot; la main gauche reçoit ce paquet dans la fourche du pouce, et le met tout de suite en position verticale afin de permettre à la main droite de tapoter la grande tranche gauche de son paquet contre le dessus du paquet en main gauche. Cette égalisation du paquet en main droite contre le paquet en main gauche fournit un petit décalage dans le temps entre la coupe et la prise de connaissance de la carte par le spectateur, semblable à ce qui se passe lors d'une fausse coupe-pivot, et c'est ce geste qui contribue pour une grande part à rendre la forçage trompeur.



Chapitre 40

Tout de suite après avoir égalisé le paquet en main droite contre celui en main gauche, détournez la tête te terminez votre phrase: *"...pendant que je me détourne."* La main droite lève son paquet à la hauteur de votre poitrine, de manière à permettre au spectateur de prendre connaissance de la carte qui se trouve sur sa face; pendant ce temps, la main gauche a remis son paquet en position horizontale. Ramenez la tête vers l'avant, et laissez tomber le paquet en main droite clairement et ostensiblement en bloc sur celui en main gauche - ou bien laissez tomber les cartes en cascades. Terminez en égalisant les cartes au bout des doigts.



Chapitre 40

12. Le forçage à la cascade sur la table

Dans cette méthode, la main droite qui tient le jeu laisse tomber les cartes en cascade sur la table jusqu'à ce qu'un spectateur dise "Stop!" - la carte à cet endroit-là est forcée. Bien que cette méthode présente des similitudes avec le forçage à l'effeuillage, l'impression donnée n'est pas la même, la fait de laisser tomber les cartes sur la table suggérant un processus plus aléatoire.

Le jeu est tenu faces en bas en main gauche dans la position de la donne. Le petit doigt gauche tient une brisure au-dessus de la carte que vous voulez forcer, et qui se trouve vers le tiers supérieur du jeu. Pour arriver dans cette position, utilisez les manœuvres décrites pour le for4age classique, et le forçage à l'effeuillages (tome I). La main droite prend le jeu par au-dessus dans la position de la coupe, le pouce droite reprenant la brisure jusque-là tenue par le petit doigt gauche. Pour cacher celle-ci, l jeu est biseauté de haut en bas vers la droite. Laissez tomber les cartes en cascade de la main droite dans la main gauche ou sur la table, en invitant un spectateur à dire "Stop!" quand bon lui semble.

Réglez le débit des cartes de telle sorte qu'au commandement du spectateur vous liassiez tomber toutes les cartes sous la brisure. Pour cela, surveillez ses lèvres, qui commenceront à bouger une fraction de seconde avant qu'il ne dise "Stop!", ce qui vous avertir de l'imminence de son ordre. Laissez tomber toutes les cartes sous la brisure aussitôt que vous entendez celui-ci. Méfiez-vous des mauvais angles, qui pourraient révéler la présence de la brisure à certains spectateurs. Vous pourriez aussi utiliser la brisure Erdnase, qui est mieux couverte; dans ce cas, il est préférable que vous vous tourniez légèrement vers la droite, pour couvrir ce côté-là.

Chapitre 40

B. TOURS UTILISANT LES TECHNIQUES C. DE FORÇAGE

1. L'ÉNIGME DU POINT D'INTERROGATION

Une spectatrice mélange le jeu et choisit une carte sur le dos de laquelle elle écrit on prénom. La carte est remise dans e jeu, qui est mélangé par un autre spectateur. Puis, il choisit une carte, le jeu étant face en haut, et dessine un point d'interrogation sur la face. Il s'avère évidemment que la spectatrice et le spectateur ont tous deux choisi une seule et même carte - que le magicien leur offre en souvenir.

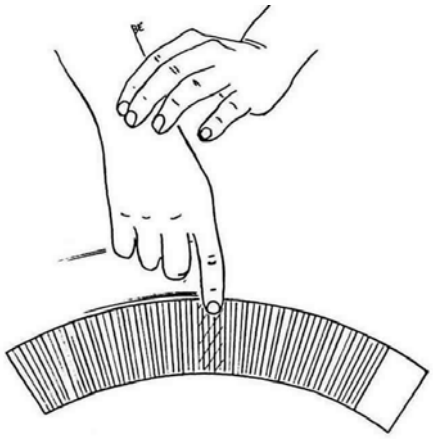
Déroulement de la routine:

1. *"Mesdames et messieurs, j'aimerais maintenant vous présenter un tour très personnel."* Tournez-vous vers votre hôtesse: *"Je vous le dédie, ainsi qu'à vos invités."* Remettez le jeu à la dame en l'invitant à le mélanger et à le couper. Lorsqu'elle vous le rend, faite-lui choisir une carte, que vous lui demandez de poser face en bas sur la table sans l'avoir regardée ni montrée à quiconque. *"Personne ne connaît l'identité de votre carte, que vous venez de choisir librement dans un jeu que vous avez vous-même mélangé. Cette carte, nous allons la baptiser en lui donnant votre nom - comment vous appelez-vous?"* La spectatrice vous donne son prénom, et l'écrit en grosses lettres sur le dos de la carte qu'elle a choisie - supposons qu'elle s'appelle Anne. Il est préférable que vous utilisiez un jeu à dos rouge, et un gros feutre noir à encre indélébile. Après vous être assuré que l'inscription sur la carte est bien sèche, remettez-la dans le jeu, en gardant une brisure sous elle, et faites un décalage à la brisure. Profitez de la manœuvre d'égalisation du jeu au bout des doigts pour prendre secrètement connaissance de l'identité de la carte de la spectatrice (tome I). Vous pouvez bien sûr éviter cette phase si vous forcez la carte dés le départ, ou bien su vous faites remettre la carte librement choisie sous une carte clé.

2. En fonction de la méthode que vous aurez choisie pour cette première phase, vous pourrez ou non donner le jeu à mélanger à un deuxième spectateur; cependant, dans ce cas, demandez-lui de mélanger faces en haut afin que personne ne puisse localiser la carte de la spectatrice par l'inscription sur son dos. *"Veuillez mélanger les cartes, de manière qu'il soit impossible à quiconque de connaître l'emplacement de la carte de madame - dont tout le monde ignore de toute manière l'identité."* Lorsque le spectateur c'est exécuté, poursuivez: *"Votre carte se trouve quelque part dans le jeu, et personne ne la connaît. Elle a beau avoir été baptisée et porter un nom, elle n'a toujours pas de visage. J'aimerais, monsieur, que vous choisissiez vous aussi une carte dans ce jeu. Arrêtez-moi quand bon vous semblera pendant que je passerai mon doigt au-dessus des cartes, comme ceci."* Vous forcez alors au spectateur la carte choisie par la spectatrice de la manière suivante: étalez le jeu en un long ruban de gauche à droite sur la table. Les spectateurs voient les coins-index des cartes à l'envers, une condition qui vous facilitera la mise en oeuvre du forçage. Une fois que vous aurez étalé les cartes, vous pourrez évidemment repérer sans la moindre difficulté la carte choisie par la spectatrice. Si celle-ci ne se trouve qu'à trois ou quatre cartes d'une extrémité de l'étalement, rassemblez les cartes en faites couper le jeu en disant: *"Excusez-moi - j'ai complètement oublié de vous faire couper le jeu."* Après cette coupe, la carte à forcer se retrouvera quelque part dans la partie médiane du ruban de cartes étalées faces en haut sur la table. Étendez alors votre main droite avec l'index déplié à une vingtaine de centimètres au-dessus du ruban, que vous parcourez lentement de gauche à droite. Regardez le spectateur en lui disant, sur un ton

Chapitre 40

légèrement pressé: *"Dites-moi "Stop!" quand vous le voudrez pendant que je passerai mon doigt au-dessus des cartes comme ceci."* Continuez à parcourir le ruban vers la droite tout en parlant pour qu. une ou deux secondes plus tard, votre index se trouve sur la carte à forcer. Étant donné que vous tenez la main à une vingtaine de centimètres au-dessus de l'étalement, vous avez une marge de manœuvre d'une demi-douzaine de cartes (celles qui se trouvent dans la partie hachurée de l'illustration), dont chacune eut être considérée comme étant "à la verticale" du point où se trouvait votre index au moment où le spectateur vous a arrêté. Vous serez surpris avec quelle facilité vous forcerez cette partie de l'étalement. Pour augmenter vos chance, surveillez les lèvres du spectateur: vous verrez que juste avant qu'il ne prononce le mot "Stop!", elles commenceront à bouger et, si besoin est, vous pourrez alors déplacer votre index un peu plus rapidement. Par contre, si vous avez dépassé la carte à forcer et que le spectateur ne vous à toujours pas arrêté, accélérez le déplacement de la main de manière à vous retrouver aussi vitre que possible à l'extrémité droite de l'étalement, et si le spectateur vous arrête à ce moment-là, excusez vous en disant que vous avez été un peu trop vite - ou alors un peu trop lentement - et recommencez, mais cette fois-ci, en allant de droite à gauche.



Si, malgré tout, le spectateur vous arrête à un endroit qui ne vous permet pas de tomber sur la carte à forcer, descendez l'index là où le spectateur vous a arrêté, et scindez l'étalement à cet endroit en disant: *"Très bien - nous pouvons d'ores et déjà éliminer toutes ces cartes."* Joignez le geste à la parole, rassemblez et écartez la partie de l'étalement dans laquelle ne se trouve pas la carte à forcer, et recommencez la même procédure avec la partie restante et un autre spectateur qui vous semble plus coopératif. En procédant ainsi, vous finirez par forcer la carte choisie par la spectatrice. N'oubliez pas que personne à part vous ne connaît son identité - ce qui vous simplifiera considérablement la tâche!

3. Après avoir forcé la carte, le tour, en ce qui vous concerne - du moins la partie technique de celui-ci - est terminé. Demandez au spectateur qui a "choisi" la carte de dessiner une grand point d'interrogation sur sa face, en lui disant: *"Il reste bien sûr une question: quel rapport la carte que vous venez de choisie entretient-elle avec la carte d'Anne?"* Prenez les cartes restantes et étalez-les en un long ruban faces en bas sur la table en disant: *"Le mieux c'et de vérifier..."* Faites semblant de chercher la carte de la spectatrice dans l'étalement. *"Il arrive parfois que la carte reste collée à une autre parce que l'encre n'était pas tout à fait sèche."* Vous faites ainsi durer le suspense, même si la plupart des spectateurs subodorent déjà le dénouement. Finalement, arrêtez les recherches, regardez les deux spectateurs concernés, et retournez face en bas la carte avec le point d'interrogation: c'est celle d'Anne!

Dernières réflexions

Chapitre 40

1. Vous pouvez bien sûr offrir la carte au spectateur, en souvenir d'un événement extraordinaire partagé avec la maîtresse de maison; mais si vous préférez offrir la carte à cette dernière, demandez plutôt à un spectateur d'écrire son nom sur le dos de la carte au début du tour, et forcez-la ensuite à l'hôtesse. Rien ne vous empêche non plus d'écrire votre propre nom sur la carte, pour ensuite l'offrir à la dame. Vous aurez peut-être d'autres idées pour exploiter cette idée, que ce soit dans le domaine sentimental ou commercial...

2. Dès que vous aurez acquis la confiance nécessaire pour le forçage de la carte, et que vous serez familiarisé avec les subtilités de celui-ci, vous pourrez laisser le spectateur vous tenir la poignet pendant que vous passerez la main au-dessus de l'étalement, et lui demander de vous arrêter lui-même à l'endroit désiré, en immobilisant votre main. Sur le plan technique, cette manière de procéder n'a aucune influence sur le forçage, bien qu'elle donne l'impression d'une plus grande liberté chez le spectateur qui vous tient la main, et est donc encore plus convaincante. Plus tard, lorsque les spectateurs tenteront de reconstruire le tour, ils seront prêts à jurer qu'ils ont choisi la carte en passant eux-mêmes leur main au-dessus de l'étalement!

2. LA CARTE DANS LE PORTEFEUILLE

Ce tour, une création du magicien Vanni Bossi, est une illustration exemplaire de l'utilisation d'une carte de crédit dans un tour de cartes. La construction de l'effet est élégante, la présentation pleine d'humour et de suspense; quant à la technique, pour une fois vous n'aurez pas besoin de vous en soucier, puisque le tour est pour ainsi dire automatique!

Effet:

Un spectateur prend connaissance d'une carte dans le jeu librement mélangé. Après un petit intermède plein d'humour et de suspense, on constate que la carte du spectateur a disparu du jeu sans laisser la moindre trace. Le spectateur ouvre lui-même le compartiment fermé avec une fermeture à glissière d'un portefeuille qui se trouve sur la table depuis le début (vraiment le début!) du tour, et y trouve sa carte!

Matériel nécessaire et préparation:

Pour faire se tour, il vous faut une carte de crédit truquée décrit dans "Le forçage à la carte de crédit" (plus haut dans ce chapitre) que vous mettez dans votre portefeuille, en compagnie d'autres cartes de crédit, de vos papiers, et de billets de banque. D'autre part, retirez du jeu dont vous vous servirez pour ce tour la carte correspondant à celle qui est collée sur la carte de crédit truquée (le deux de trèfle, en l'occurrence), et mettez-la dans la compartiment fermé par une fermeture à glissière de ce même portefeuille. Si celui-ci n'est pas muni d'un compartiment de ce genre, mettez la carte dans une petite enveloppe fermée que vous glissez dans un compartiment du portefeuille.

Déroulement de la routine:

1. Après avoir présenté quelques tours avec le jeu dans lequel manque le deux de trèfle, remettez-le à un spectateur en l'invitant à le mélanger. Pendant qu'il est occupé, sortez votre portefeuille de la poche et montrez quelques billets que vous en retirez en disant: *"Si je*

Chapitre 40

rate se tour, ces billets vous appartiendront... à moins que vous n'acceptiez les paiements par carte de crédit?" Joignant le geste à la parole, présentez quelques cartes de crédit au spectateur, y comprit la truquée, que vous posez sur la table.

2. Reprenez le jeu, éventaillez-le faces en bas en main gauche et forcez le deux de trèfle au spectateur avec la carte de crédit truquée. Assurez-vous que plusieurs spectateurs voient la carte "choisie". Retirez la carte de crédit de l'éventail et posez-la sur la table. Enfin, refermez l'éventail et égalisez soigneusement les cartes au bout des doigts. Effectuez tout vos gestes sans hâte, ostensiblement, et du bout des doigts, afin qu'il semble impossible que vous puissiez vous livrer à quelque manœuvre secrète que ce soit, que tout le monde soit totalement convaincu que le deux de trèfle se trouve quelque part dans le jeu, et que vous n'avez par la moindre idée de son emplacement exact. Remettez le jeu à un spectateur, en lui demandant de le mélanger. Pendant qu'il s'exécute, remettez la carte de crédit dans le portefeuille, que vous laissez bien en évidence sur la table.

3. Demandez maintenant à un troisième spectateur de choisir un nombre entre 1 et 52 - puisqu'il y a cinquante-deux cartes dans le jeu. Dès qu'il vous à fait part de son choix, dites-lui de prendre le jeu et de compter les cartes à voix haute tout en les retournant faces en haut au fur et à mesure jusqu'à ce qu'il ait distribué un nombre de cartes égale au nombre qu'il a choisi. *"Si votre carte apparaît avant ce nombre, l'argent qui se trouve dans mon portefeuille sera à vous sans autre forme de procès."* Supposons que le spectateur choisisse 16; il distribue donc quinze cartes en un paquet faces en haut sur la table, et pose la dernière - la 16e - à l'écart, face en bas. Demandez-lui de distribuer les autres cartes également faces en haut, en continuant de les compter: *"Si votre carte se trouve parmi celles-là, vous pourrez aussi considérer l'argent dans ce portefeuille comme étant à vous."* A ce moment-là, la plupart des spectateurs penseront que la carte que le spectateur a posé face en bas sur la table est la sienne. Lorsque le spectateur aura distribué la totalité des cartes restantes, et que le deux de trèfle sera resté invisible, ce soupçon se transformera en certitude. Mais, quoi que pensent les spectateurs, vous êtes sûr d'une chose, c'est que leur attention vous est acquise, et qu'ils seront surpris, lorsque vous retournerez la carte distribuée face en bas par le spectateur, de constater qu'il ne s'agit pas du deux de trèfle attendu. Comme par ailleurs le spectateur n'a distribué que 51 cartes - ce qui vous a d'ailleurs un peu surpris - il n'y a plus de doute: la carte du spectateur manque!

4. *"Heureusement que je suis assuré contre de telles éventualités"*, dites-vous en prenant le portefeuille de la table et en le montrant. *"Dans mon portefeuille... quelque part... ah, la voilà!... j'ai toujours une petite enveloppe dont le contenu m'assure contre ce genre de mésaventure."* Retirez l'enveloppe cachetée du portefeuille et donnez-la au spectateur qui a "choisi" la carte. Après qu'il a annoncé à voix haute et intelligible l'identité de celle-ci, demandez-lui d'ouvrir l'enveloppe et de montrer à tout le monde ce qu'elle contient: la carte qu'il a choisie et qui a disparu corps et âme du jeu!

Dernières réflexions

Vous pouvez bien sûr faire apparaître la carte dans n'importe quel autre endroit, puisqu'il ne s'agit pas de la même que celle que le spectateur a vue, mais d'un duplicata, que vous êtes donc libre de placer où bon vous semble. Cependant, le portefeuille constitue un lieu idéal, puisqu'il vous permet en même temps d'introduire, de la manière la plus naturelle qui soit, la carte de crédit truquée. Ne faites jamais réapparaître la carte dans un endroit trop impossible, sinon les spectateurs comprendront qu'il ne s'agit pas de celle qui se trouvait dans

Chapitre 40

le jeu au départ.

Chapitre 41

"On estime plus une chose commune qui est toute nouvelle, qu'une rareté que l'on voit souvent. Les excellences s'usent et vieillissent bientôt. (...) Chaque chose a eu son temps, et puis a été négligée."
Baltasar Gracian)

Chapitre 41 LES TECHNIQUES DE FILAGE

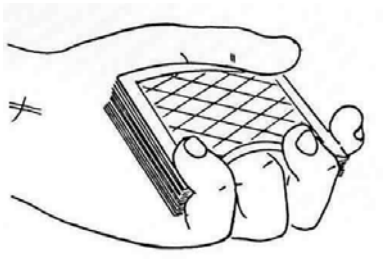
Nous traiterons dans ce chapitre des techniques qui permettent de substituer secrètement une carte à une autre - autrement dit, de "filer" une carte contre une autre. Chacune de ces techniques correspond à une situation spécifique, dont la connaissance des éléments constitutifs est aussi importante que l'exécution technique du filage proprement dit.

A. LES TECHNIQUES DE FILAGE

1. Le filage de Paul Curry

C'est Paul Curry, magicien amateur de talent, célèbre pour le thème de la "prédiction ouverte" et surtout pour le tour "Out of This World", qui a imaginé le filage que voici. La technique consiste à retourner, face en haut ou face en bas, une carte qui se trouve sur la table, avec la main qui tient le jeu; pendant le retournement de la carte, celle-ci est secrètement échangée contre la carte supérieure du jeu.

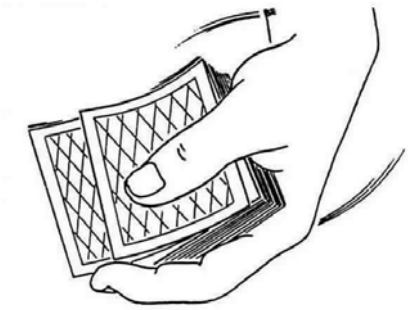
Sur la table, l'As de carreau, face en bas. Les grandes tranches de l'As sont parallèles au bord de la table derrière lequel vous vous trouvez. Vous allez échanger cet As contre le roi de carreau. Celui-ci est sur le jeu que vous tenez faces en bas en main gauche, dans la position de la donne. Avant de procéder au filage proprement dit, celui-ci doit être préparé de la manière suivante: la main droite se met par-dessus le jeu, dans le dessein de l'égaliser. En même temps, le pouce gauche décale la roi vers la droite, afin de permettre à l'annulaire gauche de s'insérer entre lui et le gros du jeu, qui est immédiatement égalisé. L'illustration montre une vue latéral, la main droite ayant été enlevée.



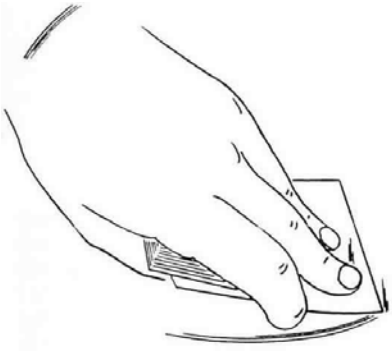
La main gauche se tourne alors paume en bas et se dirige vers l'As de carreau sur la table, pour le retourner face en haut. Le pouce gauche se pose sur le dos de l'As dont il appuie légèrement la grande tranche inférieure contre la table, afin de permettre à l'index gauche de se mettre sur la face de l'As, par-dessus la grande tranche supérieure.

Chapitre 41

Le pouce gauche tire l'As sur le jeu, pendant que la main gauche continue à basculer vers l'avant, dos au public. Cette position de la main, qui n'a rien de naturel, n'est garée que pendant une fraction de seconde, car déjà le majeur gauche se déplie légèrement, ce qui décale le roi de quelques centimètres du dessus du jeu .



La main gauche se retourne aussitôt paume en bas, pendant que le majeur, l'annulaire et l'auriculaire de la main gauche poussent le roi un peu plus en avant pour finalement le plaquer face en haut sur la table. La main gauche s'éloigne - le filage est terminé. L'As de carreau est maintenant sur le jeu, et le roi sur la table.



Points importants

1. La plupart du temps, cette technique de filage est exécutée sur une table, mais on peut l'effectuer sur d'autres surfaces, comme par exemple la main d'un spectateur, où elle est peut-être même d'exécution plus aisée dans la mesure où la main, cédant légèrement sous la pression de la main du magicien, permet une meilleure prise de la carte à filer.

2. Bien exécutée, cette technique n'a pas de mauvais angles. Cependant, comme pour toutes les autres manipulations, il est préférable qu'au moment de son exécution l'attention

Chapitre 41

des spectateurs soit également attirée par une autre source d'intérêt. Dans la plupart des cas, celle-ci est vitre trouvée, puisque la main droite, libre, peut retourner une carte en même temps que la main gauche; dans ce cas, le mouvement de la main droite doit être commencé une fraction de seconde avant celui de la main gauche.

3. Outre une tenue correcte des cartes, le secret de la réussite de ce filage réside dans le fait que la carte à subtiliser - dans notre exemple, le roi - est décalé aussitôt que la main gauche s'est posée sur l'As. Étudiez attentivement la position de la main gauche dans les illustrations - le dos de celle-ci est poussé bien en avant au moment crucial.

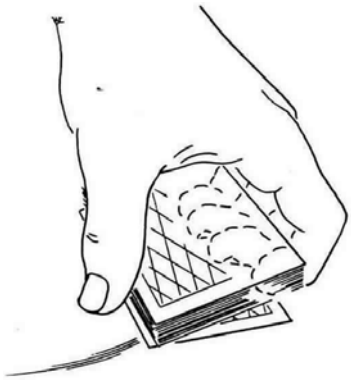
4. Comme d'habitude, la préparation de la carte supérieure du jeu - celle qui va être subtilisée à la carte sur la table - doit être effectué bien avant que la main gauche ne se dirige sur la table pour effectuer le filage - au moins quelques secondes avant. Le temps d'une remarque ou d'un geste effectué avec l'autre main suffit dans la plupart des cas.

Chapitre 41

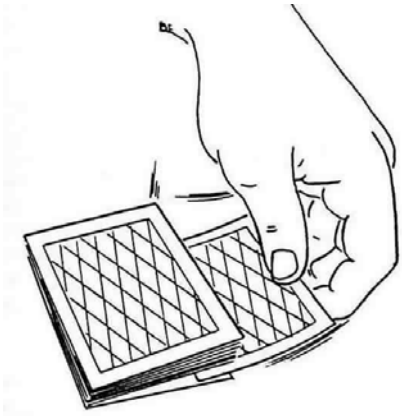
2. Le filage au retournement simple

Cette technique a été mise au point par Dai Vernon à la suite d'une requête d'un magicien qui trouvait le filage Curry trop difficile. Après avoir réfléchi quelques minutes, le Professeur résolu le problème de la manière suivante. Tout comme la méthode de Curry, cependant, celle de Vernon doit être soigneusement intégrée à la construction du tour pour être indécelable, l'idéal étant que la main droite retourne elle aussi une carte, en commençant son geste une fraction de seconde avant la main gauche, ou bien face quelque autre geste.

Une carte est face en bas sur la table, avec ces grandes tranches parallèles au bord de la table derrière lequel vous vous trouvez. Vous allez retourner cette carte face en haut et, dans ce mouvement, l'échanger contre celle qui se trouve sur la face du jeu. Celui-ci est tenu faces en bas en main gauche dans la position du glissage, à laquelle on peut aboutir sans difficulté à partir de la position de la donne, et sans s'aider de l'autre main, ou bien en prenant le jeu sur la table. Ainsi tenu, le jeu est amené au-dessus de la table; remarquez que la grande tranche inférieure du jeu et celle de la carte sur la table se touchent. Les pulpes de l'index, du majeur, de l'annulaire et de l'auriculaire de la main gauche sont en contact avec la face du jeu. L'illustration est une vue transparente.



Ces doigts tirent la carte inférieure du jeu vers l'avant. Le pouce gauche laisse maintenant tomber totalement le jeu sur la table, sur la carte face en bas, saisit la carte que les doigts ont tirée de sous le jeu, et la retourne face en haut avec leur aide - le filage est terminé. et la carte originale est sous le jeu, dans le même sens que les autres. Effectué sans heurt et sans tâtonnements, la méthode est très trompeuse; cependant, il est recommandé de la couvrir avec un geste simultané de la main droite.

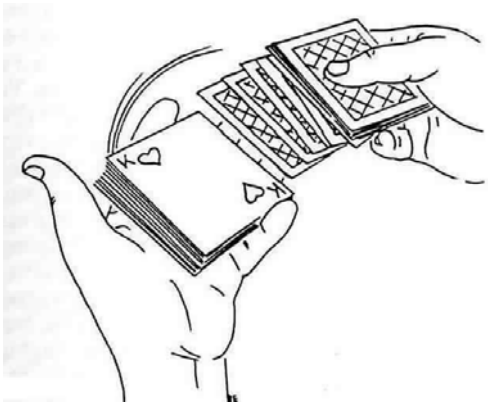


Chapitre 41

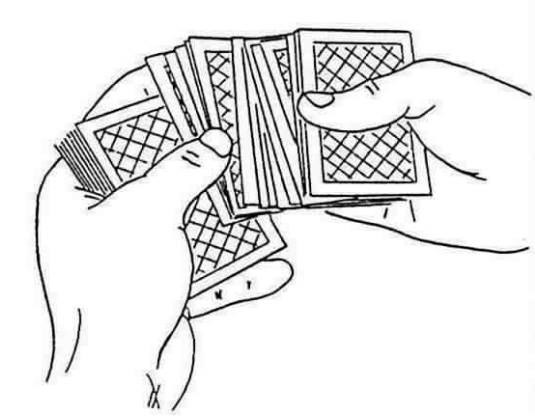
3. Le filage à l'étalement

Voici un filage très utile et d'autant plus trompeur qu'il à lieu au cours d'un mouvement parfaitement naturel aux yeux des spectateurs: le jeu est étalé entre les mains, une carte est retournée face en haut, puis posée face en bas sur la table - mais ce n'est déjà plus la même!

Étalez le jeu faces en bas entre vos mains et scindez l'étalement à peu près au milieu en séparant vos mains; servez-vous de la portion de l'étalement tenue par la main droite pour basculer face en haut la carte supérieure de la portion tenue par la main gauche. La main droite tient la carte inférieure de sa portion - celle qui va être subtilisée à l'autre - comme pour le "contrôle convaincant", c'est-à-dire que les extrémités des doigts droits la tiennent contre les cartes au-dessus d'elles en appuyant sur sa grande tranche droite.



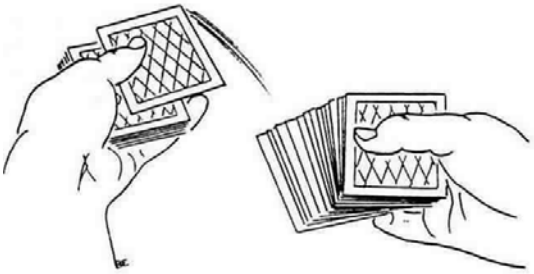
Levez le regard - dirigé jusqu'à présent sur la carte que vous venez de retourner - vers les spectateurs, en même temps que vous basculez de nouveau la carte face en bas, toujours en vous servant de la portion de l'étalement tenue par la main droite. Celle-ci suit le mouvement de retournement de la carte, jusqu'à ce quelle soit retournée à égalité sur la portion tenue par la main gauche. Pour terminer, le pouce gauche tombe automatiquement sur la grande tranche gauche de la carte inférieure de la portion droite, qu'il plaque contre la carte que vous venez de montrer, légèrement décalée vers l'avant et la droite.



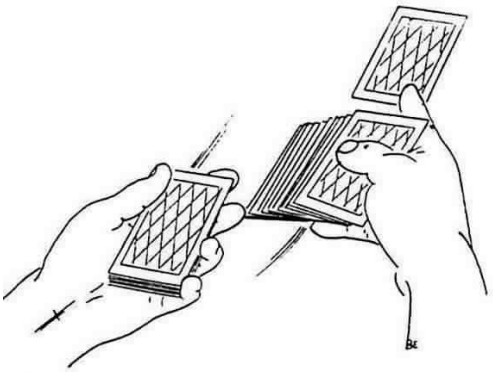
La main droite reste figée pendant que la main gauche se dirige vers l'avant en emportant la carte retenue par le pouce gauche, légèrement décalée en diagonale vers l'avant et la droite dès le départ, comme il a été dit. Ce décalage sert à compenser le mouvement

Chapitre 41

habituel du pouce gauche qui décale la carte, et qui n'a pas lieu ici à cause du filage. Pour terminer, le pouce gauche pèle la carte sur la table - à ce moment-là, vous regardez de nouveau les cartes.



Vous pouvez maintenant réunir les deux portions du jeu, en gardant une brisure entre elles. La carte que les spectateurs pensent être sur la table peut être contrôlée sur le jeu par coupes multiples, par un saut-de-coupe. Voici un contrôle très direct: la main gauche ayant posé la carte sur la table, la main droite l'indique de l'index tendu (c'est le moment représenté dans l'illustration), ou bien la pousse un peu en avant, ce qui amène automatiquement la main droite un niveau inférieur à celui de la main gauche. Il ne reste plus qu'à remettre les carte en main droit sous celles en main gauche et à égaliser le jeu: la carte censée être sur la table se retrouve ainsi sur le jeu. Pendant que la main droite remet ses cartes sous celles de la main gauche, regardez de nouveau le public pour assurer à la manœuvre une couverture maximale.



Points importants

1. La même technique permet également d'échanger directement une carte choisie contre une autre; pour ce faire, étalez les cartes entre vos mains et demandez à un spectateur de poser son doigt sur l'une des cartes de l'étalement. Il ne vous reste plus qu'à exécuter le filage avec la carte touchée, exactement tel qu'il est expliqué.

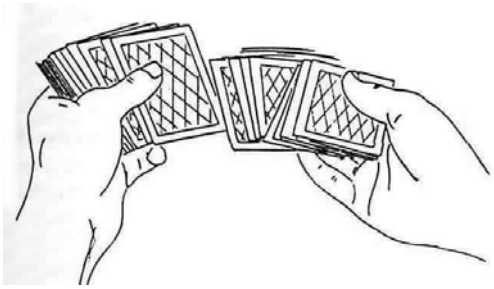
2. Avec quasiment la même technique, vous pouvez retourner et filer deux cartes simultanément, ou encore l'une des deux seulement.

Chapitre 41

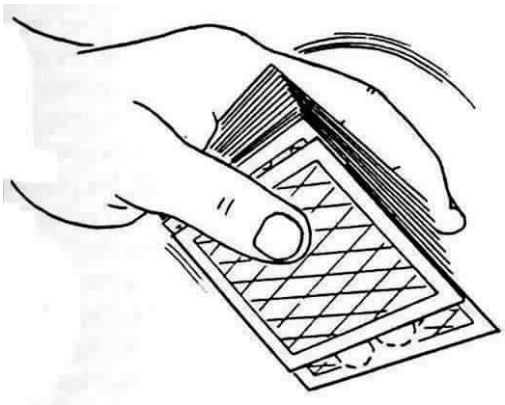
4. Le filage Allerton

Bert Allerton fut l'un des premiers magiciens de table professionnels qui, dans les années 30 et 40, se produirent dans les célèbres "Pomp Rooms" de l'hôtel Ambassador à Chicago.

Étalez le jeu face en bas entre vos mains, et demandez à un spectateur de poser sont doigt sur une carte. Scindez l'étalement à cet endroit, de manière que la carte touchée par le spectateur se retrouve sur la portion en main gauche. Ce faisant, poussez les deux cartes supérieures de la portion gauche un tout petit peu vers la droite avec le pouce gauche, qui les maintient dans cette position. Avec la grande tranche gauche de la carte inférieure de la portion en main droite, indiquez brièvement la carte touchée par le spectateur en lui disant: *"Veuillez s'il vous plaît vous souvenir de cette carte."*

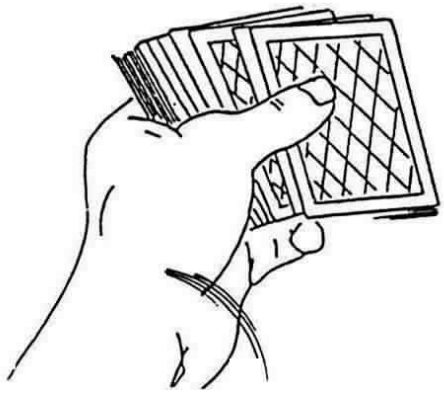


Détournez la tête tout en retournant la main gauche paume en bas. En même temps, le pouce gauche tire la carte supérieure de la portion tenue en main gauche de deux centimètres environ vers la gauche, de manière que le spectateur voie le coin-index de la carte suivante. Remarquez la position du petit doigt gauche qui, comme on le voit déjà l'illustration précédente, est posée sur la petite tranche inférieure des cartes et fournit ainsi une espèce de rail à la carte reculée, évitant à celle-ci de dépasser de la petite tranche inférieure du jeu. L'illustration est une vue transparente de l'arrière.



Refaites le même mouvement en sens inverse, pendant que vous tournez la main gauche paume en haut et que vous poussez de nouveau la carte reculée vers la droite avec le pouce gauche. Restez dans cette position, qui doit donner une image identique à celle du début, pendant quelques secondes, pour finalement peler la carte supérieure face en bas sur la table. Reconstituez le jeu d'une manière ou d'une autre, en suivant les remarques que j'ai faites pour "Le filage dans l'étalement".

Chapitre 41



Points importants

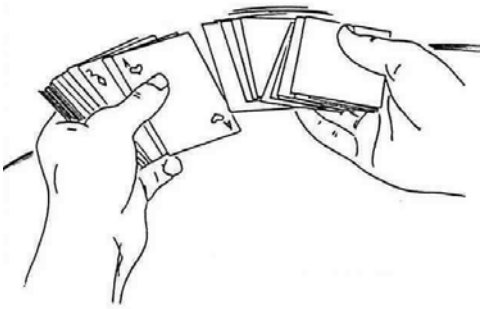
Bien que la technique ait été décrite dans le contexte d'une carte choisie par un spectateur, elle n'est nullement limitée à cette application. Le même principe peut être utilisé pour n'importe quelle carte dans le jeu - comme, par exemple, pour une carte que vous connaissez, et au-dessus de laquelle vous tenez une brisure.

Chapitre 41

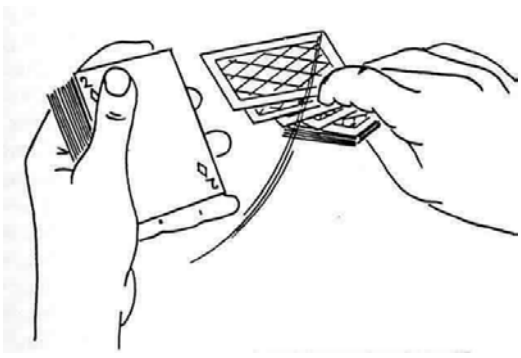
5. Le filage Kaps

Ce filage m'a été montré par Ascanio, qui le tient de Fred Kaps. Voici ce que voient les spectateurs: vous étalez le jeu faces en bas entre vos mains, pour apparemment poser les quatre As l'un après l'autre sur la table, faces en bas. En réalité, vous ne posez que trois As sur la table, la quatrième carte est une carte quelconque. Le dernier As se retrouve sur la jeu.

Étalez le jeu en haut entre vos mains jusqu'à ce que vous arriviez au premier As. Scindez l'étalement à cet endroit, de telle sorte que l'As se retrouve sur la portion tenue par la main gauche. Nommez cet As en le montrant ainsi aux spectateurs. La main droite le prend sous sa portion d'éventail, et le pose face en bas sur la table. Voilà la feinte. Remettez les deux portions l'une sur l'autre et recommencez les mêmes manœuvres pour les deux As suivants. Lorsque vous en arrivez au quatrième, scindez l'étalement en séparant vos mains et présentez ce dernier As comme vous l'avez fait des précédents. La main droite se déplace vers la gauche, dans le dessein de le prendre comme elle l'a fait pour les As précédents. Pendant le mouvement de la main droite vers la gauche, le pouce gauche pousse l'As ainsi que la carte sous lui vers la droite - ces deux cartes n'ont pas besoin d'être parfaitement égalisées.



L'index, le majeur et l'annulaire de la main droite saisissent ces deux cartes par leur grande tranche droite et les plaquent légèrement sous la portion d'étalement tenue par la main droite. Puis, la main droite se retourne paume en bas exactement comme elle l'a fait pour les trois As précédents, et pose la carte supérieure des deux - une carte quelconque - face en bas sur la table. Retournez de nouveau la main droite paume en haut, tout en tirant l'As sous la portion d'étalement tenue par la main droite avec les doigts de celle-ci. Reconstituez le jeu en mettant les cartes en main droite sous celles en main gauche: l'As se retrouve ainsi automatiquement sur le jeu lorsque celui-ci est retourné faces en bas.



Points importants

Chapitre 41

1. La description ci-dessus ne concerne qu'une des nombreuses applications de ce filage, dont elle sert à expliquer le principe. On peut aussi s'en servir pour ne filer qu'une seule carte, bien que les feintes préliminaires, en conditionnant les spectateurs à la gestuelle utilisée, contribuent à rendre le filage plus trompeur. Une autre application consiste à poser apparemment quatre As faces en bas sur la table de la manière expliquée, mais en substituant deux cartes quelconques à deux d'entre eux. Le premier As filé peut être contrôlé sous la portion droite avec le contrôle sous l'étalement, les cartes en main gauche étant glissées entre lui et les autres; le deuxième As est filé de la même manière.

2. Les deux cartes sont décalées ostensiblement vers la droite sur la portion tenue par la main gauche, et cela sans que vous ayez besoin d'incliner les cartes vers vous, ou de les égaliser. Il est impossible de se rendre compte que vous avez pris deux cartes au lieu d'une seule avec la main droite, à cause de l'enchaînement fluide des gestes, et parce que les trois premiers dépôts, honnêtes, ont conditionné les spectateurs.

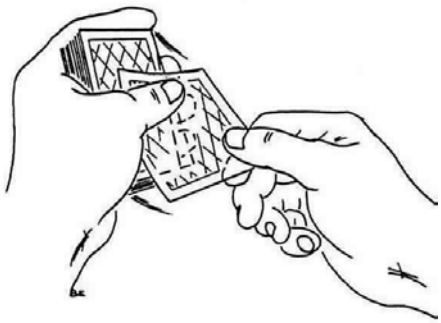
3. Après que la main droite a apparemment posé le dernier As sur la table, elle se retourne de nouveau paume en haut et reste dans cette position pendant quelques secondes, afin de permettre aux spectateurs de se rendre compte que l'As n'est effectivement plus là (en fait, il est dissimulé sous la portion tenue par la main droite). Comme prétexte, la main droite peut faire un geste un direction des As sur la table.

Chapitre 41

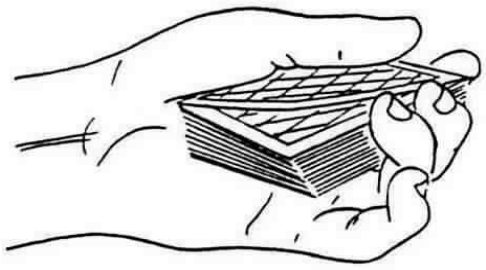
6. Le filage Hofzinser

Bien que l'on parle du filage Hofzinser dans la littérature spécialisée depuis quelques dizaines d'années, aucune technique de ce genre n'est décrite dans le livre qu'Ottokar Fischer a consacré à l'œuvre du magicien viennois. On suppose que cette technique provient d'une erreur d'interprétation de la version anglaise du livre de Fischer, erreur commise par Larry Jennings.

La main droite tient la carte qui doit être filée - le trois de trèfle, par exemple - dans la position du filage classique (tome I). La main gauche tient le jeu faces en bas dans la position de la donne, le petit doigt garde une brisure sous la carte supérieure. Passez le pouce gauche sur le dos de la carte en main droite, de l'endroit où la carte est tenue par le pouce droit, jusqu'au coin supérieur gauche. La main gauche se dépasse de quelques centimètres vers l'avant et la gauche tout en se retournant légèrement paume en bas, pour revenir à sa position de départ. Pendant ce mouvement, les spectateurs ne peuvent pas voir le dessus du jeu pendant un cours instant, ce qui couvre le filage au moment crucial. La main droite reste immobile, et tient son trois de trèfle plus ou moins à l'horizontale. Pendant ce geste, il se retrouve pendant un court instant exactement au-dessus du jeu. Exécutez ce geste deux fois.



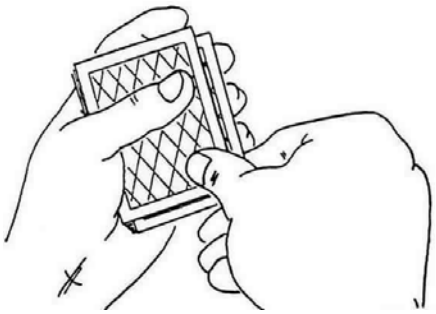
C'est lors du troisième passage du pouce qu'a lieu le filage. La main gauche revient vers le trois de trèfle, pour passer le pouce une troisième fois sur son dos. A ce moment-là, le petit doigt gauche, poussant contre la face de la carte supérieure du jeu, agrandit considérablement la brisure; afin que cela ne se voie pas de devant, l'index gauche appuie sur le coin supérieur droit de la carte supérieure. C'est ce moment que montre l'illustration; la main droite a été omise.



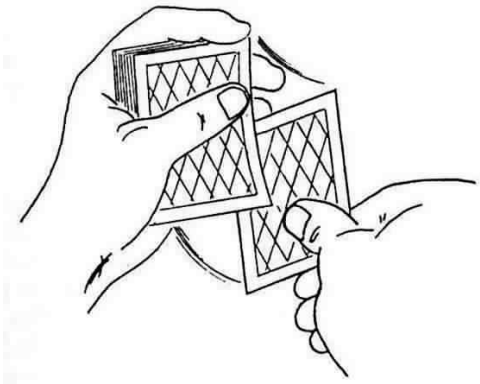
Le coin inférieur droit de la carte supérieure, ainsi surélevé, entre en contact avec la face du trois de trèfle, sous lequel elle se glisse, jusqu'à ce que les deux cartes soient presque superposées pendant une fraction de seconde. L'index droit entre automatiquement dans la brisure au cours de se mouvement, et sa pulpe finit par entrer en contact avec ka face du coin

Chapitre 41

inférieur droit de la carte supérieure du jeu. Les deux dernières phalanges de l'index droit sont repliées, puis dépliées dans le mouvement inverse de celui du pouce droit, pour glisser le trois de trèfle sous le pouce gauche.



Le pouce gauche poursuit son mouvement vers l'avant, dégageant pour ainsi dire le jeu de sous la carte (et non le contraire) - autrement dit, la main droite reste immobile, c'est la main gauche qui s'éloigne. Effectuez encore un ou deux passages du pouce sur le dos de la carte - passage innocents, cette fois-ci - en fonction du contexte.



Points importants

1. Voici quelques prétextes justifiant le frottement du pouce sur le dos du trois de trèfle. Juste avant, la main droite s'était servie de la carte pour indiquer un endroit sur la table, pendant que vous disiez: *"Je vais poser votre carte sur la table, ici."*En même temps, vous vous êtes servi du coin supérieur gauche de la carte tenue en main droite pour tapoter l'endroit montré sur la table, ce qui l'a visiblement courbé. Vous semblez le remarquer, et vous redressez le coin de la carte avec le pouce gauche. Vous pouvez utiliser le même prétexte à la conclusion de la routine de "Carte ambitieuse" (tome I), où la carte pontée remonte une dernière fois sur le dessus du jeu. Prenez-la alors face en bas en main droite et enlevez-en la courbure avec le pouce gauche. Dans ce cas, le filage est particulièrement facile à exécuter de manière indétectable, l'attention des spectateurs étant à ce moment-là à son point le plus faible. Dans la routine "Partout et nulle part" (plus loin dans ce chapitre), vous aurez mis trop de "poudre magique" sur le dos de la carte, et vous en enlevez l'excédent avec le pouce gauche. De la même façon, le même geste pourrait servir à ôter une saleté fictive qui se serait déposée sur le dos de la carte.

2. Le mouvement du pouce passant sur le dos de la carte joue un rôle non négligeable dans la couverture du filage; au départ, le pouce est levé à cinq centimètres environ au-dessus

Chapitre 41

du jeu, pour ensuite être passé sur le dos de la carte comme il a été expliqué, dans une trajectoire diagonale qui va du milieu vers le coin supérieur gauche.

3. Pour que le filage réussisse, il faut que la brisure soit considérablement agrandie juste avant son exécution - n'oubliez pas qu'il est impossible aux spectateurs de la voir.

4. Seule la main gauche bouge dans cette technique, pour ainsi dire, la main droite restant presque immobile.

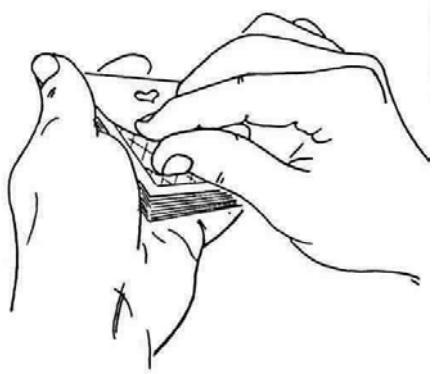
5. La même technique peut être utilisée pour filer une carte tenue face en hait en main droite. Pour cela, la main gauche tient le jeu faces en haut. Le filage est effectué comme il est expliqué ci-dessus, avec la carte qui se trouve sur la face du jeu, sauf que lorsqu'il a lieu, les deux mains sont légèrement tournées vers vous, afin que les spectateurs ne puissent plus voir les faces des cartes.

Chapitre 41

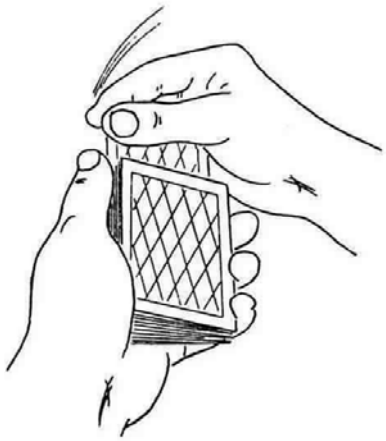
7. Le filage à l'enfoncement

Voici une méthode simple et directe pour échanger secrètement une carte contre une autre. Le déroulement est clair et il n'y a pas de mauvais angles. Ce filage peut être utilisé comme une transformation à effet différé et, dans ce cas, la carte peut être tenue par une spectateur avant que l'on constate sa transformation, ce qui rend celle-ci encore plus inexplicable.

Le jeu est tenu faces en bas en main gauche dans la position de la donne. La main droite retourne les deux cartes supérieures comme une seule face en haut sur le jeu, et le petit doigt gauche garde une brisure entre elle et le jeu. Supposons que la carte visible soit le deux de cœur. Le pouce droit se met sur la carte double à son coin inférieur droit, et glisse vers la gauche en suivant la petite tranche, jusqu'à ce qu'il arrive au coin gauche; ce mouvement a pour effet d'agrandir sensiblement la brisure. Le pouce se met sur le dos de la carte double, qui est ainsi prise entre le pouce d'un côté et l'index et le majeur de l'autre.



La main droite soulève la carte double ainsi tenue et l'insère dans l'ouverture créée par le pouce gauche dans le coin supérieur gauche du jeu. La carte double est insérée dans le jeu sur les deux tiers de sa longueur, environ. Le pouce gauche laisse l'ouverture se refermer, et se place le long de la grande tranche gauche du jeu, de manière qu'il dépasse légèrement du coin supérieur gauche. Cette position est importante parce que le pouce va servir de rail pour l'enfoncement secret du deux de cœur dans le jeu.



Sans changer votre prise sur la carte double - vous pouvez éventuellement déplacer le

Chapitre 41

pouce droit un peu plus à gauche, au coin supérieur gauche de celle-ci - le majeur droit pousse le deux de cœur d'un demi-centimètre environ dans le jeu. L'extrémité de l'index gauche se met aussitôt sur la petite tranche supérieure ainsi dégagée du deux de cœur, qu'il enfonce complètement dans le jeu. C'est ce moment que montre l'illustration, qui est une vue de dessous. Le pouce et le majeur gauches servent de rails au deux de cœur et l'empêchent de se décaler le long de la grande tranche gauche. Pour couvrir ce mouvement, la main droite tire un peu la carte quelconque un peu vers l'avant, *"pour qu'on la voie mieux"*. Vous pouvez maintenant demander à un spectateur de tenir la carte qui dépasse du jeu, ou poursuivre autrement, en fonction du tour. Vous venez d'échanger secrètement le deux de cœur contre la carte qui dépasse maintenant de la petite tranche supérieure du jeu.

Points importants

1. Il peut être utile, en certaines occasions, dès que vous avez inséré la carte double dans le jeu, de montrer encore une fois sa face. Pour cela, retournez la main gauche paume en bas, puis de nouveau paume en haut; au cours de se mouvement, les doigts de la main droite tiennent la petite tranche de la carte double qu'ils maintiennent par une légère pression contre le jeu, afin d'éviter que les deux carte ne ce séparent. Mais la main gauche peut rendre le même service toute seule; il suffit pour cela d'appuyer légèrement l'extrémité de l'index contre la face de la carte double.

2. Lorsque la main droite soulève la carte double pour l'insérer dans le jeu, il faut que vous donniez l'impression de tenir une seule carte; il faut donc ma manier avec légèreté, et non comme s'il s'agissait d'une planche.

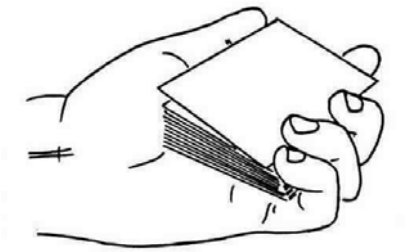
3. Une autre manière d'insérer la carte double dans le jeu est celle décrite dans la routine de "Carte ambitieuse", dans le chapitre "Tilt" (plus loin), et qui est de Cliff Green. Dans ce cas, avant d'être insérée dans le jeu, la carte double est d'abord retournée face(s) en bas, et il faut donc absolument montrer encore une fois la face de la carte double lorsqu'elle a été insérée dans le jeu.

Chapitre 41

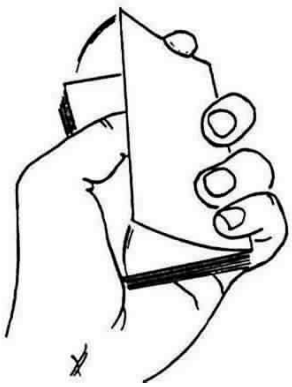
8. Le filage au glissage

Voici la version d'Ascanio d'un filage dont l'origine remonte à D'Amico et LePaul. C'est essentiellement un glissage, mais avec quelques détails qui le rendent particulièrement trompeur.

Le jeu est tenu faces en haut en main gauche dans la position de la donne. Le petit doigt gauche obtient secrètement une brisure sous les deux carte de la face. Cela peut se faire avec un comptage au petit doigt, ou par effeuillage avec le pouce droit, ou n'importe quelle autre méthode. Le petit doigt se replie alors un peu vers l'intérieur, décalant ainsi les deux cartes au-dessus de la brisure de quelques millimètres vers la gauche, ce qui les fait dépasser de la grande tranche gauche du jeu comme le montre l'illustration.

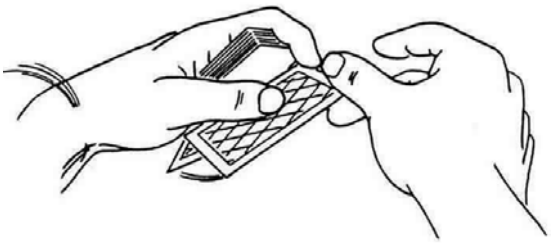


Cette position décalée de la carte double permet au pouce gauche de se glisser sous sa grande tranche gauche, qu'il soulève comme s'il s'agissait d'une carte unique. C'est la situation représentée par l'illustration. Pendant que le pouce exécute ce mouvement, les extrémités des majeur, annulaire et auriculaire appuient la grande tranche droite de la carte double contre la face du jeu.



La main gauche se retourne alors paume en bas, la carte double restant visible. Le pouce droit se met sur le dos de celle-ci, près du coin supérieur droit, qu'il prend avec l'aide du majeur, pour la poser face en bas sur la table. Simultanément, l'index tendu de la main gauche, toujours paume en bas, pousse une carte qui se trouve déjà sur la table, ce qui justifie le retournement de la main gauche.

Chapitre 41



Points importants

1. Travaillez cette technique jusqu'à ce que tous les gestes soient parfaitement coordonnés entre eux, et s'enchaînent avec une parfaite fluidité. Il ne faut guère plus de deux secondes - peut-être un peu plus si vous l'accompagnez d'une remarque - pour l'exécuter, à partir du moment où le petit doigt gauche a obtenu sa brisure sous les deux cartes.

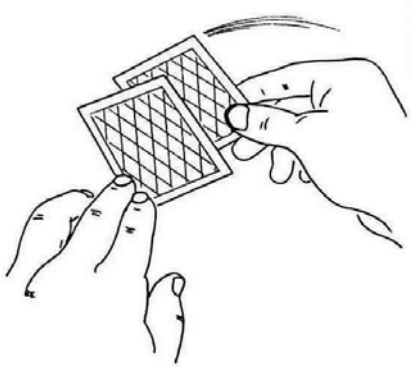
2. La même technique peut être utilisée avec le jeu tenu faces en bas. Le déroulement est le même, à savoir: le jeu est faces en bas en main gauche dans la position de la donne. La main droite retourne les deux cartes supérieures du jeu faces en haut sur celui-ci comme une seule, le petit doigt gauche gardant une brisure entre elles et le jeu. A partir de là, poursuivez comme il est décrit plus haut. Pour finir, la carte vue au départ se retrouve face en bas sous le jeu faces en haut, une position utile pour de nombreux effets.

Chapitre 41

9. Le bonneteau mexicain

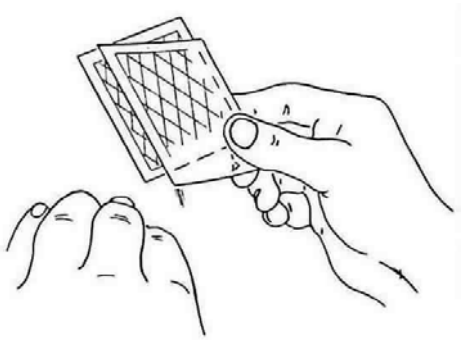
Cette méthode provient de la technique des bonneteurs de rue, qui s'en servent pour alléger le portefeuille des passants naïfs et imprudents. Elle existe dans plusieurs versions, mais celle que nous allons voir semble répondre le mieux aux besoins du magicien. Cependant, elle doit être mise en oeuvre avec circonspection, et uniquement lorsque, d'une manière ou d'une autre, on a réussi à convaincre les spectateurs que l'utilisation d'une deuxième carte est la seule possibilité, naturelle et logique, pour retourner une carte sur la table.

Supposons que sur la table se trouve le roi de cœur, face en bas, avec ces petites tranches parallèles au bord de la table dernière lequel vous vous trouvez. Vous allez le retourner face en haut et, dans ce geste, secrètement l'échanger contre l'As de pique, donc vous vous servez pour retourner le roi face en haut. La main droite tient l'As par son coin inférieur droit, entre le pouce sur le dos et l'index sur la face; la tranche de la dernière phalange du majeur est sur la petite tranche inférieure de l'As. L'index et le majeur de la main gauche appuient légèrement sur le coin inférieur gauche du roi pour le maintenir contre la table, et pour soulever très légèrement sa grande tranche droite: même su vous ne disposez pas d'un tapis et que la surface sur laquelle repose la carte est dure, la grande tranche droite de la carte se soulèvera quand même un peu, ce qui simplifiera l'exécution du filage. La main droite glisse sa carte, un peu décalée vers l'avant, sous le roi.

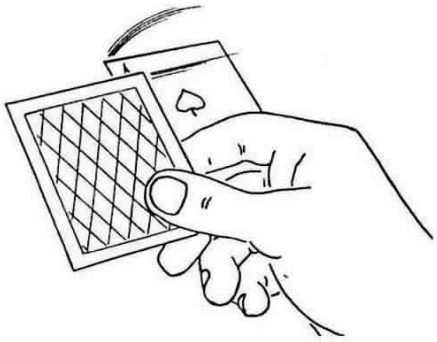


L'As continue son déplacement vers la gauche, jusqu'à ce que la dernière phalange du majeur droit touche la face du coin inférieur droit du roi. L'index droit s'est un peu déplié vers l'avant, et se trouve à peu près au milieu de la grande tranche droite de l'As. Le pouce droit tient déjà le roi avec l'aide du majeur. La main droite commence à basculer l'As face en haut, en soulevant d'abord légèrement les deux cartes avec l'index (comme le montre l'illustration ci-dessous), pendant que la main gauche s'éloigne pour libérer la carte sur la table.

Chapitre 41



La main droite continue son déplacement vers la gauche, l'index droit basculant l'As face en haut, sa grande tranche gauche servant de charnière. Pour les spectateurs, vous vous êtes simplement servi de la carte que vous tenez en main droite pour retourner l'As de pique face en haut.



Points importants

1. La même technique peut être effectuée tout en tenant le jeu en main gauche dans la position de la donne. D'ailleurs, cette manière de procéder est bien plus naturelle dans la plupart des cas, dans la mesure où vous prenez la carte qui vous sert à retourner celle qui se trouve sur la table sur le dessus du jeu. Voici un déroulement possible: la main droit veut retourner le roi de cœur sur la table; comme la surface de celle-ci est lisse et dure, vous n'y arrivez pas - tout le monde a été confronté à cette situation. C'est pourquoi la main droite prend la carte supérieure du jeu et s'en sert comme d'une pelle pour retourner la carte sur la table. En procédant ainsi, l'utilisation de la carte en main droite est totalement justifiée.

2. Lorsque le bonneteau mexicain est pratiqué sur une surface moelleuse et non glissante, on peut se passer de la main gauche qui, autrement, maintient la carte en place.

3. Le bonneteau mexicain est particulièrement trompeur lorsqu'il est utilisé pour retourner, non pas une, mais deux cartes ou plus, placées l'une à côté de l'autre en rangée sur la table, avec des intervalles suffisants entre elles pour que la main droite puisse les retourner l'une après l'autre avec sa carte. Dans ce cas, le filage est effectué, soit avec la première (ou la dernière) carte, de préférence. Les autres cartes sont retournées un peu plus lentement et ostensiblement, ce qui contribue, rétrospectivement, à rendre le filage encore plus trompeur.

4Cette méthode de filage peut être appliquée à un petit paquet de cartes sans presque aucun changement. Supposons que vous ayez un petit paquet de quatre cartes faces en bas sur la table. La carte supérieure de ce paquet est le roi de cœur, auquel vous voulez secrètement substituer l'As de pique que vous tenez en main droite. Effectuez le bonneteau mexicain tel

Chapitre 41

qu'il a été expliqué, en glissant l'As de pique sous le paquet, pour apparemment retourner celui-ci faces en haut. En fait, vous abandonnez l'As sous le paquet, remplacé pendant le retournement par la carte supérieure de celui-ci, c'est-à-dire le roi de cœur. Voilà un principe qui peut rendre de grands services et pas seulement dans des routines de quatre As.

5. Si vous disposez de deux Jokers identiques dans votre jeu, vous pouvez effectuer ce bonneteau d'une manière encore plus convaincante: l'un des Jokers se trouve sur la table, l'autre est en deuxième position sur le jeu. Effectuez une levée double pour montrer le Joker, puis retournez la carte double de nouveau face(s) en bas. Prenez la carte supérieure (celle qui vous voulez subtiliser au Joker sur la table), et filez-la contre le Joker qui se trouve sur la table avec le bonneteau mexicain. Maintenant, vous pouvez montrer que c'est toujours le Joker que vous tenez en main. Cette procédure est encore plus subtile lorsque, au lieu d'utiliser deux Jokers, vous vous servez de deux cartes duplicata autres que des Jokers; avec un filage, on peut même se passer de cartes duplicata. Voici à tire d'exemple un merveilleux effet fondé sur cette idée: vous avez deux Jokers identiques dans le jeu dont vous vous servez. Demandez à un spectateur de penser à une carte, n'importe laquelle, sans la nommer. Eventaillez le jeu avec les faces des cartes tournées vers vous, regardant le spectateur droit dans les yeux de temps à autre, comme su vous vouliez lire dans ses pensées. Ce faisant, transférez le premier Joker sur le dos du jeu, pour finalement poser l'autre face en bas sur la table - il va de soi que les spectateurs ne doivent pas voir la face du Joker. Lorsque vous posez le Joker sur la table, placez-le dans la position préparatoire au bonneteau mexicain. *"J'ai essayé de lire dans vos pensées et de poser votre carte sur la table. Avant de la montrer à tous, j'aimerais que vous nous révéliez la carte à laquelle vous avez pensé."* Dès que le spectateur a nommé sa carte - supposons qu'il s'agisse du huit de cœur - faites rapidement défiler les cartes vers vous jusqu'à ce que vous arriviez au huit de cœur. Pour justifier cette manœuvre, dites: *"Soit dit entre nous, ce tour est tellement impossible que pendant longtemps j'ai pensé que je ne pourrait pas le réussir, et j'avais mis au point un échappatoire en forme de gag. Je retirais une carte du jeu..."* A ce moment-là, vous avez trouvé le huit de cœur, et vous le posez face en bas sur le jeu, poursuivez: *"...le Joker, en disant qu'il pouvait représenter n'importe quelle carte!"* Effectuez un retournement double des deux cartes supérieures, montrant effectivement le Joker. Laissez passer quelques secondes, le temps pour les spectateurs de comprendre l'astuce, puis retournez de nouveau les deux cartes faces en bas comme une seule sur le jeu, et prenez la carte supérieure, le huit de cœur, dans la tenue du bonneteau mexicain. Regardez le public. *"Mais maintenant, je procède différemment."* Sur ce, exécutez le bonneteau mexicain pour filer le huit de cœur contre le Joker sur la table. *"Aujourd'hui, la carte sur la table est bien le huit, plus le Joker!"* En même temps, montrez le Joker que vous tenez en main droite, et que les spectateurs prennent pour celui que vous leur aviez montré quelques instants auparavant. Dans ces conditions, il ne viendra à l'idée de personne que vous ayez pu échanger la carte que vous avez posée sur la table contre une autre!

Chapitre 41

B. TOURS UTILISANT LES FILAGES

1. PARTOUT ET NULLE PART

Voici indubitablement l'un des grands classiques de la magie des cartes, présent, sous une forme ou une autre, dans le répertoire de tous les grands cartomanes contemporains ou passés. Dans sa version originale, Hofzinser utilisait plusieurs cartes identiques et, depuis, de nombreux magiciens on essayé de reproduire l'effet de Hofzinser sans carte duplicata, sans préparation, voir avec un jeu emprunté. Rares sont ceux qui y sont parvenus sans une perte d'effet. La seule version que je connaisse qui soit aussi brillante que la version originale de Hofzinser est celle de Juan Tamariz. Bien que dans cette version trois cartes duplicata soient nécessaires, vous pouvez quand même utiliser un jeu normal; la routine est construite de telle façon que les deux cartes supplémentaires peuvent être retirées du jeu de manière tout à fait naturelle, ce qui vous laisse avec un jeu normal dont vous pouvez vous servir pour d'autres tours.

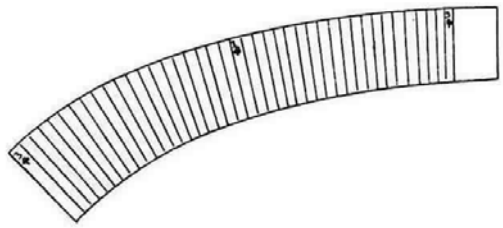
Effet:

Un spectateur choisit une carte, la montre à tous, et la remet dans le jeu. Par trois fois, le magicien essaie vainement de la retrouver: les trois cartes quelconques sont posées faces en bas sur la table. Une spectatrice saupoudre l'une de ces trois cartes d'un peu de sel magique, (ou de poudre de perlimpinpin), et elle se transforme aussitôt en la carte choisie. La même chose se reproduit avec les deux autres cartes. Le magicien montre alors que toutes les cartes du jeu se sont métamorphosées en la carte choisie. Enfin, le jeu redevient normal, toutes les cartes reprenant leur identité propre. En revanche, la carte choisie a complètement disparu! Le magicien sort alors une carte de sa poche:c'est elle!

Matériel nécessaire et préparation:

Pour réaliser cette routine, il vous faut un jeu de 52 cartes dont une à coin coupé, à laquelle il sera référé dans la description qui suit sous le nom de "carte courte". En outre, il faut deux cartes supplémentaires, identiques - aussi bien de face que de dos - à l'une des cartes du jeu. Dans la description, ces cartes sont des trois de trèfle, mais rien ne vous empêche d'en prendre une autre. J'utilise des trois de trèfle parce que je me suis rendu compte qu'une carte à points, basse de préférence, est plus visible de loin qu'une carte à figure ou une carte à points haute. Il vous faut également une salière, contenant un peu de sel, placée dans un endroit facilement accessible, comme par exemple la poche extérieure droite de votre veste. Lorsqu'on utilise cette salière, la quantité de sel qui en sort doit être minime. Les trois de trèfle sont répartis dans le jeu de la manière suivante: l'un d'eux se trouve sur le jeu, le deuxième environ au milieu, directement sous la carte courte, et le troisième en avant-dernière position, c'est-à-dire sous la carte de face. L'illustration ci-dessous montre les positions respectives des trois de trèfle dans le jeu étalé faces en haut. Cette préparation peut être effectuée avant que vous n'entriez en scène, ou bien pendant votre séance (reportez-vous à la rubrique "Dernières réflexions" qui suit l'explication de la routine).

Chapitre 41



Déroulement de la routine:

1. Forcez le trois de trèfle qui se trouve sous la carte courte au milieu du jeu en effeuillant les coins supérieurs gauches des cartes avec le pouce gauche jusqu'à ce qu'un spectateur vous arrête. Il est aisé de régler l'effeuillage de telle sorte que vous arriviez à la carte courte au moment où le spectateur crie "Stop!"; vous pouvez aussi garder une brisure au-dessus du trois de trèfle (ce qui ne pose aucun problème, grâce à la carte courte), et forcer celui-ci au forçage à l'effeuillage. Invitez le spectateur qui a "choisi" la carte à la montrer à tous, puis à la remettre à l'endroit où il l'a prise - en l'occurrence, sous la carte courte. Vous pouvez insister sur ce détail, puisque la carte est effectivement remise à l'endroit d'où elle a été prise, c'est-à-dire au milieu du jeu, qui est alors refermé et soigneusement égalisé. Pour terminer, le jeu peut être étalé en un long ruban faces en bas sur la table, ou laissé tomber en cascade d'une main dans l'autre, pour "prouver" l'absence de tout contrôle sur la carte du spectateur.

2. *"Il suffit de donner une petite secousse au jeu pour que votre carte, intriguée, remonte automatiquement sur le dessus pour voir qui la secoue ainsi..."* Joignant le geste à la parole, effectuez un retournement double des deux cartes supérieures pour montrer une carte quelconque. Retournez de nouveau les cartes faces en bas, et posez la carte supérieure sur la table, face en bas, en utilisant la technique de Vernon.

3. *"Évidemment, si la secousse est trop forte, il arrive que la carte tombe sous le jeu..."* Sur ce, retournez le jeu faces en haut, et reprenez-le dans la position de la donne en main gauche. Las, la carte inférieure du jeu n'est pas non plus celle du spectateur - pas de chance! Posez apparemment cette carte face en bas sur la table, à côté de la première. En réalité, exécutez le filage au glissage et posez la carte suivante (un trois de trèfle) sur la table. Vous avez ainsi déjà deux trois de trèfle sur la table, que les spectateurs pensent être des cartes quelconques. Au milieu du jeu, que vous avez remis faces en bas en main gauche dans la position de la donne, se trouve toujours le troisième trois de trèfle, immédiatement sous la carte courte.

4. Effeuillez le coin supérieur gauche du jeu avec le pouce gauche jusqu'à la carte courte. Appuyez sur la portion inférieure du jeu pour former une ouverture à cet endroit, et effectuez une levée double du milieu avec la main droite: vous retirez apparemment une troisième carte quelconque du milieu du jeu, que vous posez à côté des deux précédentes sur la table. Ainsi, les trois cartes alignées sur la table sont-elles toutes des trois de trèfle, alors que les spectateurs pensent qu'il s'agit de cartes quelconques.

5. Donnez la salière à une spectatrice assise à votre droite, et demandez-lui de mettre un peu de sel sur l'une des trois cartes sur la table. *"Ayez la main légère - ce sel est trop précieux..."* Cette remarque n'est pas innocente, car elle sert à conditionner les spectateurs pour un détournement de l'attention dont vous aurez besoin plus tard pour l'exécution du filage Hofzinser. Quelle que soit la carte sur laquelle la spectatrice a saupoudré le sel,

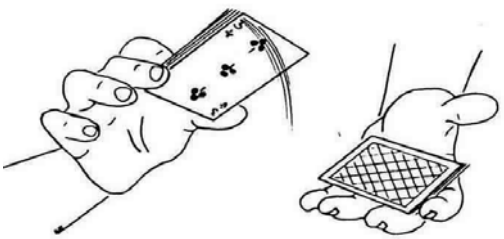
Chapitre 41

ramassez-la avec la main droite, qui la prend par son coin inférieur droit, et secouez-la un peu avant de la retourner: la carte s'est transformée en celle du spectateur! Cette transformation produit un fort impact; beaucoup croiront d'ailleurs que le tour est terminé; le relâchement de l'attention qui s'ensuit est mis à contribution pour couvrir le filage que vous allez effectuer maintenant.

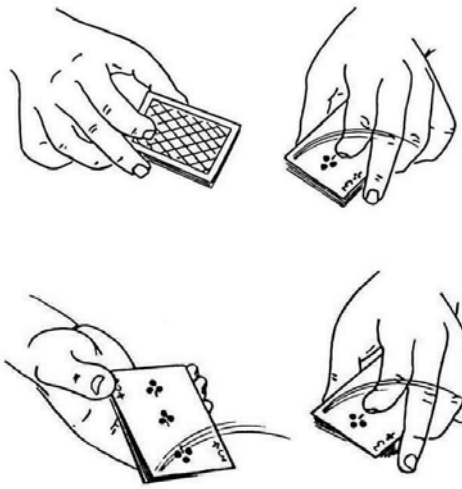
6. Penchez-vous un peu en arrière, et exécutez le filage dessus. Ce filage s'effectue pendant que la main droite recule et croise la main gauche, qui s'avance pour montrer les deux cartes sur la table. *"Mais vous vous demandez peut-être ce qui se serait passé si vous aviez saupoudré l'une des deux autres cartes?"* En disant cela, laissez tomber la carte en main droite face en bas sur la table, près de vous. Regardez la spectatrice droit dans les yeux et dites-lui: *"Rien ne vous empêche d'essayer! Mettez un peu de sel sur l'une des deux cartes restantes."* Tout en disant cela, transférez la carte inférieure du jeu sur celui-ci au moyen d'un enlevage latéral, dans le geste d'égaliser le paquet en main gauche avec la main droite. Dès que la spectatrice s'est exécutée, faites mine d'être choqué par la quantité de sel dont elle a saupoudré la carte, et dites: *"Vous n'y êtes pas allée de main morte! Je vous avais pourtant dit que ce sel était extrêmement précieux!"* Ramassez la carte, retournez-la face en haut, et montrez qu'elle aussi s'est transformée en trois de trèfle. *"Bon... ça a marché quand même..."* Regardez la spectatrice droit dans les yeux et dites-lui: *"Mais la prochaine fois, faites attention et mettez-en moins... c'est une matière extrêmement précieuse."* Frottez le dos de la carte avec le pouce gauche pour apparemment enlever l'excédent de sel, et filez le trois de trèfle contre la carte supérieure du jeu avec le filage Hofzinser.

7. *"Il se serait évidemment passé la même chose si vous aviez mis du sel sur la troisième carte."* Demandez à la spectatrice d'essayer et de saupoudrer un peu de sel sur la dernière carte, que vous ramassez et que vous retournez face en haut: celle-là également s'est transformée en trois de trèfle. Laissez-la en haut sur la table.

8. Pendant que la spectatrice est encore le centre de l'attention, transférez la carte supérieure du jeu sous celui-ci à l'aide d'une coupe bluff. *"Le problème, c'est que votre trois de trèfle a contaminé toutes les autres cartes du jeu, regardez vous-même!"* Effectuez un mélange hindou pour montrer que toutes les cartes sont des trois de trèfle en procédant ainsi: commencez en faisant passer la carte supérieure uniquement en main gauche - c'est un trois de trèfle. Poursuivez avec un mélange hindou normal, tout en montrant de temps en temps la carte inférieure du paquet en main droite - c'est-à-dire un autre trois de trèfle. Après avoir montré ainsi le même trois de trèfle en certain nombre de fois (il vous reste alors une vingtaine de cartes en main droite), montrez également la carte inférieure du paquet en main gauche. Pendant la fin du mélange, vous pouvez alternativement montrer tantôt la face d'un paquet, tantôt celle de l'autre, tout en passant alternativement des spectateurs à votre droite à ceux à votre gauche, ce qui rend le subterfuge moins transparent. Les illustrations ci-dessous montrent ces manœuvres.



Chapitre 41



Poursuivez le mélange jusqu'à ce qu'il ne vous reste plus que deux cartes en main droite. Retournez cette carte double comme une seule face(s) en haut en la laissant s'échapper du pouce avec un classement, ce qui montre encore une fois un trois de trèfle. Retournez cette double carte face(s) en bas sur le jeu en main gauche. La main droite prend la carte supérieure du jeu et la pose sur la table, face en bas, pendant que la main gauche, qui tient toujours le jeu, se retourne paume en bas pour ramasser le trois de trèfle qui est toujours face en haut sur la table, pour se retourner de nouveau paume en haut. Ce trois de trèfle se retrouve ainsi face en bas sur le jeu.

9. A ce moment-là, marquez une petite pause. D'une coupe bluff, transférez le trois de trèfle qui se trouve sous le jeu sur celui-ci. Les trois cartes faces en bas sur la table sont des cartes quelconques, mais le public pense que ce sont des trois de trèfle, lesquels sont en fait réunis sur le jeu. Le petit doigt gauche obtient une brisure sous eux. *"Mais tout cela n'est bien sûr qu'une illusion, qui s'évanouit au bout d'une vingtaine de secondes."* En disant cela, regardez votre montre-bracelet pour voir si les vingt secondes dont vous venez de parler ne sont pas déjà écoulées. Pour ce faire, il est normal que le jeu soit transféré de la main gauche en main droite, qui le prend par au-dessus, dans la position de la coupe, et en profite pour empalmer les trois cartes au-dessus de la brisure. Cet empalmage a lieu lorsque l'attention des spectateurs est dirigée sur votre montre, le transfert du jeu passant pour un geste parfaitement naturel destiné à vous faciliter la consultation de celle-ci.

10. Retournez lentement les trois cartes sur la table faces en haut, l'une après l'autre. Marquez un temps d'arrêt; puis, avec la main gauche, retournez le jeu en main droite faces en haut et lancez-le sur la table, en direction des spectateurs, pour que les cartes s'étalent pendant que vous dites: *"Et toutes les cartes reprennent leur identité première!"* Marquez ici un temps d'arrêt un peu plus long que les précédents.

11. *"D'ailleurs, pour vous montrer à quel point tout cela n'était vraiment qu'une illusion, vous pouvez constater qu'il n'y a aucun trois de trèfle dans le jeu, puisque celui-ci se trouvait dans ma poche depuis le début!"* La main droite se met dans la poche droite de votre pantalon, y abandonne deux des trois cartes empalmées, et en ressort avec l'une d'elles, que vous montrez à tous en levant haut la main. Il suffit d'ajouter ce trois de trèfle au jeu pour que celui-ci soit de nouveau complet, ce qui vous permet de poursuivre votre séance avec, si possible, un tour dont l'impact est supérieur à celui que vous venez de présenter.

Chapitre 41

Dernières réflexions

1.Cette routine a été décrite dans le contexte d'une séance de magie de table, mais il suffit de quelques petits changements pour l'adapter à une présentation en salon, ce qui permet d'élargir le public. Dans ce cas, on peut utiliser des verres pour y placer les cartes.

2. Voici une manière de préparer le jeu en coirs de séance. Les deux trois de trèfle supplémentaires se trouvent dans la poche extérieure gauche de votre veste, avec leurs dos tournés vers votre corps (vous pouvez aussi les mettre dans la poche de votre pantalon si vous ne portez pas de veste). Au cours d'un tour antérieur, transférez la carte à coin coupé quelque part au milieu du jeu, et le roi de trèfle du jeu sur celui-ci. Une coupe glissée vous permettra très facilement de transférer ce trois de trèfle directement sous la carte courte, qui reste en place au milieu du jeu. Mettez votre main gauche dans votre poche, nonchalamment, et empalmez les deux cartes dans la position de l'empalmez les deux cartes dans la position de l'empalmage rapide du tricheur. Ajoutez discrètement ces cartes sur la face du jeu. Toutes ces manœuvres peuvent être exécutées en deux ou trois secondes, à la fin d'un tour ou dans le court intervalle séparant deux tours. Vous avez donc largement le temps de tout mettre en place sans vous dépêcher et sans précipitation aucune. Transférez maintenant ces deux cartes sur le jeu, soit avec une coupe-transfert, soit avec une coupe bluff. Prenez une brisure sous les trois cartes supérieures du jeu; prenez ces trois cartes par au-dessus avec la main droite, dans la position de la coupe, et tirez-les à droite tout en retenant la carte supérieure sur le jeu avec le pouce gauche; remettez les deux cartes en main droite sur le jeu en gardant une brisure entre elles et le gros du jeu avec le petit doigt gauche. D'une coupe bluff, transférez ces deux cartes sous le jeu.

Une autre possibilité, pour simple peut-être, pour préparer le jeu, consisterait à mettre les deux cartes supplémentaires dans la poche, séparées par une carte quelconque (en provenance du jeu, évidement, afin que celui-ci soit de nouveau complet à la fin de la routine). Dans ce cas, tout ce qu'il vous reste à faire, c'est de transférer le trois de trèfle du jeu sous la carte courte au milieu du jeu, puis de rajouter secrètement les trois cartes dans la poche sur la face du jeu. Pour terminer, transférez la carte inférieure sur le jeu, et vous êtes prêt.

Voici encore quelques remarques concernant le détournement de l'attention pendant que vous ajoutez les cartes supplémentaires au jeu. Celui-ci est tenu faces en bas en main gauche, dans la position de la donne. La main droite le prend par au-dessus, dans la position de la coupe, afin de permettre à la main gauche de mettre les cartes dans la poche à l'empalmage rapide du tricheur. Je fais alors mine d'être surpris de ne pas trouver dans ma poche ce que j'y étais allé chercher. *"Pour mon prochain tour, il me faut un peu de sel magique, et je pensais en avoir emporté un peu. Vous n'en auriez pas un peu sur vous, par hasard?"* Le changement d'expression de mon visage attirera l'attention des spectateurs sur lui, et ils se demanderont peut-être ce qui m'arrive avant que je ne le leur explique. L'explication donnée, je ressors ma main gauche de la poche, et j'y transfère le jeu pour le tenir dans la position de la donne. En même temps, mon regard se dirige vers ma poche droite, dans laquelle je plonge ma main droite libérée pour en sortir la petite salière. L'ajout des cartes supplémentaires est ainsi rendu invisible, le regard croisant la trajectoire de la main droite qui se dirige vers la main gauche.

Chapitre 41

2. LES JUMELLES "UNDERGROUND"

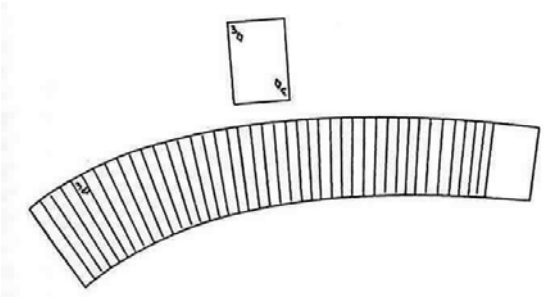
Effet:

D'un jeu préalablement mélangé par un spectateur, le magicien retire une carte qu'il pose face en haut sur la table. Le spectateur lui-même remet cette carte quelque part dans le jeu. On constate qu'il l'a remise directement à côté de sa jumelle.

Déroulement de la routine:

Bien que l'effet ne date pas d'hier, la version que vous allez lire est l'une des meilleures qui soient, puisque le jeu peut être mélangé par un spectateur au début, que c'est lui qui insert lui-même la carte dans le jeu, et que vous n'avez quasiment jamais celui-ci en mains. Le subterfuge n'a lieu que lorsque le spectateur croit que tout est terminé. Il repose sur la technique du forçage au contrôle sous l'étalement.

1. Après avoir remis le jeu à un spectateur pour qu'il le mélange, reprenez-le et éventaillez-le faces vers vous. *"Je vais retirer du jeu que vous venez de mélanger une carte qui va servir de prédiction. J'attire votre attention sur le fait que je n'altère en rien l'ordre des cartes dans lequel votre mélange les a placées."* Pendant que vous dites cela, repérez la carte qui se trouve en cinquième position à partir du dessus du jeu, et retirez sa carte jumelle, que vous posez face en haut sur la table. Ce faisant ne modifiez en rien l'ordre des cartes, comme vous venez de le dire. Supposons, pour les besoins de l'explication, que la carte en cinquième position à partir du dessus soit le trois de cœur; par conséquent, cherchez le trois de carreau, et posez-le face en haut sur la table, comme le montre l'illustration ci-dessous.



Si le trois de carreau est l'une des quatre cartes supérieures du jeu, retirez-le quand même mais rappelez vous simplement que le trois de cœur est maintenant en quatrième position à partir du dessus, et non en cinquième -problème résolu.

2. Rassemblez les cartes, et retournez le jeu faces en bas sur la table. demandez au spectateur de prendre la carte que vous venez de retirer du jeu et de l'insérer quelque part face en haut dans le jeu. Dites lui qu'il peut l'insérer où bon lui semble, dans le tiers supérieur, inférieur ou médian du jeu. Mais, ajoutez-vous, quoi qu'il fasse, vous lui montrerez que vous aviez prévu son choix. Dès que le spectateur a inséré le trois de carreau face en haut dans le jeu, égalisez celui-ci du bout des doigts, ou bien laissez le spectateur lui-même procéder à cette égalisation, si du moins vous arrivez à lui faire comprendre ce que "égalisation du jeu" veut dire.

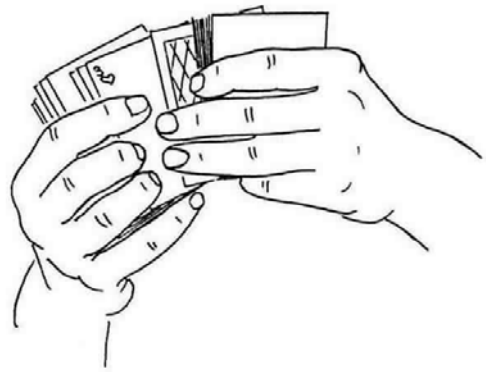
Pendant tout ce temps, le jeu est face en bas sur la table.

Étalez maintenant le jeu en un long ruban de gauche à droite sur la table - le trois de carreau apparaît face en haut dans l'étalement. Pour l'instant, vous n'avez pratiquement pas le

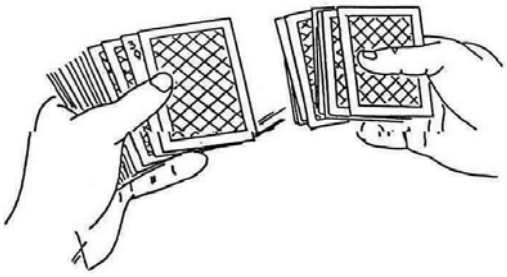
Chapitre 41

jeu en mains, et il est important de souligner ce détail aux spectateurs, aussi bien verbalement que par votre attitude corporelle. Rappelez également que le jeu à été mélangé et que le spectateur a choisi l'endroit où il a inséré la carte face en haut. Bref, insistez et récapitulez tant et plus que les spectateurs ont l'impression que le tour est terminé. Si vous parvenez à communiquer cette impression aux spectateurs, vous aurez la meilleure couverture qui soit pour l'exécution de la manœuvre suivante.

3. Ramassez le jeu et commencez à étaler les cartes entre vos mains. *"J'aimerais que vous preniez le trois de carreau et la carte immédiatement au-dessus de lui."* Pendant que vous dites cela, transférez la cinquième carte à partir du dessus, le trois de cœur, sous l'étalement avec la méthode du contrôle sous l'étalement. Continuez à faire défiler les cartes jusqu'à ce que vous arriviez au trois de carreau face en haut. A ce moment-là, rassemblez la portion supérieure de l'étalement un peu vers la gauche, de manière à permettre aux majeur et annulaire gauches de se poser sur la face de la carte inférieure de l'étalement, le trois de cœur (c'est ce moment que montre l'illustration ci-dessous).



Séparez maintenant vos mains à l'endroit où se trouve le trois de carreau, en gardant le pouce gauche sur la face de celui-ci, et les doigts sur la face du trois de cœur, comme le montre l'illustration suivante.



Posez le trois de carreau ainsi que la carte qui le recouvre (le trois de cœur) sur la table. Pour le spectateur vous avez simplement scindé l'étalement au-dessus de la carte qui recouvrait le trois de carreau. Toutes ces manœuvres s'effectuent en deux ou trois secondes, c'est-à-dire le temps nécessaire pour dire: *"J'aimerais que vous preniez le trois de carreau et la carte immédiatement au-dessus de lui."*

Récapitulez ce qui c'est passé jusqu'ici, tout en étalant de nouveau le jeu faces en bas sur la table. Verbalement et corporellement, rappelez que vous n'avez pour ainsi dire pas touché au jeu, que le spectateur était libre d'y mettre le trois de carreau où bon lui semblait, qu'il vous était impossible de l'influencer quand à l'endroit qu'il a finalement choisi, et qu'il

Chapitre 41

aurait donc pu le mettre tout aussi bien ailleurs. Retournez l'étalement faces en haut, en disant que sa carte aurait pu se trouver à côté de n'importe laquelle des cartes restantes (vous éliminez ainsi d'emblée la solution, à laquelle les profanes pensent tout de suite, que toutes les cartes sont semblables). Il ne vous reste plus qu'à retourner le plus dramatiquement possible la carte qui se trouve sur le trois de carreau: c'est sa jumelle.

Dernières réflexions

1. Exécutée correctement, le tour donne l'impression que vous n'êtes absolument pour rien dans son issue, d'où l'impact qu'il ne manquera pas de produire sur les spectateurs. Lorsque vous prenez le jeu en mains, ceux-ci doivent penser que tout est déjà consommé. Ne touchez au jeu que lorsque c'est absolument indispensable, et insistez sur toute les phases qui ont lieu avec les cartes entre les mains mêmes du spectateur. Après que vous avez retiré la carte de prédiction, demandez au spectateur de rassembler les cartes et de retourner lui-même le jeu faces en bas sur la table. Puis, de ramasser la carte face en haut et de l'enfoncer dans le jeu. Il peut également étaler le jeu sur la table. Vous pouvez encore mettre davantage toutes ces phases en valeur en vous reculant dans votre siège.

2. Le principe sur lequel repose l'effet est un filage très trompeur qui peut être utilisé dans maintes circonstances, comme par exemple pour poser apparemment une carte retirée du milieu du jeu face en bas sur la table, alors qu'il pourrait s'agir du quatrième As des quatre As préalablement posés faces en bas sur le jeu. Réfléchissez dans cette direction, et vous trouverez vous-même de nombreuses autres applications de cet excellent filage.

Chapitre 42

"Un bon spectateur est aussi un créateur."
(Adage suisse)

Chapitre 42 LES FILAGES DE PETITS PAQUETS

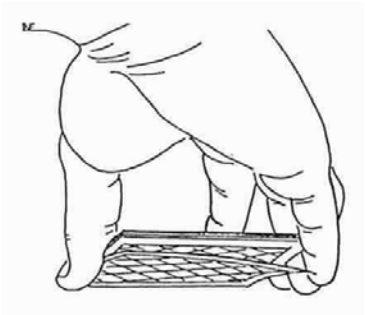
Les filages de petits paquets jouent un rôle important dans de nombreux tours de cartes. Le filage peut concerner toutes les cartes du petit paquet, ou quelques-unes seulement; d'autre part, les cartes substituées peuvent être en nombre égal, supérieur ou inférieur au nombre initial - les combinaisons sont innombrables. J'ai réuni ici des techniques aussi diverses que possible afin que vous puissiez faire face à tous les cas possibles.

A. LES FILAGES DE PETITS PAQUETS

1. Le concept Veeser

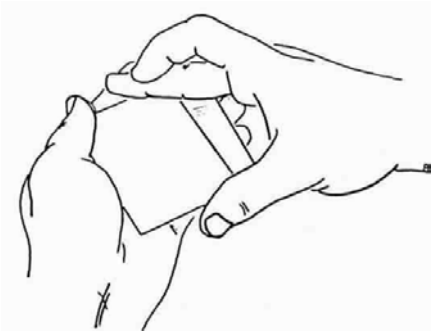
Le "concept Veeser nommé d'après son concepteur Bob Vesser, permet un échange partiel d'un petit paquet de cartes contre un autre. La technique que j'explique ici, qui m'a été apprise par Ronald Wohl, était celle de Dai Vernon; elle utilise la brisure Erdnase, qui permet un maniement plus net et plus fluide que la brisure au pouce.

La main gauche tient, faces en haut et dans la position de la donne, un petit paquet de huit cartes dans l'ordre suivant en partant de la face: quatre dames suivies des quatre As. La main droite prend le paquet par au-dessus dans la position de la coupe. Pendant le transfert du paquet de la main gauche en main droite, l'index gauche boucle la carte inférieure. Au cours du mouvement d'égalisation de la main droite, la brisure est transférée au petit doigt de la main droite. Le pouce gauche pèle les trois premières dames une à une de la main droite en main gauche, qui les reçoit dans la position de la donne. L'illustration montre la tenue du paquet de huit cartes en main droite, avec la brisure Erdnase.



Pendant le transfert de la quatrième dame de la main droite en main gauche, les trois premières dames sont secrètement reprises sous les cartes en main droite. En même temps, le majeur et l'annulaire de la main droite se déplient un peu, afin de décaler les quatre cartes au-dessus de la brisure de quelques millimètres vers la gauche. La main gauche saisit aussitôt ce paquet de quatre cartes dans la fourche du pouce, et l'emporte avec la main gauche sur le compte de quatre. Vous avez apparemment compté les quatre dames l'une après l'autre de la main droite en main gauche; en réalité, le paquet en main gauche est composé de trois As coiffés d'une dame. La main droite tient trois dames coiffées par un As.

Chapitre 42

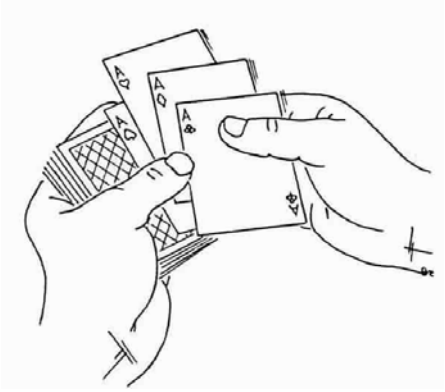


Chapitre 42

2. Le filage lancé

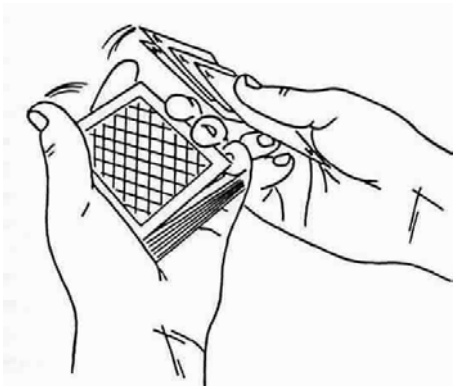
Je considère cette méthode de filage comme l'une des plus pratiques qui soient. La technique que vous allez lire est une synthèse de contributions de Bill Simon, Alton Sharpe, Ed Marlo, Doug Edwards et John Mendoza, qui y ont tous ajouté leur grain de sel à un moment ou un autre. Je l'expliquerai dans le contexte suivant: les quatre As, qui sont faces en haut sur la table, doivent être secrètement échangés contre les quatre cartes supérieures du jeu.

Ramassez l'As de pique avec la main droite et servez-vous en comme d'une pelle pour ramasser les trois autres As à tour de rôle. Pendant ce temps, le petit doigt gauche a tout loisir d'obtenir une brisure sous les quatre cartes supérieures du jeu tenu en main gauche dans la position de la donne, faces en bas. La main droite tient les cartes qu'elle vient de ramasser dans un éventail irrégulier. Bien que la position des As semble être laissé au hasard, chacun d'eus occupe cependant une position bien précise, destinée à rendre le filage invisible quel que soit l'angle sous lequel il est vu. Par conséquent, étudiez attentivement l'illustration, et reproduisez fidèlement la disposition des As. La main droite amène les As ainsi tenus au-dessus du jeu, de telle sorte que le pouce puisse se mettre sur la face de l'As de trèfle. La dernière phalange du petit doigt gauche est insérée dans la brisure sous le couvert des quatre As qui cachent la manœuvre - un peu comme si vous vous apprêtiez à effectuer un saut-de-coupe classique.

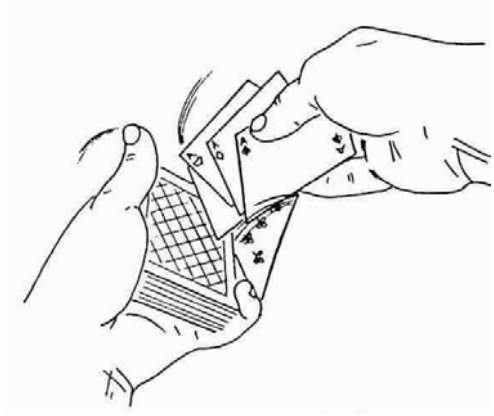


Maintenant, les deux mains se tournent légèrement vers l'intérieur - la main gauche vers la gauche et la main droite vers la droite, simultanément. Au cours de ce mouvement, le pouce gauche passe sur la grande tranche gauche de chacun des As, qui s'en échappent avec un bruit audible. Vous arrivez ainsi dans la situation montrée ci-dessous. Ce mouvement doit passer pour un geste réflexe, sans signification, un peu comparable au geste que l'on fait lorsque l'on effeuille les cartes en pensant à autre chose.

Chapitre 42



Maintenant, le mouvement simultané des mains s'inverse, chacune revenant à son point de départ; au cours de celui-ci, alors que les As en main droite sont presque perpendiculaires au jeu en main gauche, le petit doigt se déplie, basculant les quatre cartes au-dessus de lui vers la droite, où elles tombent sur les extrémités du majeur et de l'annulaire droits. La main droite décale immédiatement l'ensemble de ces huit cartes d'un centimètre environ vers la droite, et les tapote contre le jeu, tenu presque verticalement en main gauche. Séparez vos mains et faites une remarque (temporisation), puis basculez l'ensemble des huit cartes faces en bas sur le jeu. Étalez les quatre cartes du dessus et poursuivez en fonction du tour.



Points importants

1. Il est préférable d'exécuter ce filage dans un moment de relâchement de l'attention des spectateurs, comme par exemple après le dénouement d'un effet.

2. La "disposition irrégulière" des As en main droite permet de couvrir la manœuvre de presque tous les côtés. Si vous tenez les cartes et le jeu un peu incliné vers l'avant, les cartes basculées du dessus du jeu vers la droite ne pourront pas être vues de l'avant non plus. Au moment où le filage à lieu, regardez le public, pas vos mains.

3. Il est important que vous compreniez la dynamique du filage. Comme vous avez pu le constater, il s'agit (en apparence, du moins) d'un simple mouvement d'égalisation des As contre le dessus du jeu, et ce mouvement d'égalisation doit être fait comme en passant, sans hésitations et sans tâtonnements, avec la plus grande précision possible. Une interruption dans le rythme d'ensemble serait fatale.

Chapitre 42

4. Pour obtenir la brisure sous les quatre cartes supérieures du jeu, la meilleure technique à utiliser est celle du comptage au petit doigt, ou du décalage multiple; mais on peut également utiliser une méthode à deux mains, avec le comptage au pouce; dans ce cas, la manœuvre à lieu avant même que la main droite ne commence à ramasser les As.

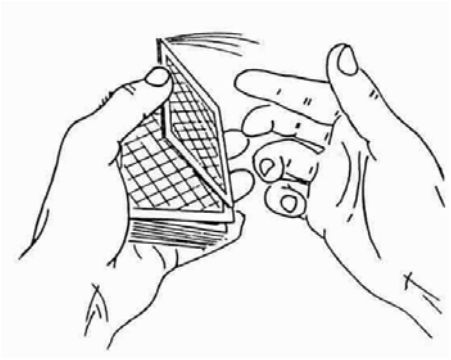
5. L'ajout secret des quatre cartes au-dessus des As peut encore être amélioré en étant différé. Pour ce, on présente à la fin de laquelle les quatre As se retrouvent faces en haut sur la table. Pendant le relâchement de l'attention qui suit naturellement le dénouement de la routine que vous venez de présenter, la main droite ramasse les quatre As, et vous exécutez le filage comme il vient d'être expliqué. Mais, au lieu de laisser les cartes sur le jeu, vous posez le petit paquet de huit cartes sur la table, à l'écart et faces en haut, pendant que vous adressez quelques mots aux spectateurs pour introduire l'effet suivant. En même temps, vous éventaillez les cartes qui vous restent en disant: *"Un tour avec cinquante-deux cartes..."* Faites semblant d'hésiter, regardez l'éventail, et vérifiez du bout des doigt que des cartes ne se sont pas collées ensemble, puis dites: *"Un instant, j'ai l'impression qu'il manque quelques cartes..."* Regardez maintenant la table, et faites semblant de "voir" que les As sont toujours dessus. Il ne vous reste plus qu'à les ramasser, ainsi que les quatre cartes sous eux, et à enchaîner avec la routine suivante.

Chapitre 42

3. Le filage à l'égalisation

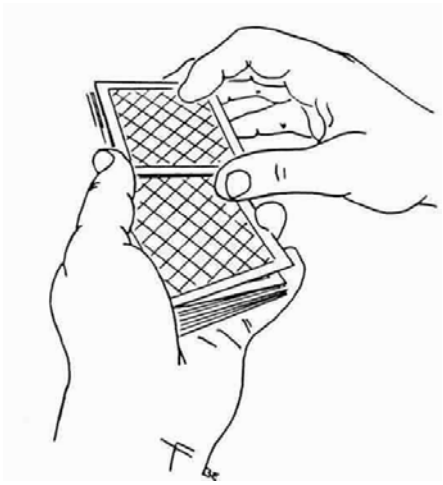
Ce filage est un véritable bijou, quel que soit le côté sous lequel on le considère. Dans la description ci-dessous, il sert à substituer invisiblement (du moins c'est ce que l'on espère!) quatre cartes quelconques aux quatre As que l'on vient de montrer aux spectateurs; les quatre cartes quelconques se trouvent au départ sur le jeu, séparés des autres cartes par une brisure tenue par le petit doigt gauche. Le filage a lieu dans un simple mouvement d'égalisation des As sur le jeu, avant que vous ne les posiez sur la table ou que vous les remettiez à un spectateur.

Le jeu est faces en bas en main gauche dans la positon de la donne. Le petit doigt gauche garde une brisure sous les quatre cartes supérieures du jeu. La main droite prend les As, les retourne faces en haut, et les éventaille au-dessus du jeu avec l'aide de la main gauche. Pour ce faire, inversez l'ordre des as tout en les regardant. Cela fait, retournez l'éventail faces en bas, égalisez les cartes, et filez-les contre les cartes au-dessus de la brisure en procédant ainsi. Tout d'abord, la main droite bascule les quatre As de droite à gauche, comme une page de livre que l'on tourne, où ils tombent contre la pulpe du pouce gauche qui les arrête.

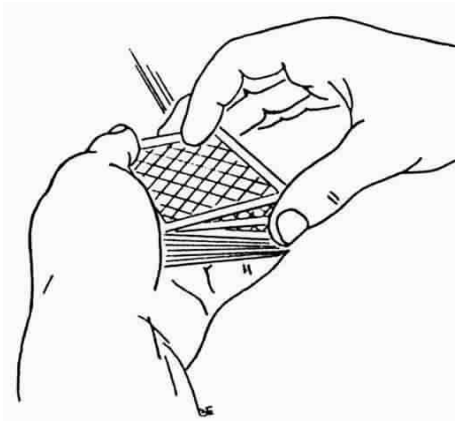


La main droite vient par-dessus les As dans la position de la coupe, dans le but de les égaliser. Levez maintenant les yeux et regardez les spectateurs pour leur faire une remarque appropriée. La main droite fait glisser le paquet de quatre cartes vers l'avant, jusqu'à ce que le pouce gauche se retrouve sur le coin inférieur gauche des cartes. En ce qui concerne les spectateurs, qui ne prêtent qu'une attention limitée à ce que font vos mains à ce moment-là, vous êtes simplement en train d'égaliser les grandes tranches du paquet d'As entre le pouce et le majeur. Remarquez dans l'illustration ci-dessous la position précise du pouce et du majeur droits.

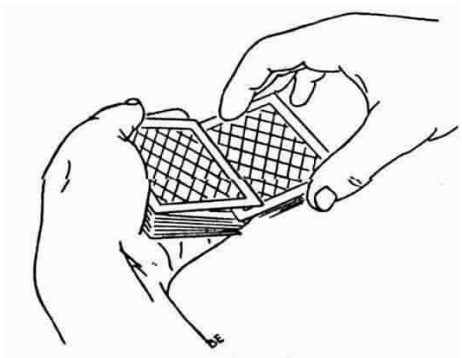
Chapitre 42



Après un petit temps d'arrêt (ne dépassant pas une demi-seconde), la main droite inverse son mouvement et ramène le petit paquet de quatre cartes sur le jeu. En même temps, le petit doigt gauche se déplace un peu vers la droite, de manière à décaler les cartes au-dessus de la brisure d'un demi-centimètre environ vers la droite. Le majeur et le pouce de la main droite saisissent ce paquet, respectivement au coin supérieur et au coin inférieur droits. Simultanément, le pouce gauche se pose sur les As, le long de leur grande tranche gauche.



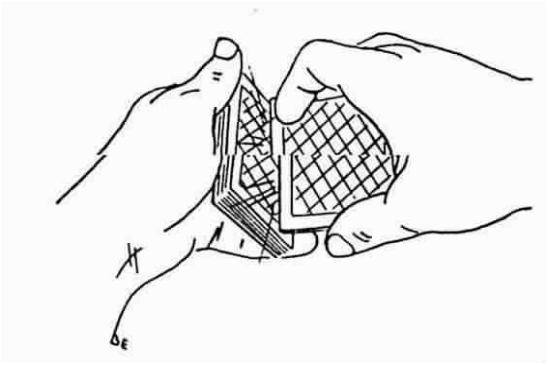
La main droite se fige, alors que la main gauche s'éloigne vers la gauche, en emportant avec elle le gros du jeu ainsi que le paquet d'As qui tombe aussitôt à égalité sur celui-ci, et que la fourche du pouce maintient en place.



La main gauche pivote alors à droite, mettant le jeu en position verticale, afin de permettre à la main droite de tapoter la grande tranche gauche de son paquet sur le dessus du

Chapitre 42

jeu en main gauche aussitôt que celui-ci s'est libéré des cartes en main droite, dans le but d'égaliser ces dernières.



Points importants

1. J'aimerais encore une fois insister sur le fait que le filage a lieu pendant que vous regardez le public et que vous lui adressez une remarque appropriée, comme par exemple: *"Cette fois-ci, nous allons rendre les conditions particulièrement draconiennes, et pour cela, je vais vous demander de poser une main sur les As."* En même temps, laissez tomber les cartes que vous venez de substituer aux As sur la table, devant le spectateur.

2. Vous aurez remarqué que, tout au long de la manœuvre, les As n'entrent jamais au contact du jeu, mais restent toujours visuellement séparés de celui-ci, en étant décalés soit vers l'avant, soit sur le côté, ce qui rend le filage plus trompeur.

Chapitre 42

4. Le filage du tricheur

Comme son titre l'indique, ce filage est particulièrement indiqué pour filer une main contre une autre après une distribution de cartes; pour l'explication, le filage aura lieu dans le cadre d'une distribution de poker, et servira à échanger secrètement la main qui vous est échue contre une autre, préparée. Le filage a lieu immédiatement après la distribution de la dernière carte, qui est le moment le plus favorable parce qu'il correspond à celui où les joueurs prennent connaissance des cartes qui leur ont été distribuées. Ce filage, très simple sur le plan technique, peut être utilisé dans maintes démonstration de tricheries.

La main - par exemple, une quinte floche -, que vous voulez échanger contre celle que le hasard vous a attribuée, doit se trouver sous le jeu au départ. Celui-ci est tenu faces en bas en main gauche, dans la position de la donne. Le petit doigt gauche garde une brisure au-dessus de la quinte floche. Celle-ci peut aussi être tuilée, ce qui facilite et accélère l'obtention de la brisure. Distribuez quatre mains de poker à quatre joueurs fictifs, jusqu'à ce que chacun d'eux ait reçu cinq cartes. Dès que vous vous êtes donné votre cinquième carte, la main droite saisit les cartes restantes au-dessus de la brisure dans la position de la coupe, et les pose sur vos cinq cartes sur la table. La quinte floche reste ainsi seule dans votre main gauche, dans la position de la donne. Pendant ce temps, vous regardez bien sûr le public - vous trouverez sans peine quelque remarque intéressante à faire en rapport avec la démonstration en cours.

Sans la moindre hésitation, la main droite fait glisser le jeu, ainsi que les cinq cartes sur lesquelles vous venez de le poser, vers l'avant ou vers la droite, à l'écart, en même temps que vous dirigez votre regard vers les cinq cartes dans votre main gauche, que vous avez tournées faces vers vous avec le pouce gauche qui s'est mis sur la face des cartes pour les basculer à la verticale d'abord, et les éventailler ensuite, de gauche à droite. La main droite quitte aussitôt le jeu sur la table pour aider la main gauche à étaler les cartes. Comme il se doit, vous étudiez les cartes que le sort vous a réservées, bien que vous sachiez déjà à quoi vous en tenir, évidemment.

Chapitre 42

Points importants

1. Les cartes qui composent votre main n'ont pas absolument besoin d'être données de manière à former un paquet égalisé, mais c'est préférable quand même.

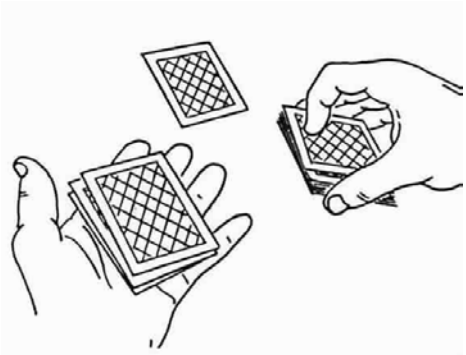
2. Le jeu est posé sur vos cinq cartes, puis poussé en avant sur la table, sur le même tempo que la distribution des cartes, c'est-à-dire pas plus lentement, mais pas plus vite non plus. C'est précisément grâce à cette régularité ininterrompue du rythme que les spectateurs ne perçoivent pas le caractère illogique de la manœuvre; le début et la fin de la procédure étant conforme à ce que l'on voit d'habitude, et en l'absence de toute cassure de rythme susceptible d'accrocher l'attention, le filage passe totalement inaperçu.

Chapitre 42

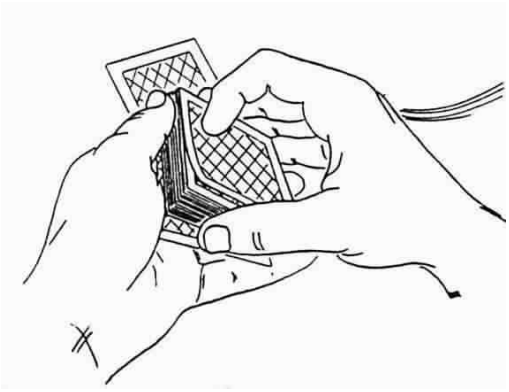
5. Le filage à découvert

Comme la plupart de techniques de filage décrites dans ce chapitre, plus ou moins dépendantes d'un contexte spécifique, celle que voici doit également être intégrée à un tour pour être totalement trompeuse. Elle a déjà été utilisée dans le tour "Métamorphose" (tome I), mais bien d'autres situations sont envisageables.

Quatre cartes sont faces en bas sur la table. Le reste du jeu est faces en bas en main gauche, dans la position de la donne; les trois cartes du dessus sont des As, qui doivent être secrètement substitués à trois des cartes sur la table. Le petit doigt gauche maintient une brisure sous les trois As. Invitez le spectateur à choisir l'une des cartes sur la table. Pendant ce temps, transférez le jeu en main droite, dans la position de la coupe, le pouce droite reprenant la brisure du petit doigt gauche. La main gauche ramasse les trois cartes qui n'ont pas été choisies, et les garde dans la position ouverte de la donne.

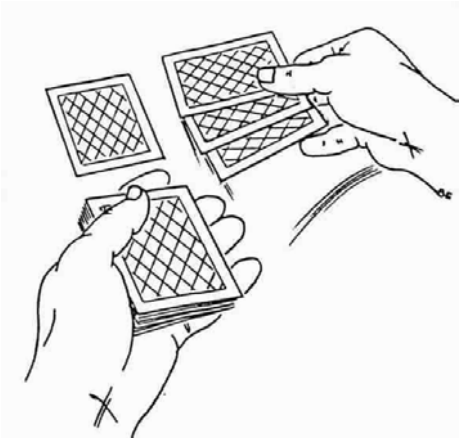


Dites: *"Voyons - quelle est la carte que vous avez choisie?"* Regardez le spectateur en disant cette phrase, pendant que la main droite fait un geste en direction de la carte sur la table. Pour ramasser celle-ci, la main droite pose le jeu sur les trois cartes qui sont en main gauche. L'illustration montre ce mouvement presque achevé. De toute évidence, il ne s'agit que d'une action intermédiaire, et vous ne lui accordez aucune attention, celle-ci étant entièrement dirigée vers la carte sur la table.



La main droite revient vers la carte sur la table, en emportant avec elle les trois cartes au-dessus de la brisure. En même temps, le pouce droit glisse sur le dos des cartes, de manière à les étaler comme le montre l'illustration. Servez vous des trois As comme d'une pelle pour retourner la cartes face en haut sur la table. Vous avez substitué trois As à trois cartes quelconques.

Chapitre 42



Chapitre 42

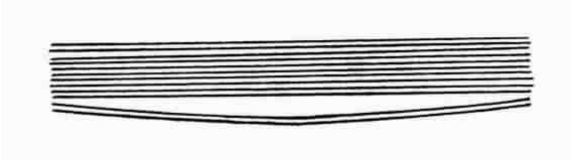
6. Le filage au pendule

Voici encore une technique particulièrement appropriée aux démonstrations de tricherie, mais nullement limitée à celles-ci, puisque des magicien de très haut niveau comme Juan Tamariz ou Larry Jennings l'utilisent souvent dans d'autres contextes.

Le déroulement du filage convient parfaitement au tour intitulé "La démonstration de poker de Zens", que vous trouverez dans le chapitre consacré aux fausses donnes (plus loin). Grâce à lui, vous n'aurez pas besoin d'effectuer de donne du dessous, ce qui n'est pas inintéressant.

Le pendule du titre se réfère à un mouvement pendulaire, qui revient en fait à faire passer le poids de son corps d'un côté à l'autre dans sa chaise, de manière à peine sensible (et à peine visible). Mais la technique peut aussi être utilisée debout.

Les cinq cartes que vous voulez substituer à celles que le hasard vous a attribuées se trouvent sous le jeu. Ces cartes peuvent être séparées du reste du jeu par une brisure au petit doigt dès le départ. Une autre méthode consiste à tuiler les cartes, mais à leur extrémité inférieure seulement, de manière que le marquage ne soit pas visible sur la petite tranche supérieure des cartes.



La main ainsi préparée reste sous le jeu au cours du mélange à la queue d'aronde que vous effectuez avant de distribuer les cartes. Puis, tenez le jeu faces en bas en main gauche dans la position de la donne. Un peu avant de commencer à distribuer les cartes, le pouce droit obtient une brisure au-dessus des cinq cartes inférieures du jeu, brisure transférée au petit doigt gauche lors du transfert du jeu en main gauche. Distribuez maintenant cinq mains de cinq cartes chacune. Cela fait, ramassez votre propre main avec la main droite dans la position de la coupe, et faites un geste vers le spectateur assis à votre droite; en même temps, faites porter le poids de votre corps vers la droite.

Chapitre 42

Maintenant, dirigez votre attention (et votre regard) vers un spectateur assis à votre gauche, et commencez à lui dire quelque chose. Tout naturellement, votre corps, qui était penché vers la droite, revient vers la gauche, tout votre poids se reportant de ce côté. En même temps, la main droite revient devant vous, et dépose ses cartes sur le jeu, qu'elle saisit en même temps; la main gauche reste immobile. Ce n'est que maintenant qu'elle fait un geste vers la gauche, en emportant avec elle les cinq cartes sous la brisure, alors que la main droite s'immobilise avec le jeu tenu dans la position de la coupe. Posez le jeu devant vous sur la table, et étalez vos cinq cartes vers vous. Vous avez retrouvé votre assiette.

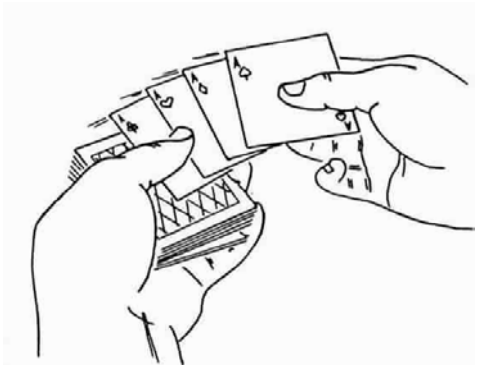
Chapitre 42

7. Le filage simple

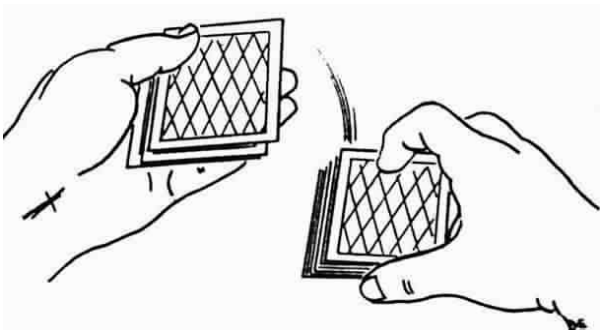
Voici une variante du filage au pendule. Du point de vue technique, c'est le plus simple de tout ce chapitre. Nous le devons à Edward Marlo. Il est décrit ici avec la totalité du jeu, mais il est tout aussi trompeur avec un petit paquet de cartes - je pense par exemple à une routine d'assemblée d'As utilisant les quatre As et douze cartes quelconques.

Le jeu est faces en bas en main gauche, dans la positon de la donne. Le petit doigt gauche maintient une brisure au-dessus des quatre cartes inférieures du jeu. La main droite étale les quatre As au-dessus du jeu.

Vous regardez les cartes.



Levez les yeux et regardez les spectateurs: *"L'ordre des As ne joue aucun rôle dans le tour que je vais vous montrer maintenant."* Simultanément, la main droite bascules les As faces en bas sur le jeu, de droite à gauche. Sans temps d'arrêt, prenez le jeu par au-dessus avec la main droite dans la position de la coupe, et posez-le sur la table en lui faisant décrire une trajectoire rectiligne. La main gauche a gardé les quatre cartes sous la brisure dans la position de la donne. Le pouce les étale légèrement. Mélangez les cartes avant de les poser en une rangée faces en bas sur la table. *"Je les mélange même pour que personne ne connaisse leur position respectives."*



Points importants

1. Vous aurez peut-être du mal à croire que ce filage puisse tromper les spectateurs. Pourtant, des années d'expériences me permettent de vous garantir son efficacité. Même des cartomanes aguerris s'y laissent prendre lorsqu'il est effectué sans hésitation et dans un contexte approprié.

Chapitre 42

2. Le filage peut se décomposé en trois phases: la préparation des As et leur dépôt faces en bas sur le jeu; le dépôt du jeu sur la table, le mélange et le dépôt des quatre As sur la table. Ces phases doivent s'enchaîner en une seule séquence fluide et ininterrompue.

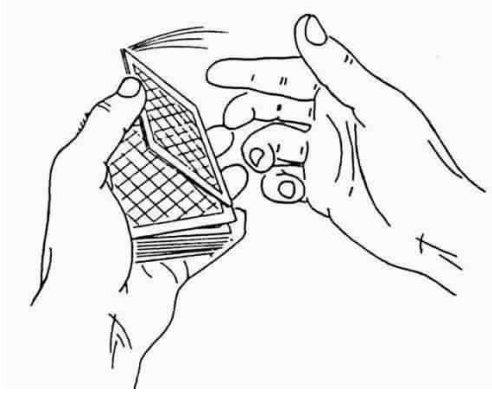
3. Pour faire diversion, demandez au spectateur de tendre sa main pour que vous puissiez y poser le jeu.

Chapitre 42

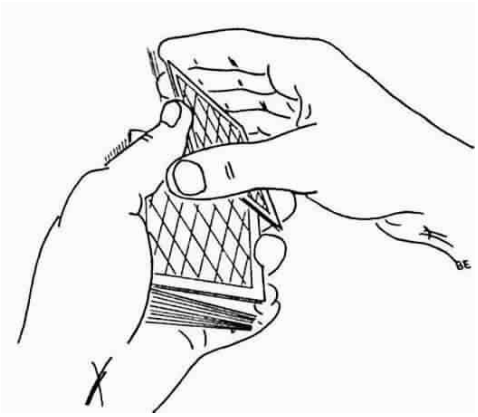
8. Le filage à l'empalmage

Cette technique provient de l'arsenal de Marlo. Bernard Bilis s'en sert beaucoup dans son travail, avec une maîtrise inégalée.

Le jeu est tenu faces en bas en main gauche, dans la position de la donne. Le petit doigt gauche garde une brisure sous les quatre cartes supérieures. La main droite ramasse les quatre As sur la table et les présente étalés faces en haut au-dessus du jeu avec l'aide de la main gauche. Vous vous retrouvez ainsi exactement dans la situation que pour le filage à l'égalisation, décrit plus haut dans ce chapitre. Puis, la main droite bascule les quatre As faces en bas sur le jeu, mais le pouce gauche les arrête comme le montre l'illustration.

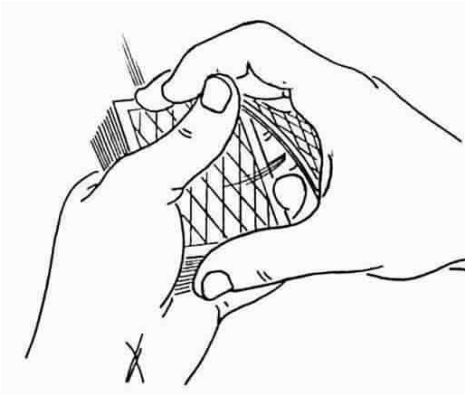


La main droite saisit les As par au-dessus, dans la position de la coupe, dans le but de les égaliser au-dessus du jeu avec les doigts de la main gauche. Un premier mouvement d'égalisation est effectué, en faisant glisser les As vers l'avant, entre le pouce et le majeur gauches que en égalisent respectivement les grandes tranches gauches et droites. Le petit doigt gauche assure toujours sa brisure, les autres doigts gauches tenant le jeu. La main droite est directement au-dessus du paquet d'As.

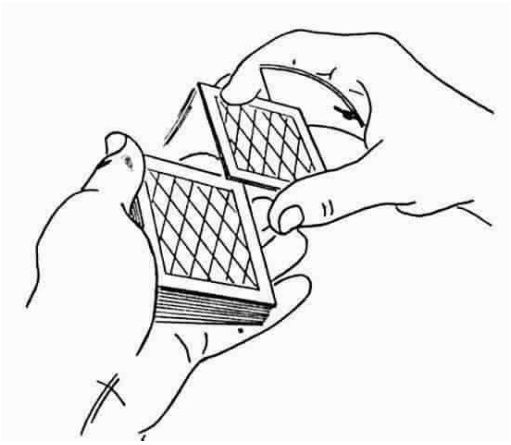


La main droite inverse son mouvement, et ramène le paquet d'As à sa position de départ; au cours de ce mouvement, le pouce droit lâche la petite tranche inférieure des As pour se mettre sur celle des quatre cartes supérieures du jeu. Parce que le pouce et le majeur gauche ont gardé leur prise sur les grandes tranches du paquet d'As, ceux-ci sont automatiquement basculés dans la main droite, la petite tranche supérieure du paquet servant de charnière.

Chapitre 42



Sans mouvement visible, la main droite a ainsi changé sa prise, et tient maintenant le paquet des quatre cartes au-dessus de la brisure. Posez-le sur la table, ou bien remettez-le à un spectateur, ou faites-en ce que requiert le déroulement du tour. remarquez que la dernière phalange de l'index droit est repliée, comme pour la plupart des empalmages.



Points importants

1. Je me permets une fois de plus d'insister sur un point qui joue un rôle essentiel et qui semble être souvent négligé: avant de vous entraîner, représentez-vous clairement ce que le spectateur doit voir. Autrement dit, devant votre glace, effectuez le mouvement d'égalisation *sans* l'empalmage, pour ensuite reproduire ce mouvement aussi fidèlement que possible lorsque vous exécutez le filage. Effectuez d'abord les mouvements au ralenti jusqu'à ce que vous ayez parfaitement assimilé les différentes phases du filage, et alors seulement passez à la vitesse normale.

2. Voici encore quelques conseils concernant la dynamique du regard: commencez par regarder les As; puis, lors de l'égalisation et du filage, regardez les spectateurs tout en leur adressant une remarque appropriée; reportez votre attention sur les cartes une fois le filage exécuté.

3. Que faire avec les cartes empalmées une fois que vous avez posé les cartes sur la table? Vous pouvez, par exemple, mettre la main dans votre poche, pour en retirer quelque chose, et y laisser les cartes. Vous pouvez aussi laisser retomber la main dans votre giron, et y déposer les cartes. Ou alors, tout simplement, remettre la main sur le jeu et y déposer les

Chapitre 42

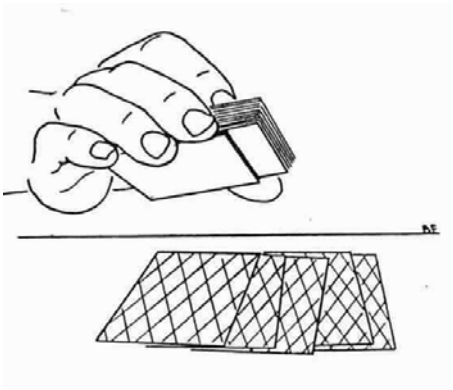
cartes sous le couvert d'un mouvement d'égalisation ou d'effeuillage (tome I).

Chapitre 42

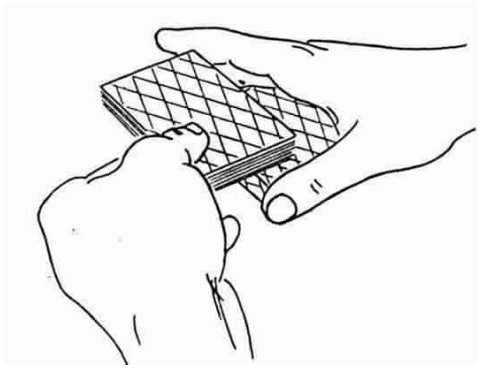
9. Le filage “Steamboat”

Les cartes “Steamboat” sont des cartes dont les dos n’ont pas de bordure blanche. C’est également le cas des cartes “Bee”. Vous trouverez dans le chapitre sur les fausses donnes un bref aperçu des avantages liés à cette particularité. Vous comprendrez la nécessité de l’absence de bordure en lisant la description de ce filage originaire de la table de jeu.

Le jeu est faces en bas en main gauche, dans la position de la donne. Le petit doigt gauche tient une brisure au-dessus des cinq cartes inférieures du jeu (voir “Le filage au pendule”). Distribuez cinq mains de cinq cartes chacune, comme pour une partie de poker normale. Donnez vos propres cartes en les faisant se chevaucher l’une sur l’autre de gauche à droite, devant vous sur la table, comme dans l’illustration. Ne faites pas cela trop soigneusement, sous peine d’attirer l’attention. Le jeu est alors transféré en main droite, qui le prend par au-dessus dans la position de la coupe, afin de permettre à la main gauche de faire un geste. En même temps, les cinq cartes sous la brisure sont décalées vers la droite d’un centimètre environ, en préparation pour le transfert à l’enlevage latéral de Vernon.



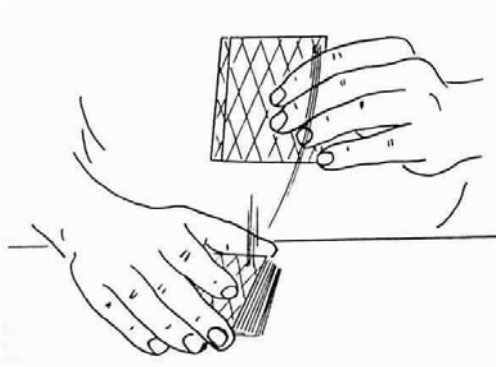
Le jeu est tenu directement au-dessus des cinq cartes que vous vous êtes distribuées. La main gauche le prend par sa grande tranche gauche pour le poser sur la table. En même temps, la main droite s’abaisse en ligne droite avec les cinq cartes décalées, qu’elle pose directement sur les cinq cartes sur la table. Ce transfert est totalement invisible à cause de l’absence de bordures blanches sur le dos des cartes.



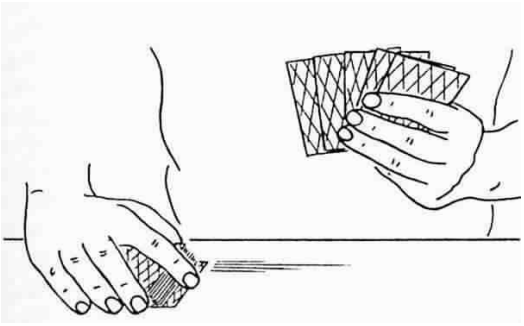
La main droite ramasse les dix cartes, qui se chevauchent toujours. En même temps, la main gauche dépose le jeu sur la table, à peu près à l’endroit qu’occupaient précédemment vos cinq cartes. Le paquet en main droite est égalisé avec l’aide de la main gauche, dont le petit doigt garde une brisure entre les deux groupes de cartes. Le groupe sous la brisure est

Chapitre 42

immédiatement décalé vers la droite en préparation pour un nouveau transfert, alors que la main gauche prend le groupe supérieur par sa grande tranche gauche, avec le pouce dessous et les doigts dessus. Regardez le public pendant que la main droite dépose directement le groupe inférieur sur le jeu avec le transfert de Vernon.



Le jeu est immédiatement poussé à l'écart vers la droite. Simultanément, le pouce gauche étale les cinq carte qui vous restent en main; la main droite revient pour aider la gauche à les tenir, et les deux mains s'appuient sur la table. C'est pour pouvoir poser vos mains sur la table que vous avez préalablement dû pousser le jeu à l'écart; d'ailleurs, pour rendre ce prétexte encore plus plausible, vous pouvez même étaler vos cinq cartes faces en haut devant vous, ce qui est totalement justifié dans le contexte d'une démonstration de tricherie.



Points importants

1. Comme pour presque toutes les techniques de filage de ce type, le rythme joue un rôle crucial. Tous les mouvements s'enchaînent sans hésitation, mais sans précipitation. C'est justement ce qui est difficile avec un filage de ce genre. Si vous vous contentez d'en lire la description, celle-ci vous paraîtra extrêmement technique; en revanche, si vous "jouez2 la scène, vous constaterez que tout s'enchaîne avec une logique incontestable et un naturel incroyablement trompeur.

2. Il existe d'autres manières de vous débarrasser des cinq cartes de votre min originale. Par exemple, Juan Tamariz - qui m'a appris le filage que vous venez de lire - préfère poser le jeu un peu à gauche après la distribution, de manière à pouvoir le pousser ensuite à droite avec la main droite, ce qui lui permet de déposer sa main originale dessus. Cette méthode économise un transfert.

3. Juan Tamariz a mis au point une méthode qui permet d'utiliser ce filage avec un jeu

Chapitre 42

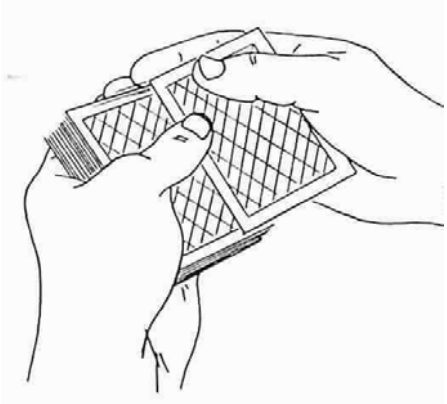
à bordures blanches. Elle consiste à distribuer les quatre premières cartes de votre main de manière qu'elles se chevauchent vers la droite, vous distribuez votre cinquième et dernière carte, au lieu de la poser à l'extrême droite de la rangée de quatre cartes déjà formée, posez-la au milieu de celle-ci. Vous pouvez maintenant rajouter quatre cartes (au lieu de 5!) à votre main, grâce à la carte au milieu de l'étalement, et vous débarrasser des quatre cartes inférieures comme il a été expliqué.

Chapitre 42

10. Le filage à l'inversion

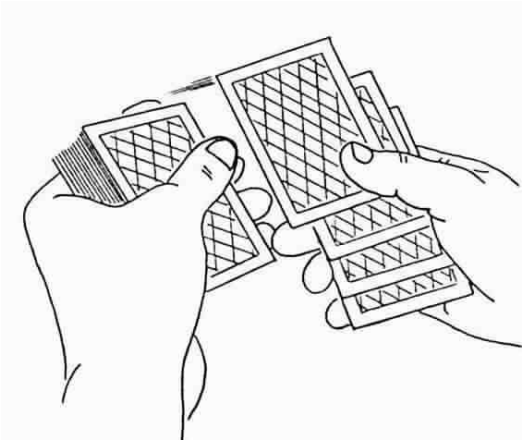
Ce filage était l'un des préférés de Fred Kaps; il m'a été enseigné par l'un de ses amis et élèves, Arturo de Ascanio, qui l'utilise avec une rare maîtrise.

Le jeu est tenu en bas en main gauche, dans la position de la donne. La main droite présente les quatre As étalés faces en haut au-dessus du jeu. Puis, la main droite les bascule faces en bas sur celui-ci, de droite à gauche; mais, juste avant, le pouce droit décale légèrement l'As qui se trouve sur la face de l'éventail vers l'arrière. En égalisant les As avec la main droite, le pouce droit obtient une brisure sous la carte décalée. Transférez-la au petit doigt gauche. Levez quatre doigts de la main droite tout en regardant le public, pour détourner son attention du jeu. *"Quatre As..."* Abaissez la main droite - mais continuez à regarder le public - et prenez avec elle les quatre cartes supérieures du jeu, que le pouce gauche a poussées vers la droite, dans la position de la donne. Cette tenue des cartes permet de dissimuler leur épaisseur. La main droite les prend dans la fourche du pouce comme le montre l'illustration.



Sans marquer de temps d'arrêt, le pouce gauche transfère les trois cartes suivantes sur les cartes en main droite, mais décalées vers l'avant comme dans l'illustration. Posez l'ensemble des cartes en main droite sur le jeu de telle sorte que le paquet d'As - que les spectateurs prennent pour une seule carte - se retrouve à égalité avec celui-ci. Ce dépôt des cartes doit être traité comme un geste intermédiaire, destiné à libérer la main droite pour lui permettre d'indiquer les cartes décalées vers l'avant pendant que vous dites: *"Trois As..."* Sur ce, la main droite prend les trois cartes supérieures et les pose sur la table. Puis, elle retourne la suivante, la carte supérieure du jeu, face en haut, pendant que vous terminez votre phrase: *"...et un gros As."* Posez l'As de pique face en haut sur la table. Vous avez filé les trois premier As contre trois cartes quelconques.

Chapitre 42



Points importants

1. Voilà indubitablement l'une des méthodes les plus pratiques, les plus directes et les plus naturelles pour échanger secrètement un petit paquet de cartes contre un autre - c'est l'une de mes préférées.

2. Il peut arriver que les quatre cartes décalées à droite comme une seule ne soient pas parfaitement égalisées, mais cela passe inaperçu parce qu'elles sont en mouvement et que la main droite peut immédiatement les égaliser lorsqu'elle les réceptionne dans la position de la donne. La carte suivante, qui est aussitôt transférée sur ce paquet de quatre cartes, dissimule son épaisseur du côté de la petite tranche supérieure. Ces trois éléments réunis contribuent à couvrir le filage de manière très efficace. N'oubliez pas non plus que, lors du décalage des quatre cartes supérieures en main droite, l'attention des spectateurs est divisée entre le jeu et vous-même, puisque vous regardez toujours les spectateurs.

3. Le décalage du bloc de quatre cartes vers la droite peut être effectué plusieurs manières. Voici deux bonnes méthodes: pour la première, le pouce gauche du paquet appuie sur la grande tranche gauche du paquet d'As pour le pousser vers la droite, ce qui décale automatiquement ces quatre cartes comme une seule (ce mouvement est facilité par le fait que le petit doigt gauche garde une brisure sous le paquet d'As). La deuxième méthode utilise la technique du décalage multiple de Dai Vernon. Pour celle-ci, les dernières phalanges du majeur et de l'annulaire se replient sur la grande tranche droite du jeu, sous le bloc d'As. Le pouce gauche se pose sur celui-ci, au-dessus du majeur et de l'annulaire, et exerce une assez forte pression sur les cartes, qui sont ainsi pincées entre le pouce d'un côté, et le majeur et l'annulaire de l'autre. Il ne reste plus qu'à déplacer ces trois doigts ensemble vers la droite pour décaler les quatre As en bloc.

4. Vous trouverez, en tournant la page, une excellente application de cette technique dans l'effet "Métamorphose éclair des As".

Chapitre 42

B. TOURS UTILISANT LES FILAGES DE PETITS PAQUETS

1. MÉTAMORPHOSES ÉCLAIR DES AS

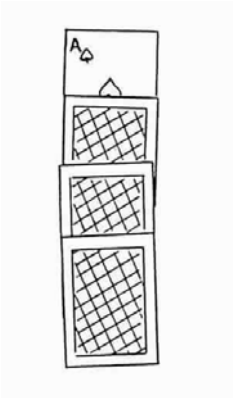
Dans *The cardician*, Marlo décrit un superbe effet pour lequel vous pouvez utiliser le filage à l'inversion décrit plus haut. José Carroll a mis au point une excellente variante de cet effet, qui faisait partie de la routine qui lui a permis de remporter le premier prix de cartomagie de la FISM 1988 à La Haye. Voici une méthode très pratique pour réaliser cet effet.

Effet:

Le magicien montre les quatre As qu'il pose en bas sur la table. Il pose ensuite trois cartes quelconques sur l'As de pique. Bien que toutes les cartes restent visibles jusqu'au tout dernier moment, elles se transforment instantanément en As - alors que les As sur la table se transforment en cartes quelconques.

Déroulement de la routine:

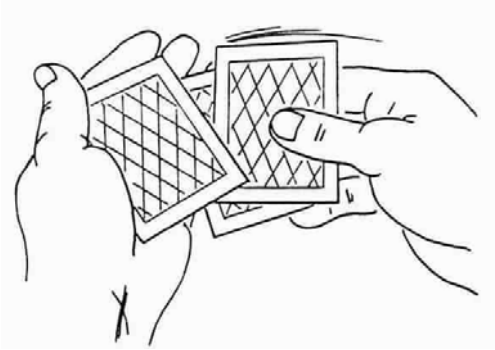
1. Les quatre As sont faces en haut sur la table à la conclusion de l'effet précédent. La main droite ramasse l'As de pique et s'en sert comme d'une pelle pour ramasser les trois autres As. Le jeu est tenu faces en bas en main gauche, dans la position de la donne. Montrez les As et filez-en trois contre les trois cartes supérieures du jeu - des cartes quelconques - avec le filage à l'inversion. Posez les quatre cartes supérieures sur la table en les disposant comme le montre l'illustration ci-dessous. Pour les spectateurs, les trois cartes faces en bas sur l'As de pique face en haut sont les trois autres As. En fait, ces derniers sont sur le jeu. Le petit doigt gauche obtient une brisure sous les quatre cartes supérieures du jeu (les trois As plus une carte quelconque).



2. *"Outre les As, il me faut aussi trois cartes quelconques."* Levez la main droite et dépliez trois doigts pour attirer l'attention des dépliez trois doigts pour attirer l'attention des spectateurs sur votre main et la détourner du jeu. Tout en continuant à regarder les spectateurs, abaissez de nouveau la main droite; avec la même technique que pour le filage à l'inversion, décalez les quatre cartes supérieures du jeu vers la droite, où la main droit les prend dans la fourche du pouce, dans la position de la donne. Maintenant seulement, reportez votre attention sur le jeu, et transférez deux cartes supplémentaires sur le bloc en main droite, décalées vers l'avant comme il a été expliqué dans le filage. Posez le jeu à l'écart - vous n'en

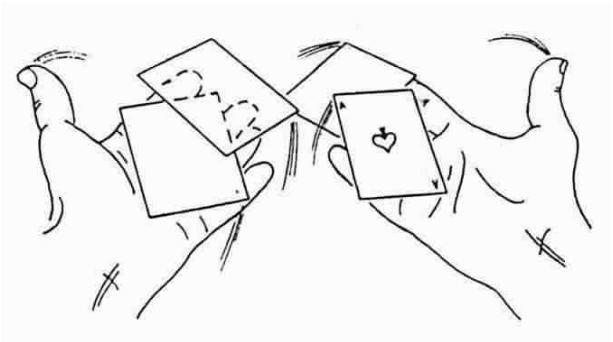
Chapitre 42

aurez plus besoin. Égalisez les cartes que vous venez de transférer en main droite en vous servant de vos deux mains. *"Je pose l'As de pique sur ces trois cartes..."* Joignant le geste à la parole, décalez les deux cartes supérieures du petit paquet avec le pouce gauche, pour permettre à la main droite de les prendre, sans les inverser, et de les transférer sous les autres, pour finalement basculer le tout faces en haut en main gauche. Le bloc de quatre cartes se trouvant au cours de ces manœuvres dans la position représentée par l'illustration ci-dessous, il est impossible d'en apprécier l'épaisseur, d'autant plus que les cartes sont constamment en mouvement.



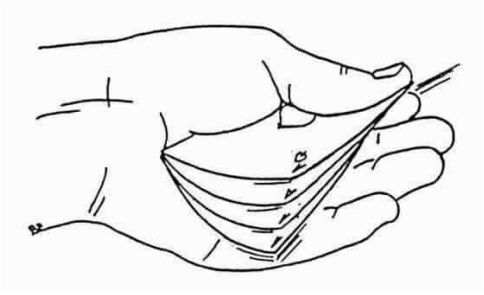
La main droite prend l'As de pique et le pose face en haut sur les carte faces en haut en main gauche.

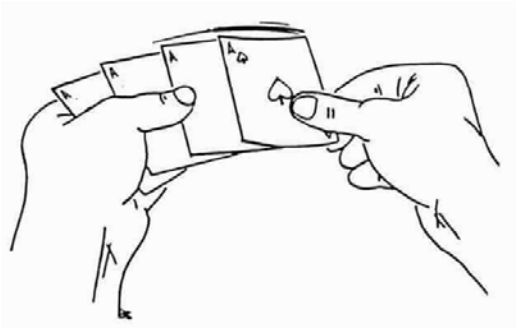
3. Montrez l'As de pique ainsi que les trois cartes quelconques avec la technique de l'étalement ouvert, puis égalisez de nouveau le paquet pendant que vous expliquez: *"Maintenant, je vais faire disparaître l'As de pique et le faire réapparaître à la vitesse de l'éclair en compagnie des trois autres As sur la table - les trois autres cartes qui l'entourent ne sont là que pour faire diversion."* En disant cela, non seulement vous menez les spectateurs sur une fausse piste en ce qui concerne l'effet à venir, mais vous soulignez aussi, implicitement, que les trois autres As sont toujours sur la table. Vous ne nommez jamais les trois cartes quelconques par leurs noms, parce qu'il est préférable que les spectateurs ne se rappellent pas leur identité précise.



Si, malgré tout, certains spectateurs se rappelaient leur identité, cela ne serait pas bien grave. La main droite recouvre rapidement l'As de pique, mais il ne se passe rien; lorsqu'elle s'enlève, l'As de pique est toujours là. Recommencez le même jeu deux fois encore, en répétant l'étalement ouvert entre les deux tentatives pour montrer encore une fois que vous avez toujours un As et trois cartes quelconques. Égalisez encore une fois les cartes, faites une passe magique au-dessus de l'As de pique, et étalez aussitôt les cartes en effectuant une triple boucle pour montrer que les cartes quelconques se sont transformées en As!

Chapitre 42





Autrement dit, il s'est passé le contraire de ce qu'attendaient les spectateurs. Restez dans la position représentée par la dernière illustration pendant une seconde ou deux, afin de permettre aux spectateurs d'enregistrer pleinement cet effet visuellement très surprenant; puis, inversez les cartes de telle sorte que la carte quadruple se retrouve sous les autres. Transférez ce paquet en main gauche, qui le prend dans la position de la donne. Avec la main droite ainsi libérée, retournez les cartes sur la table faces en haut: *"Ici, évidemment, il n'y a plus que des cartes quelconques."* Remarquez l'utilisation du mot "des" dans cette phrase, et non "les" - cela afin de prévenir toute critique de ceux qui se seraient rappelés l'identité des cartes quelconques qui viennent de se transformer en As.

4. Le tour est terminé. Vous pouvez vous débarrasser des cartes quelconques sous le paquet d'As en posant celui-ci sur les cartes sur la table, et le tout sur la face du jeu. Si vous voulez vous servir des As pour le tour suivant, vous pouvez les prendre de la face du jeu; tout est normal. Personnellement, cependant, je préfère me débarrasser des cartes quelconques sur le dessus du jeu à l'aide d'un transfert à l'empalmage, ce qui est très simple, car, pendant que la main droite retourne les cartes sur la table faces en haut, le petit doigt gauche obtient une brisure au-dessus des trois cartes quelconques sous les As (triple boucle). Dans le mouvement de faible attention qui fait suite au dénouement de l'effet, la main gauche ramasse le jeu et dépose sur celui-ci les trois cartes quelconques. Maintenant, seuls les quatre As et les trois cartes quelconques restent sur la table, et tout peut être laissé à l'examen.

Dernière réflexion

Parce qu'il est court et visuellement frappant, ce tour convient comme introduction à une routine d'As plus longue, comme par exemple l'une des variantes de "Collectors" décrites dans ce cours.

Chapitre 42

2. SUIVEZ LE CHEZ - VERSION COURTE

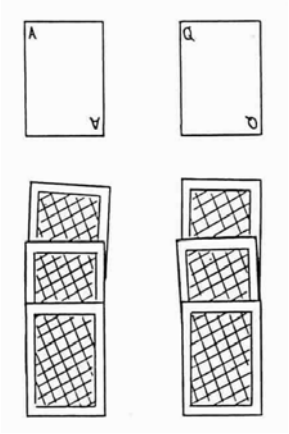
Voici une version abrégée du classique "Suivez le chef" popularisé par Dai Vernon. La situation de départ est identique à celle qui a été décrite dans la partie technique de ce chapitre sous le titre "Le concept Veeser".

Effet:

Quatre As et quatre dames sont posés en deux paquet séparés sur la table. Quel que soit le nombre de cartes que l'on fait passer d'un paquet à l'autre, les autres cartes suivent aussitôt, de sorte que l'on retrouve toujours les dames ensemble d'un côté, et les As de l'autre!

Déroulement de la routine:

1. Au départ, retirez les quatre dames et les quatre As du jeu et posez les quatre dames faces en haut sur les quatre As. Maintenant, effectuez "Le concept Veeser" tel qu'il a été décrit plus haut et vous vous retrouverez dans la situation suivante: en main gauche, vous avez trois As recouverts d'une dame (alors que pour les spectateurs ce paquet est composé de quatre dames), et en main droite vous tiendrez trois dames recouvertes par un As (pour les spectateurs, ce paquet est composé des quatre As). Toutes les cartes ont été maniées faces en haut.



2. La main gauche retourne son paquet de quatre cartes faces en bas, les étale légèrement, retire la carte inférieure de sous le paquet, et la pose face en haut devant les trois autres cartes du paquet qui restent faces en bas. La main droite en fait autant avec son paquet. Les cartes faces en haut devant les paquet représentent leurs "chefs".
Maintenant, permutez les chefs, et montrez que les autres cartes les ont suivis en retournant *uniquement* la carte supérieure de chaque groupe de trois cartes, pour la poser face en haut sur la carte chef correspondante.

3. La phase suivante ne manque pas d'audace, mais n'en est pas moins convaincante. Les deux main agissant de conserve, prenez avec chacune d'elles la carte supérieure des groupes de deux cartes faces en bas, et posez-les, toujours faces en bas, sur les deux cartes chefs faces en haut correspondantes. *Maintenant seulement*, permutez ces deux groupes de trois cartes, puis retournez face en haut la carte face en bas qui se trouve sur chacun d'eux: une fois de plus, les cartes ont suivit leurs chefs!!!

4. Pour terminer, permutez les deux dernières cartes, puis retournez-les faces en haut.

Chapitre 42

Exécutée sur un tempo qui va crescendo, avec quelques "passes magiques" effectuées aux moments opportuns pour visualiser les voyages invisibles des cartes, vous obtiendrez des effets très convaincants. Cette petite routine peut servir d'introduction à une routine plus longue utilisant les mêmes cartes.

3. TRANSPOSITION EXCELSIOR

Cette routine, composée de plusieurs effets s'enchaînant les uns aux autres, peut être présentée seule ou bien en finale d'une routine de quatre As. Nous supposerons que les As et les rois sont déjà sur la table, faces en haut. Voici une manière d'aboutir à cette situation. Pour commencer, produisez les quatre as avec la routine "Les As à la manche" (tome I). Puis, produisez les rois en effectuant "Dad Stevens, le roi des tricheurs" (plus haut dans ce cours). La seule préparation nécessaire pour ces deux routines étant de transférer les quatre As et les quatre rois sur le jeu, celle-ci peut facilement être réalisée entre deux tours antérieurs.

Effet:

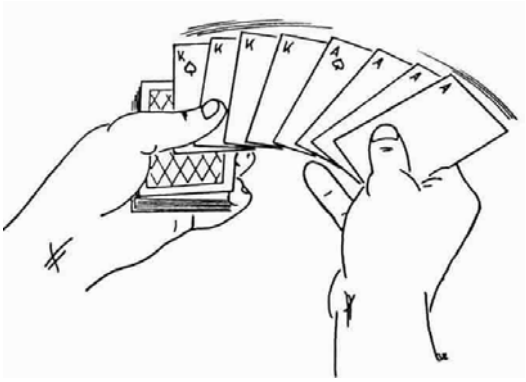
Les quatre rois et les quatre As se livrent à un énigmatique jeu de chassé-croisé. L'effet est recommandé, mais cette fois-ci avec une carte choisie par un spectateur - comme par exemple un "quatre" - sur laquelle sont posées trois cartes quelconques. Ces cartes permutent instantanément avec les roi! Pour terminer, les trois cartes quelconques se transforment en "quatre"!

Déroulement de la routine:

1. Les 4 "quatre" sont sur le jeu dans n'importe quel ordre. Les As et les rois sont sur la table, faces en haut. La main droite ramasse le roi de pique face en haut et s'en sert comme d'une pelle pour ramasser les trois autres rois. Avec ces quatre cartes, ramassez maintenant les quatre As, en commencent par l'As de pique. Le paquet de huit cartes ainsi constitué sera alors dans l'ordre suivant, à partir de la face: As, As, As, As de pique, roi, roi, roi de pique. A vrai dire, l'ordre des As et des rois entre eux n'est pas crucial; néanmoins, je pense qu'avec l'ordre indiqué, la situation gagnera en clarté. Pendant que la main droite était occupée à ramasser les As et les rois sur la table, la main gauche - qui tient le jeu faces en bas dan la position de la donne - a forcé une brisure sous les trois cartes supérieures, brisure maintenue par le petit doigt gauche.

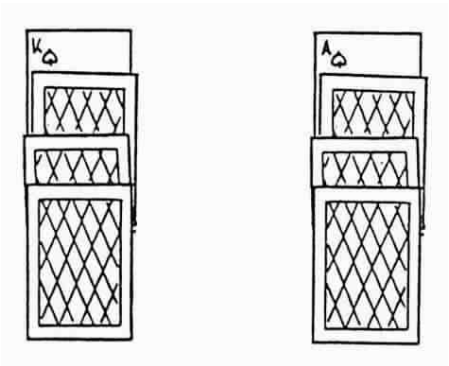
2. Étalez le paquet de huit cartes faces en haut au-dessus du jeu, en vous aidant de la main gauche qui tient toujours le jeu, en disant: *"Pour ce tour, nous utiliserons les quatre As et les quatre rois."* Égalisez les cartes que vous venez de montrer avec la main droite au bout des doigts gauches, et ajoutez secrètement les trois cartes au-dessus de la brisure sous le paquet de huit cartes (tome I). En faisant cela, regardez le publique.

Chapitre 42



Posez ce paquet de onze cartes faces en haut sur la table, et étalez les cartes restantes entre vos mains en disant*." Il me reste donc quarante-quatre cartes, c'est-à-dire cinquante-deux moins huit... Exact!"* Ainsi, vous rappelez implicitement aux spectateurs que les cartes posées sur la table sont au nombre de huit.

3. Tenez le jeu faces en bas en main gauche, dans la position de la donne, pendant que la main droite ramasse le paquet sur la table en le tenant dans la position fermée de la coupe. Effectuez maintenant le filage au retournement de Fred Braue en pelant l'As supérieur du paquet tenu en main droite sur le jeu en main gauche, pour le retourner ensuite face en bas sur celui-ci à l'aide du paquet en main droite; ce faisant, nommez l'As basculé face en bas sur le jeu. Recommencez avec les cartes suivantes (en insistant particulièrement sur l'As de pique), jusqu'au roi de pique, sous lequel sont cachées les trois cartes que vous avez secrètement ajoutées sous le paquet. Posez immédiatement l'ensemble de ces cartes sur le jeu - la prise fermée de la main droite cachant l'épaisseur inhabituelle de "la" dernière carte, et posez le roi de pique face en haut sur la table, à gauche. Sur lui, posez les trois cartes suivantes, en une rangée verticale, et décalées l'une par rapport à l'autre. De toute évidence, ces trois cartes sont les trois autres rois que vous venez de montrer - le roi de pique sert de carte témoin. Distribuez les trois cartes suivantes en une rangée verticale, décalées l'une par rapport à l'autre, à droite sur la table, faces en bas évidement. Retournez la carte suivante - c'est l'As de pique - face en haut et glissez-le sous les trois cartes faces en bas sur la table, censées être les trois autres As. Vous aboutissez ainsi à la situation représentée par l'illustration ci-dessous.

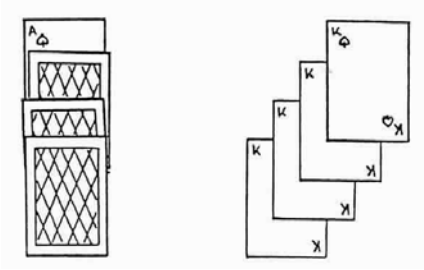


4. Dites: *"Le roi de pique et l'As de pique vont maintenant changer de place l'un avec l'autre sans que je les touche."* Regardez le public d'un air enthousiaste pendant que vous mélangez brièvement le jeu en préparation pour le forçage à l'effeuillage que vous allez effectuer sous peu. Ce mélange s'exécute ainsi: faites d'abord passer le tiers supérieur environ des cartes en bloc en main gauche, dans le premier mouvement du mélange; pelez la carte suivante sur ce paquet, en la mettant en saillie interne, et mélangez librement les cartes

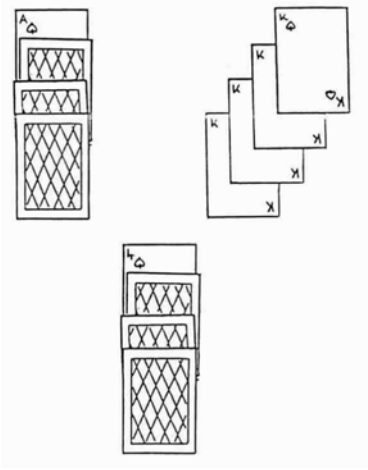
Chapitre 42

restantes sur la carte en saillie. Posez le jeu dans cet état faces en bas devant vous sur la table - pour l'instant, vous n'en avez plus besoin. Tenez votre promesse de faire changer de place le roi de pique avec l'As de pique sans toucher à ces cartes en demandant à un spectateur à votre gauche de prendre le roi de pique, et à un spectateur à votre droite l'As de pique, et d'échanger leurs deux cartes!

5. Les spectateurs croiront à un gag et ne manqueront pas de sourire. Souriez vous aussi en disant: *"Vous avez raison, ce genre de plaisanterie est à la portée de tous. Je vais vous montrer une autre méthode."* Croisez vos main à une vingtaine de centimètre au-dessus des deux rangées de cartes sur la table, luis séparez-les en effectuant avec elles un mouvement ondulatoire, jusqu'à ce que la main droite se retrouve au-dessus de la rangée de droite et que la main gauche se retrouve au-dessus de la rangée de gauche. *"Les As changent de place avec les rois... qui rejoignent le roi de pique."* Sur ce, retournez les trois cartes qui se trouvent sur le roi de pique faces en haut, révélant les trois autre rois.

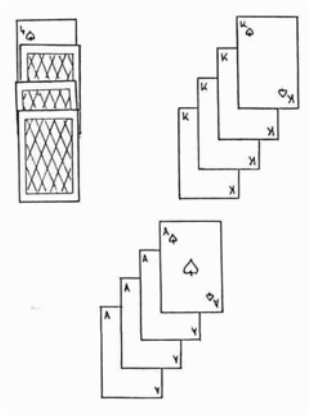


6. avant que les spectateurs n'aient le temps de vous demander se que sont devenus les As, poursuivez sur un ton entraînant: *"Quand aux As, c'est encore plus incroyable! Dites-moi "Stop" quand vous voulez."* Reprenez le jeu en main et en l'égalisant, formez une brisure sous la carte en saillie avec le petit doigt gauche. Forcez l'endroit marqué par la brisure avec le forçage à l'effeuillage. Au "Stop!" du spectateur, la main droite soulève l'ensemble des cartes au-dessus de la brisure, et la main gauche distribue les trois cartes supérieures du paquet resté en main gauche faces en bas en une rangée verticale sur la table. *"Très bien. Je distribue les trois cartes sur lesquelles vous m'avez arrêté faces en bas sur la table - et je prend également la suivante."* Servez-vous des cartes en main droite pour basculer la carte suivante face en haut sur le paquet en main gauche: c'est un "quatre"; posez ce "quatre" face en haut en compagnie des trois autres cartes faces en bas. Vous obtenez ainsi la situation représentée par l'illustration ci-dessous.

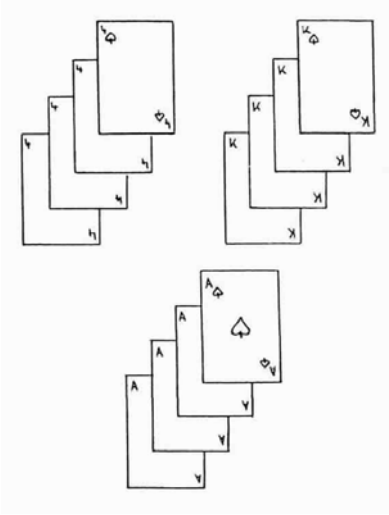


Chapitre 42

"C'est vraiment incroyable... Regardez!" Permutez l'As de pique avec le "quatre", faites le même jeu de scène avec les mains que celui que vous avez utilisé pour les rois, et retournez finalement faces en haut les trois cartes faces en bas sur l'As de pique pour faire constater qu'il s'agit effectivement des trois autres As - c'est le deuxième effet.



7. Arrêtez les applaudissement d'un geste auguste, et poursuivez avec un enthousiasme qui va crescendo: *"Et ça marche avec n'importe quelles cartes!"* Refaites le mouvement ondulatoire des mains entre le jeu et le paquet marqué par le "quatre" face en haut, pour finalement montrer que les trois autres "quatre" ont rejoint le quatrième.



Dernière réflexions

La disposition des cartes est agencée de telle sorte que les positions respectives (apparentes) des cartes soient à tout moment parfaitement claires dans l'esprit des spectateurs, tout en préparant en même temps le prochain effet de transposition. La routine tout entière est présentée sur un tempo qui va crescendo, chaque nouvel effet étayant et renforçant le suivant.

Chapitre 43

"A toute perfection il y a un si, ou un mais."
(Baltasar Gracian)

Chapitre 43 LES ÉCHANGES SECRETS DE JEUX

L'échange secret d'un jeu contre un autre permet de réaliser des miracles dans le sens le plus fort du mot. En effet, une substitution de jeux ne vous permet pas seulement de réaliser des tours qui nécessitent des arrangements complets, mais également des effets qui ne peuvent être réalisés qu'avec des cartes ou des jeux truqués. Autrement dit, les échanges de jeux ouvrent aux magiciens les portes du paradis!

Inutile d'avoir beaucoup d'imagination pour comprendre que ces stratagèmes ont pris naissance à la table de jeu! Bien que, dans ce contexte, il soit très difficile d'échanger secrètement un jeu contre un autre, le tricheur qui y réussit s'assure par la même une victoire certaine, ce que nulle autre méthode, y compris les cartes marquées, ne peut lui garantir. En outre, ce stratagème possède l'énorme avantage de permettre non seulement de se donner la main gagnante, mais aussi de distribuer d'excellentes mains aux autres joueurs afin de les encourager à miser le plus d'argent possible.

Rares sont les techniques de manipulation pure qui, à la table de jeu, permettent de tricher, à cause des conditions extrêmement strictes et rigides qui régissent le déroulement des parties, et du comportement très réglé des joueurs, la moindre procédure déviante ou le moindre geste hors norme faisant automatiquement naître la suspicion. Pour le prestidigitateur, cependant, la situation n'est pas la même, et les possibilités à sa disposition sont bien plus nombreuses dans la mesure où il est à la fois l'auteur et le metteur en scène de sa propre pièce, et qu'il peut donc choisir les conditions dans lesquelles elle sera représentée et vue par le public. Dans ce contexte, les possibilités qui s'offrent à lui pour échanger secrètement un jeu contre un autre, préparé ou truqué, se divisent en deux catégories: les échanges que l'on pourrait qualifier de "techniques", et ceux qui ont lieu dans le contexte d'un tour précis, l'échange étant alors intégré au déroulement de celui-ci.

Chapitre 43

A. LES ÉCHANGES SECRETS DE JEUX

1. Les échanges techniques

Considéré du point de vue des spectateurs, un échange technique ne possède pas de réalité extérieure, visible, si ce n'est sous la forme d'une égalisation ou d'une coupe. C'est la raison pour laquelle il est très difficile de trouver des techniques trompeuses appartenant à cette catégorie, et qu'on fait souvent appel à des accessoires, mais ces méthodes n'entrent pas dans notre propos.

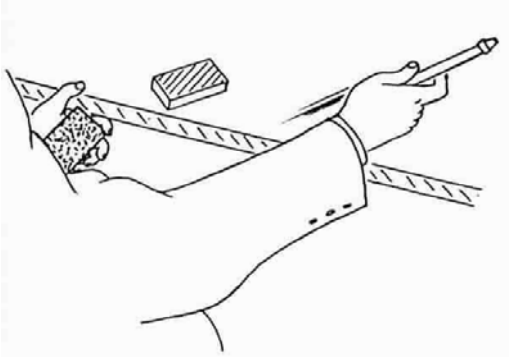
Un échange technique se décompose en quatre phases principales: *1°) Le placement du jeu*. Il s'agit de trouver une réponse à la question suivante: où puis-je mettre en attente le jeu que je veux substituer à l'autre, afin qu'il soit rapidement et facilement accessible? *2°) La préparation*. Il s'agit d'un problème de logique: comment transférer le jeu à l'endroit de la substitution, et quelle couverture utiliser? *3°) La substitution*: C'est la phase technique proprement dite, pour laquelle il faut également trouver une couverture. C'est à cette phase que les auteurs spécialisés accordent généralement leur attention. *4°) Le nettoyage*: comment se débarrasser du jeu auquel le jeu préparé a été substitué? Chacune de ces quatre phases joue un rôle crucial dans la mise en oeuvre d'un échange réussi, c'est-à-dire insoupçonné. Les mêmes considérations, à peu de choses près, s'appliquent à l'échange de jeu intégré au déroulement d'un tour, avec la différence toutefois que, dans ce cas, c'est ce dernier qui résout *ipso facto* tous les problèmes, puisqu'il a été élaboré dans ce but.

Chapitre 43

a) *L'échange du joueur*

Bien qu'il existe de nombreuses méthodes apparentées à celle que vous allez lire, je considère celle-ci comme la plus rapide et la plus pratique pour les besoins du magicien. Son principal avantage réside dans l'absence d'infrastructure préliminaire et d'accessoires extérieurs, et la rapidité avec laquelle le jeu est préparé est transféré en position opératoire.

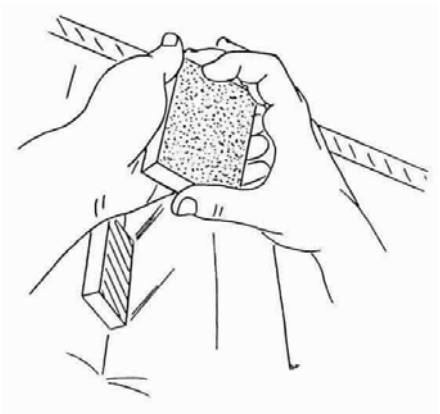
Le jeu est préparé dans la poche gauche extérieure de votre veste, égalisé mais libre, avec le dos des cartes tourné vers votre corps. Dans la poche gauche intérieur de votre veste se trouve un stylo. Supposons que le spectateur vienne de choisir une carte dans le jeu, et que celui-ci soit faces en bas devant vous sur la table, orienté vers deux heures. Pour faire signer par le spectateur la carte qu'il à choisie, vos deux mains vont à la recherche d'un stylo dans les poches extérieures de votre veste. La main gauche s'empare aussitôt du jeu qui se trouve dans la poche gauche, et le tient dans la position de la donne. La main droite, bredouille, se dirige vers la poche intérieure gauche de votre veste, d'où elle ressort avec le stylo, que vous remettez au spectateur. Dès que celui-ci est devenu le centre d'intérêt des spectateurs, la main gauche ressort tranquillement de la poche, et s'accroche avec le pouce sur le rebord de la table.



Le spectateur est occupé à signer sa carte; les autres spectateurs dirigent naturellement leur attention sur lui. C'est à ce moment qu'a lieu l'échange. La main droite se pose sur le jeu sur la table dans la position de la coupe fermée, et le fait glisser jusqu'au bord de la table, un peu à droite du pouce gauche. Selon toute apparence, vous vous apprêtez à glisser le jeu dans la main gauche, prête à le recevoir - une procédure parfaitement courante et naturelle lorsque le jeu se trouve sur une surface glissante, qui rend sa prise difficile. Cependant, même si le jeu repose sur un tapis de cartes, ce geste est parfaitement accepté par le public.

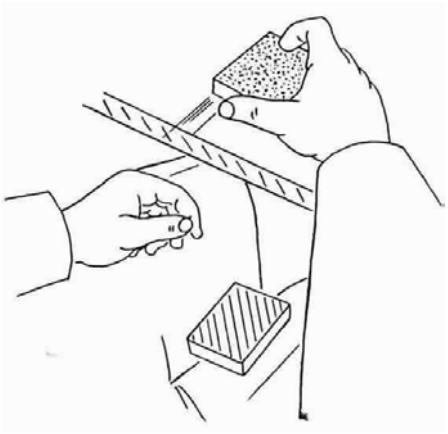
Chapitre 43

En fait, au lieu d'être réceptionné par la main gauche, le jeu tombe directement dans votre giron et, pendant une fraction de seconde, votre main semble tenir un jeu invisible. Pour permettre au jeu de tomber dans votre giron sans rencontrer d'obstacle, faites légèrement pivoter la main gauche vers la gauche, de manière à écarter le jeu qu'elle tient de la trajectoire du jeu qui tombe. Dans la fraction de seconde qui suit sa chute, la main gauche pivote de nouveau vers la droite, remet le jeu à l'horizontale, et le pousse dans l'espace laissé vide par l'autre jeu dans la main droite. C'est le pouce, toujours accroché au bord de la table, qui sert de pivot à ce mouvement.



La main droite se pose aussitôt sur le jeu, autour duquel les doigts se referment. Le jeu est égalisé des deux mains, puis posé sur la table avec la main droite, ou bien utilisé pour une procédure liée au déroulement du tour.

Vous pouvez vous débarrasser du jeu dans votre giron en remettant le stylo dans la poche, ou bien de la manière suivante: laissez nonchalamment tomber la main gauche dans votre giron, et prenez le jeu; mettez maintenant vos mains dans leurs poches respectives, comme si vous cherchiez quelque chose - l'une d'elles ressort de la poche avec l'objet cherché.



Points importants

1. Il est préférable de s'entraîner à cet échange en mettant les cartes dans leur étui pour commencer, ce qui augmentera votre taux de réussite. Cependant, dans une situation de représentation véritable, les cartes ne se trouveront probablement pas dans leur étui, ce qui ne

Chapitre 43

change pas grand-chose, sauf qu'il faudra que vous travailliez avec davantage de précision.

2. Si le tissu de votre veste est très léger, vous aurez peut-être du mal à en retirer aisément le jeu préparé. Voici un conseil utile pour ces cas-là, donné par Markus Henri, alias Pini Pan: cousez des poids en plomb dans la doublure de la veste, sous la poche, ces poids aideront à la maintenir en place et à empêcher le tissu "d'accrocher".

3. Il peut arriver que le plateau de la table soit trop épais pour que la main gauche puisse s'écarter aisément au moment de la chute du jeu dans votre giron. Dans ce cas, accrochez l'index au plateau au lieu du pouce.

4. Dans la description de l'échange, la substitution est parfaitement couverte parce qu'elle a lieu au moment où l'attention des spectateurs n'est pas dirigée sur vous. Cependant, même si certains spectateurs regardent vos mains à ce moment-là, ils ne pourront rien voir de suspect si la substitution est fait correctement. Ils vous voient simplement glisser le jeu par-dessus le bord de la table pour le recevoir en main gauche, qui aide à l'égaliser. En ce qui les concerne, ils n'ont pas quitté le jeu des yeux pendant une seule seconde. Voilà l'impression que vous devez produire - ne l'oubliez pas en vous entraînant.

Chapitre 43

b) L'échange aux joueurs

A strictement parler, cet échange n'est ni technique ni intégré à un tour spécifique. Il est donc difficile de le classer dans l'une ou l'autre de ces catégories. Cependant, dans la mesure où son exécution n'est pas liée à un tour particulier, nous le rangerons parmi les échanges techniques. Il est effectué dans un moment de faible attention antre deux tours. L'idée en revient à Frank Pemper; Ed Marlo et Jon Racherbaumer y ont également mis leur grain de sel.

Déroulement

1. Le jeu préparé se trouve, dans son étui, dans la poche extérieure gauche de votre veste (ou dans n'importe quelle autre poche, ou dans votre mallette, etc.). Ce jeu ne contient pas de Jokers.

2. Sortez l'autre jeu de son étui, et retirez-en les Jokers pour les poser à l'écart; pour cela, vous n'aurez pas besoin de justification particulières; cependant, s'il vous en faut absolument une, dites simplement que vous retirez les Jokers parce que dans la mesure où ils n'ont pas de valeur précise, leur présence pourrait poser des problèmes dans le déroulement des tours que vous allez présenter.

3. Après avoir fait vos tours, remettez le jeu dans l'étui, et mettez celui-ci dans la poche dans laquelle se trouve le jeu préparé. La plupart du temps, quelqu'un vous fera remarquer que vous avez oublié les Jokers sur la table. Cependant, si personne ne dit rien, faites vous-même semblant de les remarquer et reprenez le jeu dans votre poche pour les y rajouter. en fait, vous prenez évidemment le jeu préparé, et vous rajoutez les Jokers sur ou sous celui-ci. Laissez le rabat de l'étui ouvert, et posez-le avec les cartes toujours dedans, sur la table.

4. Faites encore quelques tours sans cartes. Finalement, dites: *"Pour terminer, j'aimerais vous montrer mon tour de cartes préféré."* Tout en disant cela, faites semblant de chercher le jeu sur vous des deux mains, sans exagérer cependant, jusqu'au moment où vous le voyez sur la table. Sortez les cartes de l'étui, retirez de nouveau les Jokers, ou bien laissez-les en place en disant que cette fois-ci ils ne dérangent pas. Quoi que vous fassiez, le simple fait de rappeler implicitement aux spectateurs que vous aviez retiré les Jokers précédemment contribuera à renforcer inconsciemment dans leur esprit la conviction qu'il s'agit bien du même jeu. celui qui vous a servi pour les autres tours et qui a été mélangé plusieurs fois.

Chapitre 43

2. L'échange de jeux intégré à un tour

Les principes de cet échange m'a été montré dans les années 70 par Carlhorst Meyer, de Nuremberg. L'échange a lieu pour ainsi dire sous le nez même des spectateurs, au cours d'un tour, simple, mais qui ne manque pas de faire de l'effet sur un public profane. Son principal avantage réside dans le fait qu'il peut être réalisé même si l'on est complètement entouré, et en tenue d'Adam, ou presque! L'échange est idéal pour introduire un jeu préarrangé.

a) LE CHEVAL DE TROIE

Effet:

Un spectateur choisit une carte dans un jeu à dos rouges, sans prendre connaissance de son identité; puis, il la remet face en bas dans le jeu faces en haut. Celui-ci est étalé faces en haut sur la table. Puis le magicien sort un jeu à dos bleus de sa poche et l'étale à son tour: une carte y est déjà retournée - la même que celle choisie par le spectateur dasn l'autre jeu!

Matériel nécessaire et préparation:

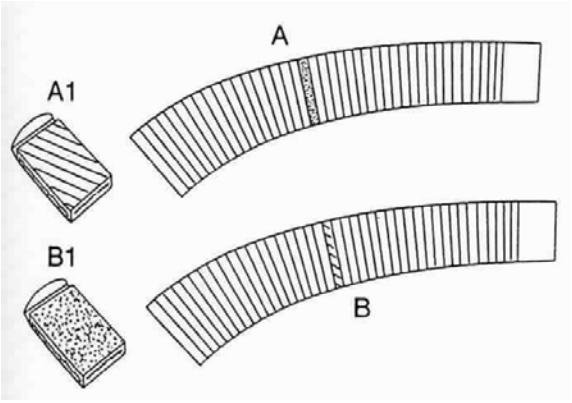
Pour réaliser cette routine, il faut deux jeux identiques à dos rouges, un étui bleu et un étui rouge, ainsi qu'une carte - comme, par exemple, le dix de pique - en provenance d'un jeu à dos bleus. Prenez l'un des jeux à dos rouges et arrangez-le selon votre chapelet préféré (Si Stebbins, Nikola, etc.) La carte inférieure de ce jeu est le dix de pique. Retirez-le du jeu (afin que vous ne vous retrouviez pas avec deux dix de pique dans le jeu à la fin du tour), et insérez le dix de pique à dos bleu à l'envers quelque part au milieu de ce jeu. Mettez le jeu ainsi préparé dans l'étui bleu, de telle sorte que vous puissiez l'en retirer avec les faces des cartes visibles, et que les spectateurs croient implicitement qu'il s'agit d'un jeu à dos bleus. C'est ce jeu que vous allez substituer à l'autre au cours du tour; mettez-le dans un endroit facilement accessible (dans une poche, dans votre mallette, etc.). L'autre jeu, à dos rouges n'est pas préparé et est utilisé pour les tours antérieurs.

Déroulement de la routine:

1. Faites quelques tours avec le jeu rouge non préparé, et transférez le dix de pique sur le dessus de celui-ci au cours du tour antérieur. Tout au début de votre séance, vous avez pris soin de poser l'étui rouge dans la zone A1 pour marquer le champ A comme le montre l'illustration de la page suivante.

2. Forcez le dix de pique à un spectateur. C'est le moment ou jamais d'essayer le forçage au jeté; s'il ne marche pas, faites autre chose. Avant de dire au spectateur de prendre une carte, dites-lui qu'il ne devra pas en prendre connaissance, ni la montrer à qui que ce soit.

Chapitre 43



3. Invitez le spectateur à remettre sa carte face en bas dans le jeu posé faces en haut sur la table. Dès qu'il l'a fait, étalez le jeu en un long ruban faces en haut de gauche à droite dans le champ B; dans ce jeu faces en haut une seule carte face en bas est visible, celle que le spectateur vient de "choisir".

4. Sortez maintenant le jeu à dos "bleus" de votre poche, et retirez les cartes de l'étui, faces en haut, en veillant à ce que personne ne puisse voir le dos rouge de la carte inférieure. Posez l'étui bleu de ce jeu en position B1 pour marquer le champ B, et étalez le jeu parallèlement à l'autre, également faces en haut.

5. L'étalement du jeu en fait apparaît une carte face en bas à dos bleu. Retirez lentement et soigneusement les deux cartes faces en bas de leurs étalement respectifs, et après avoir fait durer un peu le suspense, retournez-les faces en haut pour faire constater que les deux cartes sont identiques. Pour un public profane, cet effet de coïncidence, simple et direct, n'est pas mal en soi; un boniment approprié en augmentera encore l'impact. Quoi qu'il en soit, à ce moment-là, les spectateurs croiront le tour terminé, et en profitez pour substituer le jeu préarrangé au jeu dont vous vous êtes servi jusqu'à présent, de la manière suivante.

6. Vous tenez toujours les deux dix de pique faces en haut dans vos mains; laissez tomber le dix de pique à dos rouge sur l'extrémité droite de l'étalement A (c'est-à-dire sur le jeu préarrangé); l'adjonction du dix de pique rend ce jeu complet, puisque vous l'en aviez retiré au départ. Servez-vous du dix de pique qui vous reste en main - celui à dos bleu - pour ramasser l'étalement B en le glissant sous l'extrémité gauche de celui-ci comme une pelle pour rassembler les cartes ainsi rassemblées et retournez le jeu faces en bas: un dos bleu est visible. Rien ne permet de penser qu'il ne s'agit pas du jeu bleu en provenance de l'étui directement à gauche de cet étalement. Prenez l'étui et mettez-y les cartes, en les tenant toujours faces en bas de manière que les spectateurs puissent voir un dos bleu jusqu'au tout dernier moment. Il ne vous reste plus qu'à le remettre dans la poche d'où vous avez retiré l'autre jeu pour boucler la boucle et mettre le point final à la substitution.

Sur la table ne se trouve plus que le jeu préarrangé, avec le dix de pique déjà en place. Avant de vous lancer dans le "miracle" impossible, il est préférable de présenter encore un ou deux tours qui n'altèrent pas l'arrangement des cartes, ou à la fin desquels celui-ci est rétabli.

Chapitre 43

b) A TRAVERS LA TABLE

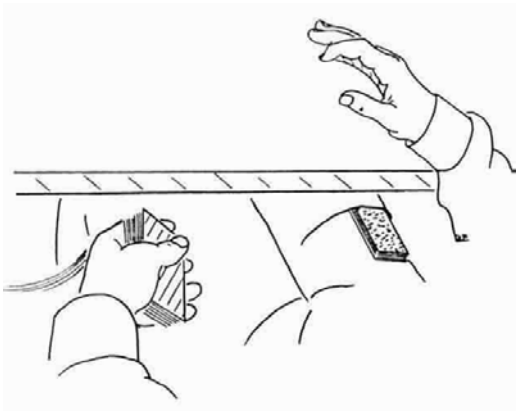
Effet:

Un spectateur choisit une carte, en prend connaissance, et la remet dans le jeu qui est mélangé. le magicien prend le jeu en main gauche et le transfère sous la table pour en tapoter le plateau. En même temps, sous la main droite, tenue au-dessus de celui-ci, apparaît une carte - celle du spectateur - qui a ainsi apparemment traversé la table de bas en haut!

Déroulement:

1. Le jeu que vous voulez substituer au jeu utilisé est mis en attente sur la cuisse dans un plis du pantalon (reportez-vous au chapitre “Les techniques de giron” pour des explications détaillées de ce stratagème).

2. Faites choisir une carte et, lorsque le spectateur en a pris connaissance, contrôlez-la sur le jeu. En égalisant celui-ci, empalmez-la en main droite. Dites maintenant que vous allez faire traverser la table par le jeu, de bas en haut. Afin qu’il n’y ait pas de lien avec le giron, mettez la main sous la table en passant bien à gauche. L’illustration montre le jeu en attente dans le pli du pantalon ainsi que la carte empalmée en main droite.



3. La main droite est posée à plat, doigts serrés, sur le plateau de la table. La main gauche tapote le jeu contre le plateau, sous la table, et, pour ce faire, le corps se penche un peu vers l’avant. En même temps, la main droite s’élève à une vingtaine de centimètres au-dessus de la table, et ses doigts s’ouvrent brusquement, faisant apparaître la carte empalmée - apparemment, elle vient de traverser la table. Profitez du moment de surprise créé par l’apparition soudaine de la carte pour ramener l’avant-bras gauche vers vous et poser le jeu sur votre cuisse gauche. Laissez l’avant-bras appuyé contre le plateau de la table pour que ce mouvement soit invisible.

Chapitre 43

4. Pendant que vous demandez au spectateur de vous révéler l'identité de sa carte, prenez le jeu en attente sur la cuisse avec la main gauche, et ramenez-le en vue sur la table. Ce n'est que maintenant que la main droite retourne la carte sur la table face en haut - il s'agit bien sûr de celle que le spectateur vient de nommer. Comme il a déjà été expliqué dans la technique précédente, cette carte peut être rajoutée au jeu préparé pour le compléter, ou bien vous vous en débarrassez par un empalmage à la première occasion venue.

Chapitre 43

c) PLUS RAPIDE QUE L'ÉCLAIR

Effet:

Un spectateur choisit une carte et la remet lui-même dans le jeu après en avoir pris connaissance. Il mélange le jeu et le remet lui-même dans son étui, qui est scellé avec une pastille autocollante. Le magicien met l'étui scellé dans sa poche, y plonge la main et, rapide comme l'éclair, en ressort avec la carte du spectateur! Pourtant, l'étui est intact, et le spectateur peut vérifier de visu que sa carte n'est effectivement plus dans le jeu.

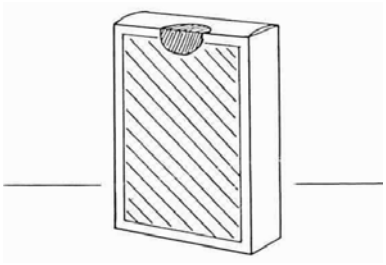
Matériel nécessaire:

Il vous faut deux jeux de cartes identiques avec leurs étui. Ces étuis sont marqués sur leur face antérieure par une "tache" similaire bien visible. Il vous faut également quelques pastilles autocollantes rondes, que vous mettez dans votre porte feuille.

Préparation:

Une carte devra être forcée - supposons qu'il s'agisse du cinq de cœur. Remettez les cartes restantes dans l'étui, que vous scellez avec la pastille autocollante comme le montre l'illustration ci-contre.

Mettez l'étui ainsi préparé, ainsi que le cinq de cœur que vous avez retiré du jeu qui s'y trouve, dans la poche intérieure droite de votre veste, à la verticale, en plaçant le cinq de cœur entre l'étui et le tissu de la veste, c'est-à-dire éloigné du corps. C'est la meilleure position pour retirer la carte le plus rapidement possible. Quant à l'autre jeu, c'est celui dont vous vous servez pour présenter les tours antérieurs et auquel sera substitué le jeu dans l'étui préparé.



Déroulement:

1. Au cours du tour antérieur à celui-ci, transférez le cinq de cœur sur le jeu, et préparez-le pour le forcer au spectateur. *"On me demande souvent s'il m'est possible de retrouver une carte choisie par un spectateur su celui-ci la remet lui-même dans le jeu? Bien sûr, il est très difficile, voire impossible, de la retrouver dans ces conditions. Je vais pourtant essayer de vous montrer quelque chose d'approchant."* Sur ce, forcez le cinq de cœur.

2. *"Bon. Je vais maintenant vous demander de remettre votre carte vous-même quelque part dans le jeu. Pour ce faire, prélevez une partie sur le dessus du jeu, posez votre carte sur la portion restée sur la table, et remettez la partie prélevée dessus."* Joignant le geste à la parole, faites une petite démonstration de ce que vous expliquez pour que le spectateur sache clairement ce qu'il doit faire. Lorsque le spectateur s'apprête à suivre vos instructions, arrêtez-le en disant: *"Stop! Mélangez encore une fois le jeu avant - faire confiance c'est bien, mais mélanger c'est mieux!"* Un autre spectateur mélange le jeu avant de

Chapitre 43

le reposer sur la table, et maintenant seulement le spectateur remet son cinq de cœur dans le jeu comme vous le lui avez expliqué.

Veillez au choix des mots et à la formulation de vos phrases. Chaque mot est choisi pour aiguiller le spectateur sur une voie précise. Ainsi, dans la phrase précédente *"... Mélangez encore une fois le jeu..."*, l'expression *"encore une fois"* semble indiquer que le spectateur a déjà mélanger le jeu une fois (avant le choix de la carte), ce qui n'est évidemment pas le cas. Mais, parce que le jeu est vraiment mélangé par un spectateur, aussi bien avant qu'après la remise en jeu de la carte choisie, ce que vous ne manquerez pas de souligner verbalement au cours du déroulement, les affirmations vraies tendent à accréditer, rétrospectivement, les fausses. On pourrait parler ici de conditionnement rétroactif.

3. *"Vous admettrez que, dans ces conditions, il ne m'est pas facile de retrouver votre carte."* Faites mine de vouloir prendre le jeu, mais arrêtez-vous en plein milieu de votre geste pour dire: *"Mais je vais être tout à fait franc avec vous... Il existe quelques magiciens, rares il est vrai, qui sont capables d'estimer très exactement le nombre de cartes que vous avez prélevées du dessus du jeu, et qui sont ainsi capables de dire très exactement à quel rang vous y avez remis la carte. Aussi vous demanderai-je de couper le jeu encore une fois."* Le spectateur s'exécute. *"Parfait."* Faites de nouveau mine de vouloir prendre le jeu, mais comme précédemment, arrêtez-vous au milieu de votre geste, marquez un bref temps d'arrêt, et regardez le spectateur en souriant: *"Peut-être ai-je estimé le nombre de cartes que vous venez de couper du dessus du jeu dessous, ce qui me permettrai, par un simple calcul, de déterminer très exactement la nouvelle position de votre carte... Aussi est-il préférable que vous mélangiez le jeu encore une fois."* Le spectateur s'exécute.

4. *"Pour être tout à fait sûr que je ne puisse manipuler les cartes en aucune façon , mettez-les donc dans leur étui. Pour plus de sécurité, nous allons le sceller avec une pastille autocollante."* Joignant le geste à la parole, sortez la feuille de pastilles autocollantes de votre portefeuille, détachez-en une et collez-la sur le rabat de l'étui, dans la même position que celle de l'étui préparé (reportez-vous à l'illustration). *"Pour rendre ce tour encore un peu plus difficile, nous allons mettre le jeu dans un endroit où je ne peux pas le voir..."* Ici, faites semblant d'hésiter et de chercher un endroit approprié pour y mettre le jeu. *"Oui, un poche fera l'affaire."* Placez le jeu dans la même poche que l'autre, mais allongé (l'autre est debout sur sa petite tranche), afin d'éviter tout risque de confusion et de vous faciliter l'extraction du bon jeu le moment venu.

Tout ce jeu de scène a pour fonction de rappeler constamment au spectateur la raison d'être de ce que vous êtes en train de faire: essayer de retrouver sa carte dans des conditions frisant l'impossible, et d'associer la carte choisie au jeu dont elle fait partie, et dont vous allez la retirer. Le spectateur doit se demander maintenant: *"Est-ce qu'il pourra vraiment retrouver ma carte dans ces conditions?"* Plus tard, lorsque vous aurez effectivement retrouvé "sa" carte, il se dira: *"Comment diable a-t-il fait pour retrouver ma carte parmi toutes les autres?!"* Il est naturel que toute son attention se porte sur sa carte, mais grâce aux suggestions verbales que vous faites tout au long de la présentation, il est obligé d'associer sa carte au jeu qui la contient.

Après voir produit la carte du spectateur, il est normal que celui-ci désire passer le jeu en revue pour vérifier qu'elle ne s'y trouve plus. Cette réaction vous est favorable puisque, ce faisant, il associe une fois de plus la carte au jeu, et considère ces deux éléments comme inséparables. Vous pouvez donc remettre le jeu au spectateur pour qu'il puisse vérifier de visu

Chapitre 43

que sa carte n'y est plus, en veillant toutefois à ce qu'il n'en altère pas l'ordre. Mais j'anticipe. Revenons au déroulement du tour.

5. *"Combien de temps pensez-vous qu'il me faudrait pour retirer la pastille qui scelle l'étui, ouvrir celui-ci, chercher votre carte, refermer l'étui et remettre la pastille en place?"* Quelles que soient les réponses des spectateurs, demandez à l'un d'eux de vous donner le signal du départ et de compter les secondes. Dès que le signal est donné, plongez rapidement la main gauche dans la poche intérieure droite de votre veste, et criez *"Stop!"* en même temps que vous retirez la main de la poche avec le cinq de cœur, dos aux spectateurs. Posez-le sur la table, face en bas.

6. Avant de retourner la carte face en haut, ressortez le jeu de la poche (l'autre, évidemment!) en disant: *"Comme vous pouvez le voir, l'étui est intact..."* Maintenant seulement, demandez au spectateur de vous révéler pour la premier fois l'identité de sa carte, puis retournez la carte sur la table face en haut: c'est la sienne!

Il me semble important de retirer la carte de la poche en la présentant dos aux spectateurs, car ainsi l'attention passe de la carte à l'étui, pour se reporter de nouveau sur la carte. A ce moment-là, la substitution a été faite, et vous n'avez plus besoin de mettre la main dans la poche. D'ailleurs, il n'est pas rare que les spectateurs oublient purement et simplement que les cartes ont fait un petit détour par votre poche; mais, même s'ils ne l'oublient pas, cela ne nuit en rien à la réussite du stratagème.

Chapitre 43

d) PLUS RAPIDE QUE L'ÉCLAIR

Effet:

Un spectateur choisit une carte et la remet lui-même dans le jeu après en avoir pris connaissance. Il mélange le jeu et le remet lui-même dans son étui, qui est scellé avec une pastille autocollante. Le magicien met l'étui scellé dans sa poche, y plonge la main et, rapide comme l'éclair, en ressort avec la carte du spectateur! Pourtant, l'étui est intact, et le spectateur peut vérifier de visu que sa carte n'est effectivement plus dans le jeu.

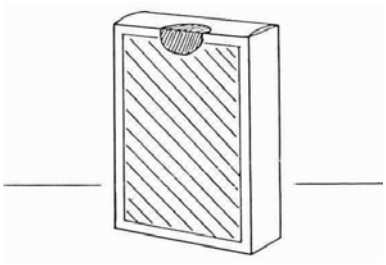
Matériel nécessaire:

Il vous faut deux jeux de cartes identiques avec leurs étui. Ces étuis sont marqués sur leur face antérieure par une "tache" similaire bien visible. Il vous faut également quelques pastilles autocollantes rondes, que vous mettez dans votre porte feuille.

Préparation:

Une carte devra être forcée - supposons qu'il s'agisse du cinq de cœur. Remettez les cartes restantes dans l'étui, que vous scellez avec la pastille autocollante comme le montre l'illustration ci-contre.

Mettez l'étui ainsi préparé, ainsi que le cinq de cœur que vous avez retiré du jeu qui s'y trouve, dans la poche intérieure droite de votre veste, à la verticale, en plaçant le cinq de cœur entre l'étui et le tissu de la veste, c'est-à-dire éloigné du corps. C'est la meilleure position pour retirer la carte le plus rapidement possible. Quant à l'autre jeu, c'est celui dont vous vous servez pour présenter les tours antérieurs et auquel sera substitué le jeu dans l'étui préparé.



Déroulement:

1. Au cours du tour antérieur à celui-ci, transférez le cinq de cœur sur le jeu, et préparez-le pour le forcer au spectateur. *"On me demande souvent s'il m'est possible de retrouver une carte choisie par un spectateur su celui-ci la remet lui-même dans le jeu? Bien sûr, il est très difficile, voire impossible, de la retrouver dans ces conditions. Je vais pourtant essayer de vous montrer quelque chose d'approchant."* Sur ce, forcez le cinq de cœur.

2. *"Bon. Je vais maintenant vous demander de remettre votre carte vous-même quelque part dans le jeu. Pour ce faire, prélevez une partie sur le dessus du jeu, posez votre carte sur la portion restée sur la table, et remettez la partie prélevée dessus."* Joignant le geste à la parole, faites une petite démonstration de ce que vous expliquez pour que le spectateur sache clairement ce qu'il doit faire. Lorsque le spectateur s'apprête à suivre vos instructions, arrêtez-le en disant: *"Stop! Mélangez encore une fois le jeu avant - faire confiance c'est bien, mais mélanger c'est mieux!"* Un autre spectateur mélange le jeu avant de

Chapitre 43

le reposer sur la table, et maintenant seulement le spectateur remet son cinq de cœur dans le jeu comme vous le lui avez expliqué.

Veillez au choix des mots et à la formulation de vos phrases. Chaque mot est choisi pour aiguiller le spectateur sur une voie précise. Ainsi, dans la phrase précédente *"... Mélangez encore une fois le jeu..."*, l'expression *"encore une fois"* semble indiquer que le spectateur a déjà mélanger le jeu une fois (avant le choix de la carte), ce qui n'est évidemment pas le cas. Mais, parce que le jeu est vraiment mélangé par un spectateur, aussi bien avant qu'après la remise en jeu de la carte choisie, ce que vous ne manquerez pas de souligner verbalement au cours du déroulement, les affirmations vraies tendent à accréditer, rétrospectivement, les fausses. On pourrait parler ici de conditionnement rétroactif.

3. *"Vous admettrez que, dans ces conditions, il ne m'est pas facile de retrouver votre carte."* Faites mine de vouloir prendre le jeu, mais arrêtez-vous en plein milieu de votre geste pour dire: *"Mais je vais être tout à fait franc avec vous... Il existe quelques magiciens, rares il est vrai, qui sont capables d'estimer très exactement le nombre de cartes que vous avez prélevées du dessus du jeu, et qui sont ainsi capables de dire très exactement à quel rang vous y avez remis la carte. Aussi vous demanderai-je de couper le jeu encore une fois."* Le spectateur s'exécute. *"Parfait."* Faites de nouveau mine de vouloir prendre le jeu, mais comme précédemment, arrêtez-vous au milieu de votre geste, marquez un bref temps d'arrêt, et regardez le spectateur en souriant: *"Peut-être ai-je estimé le nombre de cartes que vous venez de couper du dessus du jeu dessous, ce qui me permettrai, par un simple calcul, de déterminer très exactement la nouvelle position de votre carte... Aussi est-il préférable que vous mélangiez le jeu encore une fois."* Le spectateur s'exécute.

4. *"Pour être tout à fait sûr que je ne puisse manipuler les cartes en aucune façon , mettez-les donc dans leur étui. Pour plus de sécurité, nous allons le sceller avec une pastille autocollante."* Joignant le geste à la parole, sortez la feuille de pastilles autocollantes de votre portefeuille, détachez-en une et collez-la sur le rabat de l'étui, dans la même position que celle de l'étui préparé (reportez-vous à l'illustration). *"Pour rendre ce tour encore un peu plus difficile, nous allons mettre le jeu dans un endroit où je ne peux pas le voir..."* Ici, faites semblant d'hésiter et de chercher un endroit approprié pour y mettre le jeu. *"Oui, un poche fera l'affaire."* Placez le jeu dans la même poche que l'autre, mais allongé (l'autre est debout sur sa petite tranche), afin d'éviter tout risque de confusion et de vous faciliter l'extraction du bon jeu le moment venu.

Tout ce jeu de scène a pour fonction de rappeler constamment au spectateur la raison d'être de ce que vous êtes en train de faire: essayer de retrouver sa carte dans des conditions frisant l'impossible, et d'associer la carte choisie au jeu dont elle fait partie, et dont vous allez la retirer. Le spectateur doit se demander maintenant: *"Est-ce qu'il pourra vraiment retrouver ma carte dans ces conditions?"* Plus tard, lorsque vous aurez effectivement retrouvé "sa" carte, il se dira: *"Comment diable a-t-il fait pour retrouver ma carte parmi toutes les autres?!"* Il est naturel que toute son attention se porte sur sa carte, mais grâce aux suggestions verbales que vous faites tout au long de la présentation, il est obligé d'associer sa carte au jeu qui la contient.

Après voir produit la carte du spectateur, il est normal que celui-ci désire passer le jeu en revue pour vérifier qu'elle ne s'y trouve plus. Cette réaction vous est favorable puisque, ce faisant, il associe une fois de plus la carte au jeu, et considère ces deux éléments comme inséparables. Vous pouvez donc remettre le jeu au spectateur pour qu'il puisse vérifier de visu

Chapitre 43

que sa carte n'y est plus, en veillant toutefois à ce qu'il n'en altère pas l'ordre. Mais j'anticipe. Revenons au déroulement du tour.

5. *"Combien de temps pensez-vous qu'il me faudrait pour retirer la pastille qui scelle l'étui, ouvrir celui-ci, chercher votre carte, refermer l'étui et remettre la pastille en place?"* Quelles que soient les réponses des spectateurs, demandez à l'un d'eux de vous donner le signal du départ et de compter les secondes. Dès que le signal est donné, plongez rapidement la main gauche dans la poche intérieure droite de votre veste, et criez *"Stop!"* en même temps que vous retirez la main de la poche avec le cinq de cœur, dos aux spectateurs. Posez-le sur la table, face en bas.

6. Avant de retourner la carte face en haut, ressortez le jeu de la poche (l'autre, évidemment!) en disant: *"Comme vous pouvez le voir, l'étui est intact..."* Maintenant seulement, demandez au spectateur de vous révéler pour la premier fois l'identité de sa carte, puis retournez la carte sur la table face en haut: c'est la sienne!

Il me semble important de retirer la carte de la poche en la présentant dos aux spectateurs, car ainsi l'attention passe de la carte à l'étui, pour se reporter de nouveau sur la carte. A ce moment-là, la substitution a été faite, et vous n'avez plus besoin de mettre la main dans la poche. D'ailleurs, il n'est pas rare que les spectateurs oublient purement et simplement que les cartes ont fait un petit détour par votre poche; mais, même s'ils ne l'oublient pas, cela ne nuit en rien à la réussite du stratagème.

Chapitre 43

e) LE REQUIN

Martin Nash utilise une excellente variante de l'échange que vous venez de lire dans sa démonstration de tricheries. Comme les échanges de jeux sont très utiles pour ce genre de démonstrations - songeons à la quantité de routines qui nécessitent un jeu partiellement ou totalement préarrangé! - la voici en détail.

Déroulement:

1. Le jeu préparé se trouve, sans étui, dans la poche extérieure droite de votre veste, et la carte supérieure en est, par exemple, le cinq de cœur. Le jeu est orienté avec les faces des cartes vers votre corps, dont il est séparé par un morceau de carton rigide destiné à faciliter la substitution.

2. Au cours d'une démonstration de tricheries, dites ceci: *"Le tricheur doit connaître à tout moment les positions des cartes qui l'intéressent. Je vais vous montrer comment il procède au moyen d'un exemple révélateur."* Pendant ce discours préliminaire, ou avant, vous avez eu largement le temps de mettre le cinq de cœur en place pour le forcer avec votre méthode préférée.

3. Faites remettre la carte dans le jeu avec une procédure en harmonie avec le forçage. Ainsi, si vous avez choisi le forçage à l'étalement, invitez le spectateur à remettre sa carte dans le jeu étalé faces en bas sur la table pendant que vous dites: *"Bien que cela semble difficile à croire, le tricheur connaît maintenant la position exacte de votre carte dans le jeu parce qu'il a compté toutes celles qui se trouvent au-dessus d'elle."*

4. Demandez au spectateur de rassembler les cartes lui-même, et de couper le jeu plusieurs fois. *"Les coupes qui vous venez d'effectuer ne constituent pas un problème pour un joueur aguerri, car il est capable d'estimer le nombre de cartes coupées et de calculer la nouvelle position de votre carte dans le jeu. Cela devient évidemment plus difficile su les cartes sont aussi mélangées... plus difficile, certes, mais pas impossible!"* Demandez au spectateur d'effectuer deux mélanges à la queue d'aronde, et pendant qu'il s'exécute, faites mine de vous livrer à des calculs mentaux pour déterminer la nouvelle position de la carte. Il va de soi que tout cela n'est que de la comédie et que la position de la carte n'a pas la moindre importance en ce qui vous concerne!

5. Sans broncher, avec un sérieux de pape et le visage impassible du joueur de poker, vous annoncez alors: *"Oui, votre carte se trouve actuellement en dix-huitième position dans le jeu... Aimeriez-vous couper le jeu encore une fois?"* Si le spectateur répond par l'affirmative, laissez-le faire, cela ne peut être qu'à votre avantage. Puis, poursuivez: *"Je vais compter jusqu'à votre carte... et pour que vous ne puissiez m'accuser de regarder subrepticement les cartes, nous allons mettre le jeu..."* sur ce, regardez autour de vous comme si vous cherchiez un endroit approprié pour y mettre le jeu, jusqu'a ce qu'il vous vienne l'idée que vous pourriez le mettre dans une poche. Précédée de ce jeu de scène, la mise du jeu dans votre poche semble plus naturelle. Laissez la main droite dans la poche avec le jeu et faites semblant de compter les cartes, une illusion renforcée par le fait que vous comptez effectivement à voix assez haute pour que les spectateurs puissent vous entendre. Le mieux, c'est de lever les yeux vers la gauche, et de passer le pouce de la main gauche successivement sur les autres doigts, comme si vous comptiez sur les doigts.

Chapitre 43

6. Finalement, ressortez la main de la poche avec la carte supérieure du jeu préparé et posez-la face en bas sur la table. Accessoirement, reposez également le jeu (l'autre, évidement!) faces en bas sur la table, sans y prêter attention. Demandez au spectateur de vous révéler pour la première fois l'identité de sa carte, et retournez celle que vous avez posé sur la table face en haut en la tournant d'abord vers vous; faites mine d'hésiter, puis souriez d'un air soulagé, et finalement tournez la carte face aux spectateurs: c'est bien la carte choisie!

Non seulement le tour est bon en soi, mais en plus il vous a permis d^échanger le jeu contre un autre, ce qui n'est pas mal non plus!

Chapitre 43

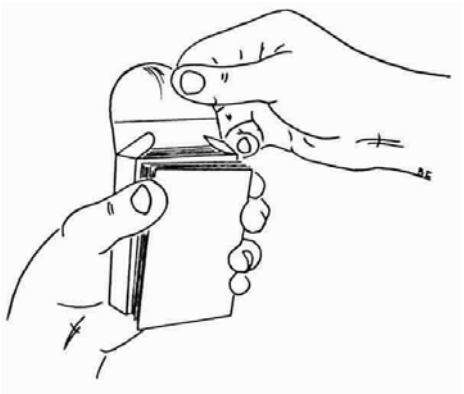
f) LE JEU QUI DISPARAÎT

Cet échange utilise le tour qui porte le même titre, et qui a été décrit dans le chapitre sur les contrôles multiples. Vous pouvez bien sûr remplacer celui-ci par n'importe quel autre tour au cours duquel le jeu disparaît d'un endroit pour réapparaître ailleurs. Cependant, pour les besoins de la description, nous nous référerons au tour mentionné plus haut.

Déroulement:

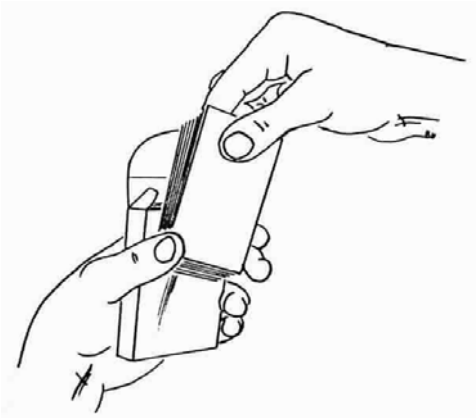
1. Supposons que vous présentiez "Le jeu qui disparaît" comme tour d'ouverture d'une séance de cartomagie. Le jeu que vous voulez secrètement échanger contre l'autre se trouve dans son étui; l'autre jeu, sans étui, est mis derrière l'étui du côté de la découpe en demi-lune. Vous pouvez maintenir le tout ensemble, dans la poche extérieure de votre veste, ou dans votre mallette, par un élastique, bien que cela ne soit pas nécessaire.

2. Lorsque arrive le moment crucial, mettez la main dans la poche et retirez-en l'étui avec le jeu caché derrière lui. Comme il s'agit d'un geste accessoire, effectué tout en faisant quelque remarque intéressante au public, que vous regardez, personne ne fera particulièrement attention à votre main gauche à ce moment-là. Sans regarder le jeu, le pouce ouvre le rabat de l'étui avec le pouce droit, l'ensemble formé par le jeu et l'étui étant tenu en main gauche comme le montre l'illustration ci-dessous.



3. Dès que le rabat est ouvert, regardez de nouveau le public pour faire une autre remarque. Saisissez la petite tranche supérieure du jeu avec le pouce droit et tirez-le vers le haut de quelques centimètres; à ce moment-là, les doigts de la main droite d'un côté, le pouce de l'autre, tirent le jeu vers le haut comme si vous le sortiez de l'étui, ce que montre clairement l'illustration ci-dessous.

Chapitre 43



Pendant que la main droite s'élève avec le jeu, un mouvement qui attirera l'attention des spectateurs, la main gauche pose l'étui qui contient le jeu préparé sur la table, sans que vous y prêtiez attention.

4. Le rabat de l'étui est dirigé de votre côté, afin que les spectateurs ne voient pas qu'il y a un jeu dans l'étui - mais je puis vous assurer que même si l'ouverture était du côté des spectateurs, personne ne verrait qu'il y a un autre jeu dedans! Eventaillez le jeu dans la main gauche ainsi libérée, ou poursuivez en fonction du tour. Faites un ou deux tours avant de passer au "Jeu qui disparaît". Une fois le jeu disparu, marquez un temps d'arrêt de quelques secondes pour finalement faire constater qu'il est revenu dans l'étui. Les deux cartes choisies ont été forcées, ce qui permet maintenant d'avoir un jeu complet, puisque vous les en aviez retirées.

Chapitre 43

3. Remarques finales sur les échanges de jeux

Après avoir effectué l'échange, il est conseillé de ne pas se lancer tout de suite dans la présentation du tour qui l'a motivé. En effet, ce tour paraîtra peut-être tellement impossible que les spectateurs perspicaces pourraient en conclure que sa réalisation nécessite un jeu spécialement préparé. En reconstituant le fil des événements, ils pourraient alors s'apercevoir que vous avez profité du tour précédent pour échanger le jeu contre un autre. Par conséquent la meilleure stratégie à adopter, une fois la substitution effectuée, est de présenter un ou deux tours qui ne reposent pas sur la spécificité du jeu préparé, et qui ne la détruisent pas non plus, et alors seulement de faire "le" miracle prévu. Ainsi présenté, même un magicien aura du mal à faire le lien avec celui-ci et un échange de jeux.

Voici un exemple de déroulement conforme à cette stratégie: après avoir montré quelques tours, remettez les cartes dans leur étui, et mettez celui-ci dans votre poche, dans laquelle vous avez préalablement mis le jeu spécial ou préarrangé. Faites mine d'hésiter pendant un petit moment, puis dites: *"Vous avez été un public si sympathique que j'ai envie de vous offrir en souvenir le jeu avec lequel nous avons passé ces quelques moments agréables ensemble."* Sur ce, ressortez le jeu de votre poche (le jeu préparé, bien entendu!), et donnez-le à un spectateur. Faites encore quelques tours sans cartes pour empêcher le spectateur à qui vous avez donné le jeu de sortir les cartes de l'étui et de "jouer avec".

A la fin de votre séance, dites que vous aimeriez, pour finir, montrer un tour de cartes qui sort vraiment de l'ordinaire, et commencez à chercher le jeu sur vous des deux mains; évidemment vous ne le trouvez pas. On ne sera pas long à vous rappeler que vous l'avez offert; si personne ne dit rien, faites semblant de vous en souvenir tout à coup. *"Pourriez vous me prêter votre jeu pour ce dernier tour?"* Le spectateur vous rend le jeu, avec lequel vous réalisez votre miracle. Si le jeu était simplement préarrangé, n'oubliez pas de le rendre au spectateur; s'il s'agissait d'un jeu truqué, mettez -le d'abord "par inadvertance" dans votre poche, dans laquelle vous l^échangez contre le jeu normal que vous rendez au spectateur.

Chapitre 44

"La perfection ne consiste pas dans la quantité, mais dans la qualité."
(Baltasar Gracian)

Chapitre 44 L'ESTIMATION

Le principe de l'estimation est vaguement connu de tous les cartomanes, mais rares sont ceux qui la mettent en pratique. Même les experts hésitent à s'en servir régulièrement, dans la mesure où ils maîtrisent mal les techniques fondamentales qui permettraient de supprimer tout risque d'échec. D'autre part, l'estimation, contrairement à l'empalmage ou au comptage Elmsley, par exemple, semble se prêter difficilement à l'entraînement. Pourtant, cette technique, à l'instar de toutes les autres, peut s'apprendre et s'améliorer jusqu'à devenir infaillible. Étroitement liées aux techniques de l'estimation, les méthodes permettant de se rattraper en cas d'erreur (tome I) peuvent être mises en oeuvre en cas d'estimation erronée, souvent sans perte sensible de l'effet. D'ailleurs, les techniques de l'estimation fournissent d'excellentes occasions de s'entraîner à l'improvisation.

Nous parlerons dans ce chapitre de quelques méthodes d'estimation que vous pourrez ajouter à votre arsenal exactement comme n'importe quelle autre technique lorsque vous les aurez assimilées. Elles permettent de réaliser des effets impossibles à reproduire autrement avec la même netteté et la même clarté, surtout impromptu. Je vous conseille également les tours qui les illustrent d'une manière absolument géniale dans leur simplicité.

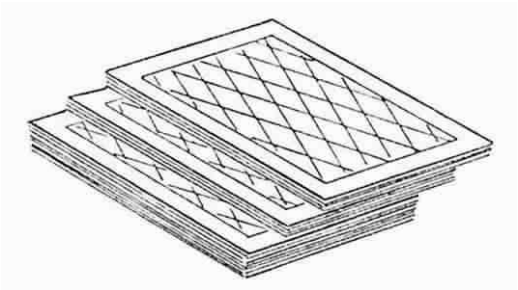
Chapitre 44

A. L'ESTIMATION

1. L'estimation visuelle

Lorsqu'on parle d'estimation, la plupart du temps on pense à l'estimation visuelle, c'est-à-dire qu'il s'agit tout simplement d'estimer le nombre de cartes composant un paquet. Attention, l'estimation visuelle ne doit pas être confondue avec un jeu de devinettes! Il existe en effet certaines règles, certains critères, dont la mise en oeuvre permet d'estimer avec la plus grande précision possible le nombre de cartes composant un paquet. Cela signifie que la connaissance de ces règles et leur mise en pratique régulière rendent les techniques d'estimation aussi sûr que n'importe quelle autre technique manuelle.

L'estimation est avant tout une méthode de comparaison, c'est-à-dire qu'un paquet de cartes n'est pas jaugé en soi, mais comparé à un autre paquet, et le plus souvent au jeu entier. Vous savez que celui-ci est composé de cinquante-deux cartes, que la moitié du jeu en comprend vingt-six, et le quart treize. Ces fractions remarquables se laissent évaluer assez aisément. La première chose à faire est d'entraîner votre oeil. L'illustration ci-dessous montre un jeu divisé de haut en bas en deux paquet de treize cartes et un paquet de vingt-six cartes.



En étudiant cette configuration, vous apprendrez à juger l'épaisseur relative de ces paquets entre eux, ainsi que la taille relative d'un paquet de treize, vingt-six ou trente-neuf cartes. entraînez-vous également à estimer l'épaisseur d'un bloc de vingt cartes aussi bien à partir du dessus du jeu qu'à partir de dessous; en partant du dessus, ce bloc arrive au peu au-dessus du milieu du jeu, alors qu'il n'arrive pas tout à fait au milieu si l'on part du dessous. Par conséquent, ici aussi l'estimation est assez aisée. Entraînez-vous en variant les distances, les points de vue, et les éclairages, puisque tous ces facteurs ont une influence sur la perception.

Une deuxième méthode d'entraînement consiste à poser le jeu égalisé sur la table et à en couper un paquet. Comme vous savez déjà estimer des paquets de treize, vingt-six, et trente-neuf cartes, vous pouvez comparer l'épaisseur du paquet que vous avez prélevé aux épaisseurs correspondant à ces nombres, et essayer d'estimer à une ou deux cartes près le nombre exact de cartes composant le paquet que vous avez coupé. Vous serez peut-être surpris par la précision de vos évaluations après quelques essais. Pour vous aider, vous pouvez poser un deuxième jeu sur la table, divisé en trois paquets disposés en escalier comme dans l'illustration.

Une application pratique

Essayons tout de suite de mettre cette première technique en pratique dans un tour

Chapitre 44

simple. Il nous permettra de formuler d'autres principes importants, qui étayeront les principes de base, et rendront vos estimations plus sûres et plus précises.

Remettez le jeu à un spectateur en l'invitant à le mélanger: puis, demandez-lui de le couper, et de le poser, bien égalisé, sur la table. Cela fait, invitez-le à prélever un paquet de cartes du dessus, petit ou gros, et à mélanger ce paquet encore une fois. Essayez d'estimer visuellement le nombre de cartes coupées par le spectateur. Lorsque celui-ci a bien mélangé ses cartes, demandez-lui de regarder celle que les hasards du mélange ont transférée sur la face de son paquet. Si le spectateur coupe plus que la moitié du jeu, demandez-lui simplement de poser ce paquet sur la table, et de prendre l'autre, celui qui constituait la portion inférieure du jeu. Il est plus facile, en effet, d'estimer le nombre de cartes dans un petit paquet que dans un gros. (Voilé encore un principe utile à connaître). Ne regardez le jeu que pendant deux ou trois secondes, pendant que le spectateur prélève son paquet, et détournez-vous aussitôt. VOus pouvez ainsi demander au spectateur de montrer la carte qui se trouve sur la face du son paquet à toute l'assemblée, avant de le reposer sur les cartes restées sur la table. Le fait de demander au spectateur de mélanger les cartes qu'il a prélevées constitue une bonne diversion psychologique, qui détourne les spectateurs du principe utilisé, et vous permet en outre de procéder à votre estimation tout à loisir.

Une autre stratégie, que l'on peut associer à l'estimation, est l'utilisation d'une carte clé. Il y a de fortes chances que vous ayez pu prendre connaissance de l'identité de la carte inférieure du jeu après le mélange et la coupe initiale du spectateur. Sinon, prenez-en connaissance en égalisant vous-même le jeu une dernière fois avant de le poser sur la table. Maintenant, lorsque le spectateur a reposé son paquet (dont il connaît la carte inférieure) sur les cartes restantes, vous pouvez faire couper le jeu reconstitué par plusieurs spectateurs (coupes complètes seulement!) avant de passer à la phase suivante. Vous pouvez également effectuer un faux mélange à la queue d'aronde où à la française, ce qui détournera encore davantage l'esprit du spectateur, même le plus perspicace, de l'idée que vous utilisez un procédé fondé sur l'estimation.

Supposons que vous ayez estimé le nombre de cartes coupées par le spectateur à dix-huit; répétez-vous plusieurs fois ce nombre pour ne pas l'oublier. Bien que certains spécialistes préconisent de garder une image mentale de l'épaisseur du paquet, je pense qu'il est préférable de déterminer et de se rappeler un nombre précis. Vous pouvez alors localiser directement la carte du spectateur, ou bien mettre ne oeuvre l'un des procédés que nous allons voir maintenant.

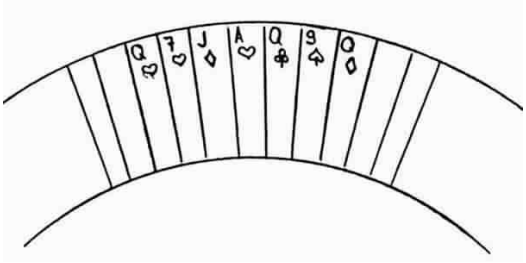
Localisation et sorties

Poursuivons le tour à l'endroit où nous en étions restés. c'est-à-dire à partir du moment où le jeu, contenant la carte du spectateur, est reconstitué sur la table. Prenez-le en main pour la première fois (!), et étalez les cartes entre vos mains, faces vers vous. Repérez tout d'abord la carte clé, puis comptez jusqu'à la carte en dix-huitième position à partir de celle-ci, vers la droite. Prenez connaissance de celle-ci, ainsi que des deux cartes adjacentes. Si vous ne vous êtes pas trompé dans votre estimation, l'une de ces trois carte doit être la bonne. Mais il se peut également que ce soit la quinzième ou la seizième, ou encore la vingtième ou la vingt et unième. A partir de là, plusieurs possibilités s'offrent à vous. Nous allons en voir trois.

1. La *"pêche"*. Ce procédé consiste à soutirer du spectateur assez d'informations pour

Chapitre 44

identifier avec certitude sa carte parmi les cartes possibles. Pour que le spectateur ne se rende pas compte que vous lui posez des question sur l'identité de sa carte, celles-ci doivent être intégrées à ce qui apparaît comme un monologue. *"Vous admettez qu'il n'est pas facile de retrouver votre carte dans ces conditions... Non, de toute évidence, ce n'est pas celle-ci... ni celle-là... c'est certain... non..."* Supposons que les cartes que vous avez sélectionnées soient dans l'ordre de l'illustration ci-dessous (dame de cœur, sept de cœur, valet de carreau. As de cœur, dame de trèfle, neuf de pique et dame de carreau), et que la dix-huitième, l'As de cœur, soit la carte du spectateur - mais cela vous l'ignorez pour l'instant, évidemment.



Cependant, procédez comme si votre estimation était juste, et partez toujours de la carte qui occupe le rang correspondant, c'est-à-dire dans notre exemple, l'As de cœur. Vous poursuivez alors votre monologue ainsi, sur le ton interrogatif: *"...Votre carte n'était pas rouge, par hasard?..."* Si le spectateur dit que non, vous poursuivez ainsi: *"Dans ce cas, c'était une noire! Concentrez vous un peu mieux s'il vous plaît!"* Ou encore: *"Si! si! Toutes les cartes sont rouges - de dos!"* Ou encore, plus discrètement: *"Non, non, ne me dites rien..."* Ou encore: *"Non, vous m'avez mal compris... Ne vous représentez pas le symbole de votre carte, mais le mot qui le désigne, c'est-à-dire rouge ou noir."* Bref, faites comme s'il y avait eu un malentendu! Joué avec conviction, votre feint reproche donnera même à certains spectateurs un authentique sentiment de culpabilité!

En revanche, si le spectateur a acquiescé lorsque vous avez dit qu'il s'agissait d'une carte rouge, continuez comme si vous n'aviez rien entendu, et comme si votre question avait été une affirmation: *"...un cœur, non?"* Si le spectateur confirme de nouveau, vous pouvez en conclure que sa carte est l'As de cœur, bien que la dame de cœur et le sept de cœur restent encore en course. En revanche s'il répond par la négative, vous vous tirez d'affaire par une pirouette: *"J'ai bien dit "Non" - non, il ne s'agit pas d'un cœur, mais d'un carreau, et très précisément de cette carte-ci."* Sur ce, retirez le valet de carreau du jeu et posez-le face en bas sur la table, puisque c'est la possibilité la plus vraisemblable, bien que la dame de carreau reste encore en compétition si votre estimation était erronée. En rassemblant les cartes entre vos mains, coupez-les de manière à transférer la dame de carreau sur le dessus, pour l'empalmer et la produire de votre poche au cas de besoin , en disant: *"J'avoue que je ne comprend pas comment vous avez pu choisir la dame de carreau, puisqu'elle est restée dans ma poche pendant tout ce temps!"* Cette possibilité reste toujours ouverte, puisque les spectateurs ne voient pas les faces des cartes pendant que vous allez à la pêche aux renseignements, et que la carte que vous avez posée sur la table est face en bas. Donc, si celle-ci n'est pas la bonne, transférez la bonne sous l'étalement et empalmez-la.

Avec un peu d'expérience, vous n'aurez pas besoin d'attendre la confirmation verbale du spectateur; il vous suffira de l'observer: l'expression de son visage et son attitude vous renseigneront sur la situation. D'autre part, vous avez remarqué que, le plus souvent, une réponse négative suffit pour vous permettre de déterminer définitivement la bonne carte. Enfin, les confirmations ne sont pas ressenties par les spectateurs comme des réponses à des

Chapitre 44

questions.

2. *Une solution technique*. Coupez le jeu à l'As de cœur, pour avoir trois possibilités sur le jeu, et trois dessous. Effectuez un rapide mélange conservant ces cartes en place. Puis, adressez-vous au spectateur en lui montrant rapidement les cartes de la face du jeu, sans en inverser l'ordre: *"Votre carte est toujours dans le jeu, n'est-ce pas?"* Lorsque vous arrivez au milieu du jeu environ, arrêtez-vous et dites-lui: *"Vous avez déjà vu votre carte , n'est-ce pas?"* S'il répond affirmativement, vous savez que sa carte est l'une des trois cartes inférieures du jeu; dans le cas contraire, vous savez qu'il s'agit de l'une des trois du dessus. Dans les deux cas, vous pouvez rassembler les cartes et égaliser le jeu. Pendant que vous posez la question, continuez à faire défiler les cartes nonchalamment et arrangez les possibilités de manière qu'il y en ait deux sur le jeu et une dessous. Puis, posez le jeu face en bas sur la table, et jetez la carte supérieure sur la table, face en haut. Si le spectateur réagit, c'est qu'il s'agit de sa carte, sinon enchaînez aussitôt: *"Coupez le jeu où bon vous semble."* Prenez la carte que vous avez jetée sur la table, posez-la à angle droit sur la portion coupée par le spectateur, et complétez la coupe en posant l'autre portion sur le tout, à égalité avec la porion inférieure. *"Pourriez-vous nous révéler l'identité de votre carte? Elle se trouve exactement à l'endroit marqué par la carte qui dépasse du jeu."* En fonction de la carte nommée par le spectateur, montrez-lui soit la celle qui se trouve au-dessus de la carte indicatrice, soit celle qui se trouve en dessous d'elle. Vous avez bien sûr reconnu le forçage en croix (tome I).

3. *Une autre solution technique*. Posez une carte face en bas sur la table, et transférez les autres carte sur le jeu. *"J'avoue que je n'arrive pas à me décider entre celle-ci et celle-là... Non, je crois plutôt que c'est celle-là..."*, dites-vous en indiquant la carte que vous avez posée sur la table. *"...Je garde l'autre en réserve."*Demandez maintenant au spectateur de révéler l'identité de sa carte. Réagissez du tac au tac: *"Ah, que je suis content de ne pas m'être décidé pour l'une des cinquante cartes restantes!"* Sur ce, étalez rapidement les cartes entre vos mains, en vous concentrant sur vos cartes de réserve, et transférez la carte du spectateur sous le jeu avec le contrôle sous l'étalement, avant de l'égaliser. Montrez maintenant la carte que vous aviez mise "en réserve", en disant: *"Vous voyez, je savais que ce n'était pas celle-ci."* Lancez-la face en haut sur la table, effectuant ainsi une petite diversion à la fois visuelle et psychologique dont vous profitez pour échanger la carte au filage à retournement de Paul Curry.

Plus vos connaissances techniques seront étendues, et plus il vous sera aisé de vous tirer d'affaire. Vous pouvez également utiliser ce genre d'échappatoire technique lorsqu'un spectateur pense simplement à une carte, et que vous n'avez pas la moindre idée de l'endroit où elle se trouve dasn le jeu.

Remarques

1. Il arrive souvent que des cartes de marques différentes présentes des différences d'épaisseur. Ainsi, pour deux jeux de 52 cartes, cette différence peut atteindre jusqu'à l'épaisseur de quatre ou cinq cartes. Par conséquent, lorsque vous présentez des tours qui font appel à des techniques d'estimation visuelle, utilisez toujours des jeux de la même marque et parvenus au même degré d'usure.

2. Utilisez toujours un jeu complet, dont vous aurez préalablement retiré le ou les Jokers; ainsi, vous aurez plus à vous en préoccuper (les petites manies ont parfois du bon).

Chapitre 44

Chapitre 44

2. L'estimation à l'ongle

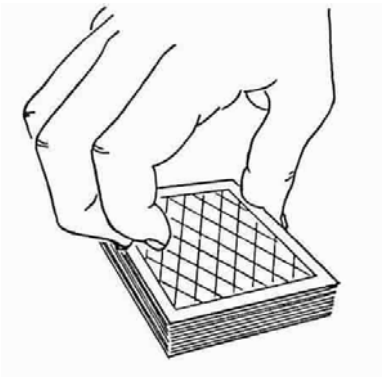
Cette technique d'estimation est expliquée dans le cadre d'un tour qui la met en oeuvre. On pourrait parler ici d'estimation "mécanique", encore que cet accessoire soit naturellement incorporé à chacun de nous, puisqu'il s'agit d'un ongle. Mais on pourrait aussi utiliser d'autres "accessoires" possédant des caractéristiques physiques invariables.

Effet:

Le spectateur remet lui-même les quatre As en différents endroits du jeu. Pour les retrouver, le magicien coupe quatre fois le jeu, chaque coupe révélant un as.

Le principe:

Posez le jeu faces en bas sur la table. Mettez vos deux mains dessus dans la tenue du mélange à la queue d'aronde. La pulpe du majeur droit se met sur l'arête de la grande tranche supérieure et exerce une légère pression sur celle-ci. L'ongle du majeur glisse ainsi de quelques millimètres vers le bas, le long de la grande tranche supérieure. Soulevez maintenant la portion supérieure délimitée par l'extrémité de l'ongle, et prenez connaissance de la carte qui se trouve sur la face du paquet ainsi coupé. Supposons qu'il s'agisse du cinq de pique. Maintenant, remettez ce paquet en place re recommencez la même manœuvre: vous serez peut-être étonné de constater que vous avez couper sur la même carte! Cela sera le cas si vous avez exercé la même pression avec le majeur, et si l'extrémité de son ongle a marqué le même endroit sur la tranche du jeu. En revanche, si vous diminuez ou si vous augmentez la pression, vous couperez respectivement quelques cartes de moins ou de plus, évidemment.



Passons maintenant au tour mentionné plus haut. Les quatre As sont sur la table, séparés du reste du jeu. en utilisant le principe de la jauge à l'ongle, coupez quatre paquets de sept ou huit cartes chacun, l'un à côté de l'autre sur la table. Le spectateur choisit un As, le pose sur le gros du jeu, et vous l'"enterrez" avec l'un des paquets que vous avez coupés, et qui peut être préalablement mélangé si vous le désirez, pour détruire toute idée de carte clé. Répétez les mêmes manœuvres avec les trois As restants. Si vous avez pris soin de corner la carte inférieure du jeu, vous pouvez maintenant inviter le spectateur à le couper, et vous pouvez vous-même effectuer un faux mélange complet. Pour terminer, il ne vous reste plus qu'à couper la carte cornée sous le jeu, et à localiser les quatre As avec le principe de la jauge à l'ongle expliqué plus haut. C'est simple, mais impressionnant.

Chapitre 44

Points importants

1. Comme pour la plupart des techniques d'estimation, celle-ci vous laisse une tolérance de plus ou moins deux cartes, puisque si le cinq de pique (dans notre exemple) ne se trouve pas sur la face du paquet coupé, il peut se trouver sur le paquet resté sur la table.

2. Il va de soi que la longueur de l'ongle et la pression exercée par le doigt sont d'une importance capitale. Il n'est pas nécessaire que vous coupiez toute votre vie durant le même nombre de cartes; par conséquent, si votre ongle est plus long ou plus court, cela n'a pas grande importance dans la plupart des cas, puisqu'il faut simplement que vous coupiez plusieurs fois de suite le même nombre de cartes en l'espace de quelques minutes seulement. En revanche, si cette technique doit servir à couper toujours le même nombre de cartes, il faut que vous gardiez votre ongle à la même longueur en permanence. Ce principe ouvre la voie à de nombreuses possibilités: on pourrait envisager une longueur d'ongle différente pour chacun des dix doigts, ce qui permettrait de couper dix paquets d'épaisseurs différentes.

3. Cette technique permet de nombreuses variantes; ainsi, au lieu de poser le jeu sur la table, vous pouvez le prendre en mains; cependant, la table possède l'avantage de fournir une contre-pression toujours égale, ce qui n'est pas le cas de la main. C'est d'ailleurs la raison pour laquelle il est recommandé de pratiquer cette technique sur une surface dure plutôt que moelleuse.

4. Vous pourriez bien sûr faire la même chose avec n'importe quel doigt, et couper aussi bien à partir du dessus, du dessous, que du côté du jeu.

Chapitre 44

B. TOURS UTILISANT L'ESTIMATION

1. LES AS DE L'AS!

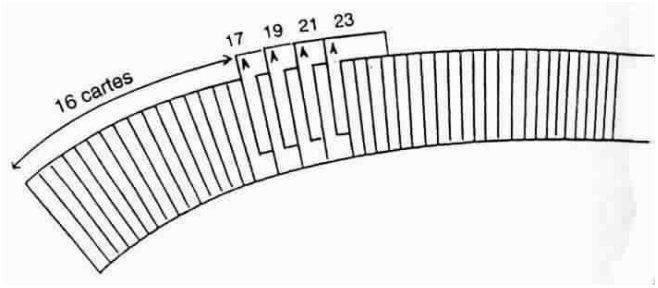
L'idée à la base de cette routine est d'Ed Marlo; bien exécutée, elle impressionne énormément les spectateurs, qu'ils soient profanes ou magiciens. Elle illustre à merveille l'intérêt de l'estimation, insoupçonnable dans ces conditions. Vous aurez peut-être du mal à croire à l'efficacité de la méthode, mais un essai ou deux suffiront pour vous convaincre.

Effet:

Les quatre As sont insérés en différents endroits du jeu qui est mélangé. Le magicien prend une carte quelconque, la lance dans le jeu - et trouve un As! Il retrouve les deux As suivant de la même façon. Pour terminer, la carte quelconque se transforme en As en plein vol!

Déroulement:

1. Les quatre As, mis à contribution dans un tour antérieur, sont sur la table. Sinon, retirez-les simplement du jeu, ou produisez-les d'une manière ou d'une autre. Pour justifier le fait de retirer les as du jeu pour les y perdre de nouveau, vous pouvez dire ceci: *"J'aimerais que vous vérifiiez qu'il n'y a que quatre As dans le jeu, pas un de plus."* Puis, insérez les As en différents endroits et contrôlez-les sur le jeu avec un contrôle multiple. Terminez avec un mélange à la française au cours duquel vous transférez huit cartes quelconques, en deux séquences de quatre cartes, sur les As. Enfin, effectuez un Out-faro à dégagement pour séparer les As par une carte quelconque tout en doublant leur position, moins un. Les As occuperons alors les 17e, 19e, 21e et 23e positions à partir du dessus du jeu. Cette première phase convainc les spectateurs, premièrement que vous n'avez effectivement que quatre As dans le jeu et, deuxièmement, qu'ils sont totalement perdus dans celui-ci après tous les mélanges que vous avez effectués.

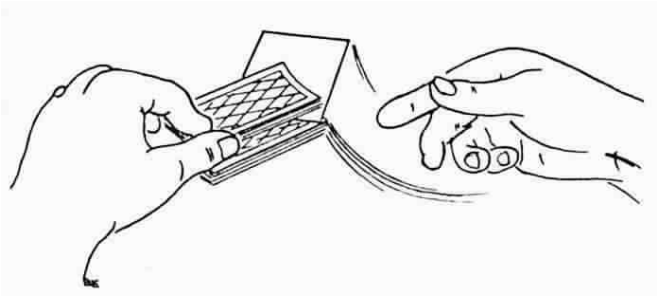


2. Effectuez encore un mélange à la française, en conservant au moins les vingt-trois cartes supérieures en place. Puis, laissez tomber les cartes en cascade de la main droite, en main gauche, en vous arrêtant avant d'avoir dépassé la moitié du jeu; pelez la carte supérieure du paquet en main gauche face en bas sur la table, puis remettez les cartes restées en main droite sur celles en main gauche, ce qui reconstitue le jeu et conserve les as dans leurs positions respectives. La main droite retourne la carte retirée du jeu face en haut (supposons qu'il s'agisse du neuf de cœur) pendant que la gauche pose le jeu sur la table de manière que ses grandes tranches soient parallèles au bord de la table derrière laquelle vous vous trouvez.

3. Nous passons maintenant à la phase cruciale de la routine; peut-être vous semblera-

Chapitre 44

t-elle impossible à réaliser, mais avant de vous faire une opinion, je vous engage à la tester, cartes en main. La main droite prend le neuf de cœur face en bas dans la tenue de la carte boomerang (tome I), pendant que la main gauche tient le jeu dans la position du mélange à la queue d'aronde, et en effeuille les grandes tranches inférieures avec le pouce, de bas en haut. Deux actions ont alors lieu simultanément: premièrement, le pouce gauche arrête l'effeuillage pendant une fraction de seconde, alors qu'il reste une vingtaine de cartes dans la portion supérieure. Deuxièmement, la main droite lance le neuf de cœur dans l'ouverture tenue pas le pouce gauche dans la grande tranche du jeu; dès que la carte est entrée dans l'ouverture, le pouce continue son effeuillage jusqu'au bout. L'impression donnée, c'est que vous avez lancé la carte dans le jeu, au hasard.



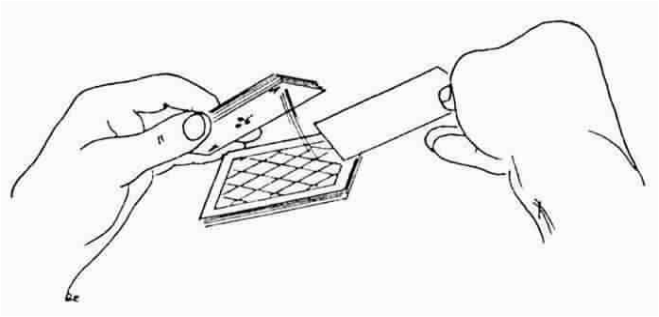
Deux points importants ici: premièrement, le pouce arrête l'effeuillage à une vingtaine de cartes du dessus du jeu, une estimation facile à faire dans la mesure où vingt cartes représentent un peu moins que la moitié, et un peu plus que le tiers. Vous constaterez aussi, l'expérience aidant, qu'il est très facile d'arrêter l'effeuillage à cet endroit, le pouce s'y arrêtant pour ainsi dire spontanément. Mais l'énorme avantage que vous avez pour ce premier As, c'est que vous disposez d'une marge de manœuvre de neuf cartes parmi lesquelles vous pouvez lancer votre neuf de cœur. Vous pouvez me croire sur parole si je vous dis que ce premier As ne pose jamais de problème. Essayez: vous serez vous-même étonné de votre réussite!

Deuxièmement, la mise en scène: il faut que les spectateurs aient l'impression que vous êtes loin du jeu lorsque vous y lancez la carte. Cette illusion est donnée par le jeu avec la distance et la coordination des gestes. Le mieux, c'est d'être debout, bien que rien ne s'oppose à ce que vous soyez assis. Lorsque vous expliquez aux spectateurs que vous allez lancer une carte dans le jeu, prenez le neuf de cœur, et éloignez-vous d'un bon mètre du jeu posé sur la table. Mettez-vous en position de lancer, et gardez cette position pendant quelques secondes - à ce moment, j'effectue toujours la fioriture de la carte boomerang, pour permettre à l'imagination des spectateurs de s'envoler, elle aussi. C'est cette image qui s'imprégnera dans leur esprit. Cela fait, approchez-vous plutôt rapidement de la table et lancez le neuf de cœur dans le jeu comme je l'ai expliqué plus haut - ce geste est également très rapide. Dès que la carte est dans le jeu, résumez la situation: *"J'ai lancé la carte quelque part au hasard dans le jeu."* Joignant le geste à la parole, simulez encore une fois le geste comme précédemment, mais en vous éloignant de nouveau de la table. Ce n'est que maintenant que vous retournez à celle-ci.

Vous allez maintenant montrer que vous avez lancé la carte à côté du premier As. La main droite saisit le neuf de cœur qui dépasse du jeu, et s'en sert pour soulever légèrement la portion supérieure. La main gauche prend celle-ci, de manière à vous permettre de prendre discrètement connaissance de la carte qui se trouve sur la face de ce paquet. Plus loin vous serez du jeu, et plus cette carte à l'œil sera aisée. S'il s'agit d'un As, retournez la main gauche

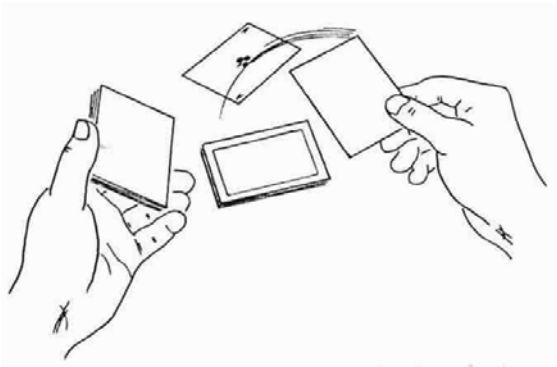
Chapitre 44

avec sa portion paume en haut, amenant l'As également en vue des spectateurs, et lancez-le sur la table avec la main droite.



En revanche, si en soulevant légèrement la portion en main gauche vous voyez qu'il n'y a pas l'As sur la face, retournez lentement la carte supérieure du paquet sur la table: il s'agira d'un As - à condition que vous ayez bien lancé le neuf de cœur dans le bloc de neuf cartes dont j'ai parlé plus haut. Lancez-le face en haut sur la table. Auparavant, vous avez posé le neuf de cœur face en bas sur la table.

Vous allez maintenant préparer le jeu pour la révélation des autres As. Tout en disant: *"Comme vous pouvez le constater, une carte de plus ou une carte de moins, j'aurais raté l'As!"*, montrez la carte inférieure du paquet en main gauche ainsi que la carte supérieure du paquet sur la table, que vous prenez en main droite pour la retourner face en haut (reportez-vous à l'illustration ci-dessous); puis, posez le paquet en main gauche faces en bas sur le paquet sur la table, et pour terminer, posez la carte en main droite face en bas sur le tout. Égalisez le jeu ainsi reconstitué.



Ces manœuvres éliminent d'emblée la solution que tous les As sont ensemble dans un endroit du jeu que vous connaissez; rares sont les spectateurs, qu'ils soient profanes ou magiciens, qui devient qu'ils ne sont séparés que par une seule carte! C'est cela qui est génial dans ce tour.

4. Avant de poursuivre, vérifions l'état des lieux: les As restants se trouvent maintenant en 19e, 21 et 23e position à partir du dessus du jeu faces en bas. Recommencez la phase précédente, en reprenant le neuf de cœur et en le lançant de nouveau face en bas en vingtième position environ à partir du dessus. Montrez l'As, posez-le face en haut sur la table, montrez qu'il n'y a pas d'autre As directement dessus ni dessous, et reconstituez le jeu en posant la carte en main droite sur le tout afin qu'il n'y ait toujours qu'une seule carte entre deux As successifs.

Chapitre 44

5. Vérification:les deux derniers As occupent les 20e et 22e positions à partir du dessus du jeu faces en bas. Recommencez la phase précédente une troisième fois pour retrouver le troisième As. Pendant que la main droite montre que la carte suivante est une carte quelconque, le pouce gauche décale légèrement la carte inférieure du paquet en main gauche, afin de vous permettre de prendre secrètement connaissance de la carte qui se trouve sous elle: ou bien cette carte sera un As, ou bien il s'agira d'une carte quelconque. Si c'est un As, transférez-le sur le dessus du paquet par coupes multiples, et reconstituez le jeu de manière qu'il se retrouve sur celui-ci. En revanche, si vous ne voyez pas l'As, cela signifie qu'il se trouve sur le dessus du paquet resté sur la table, et dans ce cas, il est encore plus facile de reconstituer le jeu de telle sorte que ce dernier As se retrouve dessus.

6. Prenez le jeu faces en bas en main gauche dans la position de la donne. La main droite ramasse le neuf de cœur et le montre pendant que vous dites: *"Peut-être pensez-vous que cela ne marche qu'avec le neuf de cœur, véritable tête chercheuse! Mais je puis vous assurer que cela marche avec n'importe quelle carte."* Sur ce, enfoncez le neuf de cœur quelque part dans le jeu pour l'y perdre, et effectuez un retournement double des deux cartes supérieures. Après avoir nommé la carte visible (par exemple, le valet de pique), retournez la carte double de nouveau face(s) en bas, prenez la carte supérieure en main droite - il s'agit du dernier As -, pendant que la main gauche pose le jeu faces en bas sur la table, dans la même position, qu'avant. *"Non seulement ce valet de pique va retrouver le dernier As, mais en même temps il va changer de place avec lui."* Comme précédemment, effeuillez la grande tranche du jeu avec le pouce gauche jusqu'au milieu du jeu environ, et lancez la carte à ce moment-là, le pouce gauche s'étant arrêté une fraction de seconde pour maintenir une ouverture dans la grande tranche du jeu. Il ne vous reste plus qu'à retourner face en haut la carte fichée dans le jeu pour révéler le quatrième et dernier As!

Dernières réflexions

1. Vous pouvez vous permettre, au cours de ce tour, de rater, votre cible deux, voire trois fois, cela ne fera qu'accentuer l'impossibilité de ce que vous tentez de faire, et faire durer le suspense. Cependant, trois ratés me semblent être un maximum, et davantage nuiraient à l'impact de la routine. Si vous ratez l'As la première fois, vous pouvez dire: *"Comme vous pouvez le voir, la carte peut se ficher n'importe où dans le jeu; mais elle va infailliblement retrouver votre As."* Pour le deuxième raté, vous pourriez dire: *"Vous avez remarqué qu'il ne s'agit pas d'un tour, mais d'intuition."* Et pour le troisième raté: *"Cette expérience nécessite une concentration sans faille: pourriez-vous arrêter de respirer pendant quelques secondes?"*

2. Bien que chaque As semble plus difficile à retrouver que le suivant, parce que la marge de manœuvre diminue, ce n'est pourtant pas tout à fait le cas. Après avoir retrouvé vos deux premiers As, le pouce gauche a gardé le souvenir tactile de l'endroit où il s'est arrêté avec succès, et si les découvertes successives sont menées à un rythme régulier, ce souvenir vous facilitera la découverte du troisième As.

3. On pourrait nommer chaque As avant de le retrouver, mais cela nécessite une précision accrue.

4. Pour le dernier As, plusieurs solutions sont possibles. Je vous ai expliqué celle que j'utilise le plus souvent parce qu'elle me semble apporter la rupture de rythme idéal. Mais rien ne vous empêche de retrouver le quatrième As de la même manière que les trois précédents;

dans ce cas, la marge de manœuvre est moindre, puisque vous ne disposez plus que de deux endroits dans lesquels la carte, entre la 19e et 21e.

Mais vous pourriez également conclure ainsi: après avoir retrouvé et jeté le troisième As sur la table, montrez que ni la carte précédente ni la carte suivante ne sont des As, et transférez la carte pour les trois précédentes. Le dernier As se retrouve ainsi automatiquement en vingtième position à partir du dessus. En posant le neuf de cœur sur le jeu, vous transférez l'As en vingt et unième position. Effectuez encore un mélange à la queue d'aronde suivi de quelques fausses coupes laissant l'As en position, pendant que vous dites: *"Évidemment, pour réussir ce tour, il faut savoir exactement où les As se trouvent, malgré les mélanges et les coupes que l'on fait subir au jeu. Ainsi, je puis vous dire que le dernier As se trouve exactement en dix-septième... non, vingt et unième position à partir du dessus. Tenez, vérifiez vous-même."*

Laissez le spectateur compter lui-même jusqu'à la vingt et unième carte, qu'il retourne face en haut, révélant le quatrième et dernier As.

2. IMPOSSIBLE!

"Impossible!" Voilà ce que diront même certains magiciens pour qualifier ce tour, au cours duquel un spectateur retrouve lui-même sa carte sans que vous sembliez y être pour rien. Ce tour miraculeux combine l'estimation visuelle (avec un raffinement supplémentaire) avec un principe mathématique; ensemble, ils rendent le tour d'une simplicité enfantine et quasi infaillible. La seule chose à faire, c'est d'estimer environ le milieu du jeu.

Effet:

Un spectateur choisit librement une carte dans un jeu préalablement mélangé. Après la remise de la carte dans le jeu, celui-ci est de nouveau mélangé. Ensuite, le spectateur choisit lui-même cinq cartes, dont il élimine quatre: la carte restante est la sienne.

Déroulement:

1. Remettez le jeu à un spectateur en l'invitant à le mélanger et à le couper. Insistez bien sur cette entrée en manière car c'est en grande partie sur elle que repose l'impact du tour.

2. Demandez maintenant au spectateur de poser le jeu faces en bas devant lui sur la table, et de le couper en deux portions approximativement égales. Même pour quelqu'un qui n'a pas l'habitude d'estimer l'épaisseur d'un paquet de cartes, il n'est pas très difficile de couper de manière à obtenir deux paquets plus ou moins égaux; de toute manière, le spectateur dispose d'une marge de manœuvre d'une douzaine de cartes. Cela fait, demandez-lui d'en choisir un pour le mélanger encore une fois. Finalement, dites-lui de regarder la carte que les hasards de son mélange ont transférée sur la face de son paquet, et de la montrer aux spectateurs qui l'entourent, au cas où il l'oublierait. Enfin, dites-lui de remettre son paquet sur celui qui est sur la table et d'égaliser le jeu ainsi reconstitué.

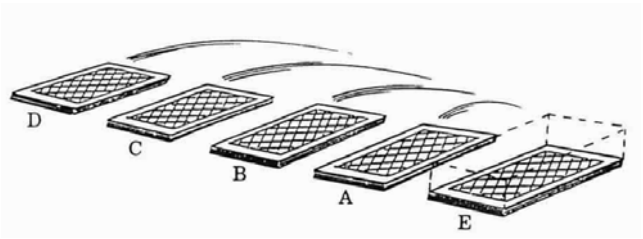
3. Rappelez-lui avant de poursuivre qu'il a lui-même mélangé les cartes, coupé le paquet, et déterminé sa carte par un nouveau mélange, sans que vous soyez intervenu. Ce n'est que maintenant que vous prenez le jeu en mains pour effectuer quelques fausses coupes

Chapitre 44

ainsi qu'un mélange à la queue d'aronde. Bien que ce mélange semble tout à fait ordinaire, c'est en fait le point crucial du tour: tout ce que vous avez à faire, c'est de couper le jeu aussi près du milieu que possible, et de mélanger les deux portions régulièrement l'une dans l'autre. Et cela, croyez-moi, est très facile, même sans regarder ses mains. En plus, vous disposez d'une marge de manœuvre d'une douzaine de cartes. Ne télescopez pas les cartes entièrement à la fin du mélange, mais étalez-les ainsi sur la table, en un long ruban faces en bas, et demandez à un spectateur de les enfoncer les unes dans les autres. Finalement, rassemblez les cartes et égalisez le jeu. Cette subtilité de Tamariz donne au spectateur l'impression qu'il a lui-même mélangé les cartes.

Au lieu d'utiliser un mélange à la queue d'aronde, vous pouvez exécuter un mélange pharaon, pour lequel ni la coupe ni l'imbrication des cartes n'ont besoin d'être parfaites. Le mélange pharaon présente sur le mélange à la queue d'aronde le double avantage de faciliter la coupe au milieu, et de permettre un mélange plus régulier. Je recommande cependant le mélange à la queue d'aronde, immédiatement précédé et suivi d'une série de fausses coupes multiples. Même les spectateurs les plus perspicaces seront incapables de suivre la carte dans ces conditions. Pour terminer, coupez une douzaine de cartes du dessous du jeu dessus. La carte du spectateur se retrouvera ainsi automatiquement parmi les douze cartes supérieures du jeu - je vous laisse trouver vous-même le pourquoi de la chose. Suivez les instructions cartes en mains, en jouant le rôle du spectateur et du magicien, et vous vous étonnerez peut-être vous-même!

Grâce à tous ces mélanges, vous pouvez maintenant affirmer sans vergogne que le spectateur a lui-même mélangé les cartes avant et après le choix de la carte. La phase suivante va vous permettre de déterminer avec précision la position de sa carte, sans pour autant vous en donner l'identité. Pour cela, coupez le jeu en cinq paquets approximativement égaux en procédant de la manière suivante: posez le jeu faces en bas sur la table, un peu à votre droite. Coupez environ le quatre supérieur du jeu à gauche de celui-ci. Puis, coupez une dizaine de cartes du jeu restant et posez ce paquet à gauche du précédent. Coupez encore une fois une dizaine de cartes du jeu, et posez ce nouveau paquet à gauche des précédents. Enfin, coupez environ la moitié des cartes restant dans le paquet à l'extrême droite de la rangée (ce qui reste du jeu primitif) et posez ce dernier paquet à l'extrême gauche de la rangée. L'illustration ci-dessous montre cette division en cinq paquets. La carte du spectateur se retrouve ainsi automatiquement dans le deuxième paquet à partir de l'extrême droite de la rangée (par rapport à vous), c'est-à-dire, dans l'illustration ci-dessous, dans le paquet A.



5. Demandez maintenant au spectateur de passer chaque paquet en revue, en faisant défiler les cartes faces vers lui, et d'en retirer une carte, au hasard, sauf lorsqu'il verra la sienne, qu'il devra prendre. Les cartes retirées sont posées l'une sur l'autre faces en bas sur la table.

Faites en sorte que le spectateur commence son inspection des paquets avec le paquet D, et sa carte se retrouvera alors automatiquement en deuxième position à partir du dessus

dans le petit tas de cinq cartes qu'il aura constitué devant lui sur la table.

6. Reconstituez le jeu et posez-le à l'écart. Demandez au spectateur de prendre en mains son petit paquet de cinq cartes (*"Comme si vous alliez les distribuer"*) pendant que vous récapitulez: *"Vous avez déjà mélangé les cartes avant de choisir la vôtre, et après l'avoir remise dans le jeu. J'aimerais que vous mélangiez les cartes une dernière fois de la manière suivante..."* Sur ce, expliquez-lui la procédure connue sous le nom de "donne australienne", qui consiste à poser la carte supérieure du paquet sur la table, à transférer la suivante sous le paquet, à poser la suivante sous la table, à transférer la suivante sous le paquet, etc., jusqu'à ce qu'il ne lui reste plus qu'une seule carte en main. A ce moment-là, demandez-lui de vous révéler pour la première fois le nom de sa carte, puis de retourner face en haut celle qu'il a en main: c'est la sienne.

Dernières réflexions

1. Le tour est pour ainsi dire automatiquement, mis à part le mélange régulier à la queue d'aronde et la coupe en deux paquets plus ou moins égaux, vous n'avez rien à faire.

2. Ce tour n'est qu'une application parmi d'autres du principe utilisé; en réfléchissant un peu, vous en trouverez d'autres.

3. COÏNCIDENCE MIRACULEUSE

Tout comme dans le tour précédent, la technique que l'estimation mise en oeuvre ici est très facile, puisqu'il suffit de couper un paquet plus épais que celui du spectateur. Le tour est une très légère variante d'un grand classique de la cartomagie intitulé "Une question de crédit et de débit", décrit (entre autres) dans *La Prestidigitation du XXe Siècle*.

Effet:

Le magicien réussit à deviner deux fois de suite le nombre exact de cartes prélevées par un spectateur dans un jeu mélangé. Bien que le principe mathématique sur lequel repose ce tour soit d'une simplicité enfantine, il est tellement bien dissimulé que même les spectateurs les plus perspicaces ne pourront le percer.

Déroulement de la routine:

1. Remettez le jeu à un spectateur pour qu'il le mélange; cela fait, demandez-lui de le poser faces en bas sur la table. Puis, adressez-vous à lui en ces termes: *"Vous venez de mélanger et de couper le jeu; par conséquent, il est impossible à quiconque de connaître l'ordre des cartes dans lequel votre mélange les a placées. J'aimerais maintenant que vous préleviez un petit paquet de cartes du dessus du jeu; vous pouvez en prendre un petit ou un gros, mais il est préférable que vous ne dépassiez pas le quart environ du jeu, sinon le tour traînera en longueur. L'essentiel, c'est que personne, y compris vous et moi, ne connaissent ni le nombre ni l'identité des cartes prélevées."* Ce petit discours préliminaire permet de s'assurer que le spectateur ne prélèvera pas plus du quart environ du jeu. De toute manière, il peut en prélever jusqu'à la moitié s'il le désire, puisque le tour fonctionne quand même dans ce cas. Si le spectateur coupe plus de la moitié du jeu, demandez-lui simplement de remettre

Chapitre 44

ce paquet en place, et d'en couper un peu moins. Mais cela n'arrive presque jamais.

2. Dès que le spectateur est en possession de son paquet, coupez vous aussi un paquet du dessus du jeu restant, en veillant simplement à couper plus de cartes que le spectateur. Peu importe le nombre exact de cartes dont votre paquet dépasse celui du spectateur, l'important c'est que vous en ayez quelques-unes de plus que lui, c'est tout.

3. *"Je vais me retourner; pendant que j'aurai le dos tourné, vous pourrez tranquillement compter vos cartes, mais faites-le sans bruit, afin qu'il me soit impossible d'avoir quelque indication que ce soit sur le nombre de cartes en votre possession. Je compterais les miennes en même temps."* Sur ce, tournez-vous dos au spectateur et comptez vos carte aussi rapidement que possible pour que vous ayez fini de compter les vôtres avant que le spectateur n'ait fini de compter les siennes. Supposons que vous ayez compté vingt-quatre cartes.

4. Refaites face au spectateur: *"Vous avez compté vos cartes et vous vous souvenez de leur nombre exact? Bien. J'ai moi aussi compté les miennes, et leur nombre me permet de vous dire trois choses: premièrement, j'ai au moins autant de cartes que vous; deuxièmement, j'en ai trois de plus que vous; troisièmement, il m'en reste encore assez pour amener le nombre de vos cartes à vingt et une."* Ces trois affirmations, exception faite du nombre de cartes annoncé à la fin, restent identiques lors de chaque présentation du tour. Pour déterminer ce dernier nombre, il suffit de soustraire trois de votre nombre total de cartes; dans notre exemple, trois ôtés de vingt-quatre font vingt et un. C'est tout. Tout le reste est automatique.

5. *"Nous allons compter nos cartes sur la table, à l'unisson."* Chacun de vous compte, à voix haut, ses cartes une à une en un paquet faces en bas sur la table. Supposons que le spectateur en ait quinze. Par conséquent, lorsqu'il aura dit "quinze", toutes ses cartes seront posées en un paquet faces en bas sur la table. A ce moment-la, arrêtez-vous de compter et dites au spectateur: *"Comme vous pouvez le constater, j'ai autant de cartes que vous..."* Marquez un temps d'arrêt de quelques secondes, puis poursuivez: *"...trois de plus..."*en distribuant les trois cartes suivantes en un petit paquet à l'écart, *"...et il m'en reste encore assez pour amener le nombre de vos cartes à vingt et une."* SUr ce, comptez les cartes qui vous restent l'une après l'autre sur le paquet du spectateur, en commençant à compter à seize, jusqu'à épuisement de vos cartes. Comme vous l'aviez prévu, il y aura alors exactement vingt et une cartes dans le paquet du spectateur! Si vous le désirez, vous pouvez permettre au spectateur de les recompter s'il a des doutes quant à leur nombre.

6. Pendant ce temps, prenez tranquillement les trois cartes que vous avez comptées à l'écart, et posez-les sur votre paquet de quinze cartes. En posant ce paquet sur le reste du jeu, prenez discrètement connaissance de la carte qui se trouve sur sa face - supposons qu'il s'agisse du trois de trèfle. Pour reconstituer le jeu, prenez les cartes du spectateur (vingt et une) et posez-les également sur le jeu. Votre carte clé (le trois de trèfle, dans notre exemple) se retrouve ainsi en trente-neuvième position à partir du dessus du jeu reconstitué. (Pour obtenir la position de votre carte clé, il suffit d'additionner le nombre de cartes du spectateur au vôtre, en l'occurrence quinze plus vingt-quatre, ce qui nous donne trente-neuf.) Vous avez ainsi très discrètement préparé la seconde phase du tour, qui devrait en laisser perplexe plus d'un.

7. *"Peut-être pensez-vous que j'ai eu de la chance? Nous allons recommencer. Prélevez un nouveau paquet, peut-être un peu plus gros que la première fois... vous pouvez*

Chapitre 44

aller jusqu'à la moitié ou même un peu au delà." Cette fois-ci, inutile d'estimer le nombre de cartes prélevées par le spectateur; la seule chose à laquelle vous devrez veiller, c'est qu'il ne coupe pas plus de trente-neuf cartes (dans notre exemple); si vous lui tenez le petit discours préliminaire ci-dessus, cela n'arrivera jamais. Il va sans dire que vous vous retournez pendant qu'il s'exécute; mais avant, dites-lui ceci: *"Lorsque vous aurez pris votre paquet, cachez-le en posant une main dessus pour que je puise pas le voir lorsque je referais face à vous."* Supposons que le spectateur coupe vingt-deux cartes cette fois-ci. Refaites face à lui et prélevez à votre tour un paquet sur le jeu restant, en veillant simplement à ce que votre carte clé se trouve dans le paquet coupé. Pour cela, coupez de telle sorte qu'il ne reste que quelques cartes sur la table: ainsi, vous serez sûr que votre carte clé sera parmi les cartes que vous aurez coupées, puisqu'elle était en trente-neuvième position au départ.

8. Comme la première fois, chacun compte ses cartes, en silence, et de préférence en les tenant hors de vue sous la table. A vrai dire, si le spectateur compte ses cartes comme il l'a fait la première fois, vous commencez par faire défiler les cartes faces vers vous, jusqu'à ce que vous arriviez à votre carte clé, le trois de trèfle dans notre exemple. Maintenant en commençant sur la carte clé elle, comptez les cartes qui se trouvent à sa gauche (les cartes étant étalées de gauche à droite et faces en haut entre vos mains). Supposons que vous comptiez dix-sept cartes. Étant donné que le trois de trèfle se trouvait originellement en trente neuvième position à partir du dessus, il vous suffit de soustraire dix-sept de trente-neuf pour connaître exactement le nombre de cartes en possession du spectateur. Dans notre exemple, le résultat de cette soustraction est vingt-deux. Maintenant, ajoutez rapidement les cartes à droite de votre carte clé pour déterminer le nombre total de cartes en votre possession. Supposons que ce nombre soit vingt-cinq.

9. Adressez-vous de nouveau au spectateur (dont vous savez qu'il a vingt-deux cartes): *"J'ai vingt-cinq cartes dans mon paquet... si j'en retire trois..."* - faites-le - *"...j'en aurai exactement autant que vous."* Sur ce, demandez au spectateur de comptez les vôtres, en deux paquets faces en bas sur la table. Effectivement, chacun des paquets est épuisé lorsque vous arrivez au compte de vingt-deux. Une coïncidence vraiment miraculeuse!

Dernières réflexions

Même ceux à qui j'explique le principe de ce tour mettent du temps à le comprendre. Par conséquent, veillez à ce que celui-ci n'ait plus de secrets pour vous avant de le présenter, car lorsque vous l'aurez compris, vous n'aurez plus aucun effort à faire. D'autre part, une fois que vous aurez l'assurance nécessaire, retournez-vous pendant que le spectateur prélèvera son paquet la première fois; il vous sera facile d'estimer le paquet prélevé en fonction des cartes restantes. De toute manière, vous ne courez aucun risque, puisque vous êtes libre de couper autant de cartes qu'il vous plaît - simplement, il vous faudra plus de temps pour les compter.

Chapitre 45

"L'art est un cheminement studieux vers une école buissonnière."
(Robert Mallet)

Chapitre 45 LES REGROUPEMENTS SECRETS DE CARTES

Nous verrons dans ce chapitre des techniques qui permettent de transférer secrètement des cartes d'un endroit du jeu à un autre dans le but de les y regrouper. Par exemple, à la table de jeu, un tricheur se sert de ces techniques pour réunir trois cartes de même valeur (un brelan) sous le jeu, afin de pouvoir ensuite se les distribuer par une donne du dessous. Pour le cartomane, les applications de ces procédés sont encore plus nombreuses: que ce soit dans une phase de préparation ou dans le déroulement même d'un tour, ils permettent de transférer secrètement une ou plusieurs cartes sur le jeu, dessous, ou dans n'importe quel autre endroit prédéterminé.

A. LES REGROUPEMENTS SECRETS DE CARTES

1. La méthode de Ray Grismer

C'est un mélange américain Ray Grismer que nous devons cette technique très économique pour transférer des cartes éparses dans le jeu soit sous celui-ci, soit dessus. De nombreuses techniques de regroupement utilisent des formules mathématiques liées aux positions primitives des cartes à contrôler, et déterminant ainsi le rythme de mélange. La méthode de Grismer repose sur une "formule" facile à retenir, et un seul mélange suffit pour la mettre en oeuvre - en principe. Elle utilise le mélange-enlevage, tel qu'il a été expliqué dans le premier tome de cet ouvrage.

1. Supposons que les cartes que vous voulez regrouper occupent les positions suivantes, à partir du dessus du jeu: 4e, 9e, 12e, et 14e (retournez-les faces en haut afin de pouvoir les suivre). Dans ce cas, vos nombres clés seraient les suivants: 4, 5, 3, et 2, qui correspondent respectivement à la position de la première cartes et aux nombres de cartes nécessaires pour passer de l'une à l'autre.

2. Commencez un mélange à la française en pelant les trois cartes supérieures du jeu en main gauche (vous comptez: "1, 2, 3"). Pendant que vous pelez la carte suivante, la quatrième (vous comptez: "4") - c'est la première que vous voulez contrôler - la main droite reprend les trois premières sous le gros du jeu en main droite. Poursuivez le mélange en laissant retomber les trois cartes sur la quatrième tout en pelant la suivante. Pelez ainsi quatre cartes (vous comptez: "1, 2, 3, 4"), et lorsque vous pelez la cinquième (vous comptez: "5"), reprenez de nouveau toutes les cartes pelées en main gauche sous celles en main droite. Recommencez avec les deux autres cartes. A la fin de ce mélange, vos quatre cartes se retrouveront ensemble sous le jeu.

Points importants

1. Tout compte fait, la seule chose à se rappeler est la suivante: dès que vous arrivez à l'une des positions importantes, les cartes pelées en main gauche doivent être reprises sous le

Chapitre 45

jeu en main droite pendant que la carte importante est pelée en main gauche, comme les autres. La suite du mélange la conserve automatiquement sous le jeu.

2. Le pelage de cartes individuelle jouant un grand rôle dans toutes les méthodes de regroupement, afin d'éviter le risque que des cartes restent collées entre elles, i lest recommandé d'utiliser des cartes neuves qui glissent bien. Pour vous assurer de ne peler qu'une carte à la fois, le jeu en main droite est tenu plus à la verticale que d'habitude, afin de permettre au pouce gauche d'exercer une pression plus forte sur les cartes.

3. Au lieu d'être regroupées sous le jeu, les cartes peuvent l'être sur celui-ci en modifiant très légèrement le mélange: il suffit de décaler d'une carte le moment où a lieu l'enlevage; autrement dit, avant d'être reprise sous le jeu en main droite, le paquet pelé doit d'abord être coiffé de la carte à contrôler.

Chapitre 45

2. Le mélange Lessinout

Cette technique sert à transférer trois cartes, qui se trouvent en trois endroits différents du jeu, sur ou sous celui-ci en trois mélanges. Elle a été mise au point par Ed Marlo; elle est directe et facile à se rappeler, en particulier grâce à l'élimination des cartes en saillie interne et externe, qui formaient la base de nombreuses méthodes antérieures (d'où son titre). Je vous propose ici ma propre version; elle se distingue de celle de Marlo dans le fait que j'ai essayé de camoufler le pelage des cartes individuelles, qu'un spectateur perspicace peut repérer, par un mélange qui précède et termine l'ensemble du processus, amenant ainsi le nombre total de mélanges à cinq.

1. Supposons, pour les besoins de l'explication, que vous vouliez regrouper les trois As qui occupent les 5e, 10e et 15e positions à partir du dessus du jeu. Vos nombres clés, correspondant aux intervalles d'un as à l'autre, seront donc 5, 5 et 5 - ce sont ces trois nombres que vous vous rappelez. Pour suivre les trois As pendant l'explication, retournez-les faces en haut.

2. *Premier mélange*. Commencez en faisant passer, en bloc, les quinze cartes supérieures au moins du jeu, de la main droite dans la main gauche; pelez la carte suivante en la mettant en saillie interne et mélangez librement les cartes restantes sur la carte en saillie. (C'est le premier des mélanges destinés à camoufler les séquences de pelage de cartes individuelles auquel je faisais allusion plus haut.)

Deuxième mélange. Formez une brisure sous la carte en saillie, et faites passer toutes les cartes au-dessus d'elle en bloc dans la main gauche, pendant que vous comptez "1". Pelez les quatre cartes suivantes l'une après l'autre, tout en comptant "2, 3, 4, 5", et jetez les cartes restantes sur les cartes pelées.

Troisième mélange. Pelez les cinq cartes supérieures du jeu l'une après l'autre en main gauche, et jetez les cartes restantes sur elles. L'un des As se retrouve ainsi sous le jeu et l'autre dessus.

Quatrième mélange. Pelez de nouveau les cinq cartes supérieures l'une après l'autre en main gauche, mais cette fois-ci, en prenant simultanément la carte supérieure et la carte inférieure du jeu lors du pelage initial; puis, jetez les cartes restantes sur les cartes pelées.

Il y a maintenant des As sous le jeu, et le troisième est dessus.

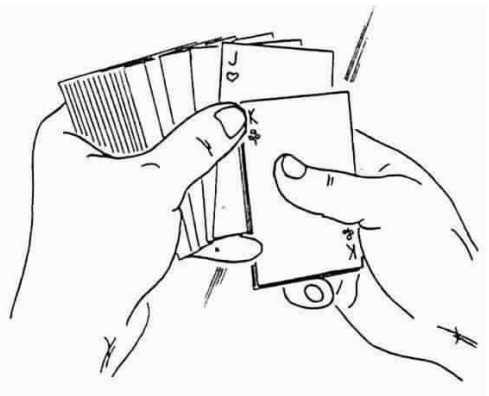
Cinquième mélange. C'est le mélange final destiné à camoufler les séquences de pelage antérieures: exécutez un faux mélange à la française laissant intactes la portion supérieure et la portion inférieure du jeu (tome I). Vous pouvez aussi transférer la carte supérieure sous le jeu, ou les deux cartes inférieures sur celui-ci, de manière à n'avoir plus qu'à contrôler, soit la portion supérieure, soit la portion inférieure lors de ce dernier mélange.

Chapitre 45

3. Le tri par décalage interne

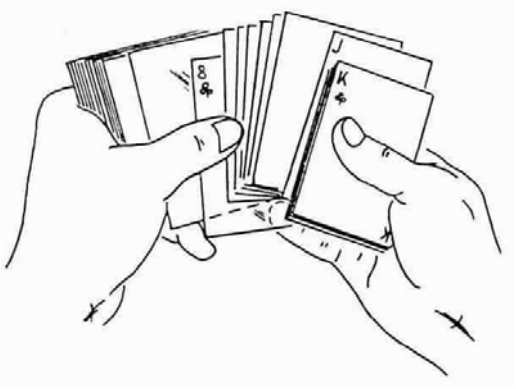
Cette méthode repose sur le principe de la carte en saillie interne. Très flexible, elle permet de regrouper le nombre de cartes que l'on souhaite, qu'il soit petit ou relativement élevé. Pour les besoins de la description, nous supposerons que vous vouliez regrouper les "huit" et les "neuf" secrètement sur le dessus du jeu - c'est la situation préalable pour le tour intitulé "La carte au stop" qui sera expliqué en détail dans la deuxième partie de ce chapitre.

Étalez le jeu préalablement mélangé entre vos mains, faces vers vous, à un angle de 45° environ. Il est probable qu'après avoir fait défiler quelques cartes à peine, vous tombiez sur une de celles que vous cherchez - supposons qu'il s'agisse du neuf de cœur. Le pouce gauche repose sur la carte qui se trouve directement à gauche du neuf de cœur (dans l'illustration, cette carte est le valet de cœur). La main droite décale toutes les cartes qu'elle tient, y compris le neuf de cœur, en bloc entre un et deux centimètres au maximum vers le bas et la gauche. Lorsque vous aurez maîtrisé la technique, ce décalage sera beaucoup plus faible. En même temps, le pouce gauche continue à faire passer les cartes à gauche du neuf de cœur de la main gauche dans la main droite (dans l'illustration, la première carte de cette série est le valet de cœur). Pour le spectateur, aucune cassure de rythme n'est perceptible dans le défilement des cartes de la gauche vers la droite, mis à part le rythme normal avec lequel le pouce fait passer les cartes d'une main dans l'autre.

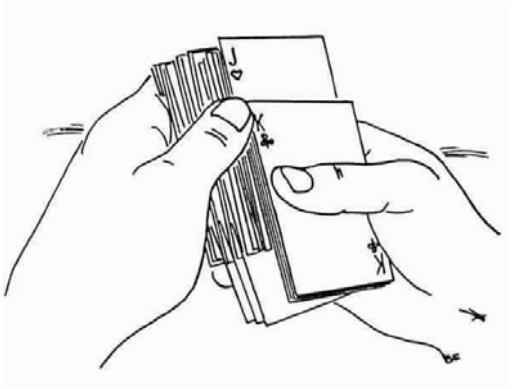


Après avoir fait défiler ainsi quelques cartes de plus, vous arriverez à la deuxième carte que vous cherchez. Supposons qu'il s'agisse du huit de trèfle. Le pouce gauche se pose sur la face de celui-ci et le pousse vers le bas et la droite, plutôt que simplement vers la droite, comme il l'a fait jusqu'à présent avec les autres cartes. En outre, la pulpe du petit doigt droit se pose sur le dos du huit de trèfle, dans la région du coin inférieur droit, et le tire également vers le bas. Le huit de trèfle se retrouve donc au même niveau que le premier bloc mis en saillie. L'illustration est une vue partiellement transparente.

Chapitre 45



Pendant ce temps, le pouce gauche continue à pousser les cartes de la main gauche dans la main droite, au rythme normal, sans qu'aucune rupture sensible ne soit perçue par le spectateur. Recommencez les mêmes manœuvres pour les cartes restantes, jusqu'à ce que vous ayez passé en revue la totalité des cartes. Si parmi les cartes que vous cherchez, il s'en trouve deux ou davantage côte à côte, poussez-les ensemble vers la droite et le bas. En procédant ainsi, vous arriverez finalement à la situation représentée dans l'illustration, où le jeu a été égalisé sur ses grandes tranches. Les cartes à regrouper dépassent de la petite tranche inférieure du jeu.



Basculez maintenant le jeu de droite à gauche, pour qu'il se retrouve faces en bas en main gauche dans la position de la donne; les cartes en saillie ne sont évidemment pas dérangées par ce retournement latéral du jeu. Maintenant, la main droite saisit l'ensemble des cartes en saillie comme pour un mélange hindou. Les cartes peuvent être égalisées un peu si besoin est, afin de faciliter la manœuvre suivante qui consiste à les dégager du jeu. Pour ce faire, le moyen le plus commode est de simuler une coupe, en retirant toutes les cartes en saillie en bloc pour les poser sur le jeu. Mais vous pouvez aussi faire un mélange hindou, ou une série de coupes multiples sur la table. A vous de voir la méthode qui s'intègre le mieux au tour. Quelle que soit celle utilisée, les huit cartes seront alors regroupées sur le jeu.

Chapitre 45

Points importants

1. En principe, le passage en revue des cartes faces vers vous doit être justifié d'une manière ou d'une autre. Voici trois prétextes parmi des douzaines d'autres. 1°) Vous voulez retirer les Jokers du jeu et les poser à l'écart, parce que vous n'en avez pas besoin pour le tour que vous allez faire. Dans ce cas, une bonne précaution à prendre est de couper l'un des Jokers sur le dessus du jeu avant de passer les cartes en revue; 2°) Vous pouvez faire semblant de compter rapidement les cartes pour vous assurer que le jeu est complet, ce qui est parfaitement plausible s'il s'agit d'un jeu emprunté; 3°) Pendant que vous retrouvez une carte choisie par "intuition pure".

2. Si vous ne voulez regrouper que quelques cartes, comme les quatre As, il est préférable d'utiliser une autre méthode, comme le contrôle sous l'étalement. En revanche, dès que le nombre de cartes à regrouper est plus important, la méthode ci-dessus est plus sûre, puisqu'elle permet de contrôler deux cartes (ou davantage) qui sot côte à côte en bloc.

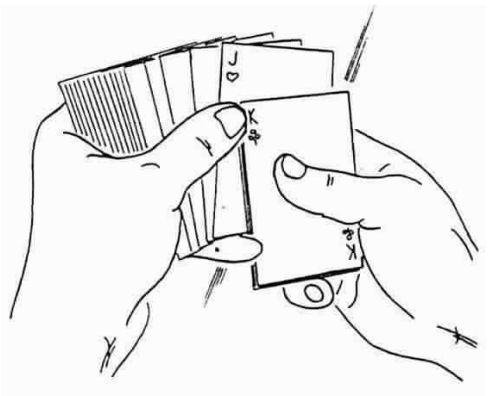
3. Comme j'ai déjà eu l'occasion de le faire remarquer pour la technique du contrôle sous l'étalement, le contrôle des cartes oblige à des changements de rythme, mais ces changements sont minimes et camouflées par le rythme imposé par le pouce gauche, les cartes étant alternativement étalées et rassemblées. Vous pouvez également vous arrêter carrément de temps en temps, regarder le public, et faire une remarque appropriée au prétexte que vous avez invoqué pour passer les cartes en revue. Votre travail est également facilité par le fait que vous voyez toujours les cartes avant qu'elles n'arrivent dans la zone de tri.

Chapitre 45

4. Le tri par décalage interne

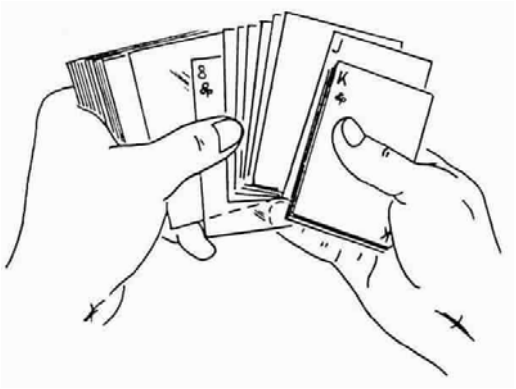
Cette méthode repose sur le principe de la carte en saillie interne. Très flexible, elle permet de regrouper le nombre de cartes que l'on souhaite, qu'il soit petit ou relativement élevé. Pour les besoins de la description, nous supposerons que vous vouliez regrouper les "huit" et les "neuf" secrètement sur le dessus du jeu - c'est la situation préalable pour le tour intitulé "La carte au stop" qui sera expliqué en détail dans la deuxième partie de ce chapitre.

Étalez le jeu préalablement mélangé entre vos mains, faces vers vous, à un angle de 45° environ. Il est probable qu'après avoir fait défiler quelques cartes à peine, vous tombiez sur une de celles que vous cherchez - supposons qu'il s'agisse du neuf de cœur. Le pouce gauche repose sur la carte qui se trouve directement à gauche du neuf de cœur (dans l'illustration, cette carte est le valet de cœur). La main droite décale toutes les cartes qu'elle tient, y compris le neuf de cœur, en bloc entre un et deux centimètres au maximum vers le bas et la gauche. Lorsque vous aurez maîtrisé la technique, ce décalage sera beaucoup plus faible. En même temps, le pouce gauche continue à faire passer les cartes à gauche du neuf de cœur de la main gauche dans la main droite (dans l'illustration, la première carte de cette série est le valet de cœur). Pour le spectateur, aucune cassure de rythme n'est perceptible dans le défilement des cartes de la gauche vers la droite, mis à part le rythme normal avec lequel le pouce fait passer les cartes d'une main dans l'autre.

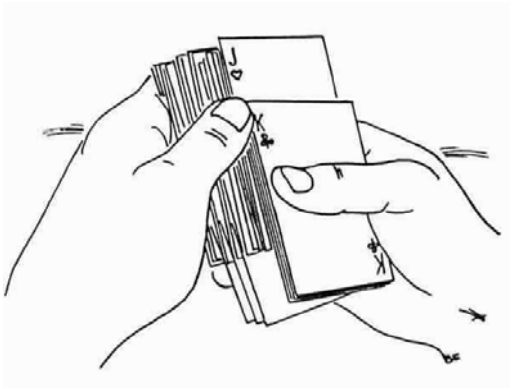


Après avoir fait défiler ainsi quelques cartes de plus, vous arriverez à la deuxième carte que vous cherchez. Supposons qu'il s'agisse du huit de trèfle. Le pouce gauche se pose sur la face de celui-ci et le pousse vers le bas et la droite, plutôt que simplement vers la droite, comme il l'a fait jusqu'à présent avec les autres cartes. En outre, la pulpe du petit doigt droit se pose sur le dos du huit de trèfle, dans la région du coin inférieur droit, et le tire également vers le bas. Le huit de trèfle se retrouve donc au même niveau que le premier bloc mis en saillie. L'illustration est une vue partiellement transparente.

Chapitre 45



Pendant ce temps, le pouce gauche continue à pousser les cartes de la main gauche dans la main droite, au rythme normal, sans qu'aucune rupture sensible ne soit perçue par le spectateur. Recommencez les mêmes manœuvres pour les cartes restantes, jusqu'à ce que vous ayez passé en revue la totalité des cartes. Si parmi les cartes que vous cherchez, il s'en trouve deux ou davantage côte à côte, poussez-les ensemble vers la droite et le bas. En procédant ainsi, vous arriverez finalement à la situation représentée dans l'illustration, où le jeu a été égalisé sur ses grandes tranches. Les cartes à regrouper dépassent de la petite tranche inférieure du jeu.



Basculez maintenant le jeu de droite à gauche, pour qu'il se retrouve faces en bas en main gauche dans la position de la donne; les cartes en saillie ne sont évidemment pas dérangées par ce retournement latéral du jeu. Maintenant, la main droite saisit l'ensemble des cartes en saillie comme pour un mélange hindou. Les cartes peuvent être égalisées un peu si besoin est, afin de faciliter la manœuvre suivante qui consiste à les dégager du jeu. Pour ce faire, le moyen le plus commode est de simuler une coupe, en retirant toutes les cartes en saillie en bloc pour les poser sur le jeu. Mais vous pouvez aussi faire un mélange hindou, ou une série de coupes multiples sur la table. A vous de voir la méthode qui s'intègre le mieux au tour. Quelle que soit celle utilisée, les huit cartes seront alors regroupées sur le jeu.

Chapitre 45

Points importants

1. En principe, le passage en revue des cartes faces vers vous doit être justifié d'une manière ou d'une autre. Voici trois prétextes parmi des douzaines d'autres. 1°) Vous voulez retirer les Jokers du jeu et les poser à l'écart, parce que vous n'en avez pas besoin pour le tour que vous allez faire. Dans ce cas, une bonne précaution à prendre est de couper l'un des Jokers sur le dessus du jeu avant de passer les cartes en revue; 2°) Vous pouvez faire semblant de compter rapidement les cartes pour vous assurer que le jeu est complet, ce qui est parfaitement plausible s'il s'agit d'un jeu emprunté; 3°) Pendant que vous retrouvez une carte choisie par "intuition pure".

2. Si vous ne voulez regrouper que quelques cartes, comme les quatre As, il est préférable d'utiliser une autre méthode, comme le contrôle sous l'étalement. En revanche, dès que le nombre de cartes à regrouper est plus important, la méthode ci-dessus est plus sûre, puisqu'elle permet de contrôler deux cartes (ou davantage) qui sot côte à côte en bloc.

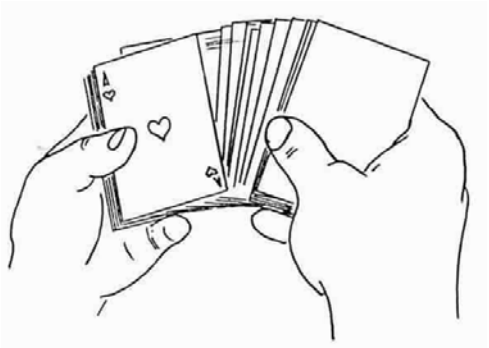
3. Comme j'ai déjà eu l'occasion de le faire remarquer pour la technique du contrôle sous l'étalement, le contrôle des cartes oblige à des changements de rythme, mais ces changements sont minimes et camouflées par le rythme imposé par le pouce gauche, les cartes étant alternativement étalées et rassemblées. Vous pouvez également vous arrêter carrément de temps en temps, regarder le public, et faire une remarque appropriée au prétexte que vous avez invoqué pour passer les cartes en revue. Votre travail est également facilité par le fait que vous voyez toujours les cartes avant qu'elles n'arrivent dans la zone de tri.

Chapitre 45

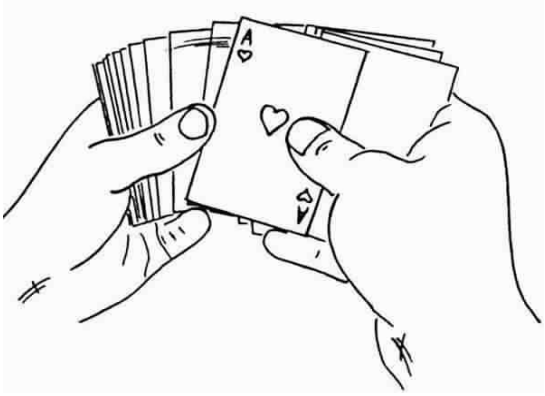
5. La technique derrière l'étalement

De même qu'il existe une technique de contrôle sous l'étalement, il existe aussi en bonne logique une technique de contrôle derrière l'étalement. Elle permet de transférer une ou plusieurs cartes sur la face du jeu pendant que vous le faites défiler avec les cartes faces vers vous. Étant donné que les cartes sont dos au public, celui-ci ne voit pas ce qui se passe. Pour les besoins de l'explication, supposons que vous vouliez regrouper les quatre As sur la face du jeu en passant celui-ci une seule fois en revue.

Le jeu est tenu faces vers vous pour que les spectateurs ne puissent pas voir les faces des cartes. Faites-les passer de la main gauche dans la main droite jusqu'à ce que vous arriviez au premier As, les petits doigts servant de supports aux petites tranches inférieures des cartes. Posez la pulpe du pouce gauche sur la moitié gauche de l'As, et poussez-le, avec les quelques cartes à sa gauche, vers la droite. Dès que le pouce est déplié au maximum, il se replie légèrement, pour que son extrémité puisse se mettre au contact de l'As, et décaler celui-ci de quelques millimètres vers la gauche. En même temps, l'index, le majeur et l'annulaire de la main droite se mettent sur le dos de la carte qui se trouve directement à gauche de l'As, qu'ils tirent un peu vers la droite - ce qui évite de scinder l'étalement. Le pouce gauche tire l'As vers la gauche, et le dégage des autres cartes.



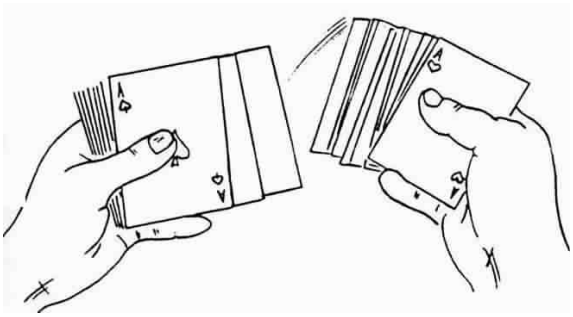
Continuez à faire défiler les cartes tout en faisant passer l'As dégagé à droite, où il est pris sous le pouce de la main droite pour être transféré sur la face du jeu. Dès que le pouce gauche a remis l'As au pouce droit, il continue à étaler les cartes; de même, les doigts de la main droite sur le dos de l'étalement veillent à ne pas interrompre le défilement des cartes. Recommencez les mêmes manœuvres avec les trois As restants.



Les ruptures de rythme, inévitables, peuvent être couvertes de plusieurs façons. 1°) Par

Chapitre 45

l'élasticité de l'étalement (reportez-vous à la technique de contrôle sous l'étalement, tome I); comme les cartes défilent "en accordéon", c'est-à-dire avec l'étalement qui s'ouvre et se ferme en alternance, les changements de rythmes sont automatiquement couverts; 2°) Arrêtez-vous de temps en temps pour faire une remarque au public; ainsi, lorsque le pouce gauche a dégagé l'As de l'étalement en le tirant vers la gauche, la main droite fait un geste; pour cela, elle scinde l'étalement comme le montre l'illustration ci-dessous. Pour reprendre le défilé des cartes, la main droite remet ses cartes à leur emplacement originel, et le processus est repris. La main gauche peut, elle aussi scinder l'étalement de temps en temps et faire un geste, avant de remettre ses cartes dans leur position originelle.



Points importants

1. L'étalement en lui-même a été expliqué en détail dans le tome I de ce cours, sous le titre "L'étalement des cartes entre les mains". Si vous avez des doutes quant à la technique exacte, reportez-vous à cette description de base qui vous permettra peut-être régler quelques problèmes.

2. Il faut éviter de dégager la carte trop brutalement de l'étalement, car cela pourrait alors être vu du côté des spectateurs. Il faut que la carte soit libérée tout en restant parallèle aux autres; pour cela, le petit doigt gauche lui sert de rail sur la petite tranche inférieure. En outre, la condition étalée des autres cartes permet une certaine tolérance, qui peut être augmentée si les premières cartes sont légèrement décalées vers le haut et le bas.

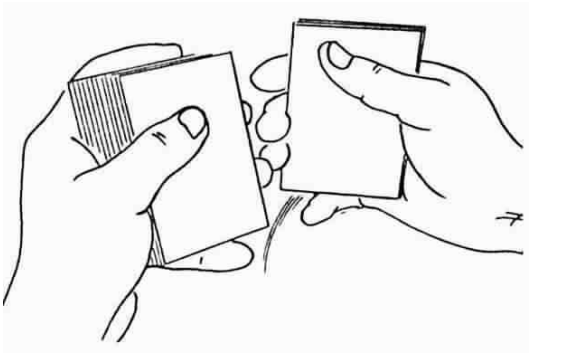
3. Bien que cette méthode soit décrite avec les quatre As, il est préférable de l'utiliser pour transférer une ou deux cartes seulement sur la face du jeu, pas plus.

Chapitre 45

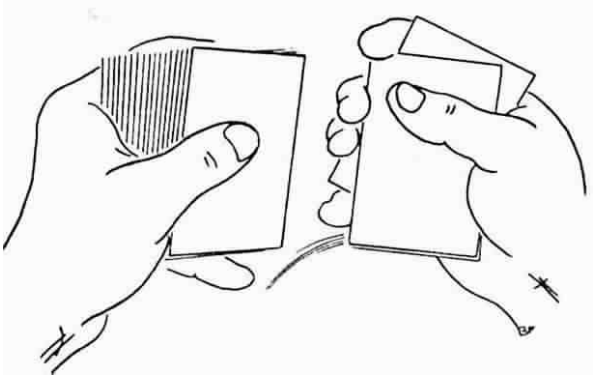
6. La méthode de Lennart Green (GAS - Green Angle Separation)

Cette méthode très ingénieuse a été inventée par le magicien amateur suédois Lennart Green, dont les techniques de manipulation sont toutes marquées d'une touche très personnelle et très particulière. Elle permet, par exemple, de séparer les cartes rouges des cartes noires en passant le jeu en revue une seule fois; ou bien, de grouper toutes les cartes à points d'un côté et toutes les figures de l'autre; ou encore, de séparer les cartes à valeur paire des cartes à valeur impaire, etc. La méthode de Green est à la fois rapide et sûre.

Le jeu est tenu faces en haut en main gauche dans la position de la donne. Supposons que la carte qui se trouve sur la face du jeu soit noire. Le pouce gauche pousse cette première carte à droite, où le pouce droit la positionne dans la main droite exactement comme le montre l'illustration; remarquez entre autres le petit doigt droit sur la petite tranche inférieure de la carte. Faites passer les cartes de cette manière de la main gauche en main droite jusqu'à ce qu'une carte rouge apparaisse sur la face de la portion du jeu en main gauche.



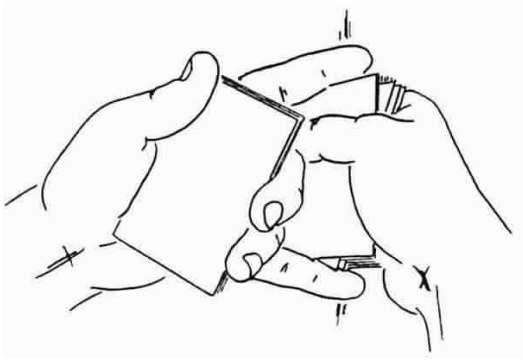
Sans casser le rythme, la carte rouge est également prise dans la main droite, mais dans la position représentée ci-dessous. C'est le pouce droit qui garantit le bon positionnement des cartes. Autrement dit, la main droite garde la même position pendant tout le processus de transfert des cartes de la main gauche en main droite, et seul le pouce est responsable du placement de la carte en fonction de sa couleur. L'index et le petit doigt de la main droite, placés dans les coins formés par les deux groupes de cartes, assurent leur maintien.



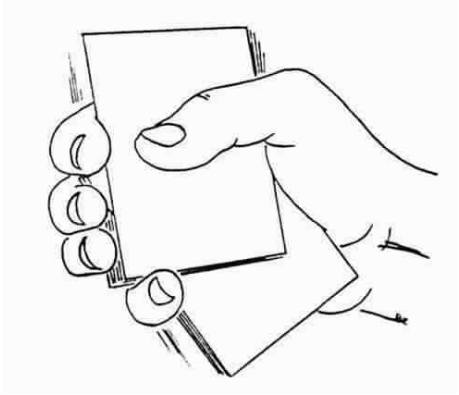
Il est indispensable que les positions des doigts, comme vous avez pu les voir dans l'illustration précédente, soient fidèlement respectées. Pendant que vous entraînerez, vous pourrez égaliser les cartes de temps en temps, en utilisant la technique "en ciseaux" de

Chapitre 45

Lennart Green, où l'index et le petit doigt de la main gauche égalisent les cartes en appuyant sur leurs petites tranches. En public, cette égalisation peu se faire à l'aide de la main droite, qui tapote de temps à autre les petites tranches inférieures des cartes sur la table; mais elle doit être effectuée discrètement, et pas trop souvent.

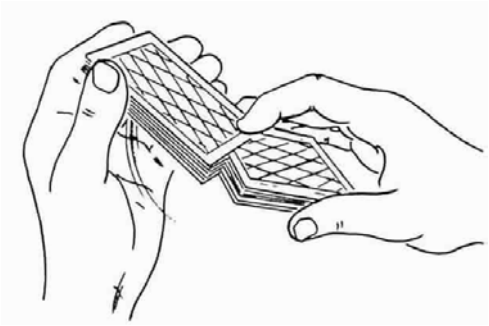


A la fin de ce processus de tri, toutes les cartes se retrouveront dans la main droite, en deux groupes distincts. La phase suivante consiste à les séparer, c'est-à-dire à les dégager l'un de l'autre. Pour cela, le petit doigt droit pousse le groupe de cartes noires vers le haut, en appuyant sur le coin inférieur gauche de ce paquet, alors que l'index droit pousse le groupe de cartes rouges vers le bas, en appuyant sur le coin supérieur gauche de ce paquet. Fondamentalement, ce double mouvement revient simplement à fermer les doigts de la main droite - l'impression est un peu étrange mais pas désagréable.



Basculez maintenant les deux paquets, toujours imbriqués l'un dans l'autre, faces en bas, la main gauche saisissant le paquet de cartes noires par ses grandes tranches près des coins supérieurs pour les tirer vers la gauche, pendant que la main droite, paume en bas, retire le paquet de cartes rouges vers la droite et l'arrière. Les deux paquets sont ainsi dégagés l'un de l'autre, et toutes les cartes rouges se retrouvent d'un côté, et toutes les cartes noires de l'autre. Pour terminer, la main droite peut poser son paquet sur celui de la main droite peut poser son paquet sur celui de la main gauche, dans un mouvement simulant une coupe. Ou bien, posez le paquet en main droite sur lui, pour finir. Mais vous pouvez également mélanger le paquet en main droite sur le paquet en main gauche à l'aide d'un mélange hindou, le dégagement passant dans ce cas pour le premier mouvement du mélange. Lennart Green utilise un faux mélange hindou lorsque l'ordre des cartes ne doit pas être altéré.

Chapitre 45



Points importants

1. Au début du moins, vous aurez intérêt à toujours mettre les cartes noires dans le paquet du haut, et les rouges dans celui du bas. Vous acquerrez ainsi un réflexe qui vous permettra de faire le tri plus rapidement. A propos de rapidité, il faut que vous sachiez que la séparation en deux paquets ne demande qu'une vingtaine de secondes du début à la fin, y compris la désimbrication des deux paquets. Mais rien ne vous empêche de vous arrêter ici et là pour faire une remarque aux spectateurs, et en profiter pour rectifier les positions respectives des paquets en main droite.

2. Avec le temps, vous n'aurez plus besoin de vous concentrer que sur une seule couleur, comme par exemple le noir, et vous pourrez considérer toutes les cartes qui ne sont pas noires comme du "rebut", à mettre de côté (en l'occurrence, en bas).

3. Seule la main droite bouge, pour ainsi dire, la main gauche ne faisant qu'un va-et-vient de très faible amplitude. L'attention des spectateurs est principalement dirigée sur les cartes en main gauche, la main droite se trouvant dans une zone secondaire. La main gauche tient ses cartes verticalement, ou bien légèrement inclinées vers les spectateurs, alors que la main droite peut être tenue à un angle compris entre 45° et 90° par rapport à la verticale. Cette différence dans les positions respectives des mains n'est d'ailleurs pas sans influencer la perception des spectateurs.

4. L'angle formé par les deux paquets en main droite et leur décalage l'un par rapport à l'autre le long de leurs grandes tranches peuvent être réduits au minimum lorsque vous aurez maîtrisé la technique, sans rien lui faire perdre de sa sûreté, au point que même des spectateurs derrière vous ne s'apercevront pas que vous êtres en train de séparer les cartes en deux groupes.

5. Il faut donner au spectateur un prétexte plausible pour faire passer toutes les cartes de la main gauche dans la main droite. Si vous avez emprunté le jeu, il est tout à fait légitime de dire: *"Je suppose que le jeu est complet? Il arrive que des gens utilisent un jeu depuis plusieurs années sans se rendre compte qu'il manque une ou deux cartes!"* Et vous profitez bien sûr du comptage des cartes pour les trier. Mais vous pouvez également le faire sous le prétexte de retirer les Jokers ou les quatre As du jeu. Pour cela, commencez par transférer l'un des Jokers ou l'un des As sur le jeu, de manière à être obligé de passer toutes les cartes en revues avant de les trouver tous. Vous pouvez aussi demander à un spectateur de penser à l'une des cartes qu'il voit pendant que vous les faites défiler de la main gauche dans la main droite: *"Ne me donnez surtout aucune indication - je vais vous montrer toutes les cartes une à une pour que personne ne pense que je mets en avant un groupe de cartes au détriment des autres."*

Chapitre 45

Remarques finales

L'une des meilleures méthodes de regroupement secret des cartes est celle d'Erdnase, expliquée dans le tour intitulé "Trimental" sous forme simplifiée, destinée à regrouper trois cartes. Comme il existe une excellente édition en français du livre d'Erdnase, je me permets de vous y renvoyer pour la méthode originale.

Chapitre 45

B. TOURS UTILISANT LES TECHNIQUES DE REGROUPEMENTS

1. TRIMENTAL

Cette routine est une variante raffinée, mise au point par Juan Tamariz, d'un tour de Louis Zingone décrit dans *La Technique Moderne aux Cartes*. C'est à mon avis l'un des meilleurs tours du livre. Les quelques cartomanes qui l'ont mis à leur répertoire le portent aux nues, car il convient aussi bien à un public de profanes que de magiciens; bref, en un mot comme en cent, c'est un joyau. Bien que l'on puisse utiliser l'une ou l'autre des méthodes de regroupement que j'ai décrites plus haut, j'ai préféré utiliser pour ce tour la technique d'Erdnase, que vous trouverez donc expliquée ici pour trois cartes. Peut-être cette méthode vous semblera-t-elle d'abord plus compliquée que celles que j'ai déjà expliquées, mais il est indéniable qu'elle est à la fois plus trompeuse, plus rapide et plus naturelle que celles-ci.

Effet:

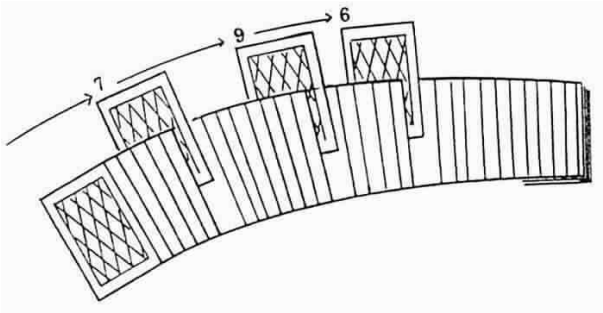
Trois spectateurs prennent chacun connaissance d'une carte en la retirant partiellement du jeu étalé faces en bas sur la table, pour l'y remettre aussitôt. Puis les cartes sont rassemblées, et le jeu est coupé plusieurs fois par les spectateurs. Pour finir, il est mélangé. Puis le magicien emprunte un objet personnel à chacun des trois spectateurs, et les met dans ses poches. Il devine alors non seulement l'identité des cartes choisies, mais les retrouve dans ses poches, chacune en compagnie de l'objet appartenant au spectateur ayant choisi cette carte!

Déroulement de la routine:

1. Remettez le jeu à un spectateur pour qu'il le mélange. Lorsqu'il vous le rend cornez vers le bas le coin inférieur gauche de la carte inférieure du jeu, que vous étalez alors en un long ruban faces en bas, *de droite à gauche* sur la table. L'étalement doit décrire un arc de cercle, et seule la moitié supérieure du jeu doit être étalée - ces deux précautions faciliteront considérablement le déroulement du tour.

2. Demandez à un spectateur assis à votre gauche de glisser une carte hors de l'étalement, sur la moitié environ de sa longueur. Invitez immédiatement un spectateur assis directement en face de vous à en faire autant, ainsi qu'un troisième assis à votre droite. Il semble ainsi naturel et logique que le spectateur le plus à votre gauche retire une carte vers l'extrémité gauche de l'étalement, le second une carte à droite de celle-ci, et le troisième une carte à droite des deux autres (tout cela à votre point de vue). Étant donné que le jeu vient d'être mélangé par un spectateur, et étalé aussitôt sur la table sans que vous y ayez pour ainsi dire touché, ces petites restriction ne soulèveront pas de suspicions. Faites en sorte qu'il n'y ai pas plus d'une douzaine de cartes entre chacune des cartes choisies et la suivante, ce qui devrait être le cas si vous avez pris soin de n'étaler que la moitié du jeu.

Chapitre 45



3. Il faut maintenant que vous déterminiez la position de chacune des cartes à partir du dessus du jeu. Tamariz a trouvé une astuce pour faciliter cette tâche. La position de la première carte est facile à déterminer: il vous suffit de garder l'étalement pendant que le premier spectateur procède à son choix, et de compter les coins des cartes - par leurs grandes tranches - jusqu'à ce que vous arriviez à celle glissée hors du ruban par le spectateur. C'est pour cela que l'étalement à été fait en arc de cercle - pour faire ressortir les coins des cartes. Pendant que les deuxième et troisième spectateurs procèdent à leur choix, ne regardez pas les cartes mais parlez au public ou retournez vous carrément - vous déterminerez les positions de leurs cartes dans quelques instants. Supposons donc que la première carte soit en septième position à partir du dessus. Demandez à chacun des spectateurs de retirer un objet personnel et de la poser sur sa carte. Tout en disant cela, indiquez les cartes du doigt et profitez-en pour déterminer la position de la deuxième carte. Pour cela comptez le nombre de cartes qui la séparent de celle du premier spectateur - supposons qu'elle se trouve en neuvième position après celle-ci; vous vous rappelez donc "9" comme votre deuxième chiffre clé. Pendant que les spectateurs cherchent les objets que vous leur avez demandé de poser sur leurs cartes, vous avez largement le temps de déterminer la position de la troisième carte par rapport à la seconde - supposons qu'elle se trouve en sixième position après celle-ci. Un fois que vous avez ainsi déterminé vos trois chiffres clés (7, 9 et 6 dans notre exemple), répétez-les mentalement comme une espèce de litanie. Lorsque chacun des spectateurs à posé son objet sur sa cartes, retournez-vous et demandez-leur de prendre connaissance de leur carte en la soulevant simplement par sa petite tranche libre, sans la retirer entièrement du ruban. Assurez-vous que les spectateurs ont bien vu et mémorisé leur carte; à toute fins utiles, invitez également leurs voisins à en prendre connaissance. Enfin, cela fait, demandez à chacun d'eux d'enfoncer de nouveau sa carte dans le ruban, pour qu'elles se retrouvent à égalité avec les autres. Supposons que ces cartes soient, de gauche à droite, l'As, le deux et le trois de pique.

4. Refaites face au public: *"Veuillez rassembler les cartes pour que les vôtres soient totalement perdues parmi les autres."* Demandez maintenant à chacun des trois spectateurs de couper le jeu et de compléter la coupe. Ces coupes tromperons même les connaisseurs. Chacun des spectateur est alors invité à reprendre son objet et à le tenir en main droite - sauf les gauchers évidement, qui le tiendrons dans leur main gauche. Cela vous donne le temps, premièrement de repérer la carte cornée et de couper le jeu pour qu'elle se trouve dessous, et deuxièmement, de regrouper les trois cartes choisies sur le jeu. Comme je l'ai déjà dit, vous pouvez utiliser l'une des techniques que j'ai déjà décrites, comme par exemple la méthode Lessinout, ou alors le système d'Erdnase que je vais expliquer maintenant avec trois cartes en positions 7, 9 et 6. Il va sans dire que ces positions seront différentes chaque fois que vous présenterez le tour; aussi vais-je également vous expliquer le principe de base de la méthode d'Erdnase, ce qui vous permettra de l'appliquer à toutes les situations. Pour faciliter cette explication, retournez l'As, le deux et le trois de pique faces en haut dans leurs positions respectives; puis, procédez de la manière suivante.
Tenez le jeu en main droite, dans la position du mélange à la française. Laissez tomber à peu

Chapitre 45

près la moitié supérieure du jeu en main gauche pour commencer le mélange, et pelez la carte suivante en saillie interne sur le paquet; mélangez les cartes restantes librement sur la carte en saillie. Bien que ce premier mélange ne fasse pas vraiment partie du processus de regroupement des cartes, il transfère le bloc de cartes dans lequel se trouvent les cartes à regrouper au milieu du jeu, ce qui est le premier avantage du système d'Erdnase.
Cela fait, formez une brisure sous la carte en saillie, et mélangez librement jusqu'à la brisure. Pelez maintenant les sept cartes suivantes (c'est-à-dire le nombre correspondant à votre premier chiffre clé) une à une sur les cartes en main gauche, et mettez la dernière, c'est-à-dire la septième, en saillie interne. Pelez les neuf cartes suivantes (le deuxième chiffre clé) une à une sur la carte en saillie, en mettant la dernière, c'est-à-dire la neuvième, en saillie externe. Enfin, pelez les cinq cartes suivantes (c'est-à-dire *une de moins* que le chiffre clé), et jetez les cartes qui vous restent en bloc sur celle en main gauche. Si vous ne vous êtes pas trompé, la carte qui se trouvait originellement dans la position correspondant au chiffre clé 6 est maintenant sur le dessus du jeu, celle correspondant au chiffre 9 est en saillie externe, et celle correspondant au chiffre clé 7 en saillie interne. Formez une brisure au-dessus de la carte en saillie externe avec le majeur droit, et une brisure sous la carte en saillie interne avec le pouce droit. Faites passer en main gauche toutes les cartes au-dessus de la brisure tenue par le pouce droit dans le premier mouvement du mélange suivant, en décalant la carte supérieure de ce paquet (le trois de pique dans notre exemple) en saillie interne avec le pouce gauche. Pelez la carte suivante (le deux de pique) sur les cartes en main gauche, puis toutes les cartes au-dessus de la brisure tenue par le majeur, et mélangez librement les cartes restantes sur les cartes en main gauche. Formez une brisure sous la carte en saillie, et transférez toutes les cartes sous la brisure sur le jeu. Les trois cartes choisies sont maintenant sous le jeu, la carte de face étant celle du spectateur à votre droite, la suivante celle du spectateur en face de vous, et la troisième à partir du dessous celle du spectateur à votre gauche.

5. Pour couvrir se mélange, qui peu paraître long et compliqué à la lecture, mais qui en fait ne dure qu'une vingtaine de secondes, faites un petit commentaire à chacun des spectateurs, inspiré de ceux des horoscopes. *"Il est évident que vous n'avez pas choisi vos objets au hasard, pas plus que vos cartes d'ailleurs. Je pense même qu'il existe un rapport certain entre votre personnalité, les objets, et les cartes que vous avez choisies."* Tout en parlant, transférez la carte inférieure sur le jeu et prenez-en secrètement connaissance. Chaque fois que vous avez fait un commentaire à un spectateur, demandez lui de mettre son objet dans l'une de vos poches. Le spectateur à votre gauche met le sien dans la poche extérieur gauche de votre veste, celui du milieu dans la poche intérieure droite, et celui de droite dans la poche extérieure droite. Vous "devinez" maintenant les cartes l'une après l'autre, après avoir pris connaissance des deux cartes inférieures du jeu, avec par exemple la méthode de "L'égalisation totale". Pour prendre connaissance des deux cartes inférieures par ce procédé, il suffit de décaler légèrement la carte de face et exposer ainsi l'index de la carte suivante.

6. Mettez à profit la surprise créée par l'identification incompréhensible des cartes des spectateurs pour empalmer les deux cartes inférieures en main gauche. Mettez cette main dans la poche extérieure gauche de votre veste, laissez-y les deux cartes empalmées, et rendez son objet au spectateur à votre gauche. Pendant ce temps, la main droite empalme la carte supérieure du jeu à l'aide de l'empalmage d'une main, en posant le jeu sur la table. Mettez la main droite dans la poche extérieure droite de votre veste, laissez-y la carte empalmée, et rendez son objet au spectateur à votre droite. Vous semblez avoir oublié dans quelle poche le spectateur du milieu a mis son objet, et vous commencez par vérifier dans les deux poches extérieures de votre veste, la main gauche fouillant dans la poche gauche et la main droite dans la poche droite. La main gauche empalme la carte du côté extérieur (le deux de pique),

Chapitre 45

qui est celle du spectateur du milieu. C'est maintenant seulement que vous semblez vous rappeler que l'objet du spectateur se trouva dans la poche intérieure droite de votre veste. la main droite, vide, tient la pan de la veste ouverte, pour permettre à la main gauche de plonger dans la poche intérieure, où elle laisse la carte empalmée, et prend l'objet qu'elle rend au spectateur du milieu. Tout cela doit être coordonné de telle manière que vous devinez l'identité de sa carte, et que vous lui rendez son objet pendant que vous dites: *"Il est tout à fait clair pour moi que votre objet indique sans l'ombre d'un doute que vous avez pris le valet de cœur. Permettez-moi de vous le rendre."*

7. Maintenant, alors que le tour semble terminé, vous allez montrer que vous avez encore plus d'un tour dans votre sac - si l'on peut dire! Interrompez les applaudissements en disant: *"Un instant, mesdames et messieurs. Ce n'est pas tout! Il y a une telle affinité entre vos objets et vos cartes que celles-ci se sont transportées dans les poches mêmes dans lesquelles se trouvaient vos objets."* Après avoir montré sans l'ombre d'un doute que vos mains étaient vides, il ne vous reste plus qu'à produire les cartes une à une de leur poches respectives pour les poser faces en haut devant les spectateurs qui les ont choisies.

Dernières réflexions

1. Cette routine est géniale à tous points de vue, mais pas facile. J'ai expérimenté d'autres méthodes permettant de déterminer les position des cartes dans le jeu. Par exemple, on pourrait demander aux spectateurs d'en prendre connaissance avec la technique du "coup d'œil", ce qui simplifierait considérablement les comptages, puisqu'il suffirait de compter les cartes que l'on laisse échapper jusqu'à ce que le premier spectateur vous arrête, puis jusqu'à la carte du deuxième, etc. Il suffirait ensuite de garder une brisure au-dessus de la dernière carte, et de mélanger toutes les cartes au-dessus de cette brisure sous le jeu pour transférer la carte du troisième spectateur sur celui-ci. Maintenant, on peut contrôler les autres cartes avec la méthode Lessinout, par exemple.

2. L'idée de faire intervenir des objets appartenant aux spectateurs non seulement donne un sens au tour, mais en plus vous permet de déterminer les positions respectives des cartes en toute tranquillité, et couvre les mises en poche des cartes choisies. En outre, le fait de demander aux spectateurs de mettre eux-mêmes leurs objets respectifs dans vos poches leur permet de vérifier que celles-ci sont vides. ce qui élimine d'emblée la solution de cartes duplicata. Tous les objets qui peuvent se trouver normalement dans les poches de quelqu'un conviennent: clé, briquets, boîte d'allumettes, mouchoir, stylo,etc.

3. Vous pouvez bien sûr utiliser d'autres méthodes que celles que j'ai expliquées pour toutes les phases de la routine; par exemple, les cartes peuvent être contrôlées toutes les trois sur le jeux, ou deux dessus et une dessous, et empalmées à votre convenance - c'est l'occasion ou jamais de mettre en pratique tout ce que vous avez appris dans le chapitre consacré aux empalmages!

4. Ce tour, fondamentalement un tour de table, convient aussi pour le salon, voire la scène. Pour une présentation sur scène, demandez à trois spectateurs de venir vous rejoindre, et donnez-leur un paquet de cartes à chacun. Après avoir remis son paquet au premier spectateur, demandez-lui de prendre connaissance de la carte inférieure de celui-ci; procédez de même avec les deux autres spectateurs. Il ne vous reste plus qu'à remettre les paquets l'un sur l'autre et le tout sur le jeu, et vous voilà prêt pour la phase du regroupement.

Chapitre 45

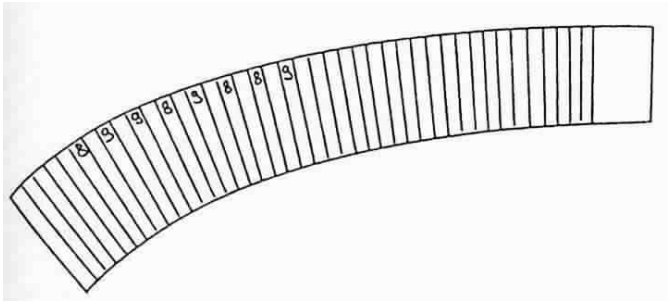
Pour connaître le nombre de cartes qui composent les paquets des spectateurs, comptez-les au fur et à mesure que vous les faites passer par groupes de deux ou trois de la main gauche en main droite.

2. LA CARTE AU STOP

Par "carte au stop", on entend un tour au cours duquel les cartes sont distribuées une à une sur la table, soit pas le magicien, soit par le spectateur lui-même, jusqu'à ce qu'un spectateur arrête la distribution en disant "Stop!". Évidement, la carte sur laquelle la distribution est arrêtée se révèle être la carte choisie. Étant donné ces conditions, certaines restrictions sont toujours indispensables à la réussite du tour, et cela ne se passe jamais aussi simplement et directement que vous venez de le lire (ce serait trop beau!) La version que voici utilise dans sa phase préparatoire le regroupement par décalage interne et le mélange pharaon partiel à dégagement pour effectuer en quelques secondes un arrangement qui demanderait beaucoup plus de temps sans ces techniques. Même si vous êtes obligé de vous y reprendre à plusieurs fois avant de réussire votre mélange pharaon (partiel), cela n'est pas très grave dans la mesure où cela passe avant le début du tour proprement dit. Quand à l'effet, c'est un modèle de clarté comme vous allez le constater.

Déroulement de la routine:

1. Pour commencer, il faut que vous transfériez secrètement tous les "8" et les "9" sur le dessus du jeu. Cela fait, effectuez un mélange pharaon partiel à dégagement pour alterner les "8" et les "9" (qui sont dans n'importe quel ordre) avec des cartes quelconques. Pour terminer, transférez encore cinq cartes quelconques sur cet arrangement à l'aide d'un mélange à la française avec carte en saillie. Ainsi, de la sixième à la vingtième cartes, toutes celles occupant des rangs impairs sont des cartes quelconques, et toutes les autres des "8" et des "9". Voilà la préparation.



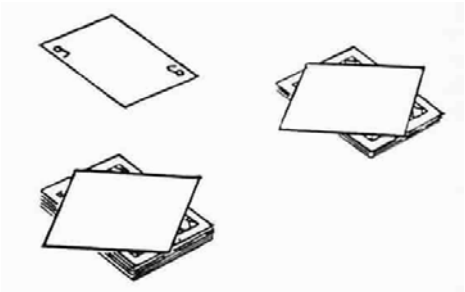
2. Posez le jeu devant le spectateur et invitez-le à couper environ la moitié supérieure du jeu... *"ou un peu moins, car je vais utiliser le reste pour vous montrer quelque chose d'intéressant."* Cela fait, demandez-lui de choisir l'un des deux paquet constitués. S'il choisit celui qui constituait originellement la position supérieure du jeu, posez-le devant lui en disant: *"Ceci sera donc votre paquet, et l'autre est pour moi."* S'il choisit le paquet qui constituait originellement la moitié inférieure du jeu, dites: *"Très bien. Choisissez maintenant une carte dans ce paquet. Quand à l'autre, celui que vous n'avez pas choisi, nous le mettons de côté pour l'instant."* Ainsi, quel que soit le paquet choisi par le spectateur, vous lui faites choisir une carte dans celui qui constituait au départ la portion inférieure du jeu, alors que l'autre est posé intact, soit devant lui, soit provisoirement de côté. Avant de faire choisir une carte par le

Chapitre 45

spectateur, vous pouvez lui demander de mélanger le paquet, encore une fois. Puis prenez-le en mains et étalez les cartes pour en faire choisir une, en décalant la huitième à partir du dessus légèrement vers le bas. Pendant que le spectateur prend connaissance de la carte qu'il a choisi et la montre à ces voisins, refermez l'étalement en gardant une brisure sous la carte en saillie avec le petit doigt gauche. C'est maintenant un jeu d'enfant que de faire remettre la carte du spectateur en neuvième position à partir du dessus. Vous pouvez, par exemple, utiliser "La technique crocodile" ou le forçage à l'effeuillage. Cela fait, posez le paquet contenant la carte su spectateur à l'écart.

3. Demandez à un deuxième spectateur de prendre l'autre portion du jeu (celle qui contient votre arrangement). Invitez-le à distribuer les cartes une à une en un paquet faces en bas sur la table; lorsqu'il à donné les quatre premières cartes, dites lui qu'il peut s'arrêter quand bon lui semble. Ne lui dites pas qu'il peut s'arrêter *sur* n'importe quelle carte, car cela pourrait ce retourner contre vous; dites-lui simplement qu'il peut arrêter la distribution à *n'importe quel moment. Pendant* qu'il s'exécute, comptez silencieusement les cartes. Étant donné que vous savez que votre arrangement commence avec la sixième carte, et qu'ensuite toutes les cartes occupant des position paires sont des "8" ou des "9", il vous sera facile de savoir si la carte supérieure du paquet qu'il a distribué sur la table est un "8" ou un"9", ou bien une carte quelconque, auquel cas le "8" ou le "9" sera la carte supérieure du paquet qu'il n'a pas encore distribué.

4. Quel que soit le cas, invitez-le à poser *"la carte sur laquelle il s'est arrêté"* - c'est-à-dire le "8" ou le "9" dont vous connaissez l'emplacement - face en bas sur la table, et rendez-le attentif au fait qu'il aurait pu s'arrêter à n'importe quel autre endroit, et par conséquent, *sur n'importe quelle autre carte* (oui, maintenant que le danger est passé, vous pouvez utiliser cette expression!) Ce disant, retournez face en haut la carte de part et d'autre de cella "sur" laquelle le spectateur s'est arrêté, montrant ainsi deux cartes aux valeurs quelconques et différentes, en tout cas autres que des "8" ou des "9". Enfin, demandez au spectateur de retourner la carte "sur" laquelle il s'est arrêté face en haut. Vous aboutissez ainsi à la situation représentée par l'illustration ci-dessous. Supposons qu'il s'agisse d'un "9".



5. Demandez au premier spectateur de reprendre le paquet dans lequel se trouve sa carte, et de compter jusqu'à la neuvième, qu'il garde en main face en bas. Puis, invitez-le à vous révéler l'identité de sa carte, et enfin à retourner la carte qu'il tient en main face en haut: c'est la sienne! Il va de soi que si la carte indicatrice avait été un "8", vous lui aurez demandé de compter huit cartes sur la table, et de retourner la suivante.

Dernière réflexions

1. Richard Vollmer, qui m'a montré il y a très longtemps le tour que vous venez de lire, y a ajouté depuis la subtilité suivante: au lieu de ne regrouper que les "8" et les "9" sur le

Chapitre 45

jeu au début, il y ajoute les “6” et les “7”. Comme dans la version ci-dessus, ces seize cartes peuvent être dans n’importe quel ordre. Puis, alternez-les avec des cartes quelconques en effectuant un mélange pharaon partiel à dégagement. Vous disposez ainsi d’un arrangement de *trente et une* cartes, et vous n’avez plus besoin de restreindre la coupe du spectateur: il vous suffit de lui dire de couper le jeu en deux paquets à peu près égaux. Après lui avoir forcé la portion inférieure, dans laquelle il choisit une carte, vous la contrôlez non plus en neuvième position comme dans la version ci-dessus, mais en septième. Maintenant. l’autre spectateur distribue les cartes et s’arrête quand bon lui semble; grâce à l’arrangement, il peut déjà s’arrêter sur la première, s’il le désire, et allez jusqu’à la fin! Comme dans la version ci-dessus, vous lui forcez alors une des cartes importantes de votre arrangement, c’est-à-dire, un “6”, un “7”, un “8” ou un “9”. Puis, procédez comme suit.

-Si la carte retournée par le spectateur est un “6”, demandez lui de compter six cartes dans l’autre paquet, et de retourner la suivante.

-Si c’est un “7”, le spectateur compte jusqu’à la septième, qu’il retourne.

-Si c’est un “8”, comptez vous-même les cartes, mais en les prenant par groupes de deux, que vous posez l’un sur l’autre sur la table. Égalisez ce petit paquet, demandez au spectateur de vous révéler l’identité de sa carte, et dites-lui de retourner la carte supérieure du paquet que vous avez distribué sur la table: c’est la sienne.

-Si c’est un “9”, faites la même chose, mais en distribuant les cartes par groupes de trois.

Comme précédemment, la carte supérieure du paquet distribué sera celle du spectateur.

2. Une autre solution, également imaginée par Vollmer, consiste à n’utiliser que les “8”, “9” et “10”. Dans ce cas, vous ne disposez que d’une marge de manœuvre de vingt et une cartes, mains vous verrez que c’est bien suffisant la plupart du temps. La carte du spectateur est alors contrôlée en neuvième position (comme dans la version de base) et retrouvée soir par comptage par paires, pour un “10”. Cette solution est peut-être préférable dans la mesure où vous n’avez qu’un risque sur trois de faire un “faux” comptage. alors que dans la variante précédente, ce risque est d’un sur deux.

Chapitre 46

"Certains sont magiciens de naissance; d'autres le deviennent; d'autres louent les services d'un agent de publicité."
(John Northern Hilliard)

Chapitre 46 LES MÉLANGES CLASSIFICATEURS

Les techniques servant à placer des cartes dans des positions précises dans le jeu, c'est-à-dire à les classer, proviennent de l'arsenal du tricheur. Leur utilité première réside donc, en ce qui nous concerne, dans leur application aux démonstrations de tricherie, mais elles peuvent aussi être utiles en d'autres occasions, comme par exemple pour les effets d'épellation. La plupart des systèmes que nous allons voir ont pour but de classer plusieurs cartes de manière que l'intervalle qui les sépare soit le même pour toutes (4e, 8e, 12e, 16e par exemple), ce qui est particulièrement utile dans les démonstrations de tricherie, évidemment. Mais ces méthodes sont assez flexibles pour permettre le choix de la position de chacune des cartes, ainsi que l'intervalle qui sépare deux cartes successives, et répondre ainsi à tous les besoins.

A. LES MÉLANGES CLASSIFICATEURS

1. Le mélange classificateur d'Erdnase

Il n'est guère plus possible de nos jours d'utiliser un mélange classificateur fondé sur le mélange à la française pour tricher au jeu, puisque ce mélange a pour ainsi dire été détrôné au profit du mélange à la queue d'aronde, qui a l'air plus honnête. Pour le magicien, en revanche, la situation n'est pas la même, et le mélange à la française peut être utilisé en toute confiance dans la mesure où c'est ce type de mélange qui est effectué par les profanes, presque à l'exclusion de tout autre. Cette remarque est encore plus valable pour les pays européens, où le mélange à la queue d'aronde est encore considéré par la grande majorité des gens comme un procédé plus ou moins exotique.

Dans son meilleur ouvrage, Erdnase explique différentes formules pour classer deux, trois, quatre ou cinq cartes. Cependant, pour en faciliter l'apprentissage, l'expert Terry Roses recommande de limiter la formule au cas de cinq cartes, et d'apprendre celle-ci par cœur. Bien que d'autres systèmes aient été mis au point depuis, dont le déroulement semble être plus simple (voir par exemple le système au pelage simultané ou celui de Lane, ci-dessous), tous les experts sont d'accord (pour une fois!) pour dire que celui d'Erdnase reste de lion le meilleur de tous. En effet, aucun autre système ne donne une aussi bonne répartition des séquences de pelage, interrompues par des séquences de mélanges véritables.

Pour apprendre le système d'Erdnase dans les meilleures conditions, nous allons nous en servir pour mettre en place les cinq cartes d'une main de poker de manière qu'elles tombent dans la main du donneur dans une partie à cinq joueurs. La seule variable étant le nombre de joueurs, toutes les formules seront suivies d'une parenthèse renfermant le cas général, dans lequel le nombre de joueurs sera représenté par x. Cette formule est une simplification de la formule originale d'Erdnase, mise au point par Darwin Ortiz.

Chapitre 46

L'As, le roi, la dame et le valet de cœur sont sur le jeu dans cet ordre à partir du dessus, et le dix de cœur sur la face. Pour mieux suivre les pérégrinations des cartes au cours des mélanges successifs, retournez-les faces en haut.

1. *Premier mélange.* Laissez tomber la moitié supérieure environ du jeu en main gauche dans le premier mouvement du mélange. Une fraction de seconde avant que la main droite n'entame don deuxième mouvement, le pouce gauche décale en saillie interne la carte supérieure du paquet en main gauche (en l'occurrence, l'As de cœur). Pelez les huit cartes suivantes une à une sur l'As de cœur (2x - 2), et mettez la carte suivante en saillie externe. Mélangez les cartes restantes sur le tout, en veillant à ce que la dernière carte (en l'occurrence, le dix de cœur) se retrouve sur le jeu reconstitué.

2. *Deuxième mélange.* La main droite soulève l'ensemble des cartes sous la carte en saillie externe, pendant que le pouce droit forme une brisure sous la carte en saillie interne et la maintient. Pelez une à une quatre cartes sur le dix de cœur visible (x - 1), jetez toutes les cartes su le dix au-dessus de la brisure sur les cartes en main gauche, pelez la carte suivante (le roi de cœur) normalement, et pelez la suivante (la dame de cœur) en la mettant en saillie interne; pelez encore neuf cartes l'une après l'autre (2 x - 1), puis la carte suivante, que vous mettez en saillie externe; terminez en mélangeant librement les cartes qui vous restent en main droite sur le tout.

3. *Coupe intermédiaire.* Coupez l'ensemble des cartes sous la carte en saillie interne, et jetez-les en bloc sur le jeu.

4. *Troisième mélange.* Soulevez l'ensemble des cartes sous la carte en saillie externe, pelez individuellement les quatre cartes supérieures de ce paquet (x - 1) sur celui en main gauche, c'est-à-dire sur le roi de cœur. Mettez l'extrémité du pouce sur la grande tranche supérieure du paquet restant en main droite, et faites glisser sur les cartes en main gauche, en bloc, toutes les cartes du paquet en main droite à l'exception de la dernière (la dame de cœur) qui est jetée sur le tout.

5. *Quatrième mélange.* Laissez tomber à peu près la moitié supérieure du jeu en main gauche dans le premier mouvement, et pelez les quatre cartes suivantes (x - 1) une à une sur ce paquet; pelez la carte suivante en la mettant en saillie interne, et mélangez librement les cartes restantes sur le tout. Sous-coupez toutes les cartes sou la carte en saillie, et jetez-les en bloc sur le jeu; ou bien, formez une brisure sous la cartes en saillie avec le pouce droit, et mélangez librement toutes les cartes au-dessus de cette brisure sous le jeu.

Si vous distribuez les cartes en cinq mains de cinq cartes chacune, comme pour une partie de poker, la quinte floche se trouvera dans la vôtre.

Points importants

1. Vous aurez tort de croire que ce système est d'une effroyable complexité. En fait, si vous savez peler des cartes, et si vous avez maîtrisé les techniques de la saillie interne et externe, une demi-douzaine d'essais suffiront pour le mémoriser. Au bout de quelques jours, vous pourrez effectuer les différents mélanges sans réfléchir - je suis sûr que le comptage Elmsley vous a demandé plus de travail, non? Cependant, le système d'Erdnase est une technique comme les autres qui demande un apprentissage, même si la formule sur laquelle elle repose est mathématique. Si vous essayez de comprendre ce qui se passe au cours des

Chapitre 46

différents mélanges, non seulement vous pourrez les mémoriser plus facilement, mais en plus vous serez plus motivé pour les apprendre.

2. Ce qui est vrai pour toutes les autres techniques l'est particulièrement pour celle-ci: au commencement, effectuez chaque mélange lentement, pour ne courir aucun risque d'erreur. N'hésitez pas à bien décaler les cartes que vous mettez en saillie. Lorsque vous aurez compris et appris le déroulement dans sa totalité, passez à la vitesse normale et diminuez les décalages des cares en saillie.

3. Dès le début, habituez-vous à faire les mélanges sans regarder vos mains. Avec le temps, vous pourrez les effectuer tout en parlant, et si cela vous semble difficile, construisez des phrases de telle sorte qu'elles soient accordées au rythme du mélange, autrement dit, que les syllabes qui les composent correspondent aux mouvements de pelage effectués. Lorsque vous aurez mis ces phrases au point, utilisez toujours les mêmes; étant donné que vous n'aurez jamais besoin de ce système plus d'une fois au cours d'une séance, personne ne s'en apercevra.

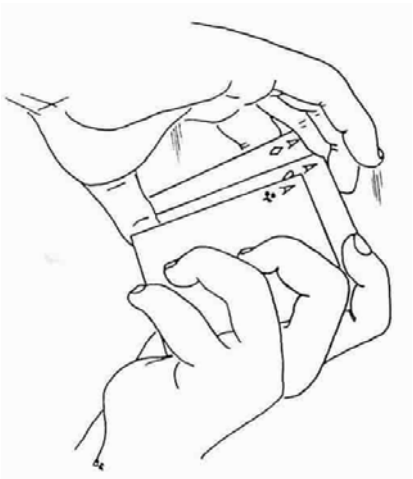
4. Exécuté à la vitesse normale, le mélange classificateur Erdnase dure tout au plus une vingtaine de secondes. C'est à peu près le temps nécessaire pour mélanger vraiment un jeu.

Chapitre 46

2. Le système du pelage simultané

Jadis, cette technique était beaucoup utilisée à la table de jeux; elle l'est beaucoup moins de nos jours à cause de l'abandon quasi universel du mélange à la française dans le milieu des joueurs. Dans la méthode classique, le jeu est enfoncé assez profondément dans la fourche du pouce gauche, pour permettre aux majeur et annulaire de la main gauche de peler des cartes du dessous du paquet en main droite. Étant donné que les doigts de la plupart des gens sont trop courts pour donner à cette méthode une allure naturelle, je préfère utiliser la variante de Dai Vernon expliquée ci-dessous.

Les quatre As sont sur la face du jeu. Vous voulez les classer pour qu'ils tombent dans votre main au cours d'une distribution de cinq mains de poker. Le jeu est tenu en main gauche dans la position du mélange à la française. La main droite soulève toutes les cartes à l'exception de la première et de la dernière, retenues en main gauche par la pression des doigts sur la face de la carte inférieure et du pouce sur le dos de la carte supérieure. Sans vous arrêter, poursuivez le mélange en pelant l'une après l'autre les trois cartes supérieures du paquet en main droite sur les deux cartes en main gauche. Continuez en pelant de nouveau simultanément la carte supérieure et la carte inférieure du jeu, celle-ci étant pelée par la pulpe de l'index gauche; pour faciliter ce mouvement, le jeu est décalé vers l'avant d'un centimètre environ. Sans hésiter, pelez de nouveau les trois cartes suivantes individuellement. Recommencez ces manœuvres deux fois encore. A la fin, vous aurez un paquet de vingt cartes en main gauche, dans lequel chaque cinquième carte sera un As. Mélangez les cartes qui vous restent en procédant à un enlevage du paquet en main gauche au cours du premier mouvement, et terminez en jetant le paquet de vingt cartes sur le tout.



Chapitre 46

3. Le mélange classificateur de Frank Lane

De tous les mélanges classificateurs expliqués dans ce chapitre, celui-ci est sans aucun doute le plus simple. Il peut s'appliquer à n'importe quel nombre de cartes et de joueurs. Supposons, pour les besoins de l'explication, que vous vouliez "montrer" (c'est le terme utilisé par les initiés) les quatre As pour qu'ils tombent dans votre main dans une partie à quatre joueurs.

La formule générale est la suivante: 3x - 3 pour le premier mélange, 2x - 2 pour le deuxième mélange; et x - 1 pour le troisième et dernier mélange (reportez-vous aux "Points importants"). Le quatrième mélange est remplacé par quatre cartes (x -) placées sous une carte cornée au départ du processus.

Déroulement

1. Les quatre As sont sur la table. Cornez le coin inférieur gauche de la carte inférieure du jeu. Transférez trois cartes sous la carte cornée au cours d'un premier mélange. La carte cornée se retrouve ainsi en quatrième position à partir de la face du jeu. Poursuivez avec un faux mélange laissant au moins les quatre cartes inférieures du jeu intactes et en place. Prenez les quatre As et placez-les ou vertement sur la face du jeu. Ou bien, si vous voulez faire croire que les As sont perdus quelque part dans le jeu, ensemble ou séparément, commencez par effectuer une fausse coupe multiple, ou un contrôle multiple des quatre As sous le jeu.

2. Appliquant la formule pour le premier mélange (3x - 3, où x = 4), pelez les neuf cartes supérieures du jeu une à une dans la main gauche, en pelant simultanément la carte supérieure et la carte inférieure du jeu sur le compte de "1". Remettez ces dix cartes sur le paquet en main droite.

3. Pour le deuxième mélange, pelez six (2x - 2) cartes l'une après l'autre de la main droite dasn la main gauche en pelant de nouveau simultanément la carte supérieure et la carte inférieure du jeu sur le compte de "1". Comme précédemment, remettez ces sept cartes sur les cartes en main droite.

4. Pour le troisième mélange, pelez trois cartes (x - 1) en main gauche, en pelant de nouveau la première et la dernière du jeu sur le compte de "1". Comme précédemment, remettez-le sur le dos du jeu.

5. Le jeu peut maintenant être coupé par une spectateur. En le reprenant, coupez-le une dernière fois pour transférer la carte cornée sous le jeu. Une distribution de quatre mains de poker à quatre joueurs vous donnera le carré d'As.

Points importants

1. Comme vous avez pu le constater, ce système classificateur est moins "professionnel" que celui d'Erdnase, mais il possède sur celui-ci le double avantage d'être plus simple sur le plan technique, et plus facile à se rappeler. Pour celui qui n'a pas souvent l'occasion d'utiliser un mélange classificateur, celui-ci devrait faire l'affaire.

2. Vous pouvez supprimer la carte cornée et les trois cartes quelconques sous elle, au

Chapitre 46

début; vous revenez alors à la méthode originelle de Frank Lane. Dans ce cas, il faut ajouter le nombre 4x - 4 à la formule expliquée, et commencer le mélange par celui-ci. Cependant, la méthode expliquée est à la fois plus économique et permet de raccourcir le mélange. Si vous voulez “montrer” cinq cartes, comme par exemple une quinte floche ou un full, il faudra que vous commenciez les mélanges par la formule 5x - 5, sans carte cornée, ou bien 4x - 4 avec carte cornée. Mais dans ce cas, et dans les cas où il y a plus de quatre joueurs, les séquences de pelage peuvent être plus longues. Il faudra alors que vous compensiez par un boniment approprié, et peut-être serait-il également judicieux d’insérer un faux mélange, conservant intact la portion supérieure et la portion inférieure du jeu, dans le mélange classificateur proprement dit.

Chapitre 46

4. Le montage par mélange à la queue d'aronde

Le mélange à la queue d'aronde présente les mêmes possibilités que le mélange à la française, comme le système suivant va le démontrer. Il a pour but de montrer les quatre cartes supérieures du jeu à l'aide de quatre mélanges successifs. Il sera d'abord expliqué dans le cadre suivant: les quatre As, qui se trouvent ensemble sur le jeu, doivent être montrés de telle sorte qu'ils tombent dans la main du donneur au cours d'une distribution de poker à trois joueurs. La méthode est d'une telle simplicité que vous pouvez suivre directement les explications cartes en mains. Quand vous aurez compris le principe, vous pourrez l'appliquer à n'importe quel nombre de cartes (paire, brelan, full, etc.) et de joueurs. Pour faciliter la compréhension des diagrammes, les As sont représentés en lignes discontinues.

Pour suivre les As plus facilement, retournez-les faces en haut. Ils sont dans l'ordre suivant à partir du dessus du jeu: cœur, pique, carreau et trèfle. Le jeu est devant vous, en position pour un mélange à la queue d'aronde sur la table. Coupez un peu plus de la moitié supérieure du jeu à droite, et commencez le mélange en laissant s'échapper les cartes un peu plus rapidement du pouce gauche, qui retient les deux dernières cartes pendant que le pouce droit retient au moins les quatre As. Le pouce droit laisse alors s'échapper toutes les cartes sauf les trois dernières, le pouce gauche laisse tomber ses deux cartes, et le pouce droit laisse tomber ses trois cartes pour finir. Égalisez le jeu. Vous avez ainsi intercalé deux cartes quelconques entre l'As de carreau et l'As de trèfle.

La main droite coupe de nouveau la portion supérieure du jeu à droite, et cette fois-ci nettement plus que la moitié. Recommencez le mélange décrit plus haut, mais en gardant les deux derniers As seulement avec le pouce droit. En outre, veillez à ce que, à part les deux cartes supérieures du paquet gauche, aucune autre carte de ce paquet ne vienne s'intercaler entre les six cartes supérieures du paquet droit. Égalisez.

Recommencez le même mélange, mais cette fois-ci, le pouce droit ne retient plus qu'un seul As. En outre, comme précédemment, veillez à ce que, à part les deux cartes supérieures du paquet gauche, aucune autre carte de ce paquet ne vienne se mélanger dans le bloc supérieur du paquet droit. Égalisez. Il y a maintenant deux cartes quelconques entre deux As successifs, et l'As de cœur est toujours la carte supérieure du jeu. Pour terminer, coupez la moitié supérieure du jeu à droite et mélangez-la en Zarrow sous les deux cartes supérieures du paquet gauche. Maintenant, chaque troisième carte à partir du dessus est un As.

Chapitre 46

Dernières remarques

Afin que les cartes supérieures du paquet de gauche ne vienne pas se mélanger dans les cartes déjà montrées du paquet de droite, il faut que celui-ci soit composé de plus en plus de cartes au fur et à mesure des coupes successives. Pour le dernier (quatrième) mélange, vous pouvez de nouveau couper en deux paquets plus ou moins égaux, puisque vous faites un Zarrow. Plus il y a de mains à montrer, plus le bloc composant le montage sera important; il faut donc être particulièrement vigilant lors du troisième mélange.

L'idéal, c'est de pouvoir procéder à ces mélanges sans regarder les mains. Dans l'exemple ci-dessus, cela ne pose pas trop de problèmes, car il n'est pas difficile de retenir deux cartes au pouce en se fondant uniquement sur ses sensations tactiles; mais les choses se compliquent un peu lorsque le nombre de cartes augmente. Cependant, rappelez-vous que vous n'êtes pas un tricheur, mais un magicien en train de faire une démonstration de tricherie, ce qui n'est pas tout à fait la même chose, et qu'il est légitime, dans ces conditions, de regarder vos mains de temps à autre. Ce qui est plus important, c'est que les effeuillages des cartes soient réguliers, et qu'ils ne soient pas interrompus par des hésitations. En biseautant un peu les cartes de bas en haut vers vous, vous verrez qu'il est beaucoup plus simple de déterminer d'un coup d'œil le nombre exact de cartes retenues par le pouce. Après vous être entraîné, vous verrez que vous pourrez estimer visuellement quatre ou cinq cartes de cette manière - suffisantes pour une partie à six joueurs, ce qui n'est déjà pas mal.

Chapitre 46

B. TOURS UTILISANT LES MÉLANGES CLASSIFICATEURS

1. PROGRAMAGIE

Ce tour met en oeuvre un mélange classificateur fondé sur le mélange à la française si naturel que même un spécialiste ne pourra le reconstituer. Il est effectué avant même que le tour ne commence, car il sert à mettre en place l'arrangement responsable de l'apparition finale des As. Le tour repose sur des idées de Lin Searles et Karl Fulves.

Effet:

Le magicien fait une prédication, qu'il pose à l'écart sur la table. Puis le spectateur est invité à couper un paquet, dont toutes les cartes sont progressivement éliminées jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'une - la carte correspondant à la prédiction. Pour terminer, les quatre As font une apparition inattendue.

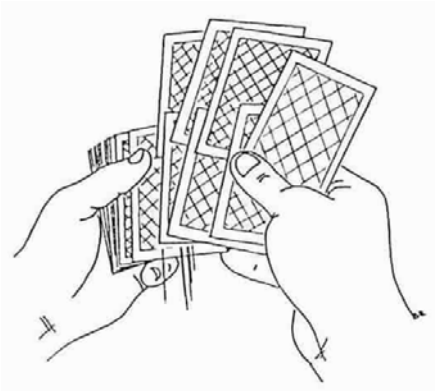
Déroulement de la routine:

1. Les quatre As sont transférés sur le jeu à l'insu des spectateurs. En outre, vous connaissez l'identité de la carte en seizième position à partir du dessus - supposons qu'il s'agisse du cinq de carreau. Écrivez le nom de cette carte sur une feuille de papier, que vous pliez et que vous mettez sous un verre, en veillant à ce que les spectateurs ne puissent pas lire ce que vous avez écrit. Si vous ne disposez pas des accessoires nécessaires pour faire votre prédiction de cette manière, retirez simplement la carte jumelle de la carte en seizième position - en l'occurrence, le cinq de cœur - posez-la face en bas à l'écart sur la table.

2. Pendant que vous dites quelques mots sur la programmation informatique en guise d'introduction, pour dire que ses principes sont également utilisés dans certains tours de magie, vous procédez à un mélange classificateur pour mettre les as en position requise. Ce mélange s'effectue de la manière suivante: pour commencer, pelez les huit cartes supérieures une à une en main gauche, et remettez ces huit cartes sur le jeu. Puis, pelez sept cartes et remettez-les sur le jeu. Ensuite, quatre cartes que vous remettez sur le jeu, et pour finir trois, également remises sur le jeu. Cette formule est facile à retenir: 8, 7, 4, 3. Les As occupent maintenant les positions suivantes à partir du dessus du jeu: 1re, 2e, 4, et 8e. Pour terminer, exécutez un faux mélange conservant intact l'ordre des seize cartes supérieures au moins, et concluez avec une fausse coupe.

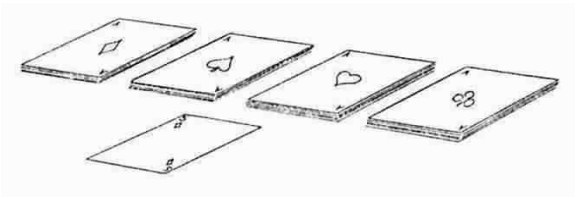
3. Posez le jeu devant un spectateur et demandez-lui de le couper en deux paquets approximativement égaux. La coupe du spectateur n'a pas besoin d'être très précise, puisque pour que le tour fonctionne, il faut qu'il coupe un minimum de seize cartes, et un maximum de trente-deux. Utilisez le principe de l'équivoque pour forcer au spectateur la portion supérieure du jeu, que vous prenez alors faces en bas en main gauche, dans la position de la donne. Comme la programmation informatique dont vous parliez tout à l'heure est fondée sur le système binaire, vous décalez toutes les cartes en position paires vers le bas, sans en inverser l'ordre, comme le montre l'illustration ci-dessous.

Chapitre 46



Après avoir épuisé le paquet de cette manière, dégagez toutes les cartes décalées vers le haut, et posez-les en un paquet faces en bas sur la table, à gauche. Recommencez le même processus d'élimination avec les cartes restantes, et posez le deuxième paquet ainsi produit à droite de l'autre. Recommencez une troisième fois, et posez le troisième paquet produit à droite des deux précédents. Il se peut que pour la quatrième et dernière élimination, il ne vous reste plus que trois, voire deux cartes, amis vous procédez exactement comme les fois précédentes, et vous posez la ou les cartes dégagée(s) à l'extrémité droite de la rangée maintenant constituée de quatre paquets. Si vous ne vous êtes pas trompé, la carte supérieure de chacun de ces paquets est un As, et la carte unique qui vous reste en main est la carte qui se trouvait originellement en seizième position, en l'occurrence le cinq de carreau.

4. Posez la carte qui vous reste face en bas sur le verre, demandez à un spectateur de déplier votre prédiction et de la lire à haute voix. Puis, retournez la carte sur le verre face en haut: c'est le cinq de carreau - premier effet. Poursuivez: *"Ce que je ne vous ai pas dit, c'est que ce programme est celui qu'utilisent les tricheurs à Las Vegas..."* Sur ce, retournez la cartes supérieure de chacun des paquets posés sur la tale face en haut, révélant les quatre As!



Dernières réflexions

1. Les processus d'élimination peuvent vous paraître longs, mais un entraînement préalable vous permettra d'accélérer les manipulation nécessaires et de faire cela très vite; en outre, les spectateurs y accordent plus d'intérêt si vous leur expliquez de quoi il s'agit (élimination fondée sur le code binaire utilisé en informatique). Cela passera également plus vite si vous vous adressez aux spectateurs pendant ce temps, mais sans détourner totalement leur attention de ceux-ci, afin qu'ils se rendent bine compte de leur nature systématique, car c'est cet aspect du tour qui ne laisse pas d'intriguer: en effet, il vous était impossible de prévoir le nombre de cartes que le spectateur couperait; par conséquent, s'il en avait coupé un peu plus ou un peu moins, les paquets éliminés auraient été composés d'un nombre différent de cartes, et la carte qui vous serait restée en main en fin de compte aurait été une autre - c'est du moins ce que les spectateurs penseront, à tort, évidemment!

Enfin, je vous laisse trouver vous-même le meilleur moyen de transférer secrètement

les quatre As sur le jeu au début du tour, et de prendre connaissance, toujours aussi secrètement, de l'identité de la carte en seizième position à partir du dessus.

2. L'AS DU POKER

Dans le tour que voici, la technique de montrage utilisée n'en est pas une à dire vrai, bien que vous le fassiez croire aux spectateurs. L'effet, cependant, est le même.

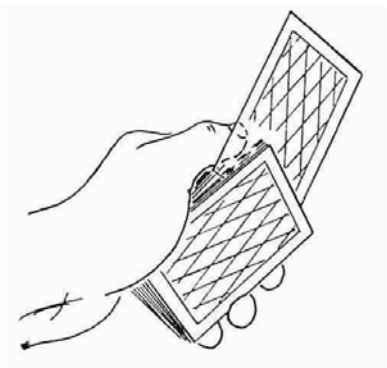
Effet:

Le magicien propose de faire une démonstration de tricherie au poker: les quatre As sont perdus en différents endroits dans le jeu, dans l'ordre imposé par le spectateur. Un autre spectateur choisit le nombre de joueurs, ainsi que celui qui doit recevoir la main gagnante. Le magicien mélange et coupe le jeu, puis distribue les cartes: les quatre As apparaissent, dans l'ordre imposé, dans la main du joueur choisi!

Déroulement de la routine:

1. Les quatre As sont sur la table à la fin de l'effet précédent. Votre boniment tourne autour des tricheurs et de leurs méthodes. Dites que ceux-ci doivent localiser les cartes dont ils ont besoin et, pendant le mélange, les transférer aux bons endroits pour qu'elles tombent dans leur main au cours de la distribution. *"Nous allons prendre comme exemple ces As qui, à eux quatre, forment une excellente main."* Vous pouvez également demander à un spectateur de vous nommer sa main préférée, et la retirer du jeu. Quoi qu'il en soit, un deuxième spectateur choisit alors le nombre de joueurs - auparavant, vous lui aurez précisé que plus celui-ci est élevé, et plus la tâche du tricheur est difficile. C'est évidement le contraire qui est vrai, mais comme il vous faut un minimum de cinq joueurs pour que l'insertion des As dans le jeu soit convaincante... (reportez-vous aux "Dernières réflexions"). Supposons que le spectateur se décide pour six joueurs.

2. Tenez le jeu face en bas en main gauche dans la position de la donne. Demandez à un spectateur de vous nommer son As préféré. Pendant ce temps, effeuillez les cinq cartes supérieures du jeu avec le pouce gauche. (Quel que soit le nombre de joueurs demandé, effeuillez toujours une carte de moins que celui-ci.) Puis, prenez l'As nommé par le spectateur et insérez-le dans la brisure tenue par le pouce gauche sous les cinq cartes supérieures du jeu, en le mettant en biais afin qu'il cache le pouce. Celui-ci effeuille les cinq cartes suivantes pendant que vous demandez au spectateur de choisir un deuxième As.



Chapitre 46

Prenez l'As choisi et insérez-le dans la deuxième brisure tenue par le pouce sous les cinq cartes effeuillées. Répétez les même manœuvres pour les deux As restants. Le fait de demander au spectateur de choisir l'ordre des As vous laisse le temps de compter discrètement les cartes effeuillées par le pouce tout en donnant l'impression de les distribuer aléatoirement dans le jeu, à intervalles plus ou moins réguliers.

3. Égalisez le jeu en y enfonçant complètement les As, et effectuez un faux mélange qui laisse intact l'ordre des vingt-quatre cartes supérieures au moins, mais faites comme si vous étiez en train de localiser les As et de les placer dans les positions nécessaires pour qu'ils tombent dans votre main lors de la distribution. Bien sûr cela semble être tout à fait impossible, surtout si vous exécutez un mélange au pelage avec carte en saillie interne, puisqu'il n'y a vraiment rien de particulier à voir au cours d'un mélange de ce genre! Pour terminer, effectuez une fausse coupe, ou bien faites couper au spectateur en lui forçant la coupe. Si vous êtes passé dan l'exécution du mélange Zarrow, vous pourrez l'utiliser à la place du mélange à la fran4aise. Enfin, il ne vous reste plus qu'à distribuer six mains de cinq cartes chacune pour retrouver le carré d'As dans la vôtre - ou dans n'importe quelle autre main souhaitée - dans l'ordre dans lequel ils avaient été insérés dans le jeu.

Dernières réflexions

1. Si le spectateur choisit deux ou trois joueurs seulement, il est plus convaincant d'insérer les As n'importe où et de les contrôler sur le jeu au moyen d'un contrôle multiple, pour ensuite les classer avec un ou deux mélanges pharaon partiels à dégagement. Si le spectateur choisit trois joueurs, dites-lui que c'est trop facile, et de nommer un nombre plus élevé.

2. Ce principe peut être mis en oeuvre en maintes circonstances. Ainsi, vous pouvez vous en servir, sous le prétexte de perdre les cartes n'importe où dans le jeu, pour les placer dans les positions correspondant exactement au nombre de lettres nécessaires à leur épellation.

3. L'EXPERT

Voici encore une autre méthode de classification expliquée ici dans le cadre d'un tour. Le principe sur lequel elle repose est toujours utilisé par des tricheurs pour montrer une main destinée à eux-même ou leurs adversaires. la méthode ne pose aucun problème technique, et est idéale pour une démonstration de tricherie. Elle a été décrite originellement dasn *l'Encyclopédie des Tours de Cartes* sous la signature de Ted Annemann.

Effet:

Un spectateur mélange le jeu, puis distribue cinq mains de poker à cinq joueurs fictifs. Aucune des mains n'a de valeur particulière. Le jeu est de nouveau mélangé, mais cette fois-ci c'est vous qui distribuez les cartes, et qui donnez la main gagnante au joueur choisi par le spectateur!

Déroulement de la routine:

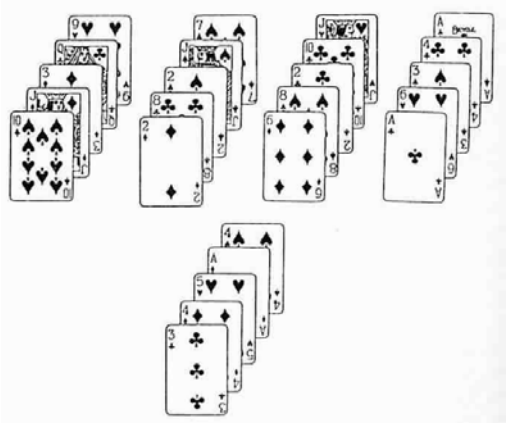
Chapitre 46

1. Le grand avantage de cette routine, c'est que le spectateur mélange lui-même le jeu au début, et que l'arrangement secret sur lequel elle repose est mis en place sous son nez même!

"Il arrive que des spectateurs me disent qu'ils n'aimeraient pas jouer aux cartes avec moi. Je ne vois vraiment pas d'où leur vient cette méfiance..." Si, en même temps que vous dites cela, vous effectuez une fioriture difficile, vous serrez sûr de déclencher des rires. Poursuivez: *"Sérieusement, je vais vous montrer comment procéderait un tricheur. Ne craignez rien: l'argent que vous perdrez sera versé à une bonne oeuvre - moi."*

Adressez-vous à un spectateur assis à la table: *"Pour vous assurer que tout ce déroulera de la manière la plus honnête possible, je vais vous demander de mélanger le jeu, puis de le couper."* Le spectateur s'exécute, puis distribue cinq mains de poker à cinq joueurs fictifs; veillez à ce qu'il pose les cartes de la manière suivante: faces en haut et de sorte qu'elles se chevauches tout en étant légèrement décalées les unes par rapport aux autres pour que leurs deux index soient visibles. Au fur et a mesure que les cartes s'ajoutent aux mains en train de se constituer, faites des commentaires du genre: *"Aha! Celui-ci a déjà deux piques dans sa main; avec un peu de chance, il aura une couleur..."* ou encore: *"Celui-ci, par contre, n'a pas grand-chose jusqu'à présent, mais peut-être pourra-t-il compenser par un bon bluff..."* Ces remarques rendent la distribution moins monotone et y ajoutent un peu de suspense, dans la mesure où les spectateurs sont impatient de découvrir les cartes du tour suivant. En même temps que j'écris ce texte, j'ai distribué devant moi cinq mains de cinq cartes, à partir d'un jeu, préalablement mélangé, comme je l'ai expliqué. Voici les mains que j'ai obtenues, de gauche à droite et de bas en haut dans chaque main:

Main n°1: 9C, DC, 3K, KV, 10P;
Main n°2: 7P, BP, 2P, 8T, 2K;
Main n°3: VIC, 10T, 2T, 8P, 6K;
Main n°4: P, 4T, 3P, 6C, APT;
Main n°5: 4P, AL, 5C, 4K, 3T.



Le principe sur lequel repose le tour est simple: il s'agit de repérer une carte par main de telle sorte que les cinq cartes ensemble fassent une bonne combinaison. La position de chaque carte dans sa main n'a pas d'importance. Procédez à ce repérage pendant que le spectateur distribue les cartes. Dans notre exemple, les possibilités ne manquent pas: il y a un valet dans chacune des trois premières mains, et un As dans chacune des deux mains suivantes, ce qui permet de constituer un full au valet par les As. Il y a également la possibilité de faire une couleur à trèfle, puisqu'il y a un trèfle dans chacune des mains.

Chapitre 46

Cependant, cette dernière main, bien qu'excellente dans un jeu véritable, n'est pas assez impressionnante aux yeux d'un profane; gardons donc notre full. Quelles que soient les cartes échues à chaque main, vous pourrez toujours constituer une main remarquable, et vous serrez peut être étonné du nombre de fois où vous pourrez faire un carré, qui est la main qui impressionne le plus un profane. Pendant que vous commentez les mains au fur et à mesure que le spectateur distribue les cartes, vous avez largement le temps de repérer les cinq bonnes cartes qui, mises ensemble, constitueront une main remarquable.

L'idéal serait que chacune des cartes de votre future main se trouve en dernière position dans sa main - ce qui est le cas du valet de cœur et de l'As de pique, respectivement dans les mains n°3 et n°4. Si vous voyez une bonne combinaison se dessiner dans l'une ou l'autre des mains, regroupez les cartes de cette combinaison à l'intérieure de la main; par exemple la main n°5, prenez le quatre de pique et le quatre de carreau, et posez-le ensemble sur le trois de trèfle, en faisant remarquer qu'une paire de 4 constitue un bon départ, avant les enchères, ce qui transfère automatiquement l'As de carreau sous la main n°5. Arrangez les cartes sur la table de telle sorte que la paire de 4 soit bien visible sur la face de la main, mais que l'As de carreau soit plus ou moins caché par les autres cartes qui le recouvrent partiellement. Il est très peu probable que les spectateur se rappelleront l'identité des cartes qui composent les cinq mains originelles, ou leur arrangement sur la table, mais en agissant ainsi, vous serez sûr que même les plus attentifs et les plus perspicaces ne feront pas le lien entre ces cartes et a main gagnante que vous tirerez. Cependant, ne procédez à ces arrangements à l'intérieur des mains que si elle est justifiée par les cartes qui les composent. D'autre part, une fois que toutes les cartes ont été distribuées, évitez de les étudier - vous mettriez la puce à l'oreille des spectateurs.

2. C'est lors du ramassage des mains qu'est effectué l'arrangement définitif. Il est important que, tout en procédant à ce ramassage, vous ne regardiez les cartes qu'une fois de temps en temps, et le moins longtemps possible, et que vous adressiez constamment au public. Comme vous avez eu tout le temps de repérer les cartes dont vous allez vous servir pendant que le spectateur les distribuait, et de commencer à les mettre en place pendant que vous commentiez les possibilités offertes par chacune des mains distribuées, ce dernier ramassage ne devrait pas poser de problèmes. Avec les cartes de notre exemple, voici comment vous vous y prendriez: tenez ce qui reste du jeu faces en bas en main gauche, dans la position de la donne. En même temps, la main droite ramasse la main n°5 et la bascule faces en bas sur le jeu. Étant donné que vous avez transféré l'As de carreau sous cette main en changeant le quatre de pique de place, l'As de carreau se retrouve ainsi sir le jeu. Sans hésiter, ramassez la main n°4. Puisque dans cette main, ainsi que dans la main n°3, la carte importante est déjà en place, il vous suffit de vous servir de la main n°4 comme d'une pelle pour ramasser la main n°3 en la glissant sous celle-ci, et basculer les deux mains réunies faces en bas sur le jeu. L'As de pique se retrouve ainsi sur celui-ci. Il reste deux mains à ramasser, dans lesquelles les cartes doivent être réarrangées avant d'être remises sur le jeu. La main droite saisit le valet de pique dans la main n°2 et s'en sert pour ramasser les trois cartes qui se trouvent sur lui, le sept de pique restant sur la table "par mégarde". Ramassez-le en vous servant des cartes en main droite, que vous glissez sous lui comme une pelle, et basculez le tout faces en bas sur le jeu en main gauche. Pour terminer, faites la même chose avec la main n°1: saisissez le valet de carreau pour ramasser le dix de pique qui est sur lui, et servez-vous de ces deux cartes pour ramasser les trois restantes en les glissant sous elles, pour finalement basculer le tout sur le jeu, ce qui transfère le valet de carreau sur le tout.

N'oubliez pas que ce ramassage est effectué nonchalamment, pour ne pas dire

Chapitre 46

négligemment, pendant que vous parlez aux spectateurs, en regardant à peine. *"Je pense que vous ne ferez pas un bon tricheur - vous êtes bien trop honnête pour cela."* Ce texte, ou un autre du même genre que vous pourrez d'ailleurs étoffer un peu pour qu'il remplisse le temps nécessaire au ramassage des cartes, prépare les spectateur pour la phase suivante.

3. Dès que toutes les cartes distribuées ont été remises sur le jeu, effectuez un faux mélange qui laisse en place au moins les vingt et une cartes supérieures. *"Mais un tricheur s'y prendrait autrement pour vous soutirer l'argent que vous avez si difficilement volé - pardon: gagné... Tout en mélangeant les cartes, il s'arrangerait pour repérer celles dont il a besoin pour faire une bonne mains. D'autre part, un tricheur professionnel ne se donnerait jamais la mains gagnante: il s'arrangerait pour qu'elle revienne à un complice, assis avec les autres joueurs autour de la table, qui ne le soupçonnent pas un seul instant, et avec lequel il partage ses gains."* Demandez à un spectateur de choisir un nombre entre un et cinq: c'est au joueur occupant cette place autour de la table qui recevra la main gagnante. Supposons que le spectateur décide que votre complice se trouve en troisième position. Il faut donc que vous transfériez encore deux cartes quelconques sur le jeu pour que la main gagnante apparaisse dans la troisième main que vous donnerez. Pour ce faire, utilisez un mélange à la française ou un mélange Zarrow. La deuxième solution est préférable dans la mesure où elle donne à la démonstration un air d'authenticité. Si vous avez maîtrisé le mélange Zarrow ou le faux mélange à dégagement, mais seulement dans ce cas, effectuez plusieurs faux mélanges et terminez avec une fausse coupe multiple.

4. Avant de distribuer les cartes, annoncez la main que vous avez montée: *" Bien. Je vais donc donner au joueur n°3 une bonne main... disons un full au valet par les As, cela paraîtra moins louche."* Sur ce, distribuez cinq mains de cartes chacune, en donnant les cartes faces en bas à l'exception de celles qui tombent dans la main du troisième joueur, que vous retournez face en haut au fur et à mesure que vous les posez sur la table. Avant de retourner chaque carte, marquez un petit temps d'arrêt, regardez rapidement le public, et alors seulement retournez la carte face en haut. Regardez-la et souriez. Bref, essayez de rendre cette distribution aussi intéressante que possible, en faisant monter le suspense pour chacune des cartes qui constituent le main du joueur choisi par le spectateur. Finalement, il y aura bien un full aux valets par les As devant le troisième joueur, et je puis vous assurer que cela ne manquera pas de déclencher les applaudissements.

ÉPILOGUE: *"J'espère que cette démonstration vous à plu. Elle était gratuite, mais méfiez-vous: la prochaine pourrait vous coûter cher... "*

Dernières réflexions

1. Cette routine est une variante simplifiée du "montage au ramassage", très utilisé par les tricheurs. Une fois que vous vous serez familiarisé avec le principe, vous pourrez ramasser les mains sans les mettre l'une après l'autre sur le jeu, c'est-à-dire en les posant simplement l'une sur l'autre, pour ensuite poser le tout sur le jeu, en bloc. Cette manière de procéder camoufle encore mieux le principe utilisé. Un expert peut ainsi arranger simultanément plusieurs mains pour plusieurs joueurs, tout en parlant, et en donnant l'impression de ne prêter aucune attention aux cartes sur la table.

2. C'est Harry Lorayne qui a remis ce principe au goût du jour, en ajoutant de nombreuses bonnes idées de présentation à la version de base de Ted Annemann.

Chapitre 47

"Les tours, comme les pierres précieuses et l'or, peuvent être volés, fondus, retaillés et re sertis pour leur redonner une valeur marchande; mais, pour cela, il faut du feu.
Et ce feu, c'est en nous-même que nous devons le trouver."
(John Northern Hilliard)

Chapitre 47 LES TECHNIQUES DE FAUSSES DONNES

Une fausse donne consiste à distribuer apparemment la carte supérieure du jeu ou de n'importe quelle autre partie visible de celui-ci, lorsqu'en réalité elle est prise d'un tout autre endroit du jeu. La plupart du temps, cela revient à donner soit la carte en deuxième position à partir du dessus, soit la carte inférieure du jeu, tout en donnant l'illusion de prendre la carte qui se trouve sur le jeu, comme on le fait normalement. Cependant, dans certains cas, il peut également s'agir de la carte en troisième, quatrième, cinquième ou énième position à partir du dessus ou du dessous du jeu, voire d'une carte en provenance du milieu du jeu.

Vous trouverez dans ce chapitre consacré aux fausses donnes celles que mon expérience m'a enseignée comme étant les mieux adaptées à la magie des cartes. J'insiste sur ce point parce que les techniques de fausses donnes proviennent évidemment de la table de jeu et que, les règles qui y ont cours ne sont pas les mêmes que celles qui régissent une séance de prestidigitation; par conséquent, une présentation étudiée et un conditionnement habile peuvent faire passer des manœuvres inacceptables dans un autre contexte.

Les cartes

Les caractéristiques physiques des cartes utilisées jouent un rôle important dans l'exécution des fausses donnes; non seulement leur souplesse, leur finition de surfaces et leur état général ont une influence directe sur la qualité des manipulations, comme c'est le cas de toues les autres techniques, mais le dessin du tarot est également un facteur important. En effet, un dos qui n'est pas entouré d'une bordure blanche trompera même l'observateur qui garde ses yeux rivés sur le dessus du jeu. De toutes les cartes de ce genre, les "Steamboat" sont censées être les meilleures. La quasi- totalité des techniques de fausses donnes sont plus faciles à effectuer avec des cartes neuves qu'avec des cartes usagées. La finition de surface, de laquelle dépend directement le degré de friction des cartes, joue un rôle essentiel. Cependant, même si ces facteurs techniques sont importants, le détournement de l'attention permet au prestidigitateur de les faire passer au second plan en offrant une couverture pour la manipulation secrète - couverture dont ne dispose pas le tricheur à la table de jeu.

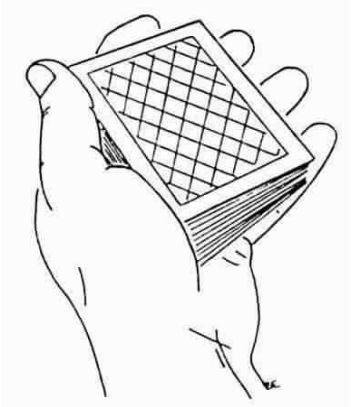
Chapitre 47

A. LES TECHNIQUES DE FAUSSES DONNES

1. La tenue de base et la donne standard

Le problème fondamental commun à toutes les techniques de fausses donnes est la tenue du jeu dans la main gauche (comme toujours il faudra que les gauchers fassent les adaptations nécessaires). En étudiant les douzaines (voire centaines) de méthodes qui ont été publiées ou qui se sont transmises oralement, l'on constate que presque chaque technique utilise une tenue différente du jeu. Cela est dû en partie au fait qu'une donne du dessous, en second ou du milieu ne font pas appel aux mêmes doigts ni aux mêmes mouvements. Rares sont les auteurs qui partent d'une même tenue pour effectuer toutes ces fausses donnes. Rares également sont les magiciens qui sont passés maîtres dans l'art des fausses donnes car, être capable d'effectuer une fausse donne infaillible dans n'importe quelle situation, alors que plusieurs paires d'yeux sont rivés sur vos mains, requiert un entraînement régulier pendant de longues années, et ensuite un entraînement d'entretient quasi permanent. Je ne pense pas que vous ayez ce but en tête. C'est pourquoi je me suis limité dans ce chapitre à la donne en second et à la donne du dessous, pour lesquelles j'ai trouvé la meilleure tenue du jeu possible, une tenue qui vous permettra de maîtriser ces techniques en quelques mois.

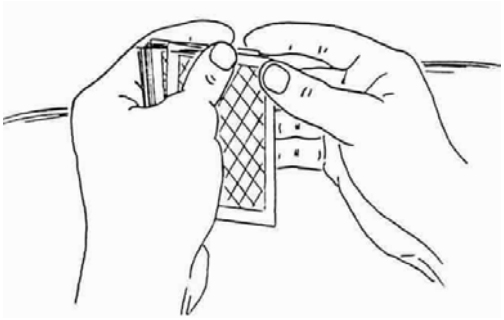
Cette tenue est tout simplement la tenue normale de la donne! Les fausses donnes peuvent s'effectuer avec un jeu égalisé, ou avec des cartes légèrement inégalisées. Ce qui est important, c'est que le jeu soit tenu avec légèreté; rappelez-vous l'image de l'oiseau: il faut le tenir assez fermement pour qu'il ne puisse pas s'envoler, et assez doucement pour ne pas l'écraser. Cette tenue vous permet de commencer la distribution dès que vous avez pris le jeu en main, ce qui constitue une condition préalable nécessaire pour une fausse donne convaincante. Dans la plupart des autres tenues, le jeu doit d'abord être "positionné" en main, ce qui occasionne toujours une petite perte de temps et des mouvements visibles. En outre, cette tenue permet de tenir le jeu de manière totalement décontractée.



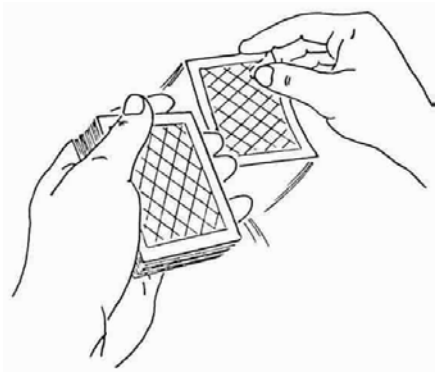
Ainsi, tenues, les cartes sont données de la manière suivante: les deux mains vont légèrement à la rencontre l'une de l'autre, la main droite pour prendre, et la main gauche pour "livrer". En même temps que ce mouvement simultané des mains, c'est-à-dire qu'il commence et finit avec lui, a lieu celui du pouce gauche qui décale la carte supérieure vers le droite sur la distance indiquée dans l'illustration. Ce mouvement incline automatiquement le jeu un peu vers vous, ce qui empêche partiellement les spectateurs d'en voir le dessus. Mais attention, ne tombez pas dans le travers d'incliner le jeu vers vous de manière à empêcher totalement les spectateurs d'en voir le dessus - non seulement cela n'est pas naturel, mais

Chapitre 47

hautement suspect. En outre, cela permettrait à certains spectateurs de voir la carte inférieure du jeu, ce qui n'est jamais souhaitable, surtout lorsque celle-ci est à l'envers.



Le pouce droit ce pose sur le coin supérieur droit de la carte supérieure, le majeur droit se glisse légèrement entre l'index et le majeur gauches sous le jeu. La main droite se déplace à droite pour donner la carte supérieure sur la table. Le pouce et le majeur agissent comme les deux branches d'une pince lorsqu'ils saisissent la carte, une action importante pour la donne en second frappée et la donne du dessous. L'annulaire et le petit doigt peuvent être naturellement repliés, ou bien dépliés. En même temps que la main gauche refait sont mouvement en sens inverse pour revenir à son point de départ, et le jeu se retrouve en position plus ou moins horizontale. Ce mouvement de va-et-vient de la main gauche est répété pour la distribution de chaque carte.



Points importants

1. La main gauche peut rester en l'air, et passer devant chaque joueur lors d'une démonstration de tricherie, par exemple. Mais elle peut également reposer sur la table, sur la tranche, et rester dans cette position pendant toute la distribution. Dans ce cas, on peut utiliser la technique de la donne lancée, qui sera expliquée un peu plus loin.

2. Le majeur droit joue un rôle important: lorsque la main droite prend la carte, il entre tout naturellement, comme la description ci-dessus l'indique, dans la fourche formée par l'index et le majeur de la main gauche, et entre ainsi en contact avec la carte inférieure du jeu, dans la région de son coin-index. Cela est important non seulement pour la donne du dessous, mais également pour la technique de la donne en second frappée. Pour respecter le principe d'uniformité des gestes, toutes les cartes doivent être distribuées de cette manière.

3. Seule la carte supérieure doit être décalée par le pouce gauche, les autres restant plus ou moins égalisées; le majeur et l'annulaire gauches, au-dessus de l'extrémité desquels

Chapitre 47

glisse la carte supérieure, y veillent. Le jeu est biseauté le long de sa grande tranche gauche, de bas en haut vers la droite.

4. L'endroit où la carte doit être posée sur la table se trouve souvent en avant et à droite par rapport au jeu; il s'ensuit que la prise de la carte sur le jeu peut être considérée comme un geste de transition, qui remplit une fonction secondaire, l'action principale étant le dépôt de la carte sur la table par la main droite. Les positions relatives des mains indiquent cette priorité de la main droite sur la main gauche.

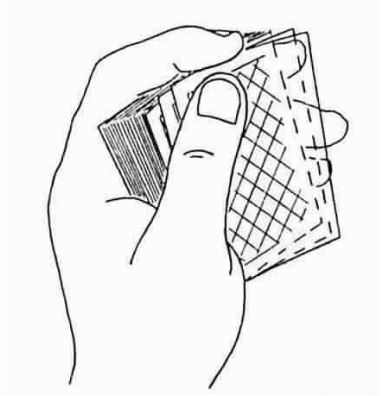
5. En ce qui concerne le tempo, la donne de la carte sur la table dure à peu près deux fois plus longtemps que la prise de celle-ci - voilà qui met un peu de baume au cœur.

Chapitre 47

2. La double donne

C'est la plus simple des fausses donnes. En outre, elle permet de s'entraîner à la donne en second glissée, décrite plus loin. Comme son nom l'indique, la double donne consiste à distribuer deux cartes comme une seule - en principe, au cours d'une distribution de plusieurs cartes. Pour cela, il n'est pas nécessaire que les deux cartes soient parfaitement égalisées; ce qui est important, en revanche, c'est qu'il n'y ait aucune cassure perceptible dans le rythme de la donne, c'est-à-dire aucune hésitation, aucun tâtonnement. Vous trouverez des applications de cette technique dans la rubrique "Points importants".

Le jeu est dans la tenue de base en main gauche. Décalez les deux cartes supérieures du jeu vers la droite en utilisant la technique du double décalage (tome I). L'illustration montre que le pouce gauche décrit un petit arc de cercle lorsqu'il décale les deux cartes, ce qui dissimule leur légère inégalisation. Apprenez cette variante du décalage double, car elle est à la base de la donne en second glissée.



Les deux cartes sont prises entre le pouce droit sur le dos de la carte supérieure et le majeur droit sur la face de la carte inférieure, et tirées ensemble vers la droite. Au cours de ce court mouvement, le majeur droit essaie d'égaliser autant que possible la carte inférieure avec celle du dessus. Pour cela, il tire la carte inférieure à droite autant qu'il est nécessaire, jusqu'à ce que sa grande tranche droite vienne buter contre la dernière phalange du majeur. Celui-ci est légèrement replié, ainsi que le petit doigt qui le longe. L'extrémité de l'index gauche veille à ce que les deux cartes restent égalisées sur leur petite tranche supérieure. La carte double est posée sur la table comme une seule carte, de préférence sur des cartes qui ont déjà été distribuées, ce qui assure qu'un éventuel décalage entre les deux cartes passerait inaperçu.

Chapitre 47

Points importants

1. Fondamentalement, la technique est identique à celle du retournement double au double décalage, à laquelle je vous renvoie pour de plus amples détails.

2. Il va sans dire que le but de cette technique n'est pas de poser deux cartes parfaitement égalisées sur la table comme une seule. Bien que cela soit possible dans certaines conditions, c'est non seulement très difficile, mais pas du tout souhaitable. Cette double donne sert à tout autre chose. Supposons, par exemple, que vous vouliez donner onze cartes en un petit paquet sur la table, mais que les spectateurs doivent croire qu'il n'y en a que dix. Dans ce cas, vous donneriez les six premières cartes normalement, le temps d'habituer les spectateurs à la régularité du rythme et à l'honnêteté de la donne; sur le compte de sept, donnez les deux cartes suivantes comme une seule, et poursuivez en donnant les huitième, neuvième et dixième normalement. Le regard, dirigé sur les cartes au cours de la distribution des six premières, se lève en direction des spectateurs au moment de la double donne, et revient sur les cartes pour la distribution des trois dernières. Voilà une application possible de cette fausse donne. Une autre application qui vent immédiatement à l'esprit est, dans le cadre d'une démonstration de tricherie, de donner, dans sa propre main ou celle d'un autre joueur, plus de cartes que permis - un subterfuge aux immenses possibilités.

3. Les applications de cette technique sont innombrables. Vous pouvez l'utiliser pour faire "disparaître" une carte, en montrant qu'elle ne se trouve plus à l'endroit qu'elle occupait précédemment, soit dans un petit paquet distribué sur la table. Pour cela, les cartes sont retournées faces en haut au fur et à mesure qu'elles sont distribuées.

Pour illustrer cette application, prenons l'exemple d'un jeu pré arrangé. Supposons que vous connaissiez la position de toutes les cartes dans le jeu. un spectateur en nomme une, totalement au hasard. Comme le jeu est en chapelet, vous connaissez celle qui la précède - cette carte sera votre carte clé. Distribuez les cartes l'une après l'autre en un paquet faces en haut sur la table. Lorsque vous arrivez à votre carte clé, vous savez que la suivante sera celle du spectateur. Effectuez une double donne pour distribuer les deux cartes suivantes comme une seule sur les cartes déjà distribuées, et continuez à distribuer les cartes suivantes sur le même rythme jusqu'à ce que vous ayez distribué le jeu entier. Si vous avez accompagné cette distribution d'un comptage à voix haute, vous serez parvenu au compte de 51 - apparemment, il manque une carte, et c'est précisément celle que le spectateur a nommée! Pendant l'effet de surprise provoqué par cette constatation, i lest assez facile de passer nonchalamment les cartes en revue faces vers soi, et d'empalmer la carte de spectateur, pour ensuite la produire de votre poche, ou de votre portefeuille. Cette routine constitue d'ailleurs ma solution au tour d'Eddie Joseph "Prémonition".

4. Comme je l'ai déjà dit, la même technique peut être utilisée pour un retournement double très dynamique.

5. Cette technique vous permet de donner trois cartes ou davantage comme une seule; il suffit pour cela de décaler trois cartes ou davantage vers la droite, au lieu de deux.

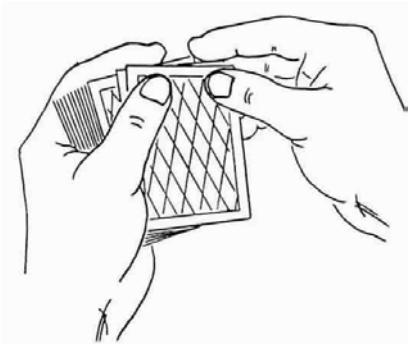
6. Pour vous entraîner, distribuez toutes les cartes du jeu, en donnant alternativement une seule carte, puis deux (ou trois) comme une, etc.

Chapitre 47

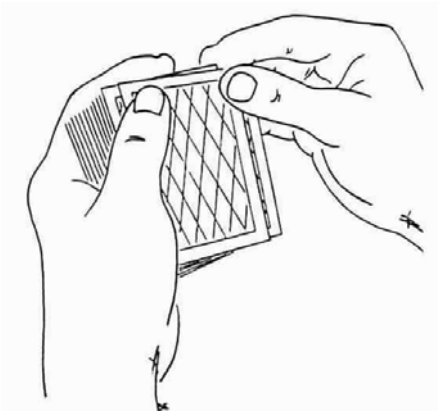
3. La donne en second glissée

Cette technique sert à distribuer la carte en deuxième position sur le jeu tout en donnant l'illusion de prendre celle du dessus. La maîtrise de cette fausse donne suppose que vous ayez parfaitement assimilé le double décalage tel qu'il a été décrit dans la double donne.

Le jeu est dans la tenue de base en main gauche. Le pouce gauche décale les deux cartes supérieures vers la droite, exactement comme il a été expliqué dans la technique de la double donne. La dynamique de la fausse donne est identique à celle de la donne standard. la seule petite différence réside dans le fait que le majeur droit reste le long de la grande tranche droite du jeu et n'entre pas dans la fourche formée par l'index et le majeur gauches, ce qui lui permet d'entrer en contact avec la carte inférieure des deux dans la région du coin-index avec la pulpe, son extrémité se mettant sur sa grande tranche droite, près du coin supérieur droit. Le pouce est en contact avec la carte supérieure comme pour la donne standard.



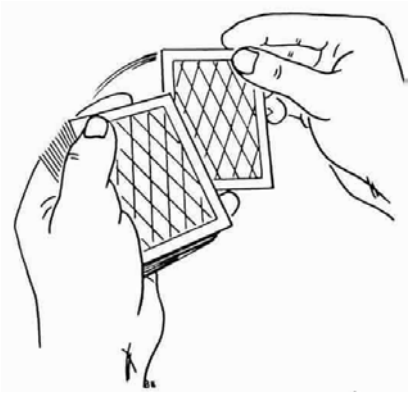
Trois actions ont alors lieu simultanément. Premièrement: le pouce gauche commence à tirer la carte supérieure vers la gauche. Deuxièmement, le pouce droit assiste le pouce gauche, en commençant également à pousser la carte supérieure vers la gauche, mais sur un ou deux millimètres seulement; il s'agit en réalité davantage d'une "impulsion" que d'un mouvement proprement dit. Troisièmement, le majeur droit se replie légèrement, ce qui fait passer la pulpe de sa dernière phalange sur le coin-index de la carte inférieure, qu'il commence à tirer vers la droite.



Le mouvement en sens contraire des deux cartes supérieures se poursuit, le pouce gauche tirant la carte supérieure à gauche jusqu'à ce qu'elle soit revenue à égalité avec le jeu au moment où la main gauche revient à sa position quasi horizontale. Pendant ce temps, le pouce et le majeur droits ont saisi la carte inférieure qu'ils posent sur la table, en avant et vers

Chapitre 47

la droite. Recommencez avec les cartes suivantes, ou bien alternez donne normale et donne en second.



Points importants

1. Il n'est pas nécessaire que les cartes soient parfaitement égalisées lorsque le pouce les décale vers la droite; cependant, mieux vous maîtriserez la technique du décalage double, et plus elles resteront naturellement égalisées.

2. Les extrémités du majeur et de l'annulaire gauches veillent à ce que pas plus de deux cartes ne soient décalées vers la droite.

3. Entraînez-vous à parfaitement synchroniser le décalage des deux cartes avec le mouvement d'inclinaison du jeu par la main gauche, de manière que les deux actions commencent et s'achèvent ensemble.

4. J'aimerais à ce stade vous rendre attentif à un principe à garder en tête lors de tout entraînement: au début, effectuez tous les gestes au ralenti, sinon il vous sera très difficile, voire impossible, de coordonner tous les mouvements que vous devez effectuer. Ce n'est que lorsque tout est synchrone que vous pouvez passer à la vitesse normale. De temps à autre, donnez normalement la carte du dessus pour vous remettre en mémoire l'image que le spectateur doit percevoir lorsque vous effectuez la donne de la seconde carte - ces deux images doivent être identiques.

5. Si, après la donne de la seconde carte, pour une raison ou une autre vous n'avez pas le temps de ramener la carte supérieure à égalité avec les autres, laissez-la simplement en position sans la bouger. Cela est préférable à un mouvement effectué après coup, et par conséquent visible. L'immobilité de la carte supérieure du jeu après la donne de la seconde carte est un facteur décisif pour l'invisibilité de la fausse donne.

6. Il peut arriver, même après plusieurs mois d'entraînement, que vous "ratiez" la carte, c'est-à-dire que la main droite s'éloigne sans emporter avec elle la carte prévue. Si vous essayez de rattraper le coup en faisant aussitôt marche arrière, un public peu attentif ne s'apercevra sans doute de rien. Mais si, au lieu de cela, vous faites un geste de la main droite en direction d'un spectateur, accompagné d'une remarque idoine (*"Vous avez vous-même déterminé le nombre de joueurs", "N'oubliez pas votre carte!"*, etc.), vous ferez passer ce "raté" pour une interruption volontaire et prévue. La règle d'or en la matière est la suivante: plus le rythme de la donne est régulier, et plus la fausse donne est invisible et insoupçonnée.

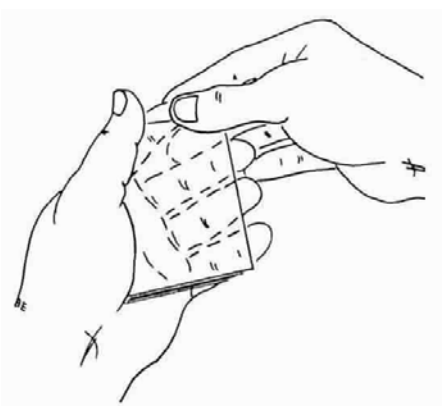
Chapitre 47

Un rythme régulier, ininterrompu, voilà le secret d'une fausse donne convaincante - son rôle est même plus important que la technique proprement dite.

4. La donne en second frappée

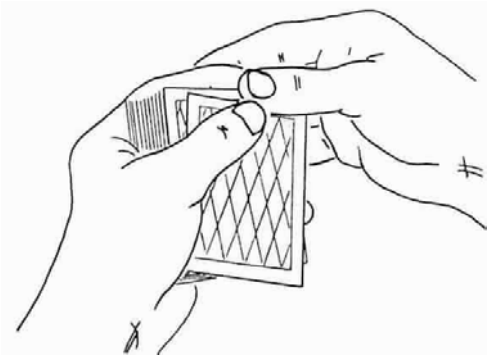
Cette technique a été mise au point pour éliminer le décalage des cartes qui permet aux tricheurs de prendre discrètement connaissance de la marque secrète alors visible sur le dos de la carte suivante, ou pour empêcher le donneur de permettre à son complice, assis à la table en face de lui, de prendre secrètement connaissance de l'index de la carte décalée. Mais, pour les besoins du magicien, nous nous permettrons de desserrer ces règles draconiennes, et de décaler la carte supérieure comme pour une donne normale, ce qui rend la donne en second frappée d'une simplicité étonnante.

Phase préliminaire: apprendre à distinguer la carte supérieure sans décalage préalable. Le jeu se déplace vers la main gauche, et la main gauche vers la droite, comme pour la donne standard, à la différence qu'ici le pouce gauche ne décale pas pendant ce temps la carte supérieure vers la droite. Ce qui joue ici un rôle crucial, c'est le mouvement et la position finale du majeur droit, qui entre dans la fourche formée par l'index et le majeur gauches. A partir de la position illustrée ci-dessous, le pouce droit prend la carte supérieure, et la pose sur la table avec l'aide du majeur. Le pouce et le majeur agissent comme une pince. Entraînez-vous a effectuer ce mouvement jusqu'à ce que vous soyez capable de donner la totalité des cartes sans les décaler préalablement avec le pouce.

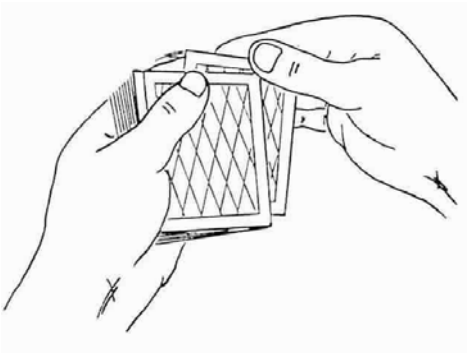


Exécution: la donne en second. Pour exécuter une donne en second, commencez comme pour la donne standard. L'illustration montre le moment où le pouce droit est déjà posé sur la carte en deuxième position, parce que la carte supérieure a été décalée vers la droite comme pour la donne standard. Il ne vous reste lus qu'à faire comme si cette carte décalée n'existait pas, et à prendre la suivante entre le pouce et le majeur comme le montre la phase préliminaire, où c'était la carte supérieure qui était prise ainsi.

Chapitre 47



En même temps, la main gauche, comme toujours, après avoir incliné le jeu un peu vers vous, refait son mouvement en sens inverse pendant que le pouce gauche ramène la carte supérieure à égalité sur le jeu. Pour vous entraîner, alternez donne standard et donne en second, en veillant à ce que l'apparence de ces deux manières de distribuer soient identiques.



Points importants

1. Je ne pense pas qu'il existe de donne en second plus facile sur le plan technique que celle que vous venez de lire. N'oubliez pas la "pince" formée par le pouce et le majeur, et gardez cette image en tête en prenant la carte,pour appuyer vers le bas avec le pouce et vers le haut avec le majeur.

2. L'apprentissage de cette donne en second peut encore être accélérée davantage grâce au principe suivant: faites comme si la carte supérieure n'était pas là, et donnez la carte suivante comme si c'était celle du dessus. Le pouce gauche sert d'assistant en mettant la carte supérieure "de côté" pour permettre au pouce droit de prendre la suivante.

3. Jusqu'où la carte supérieure peut-elle être décalée? Dans les milieux autorisés, on a l'habitude de dire que le décalage ne doit pas dépasser la largeur de la bordure blanche entourant le dos de la carte, et qu'il doit même être inférieur à celle-ci. Mais vous pouvez oublier cette recommandation, qui n'est qu'un mythe inventé pour dissuader les joueurs et les magiciens d'apprendre cette technique. Décalez la carte pour que la prise de la suivante puisse se faire confortablement; ce qui est important, ce n'est pas tant la distance sur laquelle la carte est poussée, que la tenue décontractée du jeu en main, la régularité du rythme, et la prise en douceur et sans hésitation de la carte par la main droite.

4. Cette donne en second peut presque être effectuée au ralenti tout en restant totalement indétectable, surtout si les cartes utilisées ont un dos uni, c'est-à-dire sans bordure blanche. Ce qui est important, c'est la coordination avec laquelle la carte est décalée puis tirée

en arrière. Au moment où la main gauche revient à sa position de départ, après avoir effectué son petit mouvement en arc de cercle de droite à gauche, et que le jeu revient en position quasi horizontale, il faut que la carte supérieure soit revenue elle aussi à sa position de départ, et soit parfaitement immobile.

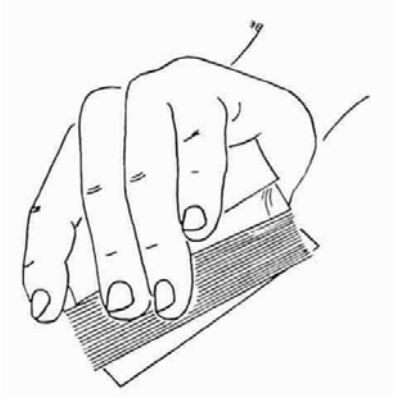
5. Regardez le jeu pendant que vous distribuez les cartes, mais sans que les spectateurs s'en rendent compte. Pour cela, regardez la carte distribuée, ce qui est parfaitement justifié. Dès que votre tête est tournée dans cette direction, tournez le regard - et seulement lui - vers le jeu.

6. Si votre peau est très sèche, humidifiez-la avec le produit dont se servent les caissiers pour compter les billets de banque - cela vous aidera à mieux saisir la carte avec le pouce.

5. La donne du dessous

De toute les techniques de fausse donne, la donne du dessous est la plus utile, que ce soit dans le domaine des tricheries ou dans celui de la magie des cartes. Rares sont les autres techniques qui permettent de substituer une carte à une autre de manière aussi directe, ou d'en retourner une à une position librement déterminée par un spectateur - et ce ne sont là que deux applications parmi une multitude d'autres. La méthode que je vais vous expliquer élimine tout mouvements visible des doigts gauches. La carte inférieure est bien partiellement détachée du jeu, mais pas comme dans les autres méthodes (Marlo, Erdnase, etc.), où elle est poussée hors du jeu, ce qui trahit le subterfuge.

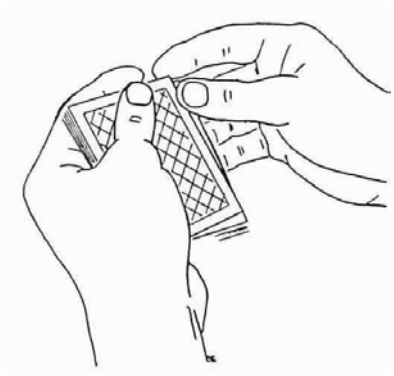
Le jeu est tenu dans la position de base. Les dernières phalanges du majeur, de l'annulaire et du petit doigt de la main gauche touchent l'arête inférieure de la grande tranche droite du jeu. Les deux mains s'approchent l'une de l'autre comme pour une donne standard, le pouce se mettant sur le jeu, le majeur entre l'index et le majeur gauches. La carte supérieure est décalée un peu moins vers la droite que pour la donne standard. Le majeur gauche boucle alors - dans le sens le plus large - la carte inférieure du jeu, afin de la détacher de celui-ci. Pour cela, le majeur appuie simplement contre l'arête inférieure de la grande tranche du jeu, même si cela doit avoir quelquefois pour effet de boucler plusieurs cartes, ce qui ne gêne en rien l'exécution de la manœuvre suivante. L'illustration montre une vue latérale du dessous; la pulpe du majeur droit se trouve maintenant sur l'index de la carte bouclée.



La carte inférieure est ainsi partiellement détachée de la face du jeu. Le majeur gauche

Chapitre 47

relâche maintenant sa pression sur la carte bouclée, ce qui a pour effet de la propulser automatiquement vers la droite. Ce petit déplacement de la carte est mis à profit par le majeur droit dont la pulpe se met sur son coin-index, sur lequel il appuie fermement vers le haut, pour la tirer aussitôt vers la droite. Le pouce et le majeur distribuent la carte sur la table de la manière standard, pendant que le pouce gauche ramène la carte supérieure en arrière en même temps que la main gauche revient à sa position de départ et que le jeu se retrouve lui aussi en position de départ quasi horizontale.



Points importants

1. On ne doit pas voir se déplier ni se replier le majeur, l'annulaire ou le petit doigt gauches lorsque la carte inférieure est mise sous tension, puis relâchée pour être propulsée vers la droite. Cette inclination naturelle doit être combattue à tout prix. Les trois doigts ne doivent bouger qu'un minimum pour boucler la carte, pour reprendre aussitôt leur position - ce double mouvement ne doit pas être perceptible.

2. Lors de la libération de la carte inférieure, le jeu est automatiquement biseauté davantage à cause de la pression exercée par le pouce gauche sur la grande tranche gauche du jeu - un effet secondaire dont profite la carte inférieure, dont le passage est ainsi facilité.

3. La carte inférieure n'est détachée du jeu qu'une fraction de seconde avant que la main droite n'entame son mouvement de donne vers la droite, au moment où le majeur droit peut profiter de l'impulsion donnée à la carte par le relâchement de la pression des doigts gauches pour la saisir, ce qui permet d'éviter le glissement de la carte hors du jeu.

4. Le détail qui trahit l'exécution de la donne du dessous est le bruit produit pas le frottement de la carte contre le jeu. Pour l'éliminer, il y a deux possibilités. La première consiste à faire la donne avec plus de douceur, ce qui est très facile. La deuxième, c'est de produire le même bruit lorsque les cartes sont distribuées normalement, ce qui peut s'obtenir très facilement en courbant les cartes un peu davantage pour obliger leur grande tranche gauche à frotter le dessus du jeu. Faites-le, et comparez le bruit ainsi produit à celui qu'on entend lors de la donne du dessous.

5. Pour vous entraîner, je vous recommande de ne prendre que la moitié du jeu pour commencer. Cependant, ne vous habituez pas à n'effectuer la donne du dessous qu'avec la moitié des cartes, et reprenez le jeu entier de temps à autre. On peut facilement, à l'aide d'un petit subterfuge, éliminer la moitié des cartes lorsqu'il est nécessaire de donner du dessous, et ce subterfuge consiste tout simplement à demander à un spectateur de couper le jeu, et de ne prendre que la moitié inférieure du jeu coupé. D'ailleurs, il s'agit là d'un procédé courant à la

Chapitre 47

table de jeu, et qui ne soulèvera pas la suspicion, puisque c'est la moitié inférieure du jeu que vous prenez, et non la moitié supérieure.

6. J'insisterais jamais assez sur l'importance de la donne du dessous. Cette technique permet non seulement de faire des tours merveilleux qu'aucune autre méthode ne permet de réaliser de manière aussi directe, mais aussi de présenter des démonstrations de tricherie extrêmement convaincantes. Erdnase considérait la donne du dessous comme "la" technique à maîtriser pour un tricheur, et inclinait à lui subordonner toutes les autres.

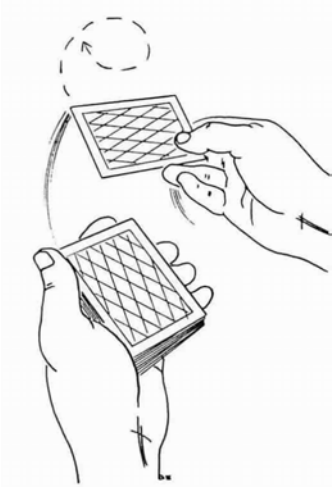
7. Pour cette technique également, si vous avez une peau très sèche, un peu de produit appliqué à la pulpe du majeur droit vous facilitera la tâche.

Chapitre 47

6. La donne lancée

Il ne s'agit pas d'une fausse donne, mais d'une autre manière d'effectuer la donne standard, avec une autre dynamique. Elle possède l'avantage de permettre de manier les cartes avec une grande légèreté. Comme le titre l'indique, les cartes sont lancées pour être distribuées. Le détournement de l'attention provoqué par le mouvement de la carte, qui attire invinciblement sur elle les regards des spectateurs, même des magiciens, constitue son principal atout.

Le jeu est tenu dans la position de base. La main gauche repose sur la table, sur la tranche du petit doigt, ou bien "plane" juste au-dessus d'elle - c'est purement une affaire de goût personnel. En ce qui me concerne, la main se trouve toujours à quelques centimètres à peine au-dessus de la table, et de temps à autre, elle frôle le tapis de cartes. Le pouce gauche décale la carte supérieure du jeu comme pour la donne standard. L'annulaire et le petit doigt de la main droite sont repliés. Le pouce et le majeur saisissent la carte, dont la grande tranche droite touche le dos de l'annulaire. Lorsque celui-ci se déplie, il imprime à la carte un mouvement giratoire, et l'envoie sur la table, en lui faisant décrire une courbe plus ou moins importante selon l'impulsion donnée.



Points importants

1. Si vous décidez d'utiliser cette technique en conjonction avec une fausse donne, n'oubliez pas de donner les cartes de la même façon lorsque vous les distribuez honnêtement.

2. La donne lancée demande une certaine précision; ainsi, si vous l'utilisez pour distribuer des mains de poker, par exemple, veillez à ce que les cartes de chaque main atterrissent à peu près au même endroit.

Chapitre 47

B. TOURS UTILISANT LES FAUSSES DONNES

1. INTUITION

C'est Gordon Bruce qui m'a montré ce joli tour. Bien qu'il repose sur une fausse donne, celle-ci est effectué avec un petit paquet de cartes seulement, ce qui en simplifie l'exécution.

Effet:

Le magicien et le spectateur ont chacun un petit paquet composé de cinq cartes dont les valeurs se suivent, par exemple les As, 2, 3, 4 et 5 de pique et de cœur. Chacun mélange ses cartes. Le spectateur distribue la première carte de son paquet face en haut, et le magicien donne la sienne face en bas sur elle. La même chose est répétée avec les quatre cartes restantes. Lorsque les cartes du magicien sont retournées faces en haut, on constate qu'elles correspondent une à une avec celles du spectateur!

Déroulement de la routine:

1. remettez au spectateur les As, 2, 3, 4 et 5 de cœur. Prenez la même série en pique pour vous-même. Ces deux couleurs ne sont données qu'à titre d'exemple, elles ne jouent aucun rôle dans le tour.

2. Le spectateur mélange ses cartes pendant que vous faites apparemment la même chose avec les vôtres. En réalité, effectuez un faux mélange qui laisse ou remet les cartes dans leur ordre originel. Voici un exemple de faux mélange possible: pelez les trois premières cartes une à une en main gauche et jetez les deux cartes restantes sur elles. Pelez les deux cartes supérieures en main gauche, l'une après l'autre, et jetez les trois cartes restantes sur elles. Répétez cette séquence, et les cinq cartes se retrouveront dans leur ordre de départ.

3. Invitez le spectateur à distribuer la carte supérieure de son paquet face en haut sur la table. Il faut maintenant que vous donniez la carte de même valeur que celle du spectateur; par conséquent, ce que vous aurez à faire dépendra de cette dernière. Supposons que le spectateur ait posé le 2 sur la table. Il faut donc que vous effectuiez une donne en second pour poser votre 2 face en bas sur le sien, en donnant l'impression que vous avez vous aussi pris la carte du dessus. Avec un paquet composé de cinq cartes seulement, cette donne en second ne pose aucun problème. Procédez de même pour les cartes suivantes, jusqu'à ce que vous ayez constitué cinq paires de cartes face à face sur la table. Il ne vous reste plus qu'à demander au spectateur de retourner vos cartes faces en haut: chaque paire est composée de deux cartes de la même valeur.

Ce qui est intéressant dans ce tour, outre l'effet lui-même, c'est que chaque fois que vous le présenterez, vous serez confronté à une situation différente.

Dernière réflexion

Il faudra que vous gardiez en tête les cartes que vous avez déjà retirées de votre petit paquet, puisqu'elles conditionnent les donnes suivantes. Mais, étant donné que celles du spectateur sont faces en haut, vous les aurez toujours sous les yeux, ce qui vous permettra de déterminer rapidement la procédure à suivre pour la carte suivante. Vous constaterez que vous

Chapitre 47

pourrez souvent donner la carte supérieure du paquet, et éviter ainsi une fausse donne - profitez-en au maximum.

2. LA DÉMONSTRATION DE POKER DE ZENS

La démonstration de poker que voici est la plus convaincante et la plus incroyable que je connaisse. Ce qui la distingue de toutes les autres, c'est que le spectateur en contrôle tous les paramètres et qu'aucun de ses choix n'est forcé. C'est Michael Zens qui a eu l'idée de l'arrangement de départ, qui permet de constituer n'importe quelle main de poker demandée avec un arrangement de dix cartes seulement. C'était l'un des tours préférés d'Eddie Fields, qui l'a divulgué dans son livre *The Artful Dodges of Eddie Fields*, par Jon Racherbaumer.

Effet:

Le magicien propose de faire une démonstration de tricherie au poker. C'est le spectateur qui détermine tous les éléments de la donne: le nombre de joueurs (de deux à neuf), la combinaison gagnante, et même la position du joueur qui doit la recevoir. Le magicien mélange le jeu, qui est ensuite coupé par le spectateur lui-même. Malgré cela, le magicien donne au joueur choisi la main demandée - c'est, en plus, la meilleure possible dans sa catégorie!

Préparation:

Contrairement à ce que vous pourriez penser, un arrangement de dix cartes seulement est suffisant pour effectuer cet effet. Ces cartes sont les suivantes, dans cet ordre à partir de la face du jeu: 10C, VC, RC, DC, AC, As, n'importe quel roi à l'exception de roi de trèfle, As, As, RT.

L'ordre des cartes n'est pas aléatoire. Il permet de sélectionner n'importe quel type de main avec un minimum d'effort mental. Pour cela, il faut d'abord que vous connaissiez la hiérarchie des combinaisons possibles au poker, qui est la suivante: 1) une paire; 2) une double paire;3) un brelan; 4) une suite; 5) une couleur; 6) un full; 7) un carré; 8) une suite couleur, dont la plus élevée et le floche royal.

D'autres part, l'ordre des cartes de l'arrangement repose sur la supposition que les spectateurs ont tendance à choisir une main parmi les meilleures, c'est-à-dire une suite, une couleur ou une suite couleur, dont la meilleure combinaison est le floche royal dans tous les cas, c'est-à-dire les 10, V, D, R et As de cœur. Pour toutes ces mains, aucun ajustement n'est nécessaire.

En revanche, si le spectateur vous demande *une* paire, il faudra que vous éliminiez *une* carte de l'arrangement; pour *deux* paires, il faudra que vous écartiez *deux* cartes; pour un brelan, *trois*, pour un carré, *quatre*, et pour un full, *cinq*. Comme on le voit, le nombre de cartes à écarter correspond aux nombres de cartes composant la combinaison demandée. Pour obtenir l'une de celle-ci, les cartes doivent être ôtées de la face du jeu, par coupes multiples. Voici, sous forme de table, les combinaisons possibles et le nombre de cartes à transférer sur le jeu avant la donne:

Floche royal:	Aucune

Chapitre 47

Suite couleur:	Aucune
Couleur:	Aucune
Suite:	Aucune
Full:	5
Carré:	4
Brelan:	3
Deux paires:	2
Une paire:	1

Déroulement de la routine:

1. Les dix cartes, rangées dans l'ordre indiqué, se trouvent dont sur la face du jeu (10C sur la face, RT en 10e position à partir de la face). Rien ne vous empêche de présenter quelques tours laissant ces dix cartes en places sous le jeu, comme par exemple une routine de bonneteau, bien adaptée au thème des tricheries. Puis, effectuez un faux mélange qui laisse l'arrangement intact et en place sous le jeu. Demandez au spectateur de choisir une main de poker et, avant qu'il ne la choisisse, rappelez-lui la hiérarchie des combinaisons. Dites-lui également que, quelle que soit la combinaison qu'il choisira, vous essaierez de lui donner la meilleure de cette catégorie - ainsi, s'il se décide pour une full, vous essaierez de montrer un full aux As par les rois, etc. En fonction de la main choisie, vous savez immédiatement combien de cartes doivent être transférées de la face du jeu sur celui-ci. Supposons que le spectateur vous demande un full. Par conséquent, transférez les cinq cartes inférieures du jeu sur celui-ci, de préférence de la manière suivante: posez le jeu devant vous sur la table dans la position préparatoire au mélange à la queue d'aronde. Le pouce droite laisse s'échapper les cinq cartes inférieures du jeu, au-dessus desquelles il garde une brisure. Puis, la main droite coupe à peu près la moitié inférieure du jeu sur celui-ci, tout en conservant la brisure avec le pouce droit. Les cinq cartes viennent ainsi s'ajouter sur le jeu; sans marquer de pause, la main droite coupe la moitié inférieure sur le dessus par une série de coupes. Résultat: le full se retrouve sur la face du jeu.

Pendant ce temps, un deuxième spectateur est prié de choisir le nombre de joueurs; dites-lui que plus il y a de joueurs, et plus votre tâche sera difficile. Bien entendu, c'est exactement le contraire qui est vrai. Car plus le nombre de joueurs est élevé, et plus vos donnes du dessous seront faciles à effectuer. Supposons que le spectateur se décide pour cinq joueurs. Enfin, un troisième spectateur est invité à choisir le joueur qui doit recevoir la main gagnante. Supposons qu'il choisisse le joueur n°3. C'est le libre choix par les spectateurs de ces trois paramètres qui rend cette démonstration si convaincante.

2. Demandez à un spectateur de couper le jeu, et ne prenez que la portion inférieure en main gauche, dans la position de la donne. Distribuez cinq mains de cinq cartes, à cinq joueurs fictifs, en exécutant une donne du dessous chaque fois que vous distribuez une carte au joueur n°3. Étant donné que vous n'avez que la moitié du jeu en main, ces donnes du dessous sont rendues singulièrement plus aisées.

3. Après avoir distribuer les cinq mains, posez les cartes qui vous restent à l'écart et récapitulez. Puis retournez les mains faces en haut, en commençant par celle qui n'ont pas été choisies, et profitez sans vergogne des bonnes combinaisons qui sont les seuls fruits du hasard en disant, par exemple: *"J'ai donné un brelan à ce joueur pour l'inciter à renchérir."* Finalement, retournez les cartes de la main choisie faces en haut l'une après l'autre pour faire constater qu'elle est composée de la combinaison choisie et, qui plus est, la meilleure possible.

Chapitre 47

Dernières réflexions

1. Pour conférer à votre démonstration un air encore plus authentique, vous pouvez donner aux combinaisons leurs noms américains, à savoir: *one pair, two pairs, three of kind, a straight, a flush, a full house, four of a king, a straight flush et a royal flush*.

2. Annemann recommande de remplacer les donnes du dessous par un échange secret de paquets. C'est d'ailleurs ainsi que procède Juan Tamariz. Si vous avez maîtrisez la technique du montage au mélange à la queue d'aronde, transférez les cartes de la combinaison demandée sur le jeu, et montrez-les avec le nombre de mélanges nécessaires. c'est certes un peu plus difficile, mais cela permet de faire toutes les manipulations avant la distribution.

Chapitre 48

"Un bon tour? Qu'entendez-vous par un bon tour?
J'avoue que je serais bien en peine de le dire, mais ce que je sais,
c'est qu'un mauvais tour est un tour qui m'ennuie."
(John Northern Hilliard)

Chapitre 48 LES TECHNIQUES DE SANDWICH

Non, cher lecteur, il n'entre pas dans mes intentions de vous faire un petit cours de gastronomie! Dans le jargon des cartomanes, le mot "sandwich" désigne les techniques et les tours où une carte est *prise en sandwich* entre deux autres. Les dix dernières années ont vu un développement sans précédent des effets de ce type, reposant sur une variété de méthodes qu'un ouvrage entier ne suffirait pas à recenser, au point qu'ils ont donné naissance à un genre à part entière. Mais parmi toutes ces versions, beaucoup pèchent par l'absence de clarté et d'économie. L'idée que deux (ou quatre) cartes prennent en sandwich une ou plusieurs autres cartes fournit de bons scénarios de tours, comme vous le verrez dans la deuxième partie de ce chapitre. J'aimerais également vous renvoyer au tour intitulé "Les cartes détectives" qui a été expliqué dans le chapitre sur le mélange pharaon, et qui est lui aussi fondamentalement un effet de sandwich.

Je me propose de décrire ici les techniques les plus utiles pour réaliser ces effets. Pour les besoins des explications, nous prendrons toujours les deux reines noires comme cartes extérieures du sandwich, et l'As de pique la carte qu'elles "attrapent".

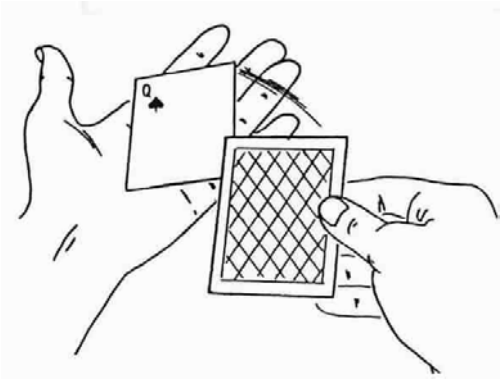
A. LES TECHNIQUES DE SANDWICH

1. Le sandwich direct

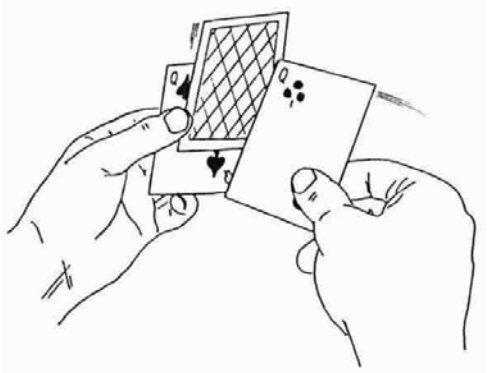
Ici, l'As de pique apparaît subitement entre les deux dames noires. Cette technique permet de charger secrètement l'As entre les deux dames noires de manière très naturelle. C'est le magicien belge Chelman qui me l'a apprise, au cours d'une des nombreuses soirées que nous avons passées ensemble au Magic Castel de Hollywood.

Les deux dames sont faces en haut, et sous elle se trouve l'As, dont les spectateurs ignorent la présence, face en bas. Il y a été amené par exemple avec la technique de "L'ajout secret d'un petit nombre de cartes" (tome I). Tenez ce petit paquet de trois cartes en main gauche dans la position de la donne - pour les spectateurs, vous n'avez en main que les deux dames noires. Vous allez maintenant exécuter une variante du comptage Elmsley (tome I) qui s'effectue de la manière suivante: la main droite prend le petit paquet par sa grande tranche droite dans la tenue pincée, entre le pouce dessus et l'index et le majeur dessous. Le pouce droit pousse les deux cartes supérieures comme une seule vers la gauche, où la main gauche les reçoit: une carte face en bas apparaît dans la main droite.

Chapitre 48



La main gauche revient vers la droite, et le pouce gauche retient la carte face ne bas sur la dame en main gauche pendant que les doigts de la main droite reprennent la dame inférieure pour la garder en main droite (c'est la deuxième phase du comptage Elmsley). Le pouce gauche, après avoir pelé la carte face en bas en main gauche, la décale vers l'avant sur la moitié environ de sa longueur; pour terminer, le pouce gauche retient la deuxième dame sur les deux cartes en main gauche. Ainsi, l'illusion qu'une carte face en bas est apparue entre les deux dames faces en haut est parfaite; vous aurez remarqué que chaque dame n'est montrée qu'une seule fois, exactement comme si la situation était vraiment telle qu'on la fait paraître.

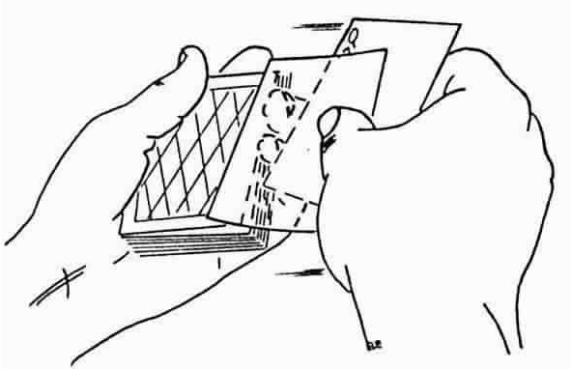


Chapitre 48

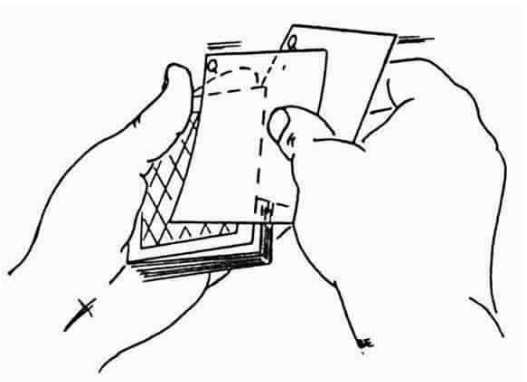
2. Le sandwich à l'étalement

Cette technique permet de charger une ou plusieurs cartes qui se trouvent sur le jeu entre les dames de la manière la plus directe et la plus économique qui soit. La situation de départ est la suivante: l'As de pique est sur le jeu, et les dames noires sont faces en haut sur la table.

Le jeu est tenu en main gauche dans la position de la donne. Pendant que la main droite montre les deux dames noires, le petit doigt gauche forme une brisure sous la carte supérieure du jeu, l'As de pique. La main droite pose ses deux cartes légèrement étalées sur le jeu, la dame inférieure décalée à droite sous l'autre; le pouce gauche les tient en place pendant que vous les indiquez d'un geste de la main droite. Sous le couvert des dames, le majeur et l'annulaire gauches glissent vers l'avant, ce qui a pour effet d'agrandir la brisure. La main droite prend les deux dames et les tire de quelques centimètres vers la droite, mais sans que la dame supérieure quitte le dessus du jeu. Ce mouvement vers la droite a pour effet de faire passer le coin inférieur gauche de la dame inférieure par-dessus la grande tranche droite de la carte supérieure du jeu, en produisant un petit "clic" audible. L'illustration montre une vue transparente.



Les deux dames sont repoussées à gauche de quelques centimètres, et maintenues sur le jeu avec le pouce gauche. L'As de pique se retrouve ainsi entre elles. Vous pouvez égaliser les dames sur le jeu, ou bien les prendre avec la main droite dans la position de la coupe pour les égaliser contre le pouce gauche, et finalement poser le paquet de trois cartes bien égalisé sur la table, l'insérer dans l'étui, ou bien simplement le garder en main. Dans ce dernier cas, vous pouvez même montrer le dessous du paquet: tout paraît normal. L'insertion de l'As entre les dames se fait sous le couvert de montrer celles-ci une dernière fois en se servant du jeu comme appui.

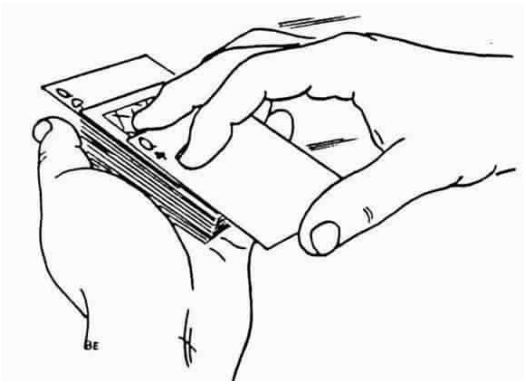


Chapitre 48

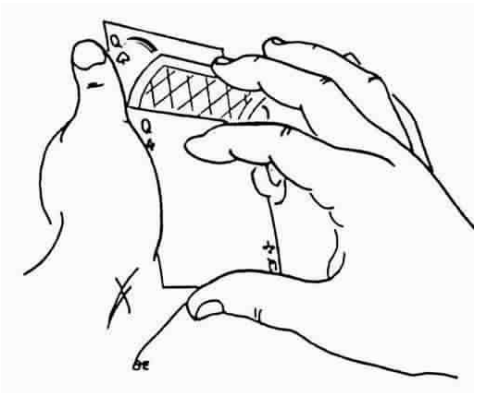
3. Le filage au sandwich

Cette technique permet d'échanger secrètement l'As de pique, pris en sandwich entre les deux dames, contre la carte supérieure du jeu. Elle a été inventée par Gérald Kosky.

Le jeu est tenu faces en bas en main gauche dans la position de la donne. Le petit doigt gauche garde une brisure sous la carte supérieure du jeu, pendant que la main droite montre le sandwich formé par l'As de pique et les deux dames noires, qu'elles étale légèrement. Avec la technique de "L'ajout secret d'un petit nombre de cartes" (tome I), transférez la carte supérieure du jeu sous le sandwich, que vous égalisez pour le tenir finalement en main droite dans la position de la coupe. Maintenant, le pouce gauche pèle la dame supérieure face en haut sur le jeu, mais en la décalant vers l'avant; l'As est pelé à son tour, à égalité avec le gros du jeu; pour terminer, la main droite pose la carte double sur le tout, mais décalée vers le bas.



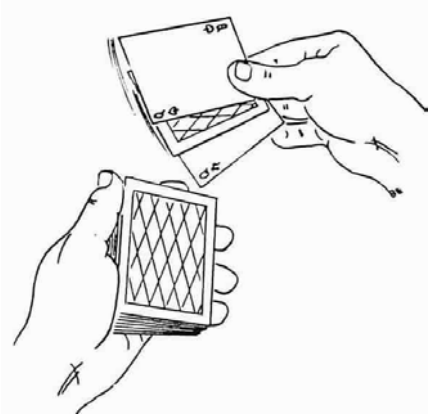
La main droite se met alors dans la position illustrée ci-dessous, et le majeur droit soulève la petite tranche supérieure de l'As, ce qui permet aux spectateurs de voir celui-ci encore une fois; puis, le majeur relâche l'As qui retombe sur le jeu. Les spectateurs ont ainsi vu l'As jusqu'au tout dernier moment.



Le pouce droit pousse la carte double vers l'avant, jusqu'à ce qu'elle soit à égalité avec la dame décalée vers l'avant; pendant ce mouvement, l'As de pique face en bas ne bouge pas et reste parfaitement égalisé avec le gros du jeu. le pouce droit glisse alors sur le dessus du jeu vers l'Avant et saisit le petit paquet de trois cartes par sa petite tranche supérieure et, avec l'aide de l'index et du majeur, le tire vers l'avant pou le dégager du jeu. Dès que les cartes se sont désolidarisées de celui-ci, la main droite les étale et les pose sur la table. Vous avez ainsi, sous le prétexte de montrer l'As une dernière fois prisonnier des dames, filé celui-ci contre la

Chapitre 48

carte supérieure du jeu. L'As est maintenant face en bas sur celui-ci.



Points importants

1. Ce filage doit être exécuté avec nonchalance, et couvert par une bonne justification pour ne pas paraître trop mécanique.

2. Voici encore une technique simple pour charger l'As entre les dames: posez les dames faces en haut sur le jeu, sur la carte supérieure sous laquelle le petit doigt garde une brisure. la main droite saisit les trois cartes au-dessus de la brisure dans la position de la coupe, pendant que le pouce gauche retient la dame supérieure sur le jeu, dans le but de montrer les deux dames une dernière fois; puis, glissez la dame sous les deux cartes en main droite.

Chapitre 48

B. TOURS UTILISANT LES TECHNIQUES DE SANDWICH

1. LE SANDWICH CHEOPS

Cet effet de sandwich original est dû au magicien mexicain Fernando Cheops. C'est une variante améliorée et simplifiée d'un effet de Jon Racherbaumer.

Effet:

Une carte librement choisie par un spectateur est remise dans le jeu après qu'il en ai pris connaissance, et perdue de manière très convaincante. Les deux valets rouges, chargés de la retrouver, prennent une carte en sandwich, mais ce n'est pas la bonne. Pas de problème: les deux valets se transforment visiblement en deux de pique et deux de trèfle, et la carte prise en sandwich entre eux est bel et bien la carte du spectateur!

Déroulement de la routine:

1. La petite préparation nécessaire à la réalisation de cet effet est mise en place au cours d'un tour antérieur, ou bien pendant que vous passez le jeu en revue tout en jouant avec les cartes entre deux tours: elle consiste à transférer les deux valets rouges suivis des deux "deux" noirs sur le jeu. Deux autres paires de cartes ferait tout aussi bien l'affaire, à condition qu'elles offrent entre elles un contraste marqué. Supposons, pour les besoins de l'explication, que les cartes soient dans l'ordre suivant, à partir du dessus du jeu: deux de pique, deux de trèfle, valet de cœur, valet de carreau.

2. Forcez le deux de pique au forçage à l'effeuillage, et reconstituez le jeu de telle sorte que le deux de trèfle se retrouve sur le jeu, suivi des deux valets rouges. Demandez au spectateur qui a "choisi" la carte de la montrer à tous, sinon il sera le seul à pouvoir apprécier l'effet. Puis, étalez le jeu faces en bas sur la table et demandez-lui de remettre sa carte où bon lui semble dans l'étalement.

3. *"Je pense que vous ne me contredirez pas si je vous dis qu'il m'est impossible de connaître la position de votre carte dans le jeu."* Reprenez le jeu en mains. *"C'est la raison pour laquelle il me faut deux assistants qui m'aideront à la retrouver, comme par exemple..."* Posez la carte supérieure du jeu face en haut sur la table: *"...les deux "deux" noirs."* Retournez le jeu faces en haut et cherchez le deux de pique que vous posez face en haut sur le deux de trèfle. Étant donné que l'un de vos deux "assistants" chargé de retrouver la carte choisie est précisément celle-ci, tout le monde pensera que vous vous êtes fourvoyé.

4. La main droite ramasse les deux "deux", entre lesquels vous chargez la carte supérieure du jeu (le valet de cœur) avec la technique du sandwich à l'étalement. La main droite prend le sandwich égalisé et le montre des deux côtés. Puis, laissez-le tomber sur le jeu d'une hauteur d'une dizaine de centimètres, faites claquer vos doigts, et finalement étalez les trois cartes supérieures du jeu pour montrer qu'une carte est apparue face en bas entre les deux "deux" noirs faces en haut.

5. La main droite prend le sandwich, et le retourne lentement pour que les spectateurs puissent voir la carte prise entre les "deux". Malheureusement, le valet de cœur qui apparaît n'est pas la carte choisie. Pendant ce temps, le petit doigt gauche à tout le temps de former

Chapitre 48

une brisure sous la carte supérieure du jeu. Transférez les trois cartes du sandwich une à une sur celui-ci, ce qui en inverse l'ordre, en les montrant chacune recto-verso: *"Bon, si vous n'avez pas choisi le valet de cœur, cela signifie que les "deux" ont fait une erreur."* L'ordre des cartes est à ce moment-là le suivant, à partir du dessus du jeu: deux de trèfle face en haut, valet rouge face en bas, deux de pique face en haut, deuxième valet rouge face en bas et séparé du gros du jeu par une brisure maintenue par le petit doigt gauche. Égalisez la sandwich au-dessus du jeu au bout des doigts, en ajoutant secrètement la carte au dessus de la brisure sous lui. Poursuivez: *"De toute manière, comme assistants, je prends d'habitude..."* - effectuez le changement de couleur éclair pour transformer pour ainsi dire le sandwich de "deux" en sandwich de valets. - *"...les deux valets rouges."* La technique est exactement la même avec quatre cartes qu'avec deux. Le pouce gauche étale les trois cartes supérieures immédiatement vers la droite, où elles sont prises par la main droite. Demandez que l'on vous révèle l'identité de la carte choisie, puis retournez lentement le nouveau sandwich: *"Et, comme vous pouvez le constater, ils se débrouillent mieux que les "deux", puisqu'ils ont bel et bien mis le grappin sur votre carte."*

Dernières réflexions

1. Cet effet peut servir de trame à toute une histoire; les possibilités sont d'autant plus nombreuses que vous êtes libre d'utiliser n'importe quelles cartes que vous voulez comme "assistantes".

2. En fait, seul le deux de trèfle se transforme en valet de carreau, mais grâce à la transformation topologique de l'ensemble, l'effet semble être plus important que ce qu'il est réellement.

2. LES AS ZEN

Cette routine permet de produire les As l'un après l'autre d'une manière à la fois mystérieuse et élégante, deux facteurs auxquels vos spectateurs ne manqueront pas d'être sensibles.

L'idée de départ est du maître Shigeo Takagi, que ses pairs appellent "Professeur". C'est lui-même qui m'a montré cette routine lors du congrès national du Japon en 1989.

Effet:

Le magicien mélange le jeu et le coupe élégamment. Soudain, les deux rois noirs apparaissent au bout de ses doigts. Ils sont lentement basculés faces en bas sur le jeu, et un As apparaît face en haut entre eux. Chaque fois que les rois sont basculés, un nouvel As se matérialise entre eux comme par magie, jusqu'à ce que tous les quatre soient apparus de cette manière.

Préparation:

Les deux As rouges ainsi que les deux As noirs sont mis face à face, et placés ainsi sur le jeu à l'insu des spectateurs. Peu importe que les As rouges précèdent ou suivent les noirs. Cette préparation peut être faite devant les spectateurs grâce au KM. En outre, la carte

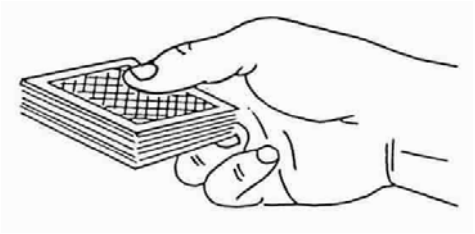
Chapitre 48

supérieure du jeu est le roi de pique et la carte inférieure est le roi de trèfle. Voici un ordre possible des cartes à partir du dessus: roi de pique face en bas, As de pique face en bas, As de trèfle face en haut, As de cœur face en bas, As de carreau face en haut, reste du jeu face en bas, roi de trèfle face en bas. Si vous placez l'As de pique à l'endroit indiqué par cet arrangement, c'est lui qui apparaîtra en premier, et comme son point central est beaucoup plus gros que celui des autres As, l'impact visuel qu'il fera sur les spectateurs sera d'autant plus grand.

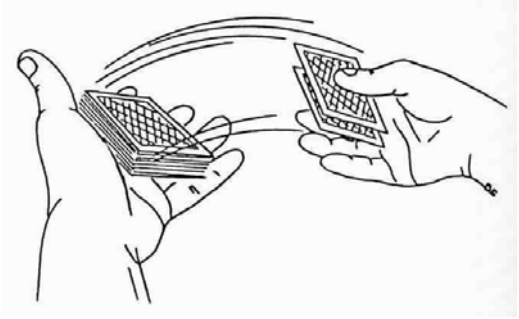
Déroulement de la routine:

1. Mélangez le jeu en laissant l'arrangement intact et en place dessus, ainsi que le roi de trèfle sur la face. Le mélange le plus facile ici est sans doute un mélange à la queue d'aronde; terminez ave une fausse coupe - je préconise "La coupe flip-flap" (tome I) parce qu'elle s'harmonise bien avec la gestuelle de la routine.

2. La main droite prend le jeu faces en bas entre le pouce sur le dos et les autres doigts sur la face, comme le montre l'illustration ci-dessous.



Lancez le jeu ainsi tenu dans la main gauche, en retenant la carte supérieure et la carte inférieure entre le pouce et les doigts de la main droite, comme le montre l'illustration ci-dessous.

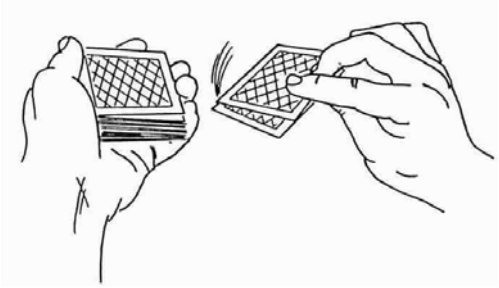


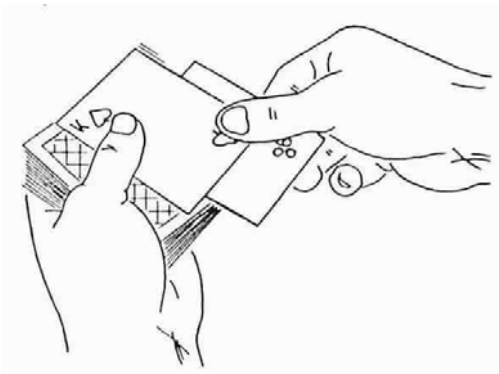
Pour les spectateurs, ces deux cartes sont soudain "apparues" dans votre main. Retournez-les faces en haut en vous servant de la fioriture de Frank Shields (voir plus loin dans ce cours).

3. Pendant que la main droite montre les deux rois faces en haut, le petit doigt gauche forme une brisure sous les deux cartes supérieures du jeu. Suit maintenant une espèce de rituel, de ballet gestuel dont la fonction n'est pas seulement de souligner la beauté des mouvements, mais aussi de détourner l'attention des spectateurs. La main droite se retourne paume en bas pour montrer les dos des deux rois. Puis, elle se retourne de nouveau paume en haut et glisse le roi supérieur face en bas sur le jeu, où le pouce gauche l'égalise avec les autre cartes, pendant que la main droite se retourne de nouveau paume en bas pour montrer le dos du deuxième roi. La main droite se retourne de nouveau paume en haut et prend sous son roi

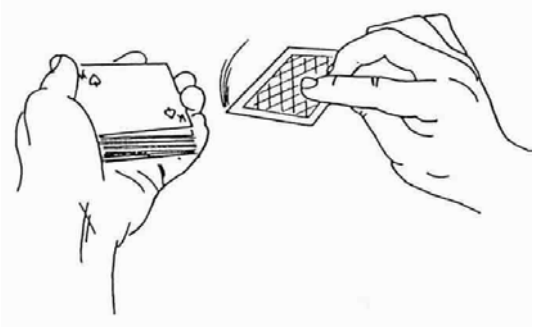
Chapitre 48

les trois cartes au-dessus de la brisure que le pouce gauche pousse à droite comme un seule. Ces quatre cartes - deux pour les spectateurs - sont alors basculées faces en bas sur le jeu, et égalisées. Comme les cartes sont constamment en mouvement, s'il y a un petit décalage entre les cartes, il ne sera pas apparent; ce qui compte avant tout c'est un rythme lent et coulé. La main droite fait encore un geste mystique, puis le pouce gauche étale les trois cartes supérieures: l'As de pique apparaît face en haut entre ce qui paraît être les deux rois faces en bas. Étalez les trois cartes supérieures de sorte que l'As de pique soit décalé vers l'avant sur la moitié de sa longueur environ par rapport aux deux cartes faces en bas. Servez-vous des deux cartes faces en bas comme d'une pince pour poser l'As de pique face en haut sur la table.

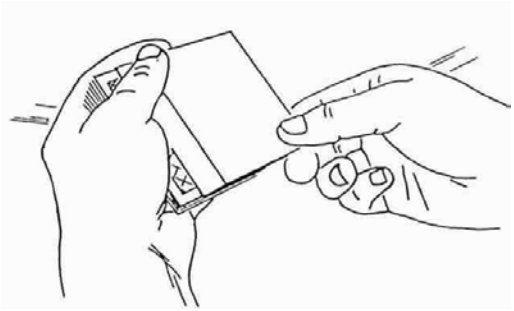




4. Pendant que la main droite est maintenant occupée, le petit doigt gauche forme une brisure sous la carte supérieure du jeu. Égalisez les deux rois en main droite, et répétez apparemment le même rituel: la main droite se retrouve paume en bas, ce qui permet aux spectateurs de voir la face du roi inférieur; étant donné que les deux cartes en main sont égalisées, l'As reste invisible. Retournez de nouveau la main droite paume en haut, et pelez la carte supérieure des deux faces en bas sur le jeu - il s'agit de l'As. La main droite se retourne de nouveau pour montrer le même roi une deuxième fois. Glissez les deux cartes au-dessus de la brisure sous ce roi, et basculez les trois cartes - deux pour les spectateurs - faces en haut sur le jeu. Refaire le même geste mystique qu'auparavant, et montrez que le deuxième As noir est apparu entre les rois. Posez-le face en haut sur la table en compagnie de l'As de pique.



Chapitre 48



5. Pendant ce temps, le petit doigt gauche forme une brisure sous les deux cartes supérieures du jeu. Il ne vous reste plus qu'à recommencer la phase 3 pour faire apparaître le troisième As entre les rois.

6. Répétez la phase 4 pour produire le quatrième et dernier As. Il ne vous reste plus qu'à basculer les deux rois faces en bas sur le jeu pour mettre le point final à cette élégante et mystérieuse production des quatre As.

Dernières réflexions

N'oubliez pas de retourner la main droite paume en bas puis paume en haut avant de peler la carte sur le jeu - c'est la répétition régulière et harmonieuse de ce mouvement qui fait la beauté de la routine. D'autre part, on pourrait bien sûr poser les deux cartes de la main droite à égalité sur le jeu, prendre toutes les cartes au-dessus de la brisure avec la main droite, et les retourner en bloc sur le jeu - le résultat serait le même. Mais le fait de pousser les cartes au-dessus de la brisure avec le pouce gauche sous la carte en main droite, pour ensuite basculer sur le jeu les cartes encore étalées, rend le mouvement à la fois plus beau et l'apparition des As plus mystérieuse. C'est ce genre de détail qui fait la différence entre un simple tour et une petite oeuvre d'art.

Chapitre 49

"Un artiste doit éliminer tout ce qui n'est pas en rapport direct avec son thème ou son idée directrice. De même qu'un athlète entraîné a supprimé tout ce qui pourrait entraver le libre jeu de ses muscles, une oeuvre d'art doit être épurée jusqu'à ce qu'il ne reste plus que ce qui est absolument essentiel à l'effet."
(John Northern Hilliard)

Chapitre 49 LES TECHNIQUES DU GIRON

Les techniques qui permettent de se débarrasser secrètement d'une ou de plusieurs cartes en les envoyant dans son giron appartiennent aux méthodes les plus directes de la magie des cartes. Elles permettent de faire "vraiment" disparaître une ou plusieurs cartes, ou encore de les échanger contre d'autres, pour ne citer que deux applications parmi d'autres. Je me propose de décrire dans ce chapitre les techniques les plus utiles et les plus pratiques utilisant les possibilités du giron.

A.*LES TECHNIQUES DU GIRON*

1. Remarques générales sur la mise en oeuvre des techniques de giron

Les techniques du giron peuvent être le mieux mises en oeuvre lorsqu'on est assis à table; pour des tables plus basses, elles peuvent être remplacées par l'utilisation d'un topit.

L'idéal, c'est que la table derrière laquelle vous êtes assis arrive à hauteur de votre nombril, ou un peu plus haut. La distance vous séparant du bord de la table varie en fonction des circonstances, mais elle est d'une vingtaine de centimètres en moyenne; Slydini préconisait un empan.

Afin que les objets que vous envoyez dans votre giron ne tombent pas entre vos cuisses, plusieurs possibilités sont à votre disposition. Si la table est recouverte d'une nappe, celle-ci peut être tendue par-dessus vos cuisses et faire ainsi office de servante. Si la nappe est trop courte ou s'il n'y en a pas, un mouchoir déplié peut la remplacer. Ensuite, si la jambe du pantalon est ample, on peut tirer l'étoffe d'une cuisse sur l'autre. Enfin, une méthode qui peut être mise en oeuvre dans tous les cas, puisqu'elle ne nécessite aucun accessoire, c'est de mettre ses jambes en X, c'est-à-dire de poser ses pieds bien écartés sur le sol, alors que les genoux sont réunis et pressés l'un contre l'autre sous la table. Slydini recommandait de croiser les pieds. Cela est aussi affaire de constitution et demande donc des expérimentations personnelles.

Les angles latéraux peuvent être fermés par les pans de la veste ouverte. C'est ce que faisait le grand Albert Goshman, qui utilisait les techniques du giron dasn son extraordinaire routine de pièces et de salière, bien qu'il y eût uen jolie dame assise à sa droite et une autre à sa gauche.

Chapitre 49

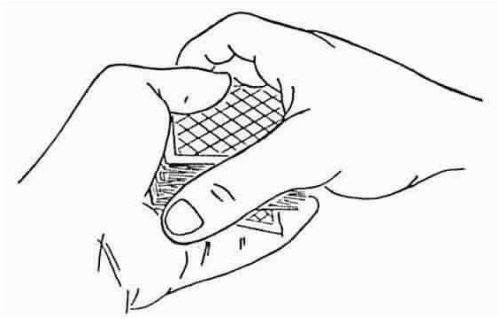
2. La technique de Fred Kaps

Cette technique permet de se débarrasser secrètement d'une carte, séparée par une brisure de la face du jeu, dans son giron. Mais elle permet aussi de se débarrasser de plusieurs cartes en même temps, ce qui ouvre des possibilités de filage de paquets qui ne sont pas uniquement intéressantes pour les démonstrations de tricherie ou les routines d'As.

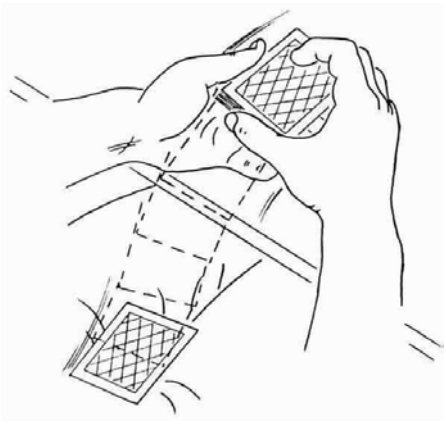
Cette technique est l'une des préférées des virtuoses de l'école espagnole, et remonte à Fred Kaps, qui aimait l'utiliser - un certificat de qualité s'il en est.

Sa description sera suivie d'une variante qui ne manque pas d'intérêt non plus.

Supposons qu'une carte choisie ait été contrôlée sous le jeu. Celui-ci est tenu faces en bas en main gauche dans la position de la donne. Pendant que la main droite s'en approche, l'index gauche boucle la carte inférieure pour permettre au petit doigt gauche de garder une brisure au-dessus d'elle. La main droite se met sur le jeu, à l'exception de la carte inférieure, dans la position de la coupe.



Maintenant, le jeu est égalisé: les doigts de la main gauche glissent le long des grandes tranches d'avant en arrière, en emportant purement et simplement avec eux la carte inférieure. La main droite, dans un mouvement contraire et naturel, avance légèrement le jeu, ce qui réduit de moitié le mouvement de la main gauche, lequel se remarque d'autant moins. Dès que le pouce gauche arrive au coin inférieur gauche du jeu, la main gauche relâche sa pression sur la carte inférieure, qui est propulsée par-dessus le bord de la table pour atterrir dans le giron. Le mouvement d'égalisation s'achève avec les mains revenant à leurs position de départ.



Points importants

Chapitre 49

1. Le mouvement d'égalisation est réduit au maximum, discret, et exécuté en douceur. La distance sur laquelle la main gauche recule pour envoyer la carte dans le giron est un peu inférieure à la longueur du jeu, et semble correspondre au seul déplacement qu'elle ferait si elle se contentait vraiment d'égaliser le jeu.

2. La tranche de la main gauche frôle légèrement la surface de la table, et l'index gauche glisse sur la face du jeu, ce qui boucle ces deux "trouées".

3. Le pouce droit ne se net que sur les cartes au-dessus de la carte inférieure, sinon celle-ci y resterait accrochée.

4. Pour justifier le mouvement d'égalisation, les cartes peuvent être rapidement éventaillées puis rassemblées dans la main gauche juste avant l'exécution de la manœuvre.

3. Variante à l'égalisation avec retournement

Voici ma variante de la technique de Kaps. Elle est fondée sur "L'égalisation du jeu avec retournement" (tome I).

Tout comme dans la méthode de Kaps qui précède, la main droite se pose sur le jeu tenu en main gauche dans la position de la donne, à l'exception de la carte inférieure qui est bouclée. La main droite commence le mouvement de l'égalisation au retournement en faisant pivoter le jeu dans le sens des aiguilles d'une montre. Pour ce faire, la main gauche glisse tout naturellement vers l'arrière en emportant la carte inférieure. Arrivée au point mort, la carte est propulsée secrètement dans le giron. La main gauche prend alors le relais et achève le mouvement d'égalisation.

Point important

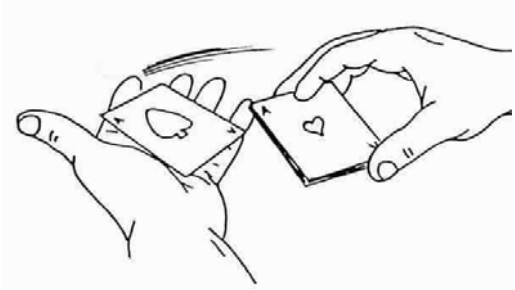
Les spectateurs ont vraiment l'impression que vous ne faites qu'égaliser le jeu. Si vous disposez d'une caméra vidéo, vous pouvez vérifier l'invisibilité du stratagème en vous filmant tantôt en train d'égaliser simplement le jeu sans rien faire, et tantôt en effectuant la manœuvre secrète: aucune différence ne doit être visible dans l'aspect extérieur des deux actions.

Chapitre 49

4. La technique de Jean Faré

Cette technique de Jean Faré m'a été montrée par Juan Tamariz, qui l'utilise avec beaucoup de succès dans quelques-unes de ses démonstrations de tricherie. L'idéal, c'est de la mettre en oeuvre avec un petit paquets de cartes seulement, bien qu'elle puisse aussi être utilisée avec le jeu entier.

La main gauche tient seize cartes faces en haut dans la position de la donne. Les quatre cartes sur la face de ce paquet sont quatre As, que vous allez propulser dans le giron. La main droite prend le paquet par au-dessus dans la position de la coupe. Le pouce gauche pèle l'As supérieur face en haut en main gauche, dans la position de la donne. Pour ce mouvement, la main gauche se décale en diagonale de la droite vers la gauche et l'avant. Puis, la main gauche revient, et pèle l'As suivant sur le premier; recommencez avec les deux As suivants. A ce moment-là, il y aura quatre As dans la main gauche. Juste avant que le pouce gauche ne pèle la carte suivante, le paquet d'As en main gauche se trouvera sous celui-ci pendant une fraction de seconde, exactement comme lors d'un comptage Hamman ou Biddle.



Marquez une pause d'une demi-seconde, puis continuez la présentation des cartes (il ne s'agit pas d'un comptage, mais d'une simple présentation, encore qu'il puisse s'agir d'un comptage dans certains cas). la main gauche revient avec les As sous le paquet en main droite et lâche les As, qui sont automatiquement propulsé dans le giron au moment où la main gauche s'arrête dans son mouvement pour peler la carte suivante et repartir en sens inverse, en diagonale vers la gauche. Continuez à peler les cartes quelconques en main gauche sur le même rythme, jusqu'à ce que vous les ayez toutes transférées.

Variante: la main gauche pèle les quatre As puis revient pour prendre les cartes restantes et les poser faces en bas sur la table, sans les montrer une à une. Lorsque la main gauche revient pour prendre les cartes quelconques, elle propulse les quatre As dans le giron.

Chapitre 49

Points importants

1. Seule la main gauche, qui montre les cartes au fur et à mesure qu'elle les prend de la main droite, se déplace. la main droite reste immobile, à part les quelques millimètres de déplacement nécessaires pour "répondre" à la main gauche.

2. Il va de soi que les deux mains doivent frôler la surface de la table pour boucher les "trouées" par lesquelles les spectateurs pourraient voir les cartes tomber.

3. La dynamique du regard: pendant que vous transférez les As de la main droite en main gauche, regardez vos mains en disant par exemple: *"Dans ce tour, ce sont les quatre As qui jouent le rôle essentiel."* Alors que la main gauche est encore en bout de course vers l'avant et la gauche, levez les yeux et regardez le public en disant: *"Les autres cartes servent de décor et sont surtout là pour le plaisir de l'œil."* Une seconde environ après le changement de direction du regard, la main gauche revient vers la droite et propulse ses cartes.

4. Cette méthode peut aussi être mise en oeuvre avec d'autres techniques, comme par exemple le comptage Elmsley.

5. Le contrôle au giron

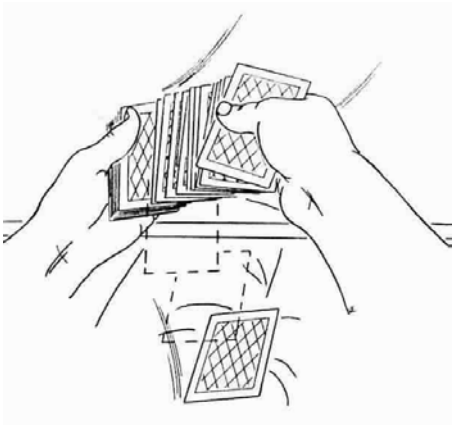
Cette technique qui sert aussi de contrôle, permet d'envoyer dans le giron une carte librement choisie par un spectateur au milieu du jeu. Ce stratagème n'est pas forcément lié au choix d'une carte; il est tout aussi indiqué pour faire "disparaître" une carte du jeu.

Étalez le jeu faces entre vos mains. un spectateur choisit une carte en posant l'extrémité de son index sur son dos. Scindez l'étalement à cet endroit de telle sorte que la carte touchée par le spectateur se retrouve sur la face de la partie de l'étalement tenue par la main droite. Levez cette portion verticalement face aux spectateurs afin qu'ils puissent prendre connaissance de la carte choisie. Cette carte est à peine maintenue sur la face de cette partie de l'étalement par l'extrémité des doigts.

Pour parvenir dans cette position, vous pourriez aussi laisser la carte touchée par le spectateur sur le dessus de la portion de l'étalement tenue par la main gauche, puis la transférer sous la portion tenue par la main droite, où elle est alors montrée à la ronde.

Chapitre 49

Continuez à regarder le public pendant que vous abaissez la main droite pour poser les cartes qu'elle tient sur celles de la main gauche. Celle-ci repose sur sa grande tranche au bord de la table derrière lequel vous êtes assis. Dès que les cartes des deux mains se retrouvent au même niveau et se touchent, la main droite arrête son mouvement vers le bas et l'arrière, et les doigts lâchent la carte inférieure, qui est automatiquement propulsée dans le giron. Égalisez le jeu reconstitué au milieu de la table en avançant le corps.



6. Les charges improvisés pour les techniques du giron

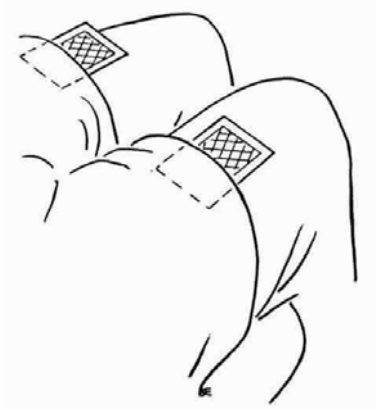
Les plis du pantalon

Cette astuce m'a été montrée par Ascanio, qui pense qu'il s'agit d'un stratagème de tricheur. Elle sert à garder une ou plusieurs cartes en sécurité sur ses cuisses. Le plus souvent, ces cartes sont ajoutées au jeu au moment opportun, ou bine échangées contre d'autres. La méthode peut être mise en oeuvre avec presque tous les genres de pantalons, mais une coupe ample et une étoffe souple mais (pas trop) sont ce qu'il y a de mieux.

La préparation peut être effectuée à n'importe quel moment, le mieux étant lorsque vous vous asseyez. Quand vous êtes debout devant votre chaise, juste avant de vous asseoir. saisissez l'étoffe de chaque jambe à mi-cuisse, et tirez-la d'une vingtaine de centimètres vers le haut pendant que vous vous asseyez. Lorsqu'on porte des pantalons, ce geste est naturel et sert à empêcher la formation de poches aux genoux. Mais, une fois assis, au lieu de lâcher

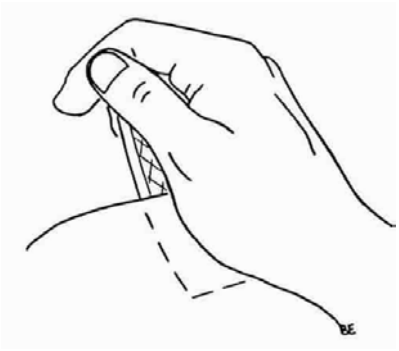
Chapitre 49

l'étoffe, pliez-la vers l'avant, par-dessus les doigts; vous formez ainsi deux espèces de poches sur chaque cuisse, dans lesquelles vous pourrez glisser une ou plusieurs cartes. Pour répondre à certaines situations particulières, les plis peuvent également être faits dans l'autre sens.



L'illustration ci-dessous montre une carte en train d'être chargée dans la poche ainsi formée, à partir de l'empalmage à plat. La carte peut être empalmée à partir du jeu ou bien dans une poche de la veste, ou bien vous être remise par un partenaire. Peu importe l'empalmage utilisé, car une fois sous la table, la main droite a tout le temps pour mettre la carte dans la bonne position (cela ne prend pas plus d'une seconde). La carte peut être prise dans ce chargeur improvisé de la même manière.

Si vous portez des shorts, inutile de faire des plis, il suffit de glisser la carte dans ou sous le revers.

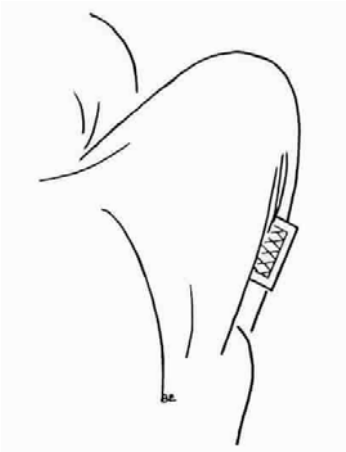


Le creux du genou

Ce chargeur naturel est également très prisé par les tricheurs. Cette méthode offre l'avantage de cacher de tous les côtés, surtout si les pantalons sont amples.

L'illustration montre une vue de côté. Pour mettre une carte ou un petit paquet de cartes dans cette position, il suffit de déplier un peu la jambe, puis de la replier. La carte est cachée dans la main, de préférence à l'empalmage classique, bien que d'autres empalmages puissent être envisagés. Dans l'illustration, la carte est visible de côté, mais vous pouvez sans difficulté aucune la glisser plus à gauche, quitte à déplier la jambe encore une fois.

Chapitre 49



Points importants

1. C'est une excellente méthode pour garder une carte en attente jusqu'à ce que le moment soit venu de l'ajouter secrètement au jeu. Mais elle est également parfaite pour un petit paquet de cartes. Étant donné que vous avez deux creux poplités, les possibilités sont ipso facto doublées.

2. L'une des meilleures utilisations de ce chargeur naturel est la substitution secrète d'un jeu contre un autre. Le jeu que vous voulez substituer à l'autre est mis en attente dans le creux du genou gauche. Pour vous entraîner, je vous conseille de mettre les cartes dans l'étui, et de ne vous en passer que lorsque vous vous serez familiarisé avec la méthode. Il est préférable de procéder à l'échange lorsque l'attention des spectateurs s'est relâchée, comme par exemple après le déroulement d'un tour. Dès que vous êtes prêt à effectuer l'échange, tenez le jeu dans la main droite dans la position de la donne. Vous allez maintenant vous servir de vos deux mains pour tirer un peu en avant la chaise sur laquelle vous êtes assis. Pour ce faire, les deux mains s'abaissent à la hauteur des genoux, la main droite coince son jeu derrière le genou doit, pendant que la main gauche se saisit du jeu préparé. avancez un peu la chaise, et ramenez vos deux mains sur la table, la main gauche tenant le nouveau jeu dans la position de la donne. Vous pouvez procéder de la même manière pour échanger de petits objets tels que porte-monnaie, canifs, stylos, etc.

Chapitre 50

"Plus un tour est simple, plus il fait d'effet."
(John Northern Hilliard)

Chapitre 50 TILT

Cette technique créée par Dai Vernon est également connue sous le nom d'"Illusion de la profondeur". Apparemment, une carte est insérée quelque pat au milieu du jeu par l'arrière; en réalité, elle est glissée dans la brisure formée entre la carte supérieure du jeu et le gros de celui-ci, et se retrouve donc directement en deuxième position à partir du dessus.

A. TILT

1. Tilt à deux mains

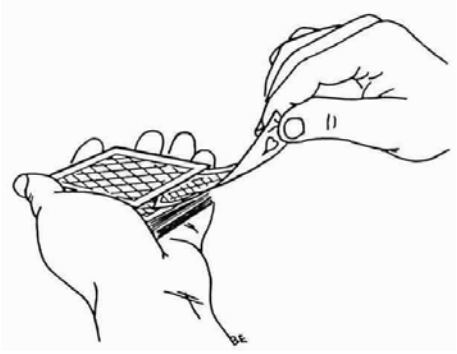
La carte supérieure du jeu est mise en place à l'aide des deux mains dans un mouvement d'égalisation du jeu. Comme la technique de base n'est vraiment pas difficile à comprendre et à apprendre, j'aimerais tout de suite ajouter un détail supplémentaire à la description, qui m'a été montré par Ascanio. Pour ce faire, nous nous mettrons dans le cadre d'une routine de Carte Ambitieuse.

Le jeu est tenu faces en bas dans la position de la donne. Basculez la carte supérieure face en haut sur le jeu, de droite à gauche, et profitez-en pour former une brisure sous la carte en deuxième position avec le petit doigt gauche (tome I). La main droite se met brièvement sur le jeu pour l'égaliser. La partie charnue du pouce glisse le long de la brisure de droite à gauche, en direction du thénar gauche, puis fait marche arrière en direction du petit doigt. Ce faisant, il exerce une petite pression sur la brisure. Simultanément, la main gauche relâche sa pression sur les deux cartes supérieures, dont la petite tranche inférieure est alors automatiquement soulevée d'un bon centimètre au-dessus du gros du jeu. Cette ouverture est invisible de l'avant ou des côtés.

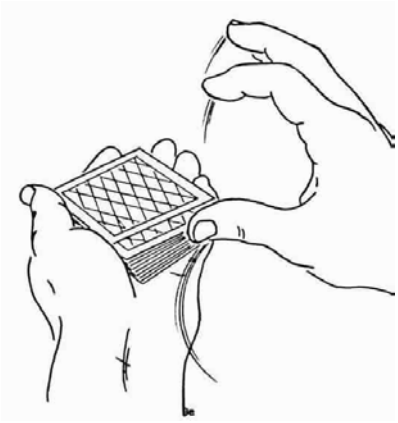
La main droite retire la carte supérieure face ne haut par la petite tranche inférieure du jeu et se retrouve paume en bas, ce qui retourne la carte face en bas. Vous allez maintenant donner l'illusion d'enfoncer cette carte quelque part au milieu du jeu, alors qu'en réalité elle est insérée dans l'ouverture que vous avez formé entre la carte supérieure et le gros du jeu. Tenez la carte un peu inclinée en avant, et faites comme si vous essayiez d'en pousser le coin supérieur droit de force dans le jeu, car c'est ce que vous seriez effectivement obligé de faire

Chapitre 50

si vous vouliez enfoncer une carte dans un jeu égalisé. La carte est un peu courbée, ce qui donne l'illusion parfaite, même pour un spectateur assez éloigné, qu'elle est enfoncée au milieu du jeu.



Enfoncez maintenant la carte, qui n'avait été insérée dans l'ouverture que sur la moitié de sa longueur environ, complètement dans le jeu. Passez le pouce droit de gauche à droite sur sa petite tranche inférieure pour achever la pénétration. Cela fait, la main droite prend le jeu dans la position de la coupe et le soulève au bout des doigts gauches pour l'égaliser, ce qui referme l'ouverture. Ce qui est important, c'est de soulever le jeu et non d'abaisser la carte supérieure sur lui. Si une brisure doit être gardée sous la carte insérée, le pouce droit la soulève très légèrement au dernier moment par sa petite tranche inférieure, afin de permettre au petit doigt gauche de garder une brisure sous elle.



Points importants

1. Le principe que je viens de décrire offre de nombreuses variantes d'exécution. Le plus souvent, vous ne préparerez le tilt qu'avec une seule carte, sous laquelle vous commencerez former une brisure que vous agrandirez ensuite avec le pouce dans un mouvement d'égalisation comme il vient d'être expliqué.

2. La distance entre la carte mise en tilt et le gros du jeu est un peu inférieure à un centimètre. J'ai mesuré cette distance à plusieurs reprises et j'ai toujours trouvé huit millimètres. Cela, joint à la courbure de la carte qu'on y enfonce, crée l'illusion irrésistible que celle-ci est insérée au milieu du jeu. Il ne faut pas que l'ouverture soit trop petite, sinon les spectateurs soupçonneront que la carte n'est pas insérée très loin du dessus du jeu. Mais elle ne doit pas non plus être trop grande, sinon ils croiront que vous glissez la carte sous le jeu.

Chapitre 50

3. L carte supérieure mise en tilt doit toujours rester plane, et ne jamais prendre l'aspect d'un tremplin arrondi.

4. Il va de soi qu'il ne doit y avoir aucune ouverture entre la carte supérieure et le gros du jeu le long de la petite tranche supérieure de celui-ci, où les cartes doivent être parfaitement égalisées. L'ouverture en forme de coin est cachée par le pouce le long de la grande tranche gauche du jeu. Si vous tenez le jeu dans la position de la donne comme dans la description ci-dessus, l'ouverture en forme de coin est visible le long de la grande tranche droite du jeu. Pour la cacher, tournez-vous vers le spectateur qui se trouve à votre extrême droite.

Une autre possibilité consiste à modifier les positions des doigts de la main gauche, et à les réunir le long de la grande tranche du jeu pour cacher l'ouverture qui la parcourt.

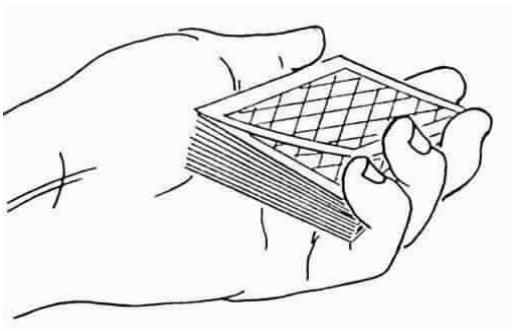
5. Cette technique peut aussi servir de contrôle pour mettre une carte choisie dans une position déterminée à partir du dessus du jeu tout en donnant l'impression de l'enfoncer au hasard quelque part au milieu.

Chapitre 50

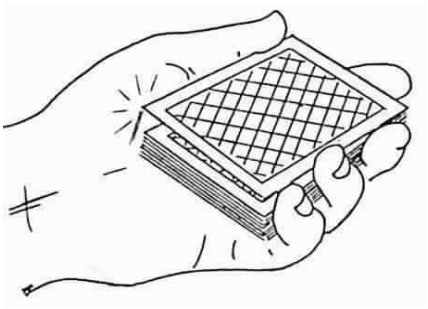
2. Tilt à une main

Cette méthode pour mettre la carte en tilt est plus pratique quel a méthode à deux mains, et c'est donc elle que vous utiliserez sans doute le plus souvent. Elle est exécutée pendant que la main droite occupe l'attention des spectateurs par un geste intéressant - par exemple, montrer la carte qui sera insérée dans le tilt. Je ne décrirai que les mouvements de la main gauche.

Le jeu est tenue face en bas en main gauche dans la position de la donne. Le petit doigt gauche garde une brisure sous la carte supérieure. La dernière phalange du petit doigt gauche est légèrement repliée, et son extrémité est en contact avec la face de la carte supérieure, très près du coin inférieur droit. En même temps, elle appuie très doucement sur les cartes qui constituent le gros du jeu.



Deux choses ont alors lieu simultanément. Le petit doigt relâche sa pression sur les cartes, ce qui a pour effet de soulever automatiquement un peu la carte au-dessus de la brisure, par réaction naturelle. La peau du thénar, qui recouvre très légèrement l'arête supérieure de la grande tranche gauche du jeu, a empêché jusqu'à présent la carte supérieure de se soulever de ce côté. Maintenant, le pouce relâche sa pression naturelle sur le jeu, ce qui a pour effet de faire se soulever automatiquement la carte supérieure de quelques millimètres. L'ouverture qui en résulte peut être ajustée avec le petit doigt d'un côté et le thénar de l'autre.



Points importants

1. Tous les détails concernant la technique à deux mains sont également valables pour la technique à une seule, et il n'est pas inutile de les relire.

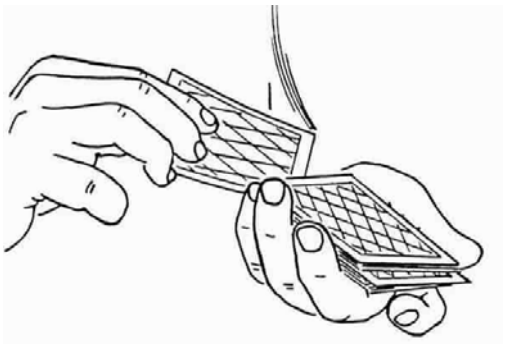
2. Vous constaterez qu'après un tant soit peu d'entraînement, vous n'aurez déjà plus besoin de rectifier la position de la carte surélevée, car celle-ci se mettra automatiquement dans la bonne position.

Chapitre 50

3. Subtilité I

Plusieurs subtilités ont été inventées pour rendre cette illusion encore plus convaincante. Celle-ci est due à Howard Schwarzman. Elle est très simple et peut être mise en oeuvre chaque fois que vous utilisez un tilt, mais servez-vous-en avec circonspection, et non systématiquement. Elle est très trompeuse, comme un essai ou deux vous le montreront.

Le jeu est faces en bas en main gauche dans la position de la donne. La carte supérieure a été mise en tilt avec les deux mains ou une seule. La main droite va maintenant insérer la carte dans le jeu; pour ce faire, poussez-en le coin supérieur droit contre des cartes du milieu du jeu, ce qui fait ressortir ces mêmes cartes de la petite tranche avant du jeu. Cela fait, la main droite ramène sa carte en arrière, pendant que l'index gauche égalise les cartes sur la petite tranche avant. Ce n'est que maintenant que vous insérez la carte dans l'ouverture. Apparemment, vous avez eu des difficultés pour enfoncer la carte dans le jeu. L'illustration montre ce que voient les spectateurs.

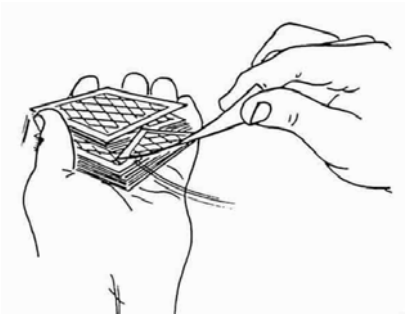


Chapitre 50

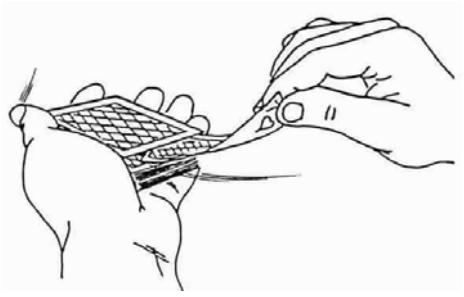
4. Subtilité II

Celle-ci est due à Daryl. Je la décris en y incorporant un détail supplémentaire dû à un jeune magicien suisse, Christoph Borer, qui en simplifie sensiblement l'exécution. Cette subtilité peut être mise en oeuvre tout de suite après celle qui vient d'être décrite car, après que vous avez essayé vainement d'enfoncer la carte dans le jeu, le pouce gauche soulève la moitié supérieure de celui-ci pour vous faciliter la tâche.

Le jeu est tenu faces en bas en main gauche dans la position de la donne. Le petit doigt gauche garde une brisure normale sous la carte supérieure, qui n'est pas encore mise en position de tilt. La main droite tient la carte qui doit être insérée dans le jeu. Le pouce gauche soulève un peu moins de la moitié supérieure du jeu par sa grande tranche. En même temps, la main droite commence à insérer sa carte dans l'ouverture ainsi créée. Le jeu ne s'ouvre que d'un centimètre à peine, et uniquement le long de sa grande tranche gauche. Vu de votre côté, on voit une configuration en Z inversé.



Deux choses ont alors lieu simultanément. 1°) le coin supérieur droit de la carte en main droite est inséré dans le tilt - c'est ce que l'on voit déjà dans l'illustration précédente. 2°) le pouce gauche laisse retomber la portion supérieure sur la portion inférieure, refermant ainsi l'ouverture le long de la grande tranche gauche du jeu. Cela est facilité par le fait que le coin supérieur droit de la carte, déjà inséré dans le tilt, appuie sur la portion supérieure. Tout de suite après, la carte supérieure est mise en position de tilt comme il a été expliqué dans la méthode à une main. A vrai dire, les deux actions ont lieu presque simultanément. La carte est alors insérée comme dans la version de base, et le jeu égalisé.



Dernière remarque

Si vous êtes debout, et que les spectateurs regardent le jeu par au-dessus, vous pouvez aussi insérer la carte par l'avant au lieu de l'arrière. Pour ce, la carte supérieure est mise en tilt sur la petite tranche supérieure du jeu, et non la petite tranche inférieure. Je vous laisse le soin de mettre les détails au point vous-même.

Chapitre 50

B. TOURS UTILISANT LE TILT

1. "SURPRISE COLLECTORS"

Voici une deuxième version du célèbre effet de Roy Walton, reposant sur une méthode totalement différente. Bien qu'elle soit techniquement plus simple, l'effet ne laisse absolument rien à désirer. Elle s'inspire de la version de Jim Surprise (d'où son titre), qui est l'une des plus directes et des plus nettes qui aient été mises au point.

Effet:

Trois spectateurs choisissent chacun librement une carte; elles sont remises au milieu du jeu pour réapparaître subitement alternées avec les quatre As dans la main du magicien, bien que les As n'aient pas bougé de la table sur laquelle ils ont été placés bien en vue au début du tour.

Déroulement de la routine:

1. Les As ont été produit lors d'un tour antérieur, et se trouvent maintenant en un paquet faces en bas posé sur l'étui du jeu, perpendiculairement à celui-ci, sur la table, à votre droite. La position des As, dont les petites tranches dépassent de part et d'autre de la largeur de l'étui qui leur sert de socle, vous permettra de les prendre ultérieurement sans tâtonnement. Remettez le reste du jeu à un spectateur pour qu'il le mélange et le coupe. Puis, reprenez-le et tenez-le faces en bas en main gauche dans la position de la donne.

2. Tournez-vous vers un spectateur assis à votre droite. *"Pourriez-vous me dire "Stop" pendant que j'effeuille les cartes de cette manière?"* Ce disant, effeuillez les coins supérieurs gauches des cartes de haut en bas avec le pouce gauche jusqu'à ce que le spectateur vous dise "Stop!". Arrêtez l'effeuillage à cet endroit, insérez l'extrémité de l'index dans l'ouverture maintenue par le pouce gauche le long de la petite tranche supérieure du jeu, laissez s'échapper la carte supérieure du paquet inférieur, et faites-la pivoter hors du jeu avec le majeur droit. Basculez cette carte face en bas sur le jeu, de droite à gauche, en la décalant vers le haut du tiers environ de sa longueur. Retournez brièvement la main gauche paume en bas pour montrer une dernière fois la carte, puis de nouveau paume en haut, et retirez la carte vers l'arrière pour finalement la poser sur la table, face en bas. Vous avez ainsi parfaitement *simulé* une levée double du milieu ainsi que la technique de Rhod pour filer la carte inférieure d'une carte double contre la carte supérieure. Cette simulation a pour fonction de conditionner les spectateurs, car pour la troisième carte vous ne simulerez pas ces manœuvres, mais vous les exécuterez pour de bon. Supposons que cette première carte soit le roi de cœur.

3. Un autre spectateur choisit une deuxième carte exactement de la même façon; elle est posée à gauche de la première. Supposons qu'il s'agisse du deux de pique. Pendant que vous posez cette carte sur la table, dites au premier spectateur: *"Quand a vous, n'oubliez surtout pas le ..."* - faites mine de ne plus vous rappeler l'identité de sa carte, et retournez la face en haut pour vérifier - *"roi de cœur."* Puis, remettez la carte face en bas à sa place.

4. La carte du troisième spectateur est traitée apparemment de la même façon que les précédentes; cependant, cette fois-ci, au lieu de simuler une levée double du milieu, vous en effectuez *vraiment* une, et ce n'est pas la carte que le spectateur à vue que vous posez sur la table, à gauche des deux autres, mais une carte quelconque. Recommandez aux deux premiers

Chapitre 50

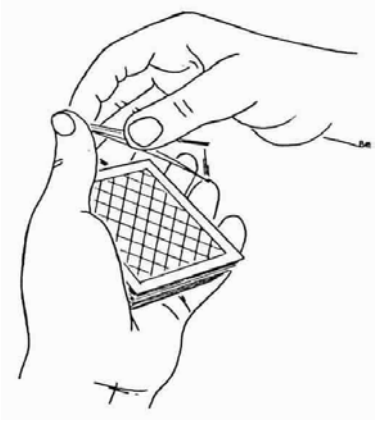
spectateurs de ne pas oublier leurs cartes pendant que vous posez la troisième sur la table, et montrez-les leur une dernière fois.

5. *"J'ai retiré intentionnellement du jeu ces quatre cartes avant que vous ne choisissiez les vôtres afin que personne ne choisissent l'une d'elles..."* Ce disant prenez le paquet d'As faces en bas avec la main droite, ce qui attire automatiquement l'attention des spectateurs à cet endroit. La main gauche en profite pour former une brisure sous les deux cartes supérieures du jeu. La main droite tient les quatre As par leurs granges tranches droites, ce qui vous permet de les basculer faces en haut sur le jeu, de droite à gauche. La main droite s'empare aussitôt des six cartes au-dessus de la brisure dans la position de la coupe, pendant que la main gauche fait un geste en direction des cartes sur la table et que vous dites: *"... et que vous en preniez une partie des quarante-neuf restantes."*

Si ces mouvements sont bien coordonnés, les spectateurs ne se souviendront pas que les As ont été en contact avec le dessus du jeu; l'important pour créer cette impression, c'est de ne plus bouger la main droite une fois qu'elle est en possession des six cartes, alors que la main gauche s'éloigne vers la table.

Il est probable que les As en main droite ne soient pas parfaitement égalisés. Par conséquent, amenez le paquet au-dessus du jeu et égalisez-en les grandes tranches avec le pouce et le majeur gauches.

Profitez-en pour former une brisure au-dessus de la carte inférieure avec le pouce droit, comme le montre l'illustration ci-dessous.



Utilisez maintenant la technique de l'Atfus (tome I) pour transférer secrètement deux As sous la brisure, et le tout sur le jeu: le pouce gauche pèle l'As supérieur à gauche, et le maintient brièvement en place sur le dessus du jeu pour le montrer aux spectateurs. Cela fait, l'As est repris sous les cartes en main droite, le paquet amené au bout des doigts, et égalisé dans un mouvement d'avant en arrière et d'arrière en avant des doigts gauches le long des grandes tranches du paquet. Répétez exactement les mêmes manœuvres avec l'As suivant, sauf que cette fois-ci, lors du mouvement d'égalisation, vous laissez tomber les trois cartes sous la brisure sur le jeu. Sans hésiter, pelez l'As suivant et transférez le sous les cartes en main droite comme les deux premiers. Le dernier As est simplement nommé et reste sur la face du paquet.

La situation est alors la suivante: en main droite, il vous reste trois cartes: deux As faces en haut entre lesquels se trouve la carte du troisième spectateur face en bas, alors que

Chapitre 50

sur le dessus du jeu en main gauche se trouvent les deux autres As, également faces en haut, sous la carte supérieure (quelconque) face en bas. Posez le paquet de trois cartes (que les spectateurs pensent être les quatre As) faces en haut sur l'étui, perpendiculairement à ses grands côtés.

6. Pendant que la main droite pose ses cartes sur l'étui, la main gauche forme une brisure sous les deux cartes supérieures du jeu, brisure gardée par le petit doigt gauche, en préparation pour un tilt. La main droite ramasse le roi de cœur, le remontre rapidement une dernière fois, et l'introduit dans le tilt. Égalisez le jeu au bout des doigts et laissez le tilt se refermer. En remettant le jeu dans la position de la donne, formez une brisure sous la carte supérieure du jeu avec le petit doigt.

7. Transférez environ le quart inférieur du jeu sur celui-ci, puis le quart suivant, tout en conservant la brisure avec le petit doigt gauche. *"Je perds le roi de cœur dans le jeu et je coupe une fois ou deux pour que personne ne sache exactement où il se trouve."* La main droite ramasse le deux de pique, le montre brièvement, et l'enfonce dans la brisure par l'arrière du jeu, comme vous l'avez fait avec la carte du premier spectateur. Dès que la carte a été partiellement insérée dans l'ouverture, vous pouvez la laisser se refermer, et tourner la petite tranche inférieure du jeu, de laquelle dépasse toujours le deux de pique, vers les spectateurs, qui peuvent ainsi constater que vous avez bel et bien enfoncé la carte au milieu du jeu. Cette constatation à un effet rétroactif sur la conviction des spectateurs que la première carte à suivi le même chemin. Puis, remettez le jeu dans sa position originelle, avec la petite tranche inférieure de votre côté, et finissez d'enfoncer le deux de pique dans le jeu; cependant, au moment où il va se perdre, appuyez légèrement sur sa petite tranche inférieure avec le pouce, de manière à former une brisure au-dessus de lui, brisure aussitôt reprise par le petit doigt gauche. Effectuez maintenant une double coupe de la même manière que précédemment: tout d'abord, en transférant la moitié environ des cartes sous la brisure sur le jeu, puis l'autre moitié, jusqu'à la brisure. Cette double coupe transfère les As et les deux cartes des spectateurs sur le jeu.

8. Ramassez la carte du troisième spectateur avec la main droite, regardez-la brièvement en lui donnant le nom de la carte effectivement choisie par le troisième spectateur, et enfoncez-la vraiment au milieu du jeu en simulant les manœuvres que vous avez utilisées pour la carte précédente. Avant d'enfoncer complètement la carte dans le jeu, tournez sa petite tranche inférieure vers les spectateurs, qui peuvent ainsi voir la carte dépasser partiellement du milieu du jeu. Cependant, cette fois-ci, avant de remettre le jeu dans sa position originelle, finissez d'y enfoncer la carte, et égalisez-le soigneusement. Pendant le mouvement d'égalisation, le petit doigt gauche forme une brisure sous les cartes supérieures du jeu, ce qui est facilité par la présence d'un As face en haut en quatrième position.

9. En utilisant presque la même dynamique que pour "le filage au pendule", transférez secrètement les quatre cartes au-dessus de la brisure sous le paquet d'As: ramassez celui-ci avec la main droite qui le prend par au-dessus dans la position de la coupe (l'étui formant le socle permet un ramassage net et rapide), et posez-le directement sur le jeu, où la main droite s'empare aussitôt de la totalité des cartes au-dessus de la brisure. Regardez le public : *"Les As vont maintenant faire quelque chose de totalement impossible!"* La main gauche s'éloigne aussitôt vers la gauche, pose le jeu sur la table, et l'étale en un long ruban. La main droite tient toujours son paquet de sept cartes dans la position de la coupe, et en touche brièvement trois points différents de l'étalement, tout en nommant à haute voix les cartes des spectateurs. Puis la main droite évantaille lentement et soigneusement les cartes qu'elle tient: on constate

Chapitre 50

que les As faces en haut alternent avec trois cartes faces en bas. Retirez-les l'une après l'autre pour les poser au fur et à mesure faces en haut sur la table: aussi incroyable que cela paraisse aux yeux des spectateurs, ce sont les trois cartes choisies!

Dernières réflexions

1. Si vous travaillez sur une surface moelleuse, vous pourrez vous passer de l'étui comme socle pour les As; mais même dans ce cas, l'étui joue un rôle utile, car on peut glisser sous lui le petit paquet de trois cartes, censées être quatre, pour en dissimuler l'épaisseur réduite.

2. Un bon gag consiste à laisser les As dans l'étui tout au début, à l'insu des spectateurs. Après que le jeu a été mélangé par plusieurs spectateurs, reprenez-le et dites: *"Eh bien que vous ayez mélangé le jeu avec une telle ferveur, pour ne pas dire hargne, je vais quand même retrouver les As en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire!"* Laissez passer une seconde ou deux, afin de laisser aux spectateurs le temps de se représenter la difficulté, pour ne pas dire l'impossibilité, de ce que vous proposez de faire; puis, prenez l'étui en mains et retirez-en lentement les As! Vous pouvez également les mettre dans votre veste, ou dans quelle autre endroit facilement accessible.

2. *LA CARTE AMBITIEUSE*

Une carte librement choisie par un spectateur, et signée par lui, remonte inexplicablement sur le dessus du jeu plusieurs fois de suite. Les différentes phases de la routine sont si convaincantes qu'elles mystifieront même les magiciens.

Déroulement de la routine:

1. Supposons que la carte ambitieuse soit le sept de cœur, avec lequel vous avez déjà réalisé quelques phases de Carte Ambitieuse. Adressez-vous alors au public ainsi: *"Le problème que représente ce tour pour vous, spectateurs, c'est que toutes les cartes se ressemblent de dos, et que vous ne pouvez donc pas savoir à quel moment la carte ambitieuse remonte sur le dessus. Mais je vais jouer franc jeu avec vous, et mettre cette fois-ci le sept de cœur face en haut dans le jeu."* Insérez le sept de cœur face en haut dans le jeu faces en bas, et égalisez le jeu.

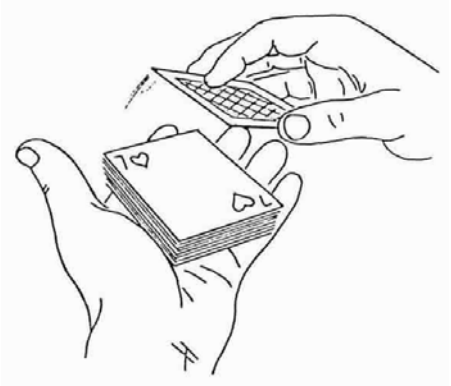
2. *"Dans ces conditions, vous pouvez suivre les pérégrinations du sept de cœur sans problèmes, puisqu'il est visible."* Pour souligner cette phrase, étalez brièvement les cartes entre vos mains jusqu'à ce que vous arriviez au sept de cœur. Avec le petit doigt gauche, formez une brisure au-dessus des deux cartes au-dessus de lui en refermant l'étalement.

3. Plusieurs possibilités s'offrent maintenant à vous. Personnellement, je me sers du saut-de-coupe invisible que l'on peut effectuer pour ainsi dire au ralenti. Le saut-de-coupe peut être remplacé par une triple coupe pendant que vous dites: *"Et si je coupe le jeu deux ou trois fois, personne ne sait plus où se trouve exactement la carte ambitieuse."*

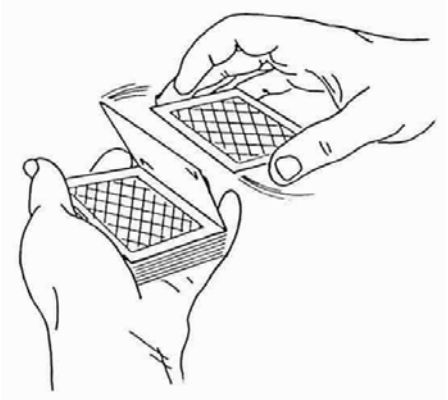
4. *"Bien sûr, maintenant que l'on ne sait plus où elle se trouve, il est difficile de la repérer. C'est la raison pour laquelle il me faut un assistant - le valet de pique."* Tout en

Chapitre 50

disant cela, le pouce droit forme une brisure sous les deux cartes supérieures du jeu, brisure aussitôt transférée au petit doigt gauche. Retournez maintenant uniquement la carte supérieures face en haut sur le jeu, de droite à gauche, révélant, dans notre exemple, le valet de pique. Retournez le valet de nouveau face en bas sur le jeu de la même manière. Poursuivez: *"Il me suffit de demander au valet de pique de se mettre à la recherche du sept de cœur pour qu'il me l'amène sur-le-champ."* Joignant le geste à la parole, prenez les deux cartes supérieures avec la main droite par au-dessus dans la position de la coupe, et soulevez-les comme une seule: le sept de cœur apparaît face en haut sur le jeu comme le montre l'illustration ci-dessous.

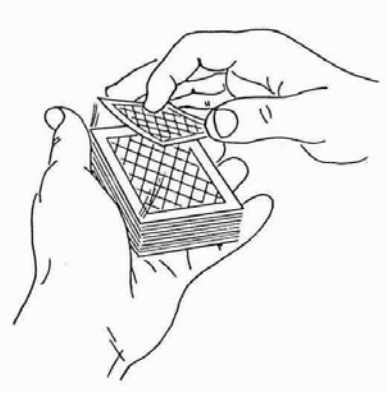


5. Restez dans cette position quelques secondes avant de poursuivre: *"Et cela grâce à mon assistant, le valet de pique."* Le pouce gauche décale le sept de cœur un peu vers la droite, afin de permettre à la carte double de se mettre sous sa grande tranche droite, et de le basculer face en bas sur le jeu.



Pour cela, la main droite se retrouve directement au-dessus du jeu pendant une fraction de seconde, et le pouce droit en profite pour lâcher la carte inférieure de la double carte sur le jeu; ce mouvement est facilité par la pression exercée par l'extrémité de l'index droit sur la carte double (voir l'illustration ci-dessous), ce qui fait ressort et propulse la carte inférieure sur le jeu.

Chapitre 50



Dès que cela est fait, et sans interruption sensible, le pouce droit se met sur la face de la carte restée en main droite, près de sa petite tranche inférieure, et la retourne face en haut. Vous avez ainsi subtilement ajouté une carte quelconque sur le sept de cœur.

6. Posez le valet de pique face en haut sur la table, et prenez la carte supérieure du jeu - que les spectateurs pensent être le sept de cœur - pour l'enfoncer au milieu de celui-ci. Reprenez le valet de pique, posez-le face en haut sur le jeu, attendez quelques secondes, puis montrez que le sept de cher est revenu sous lui. Transférez la valet de pique ouvertement sous le jeu, et laissez le sept de cœur face en haut sur le jeu. Retournez le sept de cœur toujours de la même manière, c'est à dire en le basculant de droite à gauche comme une page de livre que l'on tourne.

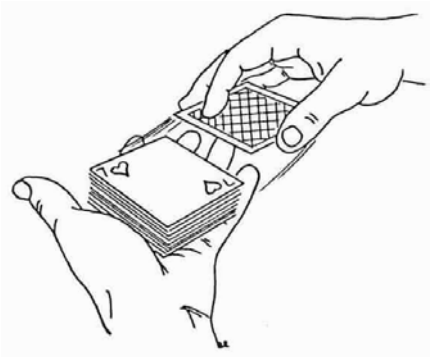
7. *"Je vais vous montrer cela encore une fois, mais au ralenti cette fois-si... Le sept de cœur est d'abord perdu de la manière la plus claire qui soit quelque part au milieu du jeu."* Ce disant, transférez la carte inférieure du jeu sur celui-ci au moyen d'une double ou triple coupe, amenant ainsi le sept de cœur face en haut sous le valet de pique face en bas.

En égalisant les cartes formez une brisure sous les trois cartes supérieures du jeu avec le pouce droit, brisure aussitôt reprise par le petit doigt gauche. Expliquez: *"Il est évident que le sept de cœur n'est pas sur le jeu, sinon vous le verriez; il pourrait être en deuxième ou troisième position... mais non, ici il n'y a que le cinq de trèfle."* Tout en disant cela vous avez soulevé les trois cartes au-dessus de la brisure comme une seule, en les prenant par au-dessus avec la main droite dans la position de la coupe, et basculé la suivante, que le pouce gauche a préalablement un peu décalée vers la droite, face en haut sur le jeu, tout en gardant une brisure entre ce dernier et la carte face en haut avec le petit doigt gauche.

8. *"Évidemment, c'eût été trop beau... Mais peut-être le valet de pique, mon assistant, est-il en mesure de faire quelque chose..."* Vous tenez toujours la carte triples comme une seule dans la position de la coupe avec la main droite. Faites-la glisser deux fois de gauche à droite et de droite à gauche sur la face du jeu en cinq de trèfle que vous venez de retourner face en haut, et lors du troisième passage, lâchez les deux cartes inférieures de la carte triple sur lui en relâchant la pression du pouce, comme le montre l'illustration ci-dessous.

Chapitre 50

Retirez la carte qui vous reste vers la droite, faisant apparaître le sept de cœur face en haut: apparemment, le cinq de trèfle c'est transformé en la carte ambitieuse (illustration ci-dessous).

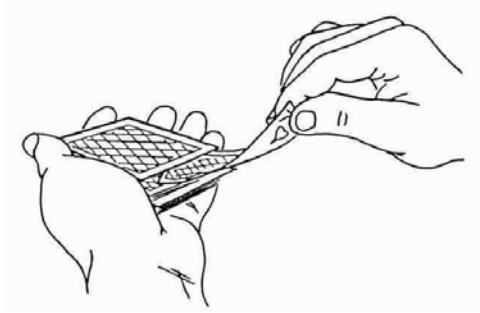


Restez dans cette position pendant quelques secondes, car certains spectateurs penseront certainement que le cinq de trèfle est caché sous le sept de cœur. Pour les détromper, décalez celui-ci vers la droite avec le pouce gauche, et pelez-le face en haut sur la table. Attendez encore quelques secondes, puis retournez la carte en main droite face en haut: c'est le valet de pique - *"...et tout cela grâce à mon irremplaçable assistant, le valet de pique!"* Le petit doigt gauche garde toujours une brisure sous les deux cartes supérieures.

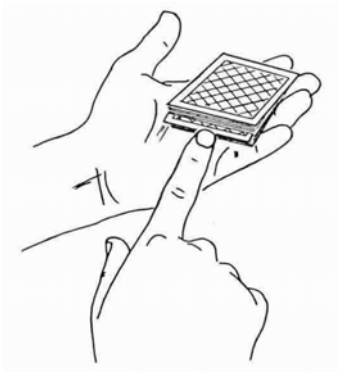
9. Remettez le valet de pique au milieu du jeu, en l'insérant par la petite tranche inférieure de celui-ci, mais en le laissant dépasser de trois millimètres environ à l'insu des spectateurs. Ramassez maintenant le sept de cœur avec la main droite et basculez-le face en bas sur le jeu. Retournez-le de nouveau face en haut, de la même manière que vous l'avez retournez face en bas, c'est-à-dire de droite à gauche, et reprenez-le en main droite pour faire un geste. Pendant que l'attention des spectateurs est attirée sur le sept de cœur en main droite, mettez les deux cartes au-dessus de la brisure en position de tilt avec la technique à une seule main.

Vous allez maintenant apparemment enfoncer le sept de cœur face en bas au milieu du jeu, mais en réalité, dans le tilt. Pour ce faire, le sept de cœur est tenu par sa petite tranche inférieure, entre le pouce droit sur la face, et l'index et le majeur droits sur le dos; inclinez la carte ainsi tenue un peu vars l'avant, et faites semblant d'en insérer le coin supérieur droit au milieu du jeu, comme le montre l'illustration ci-dessous.

Chapitre 50



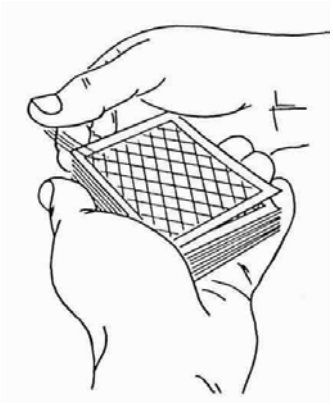
Enfoncez la carte dans le jeu en la poussant avec l'index droit tendu. Celui-ci reste sur la petite tranche inférieure du jeu, et dès que la carte est à égalité avec les autres, la main gauche soulève le jeu au bout des doigts, pendant que vous vous tournez un peu vers la gauche. En même temps, l'extrémité de l'index droit se met sur la petite tranche du valet de pique qui dépasse toujours un peu du milieu du jeu, et que les spectateurs prennent pour le sept de cœur (voir illustration ci-dessous).



Restez dans cette position pendant quelques secondes afin que tous les spectateurs puissent bien la voir, pour finalement enfoncer la carte complètement dans le jeu. Attendez quelques secondes (pendant lesquelles, sous le couvert d'un mouvement d'égalisation, vous pouvez obtenir une brisure sous les trois cartes supérieures du jeu), pour finalement retourner les trois cartes du dessus comme une seule: le sept de cœur est miraculeusement revenu une fois de plus sur le jeu! Le petit doigt gauche c'est remis sous les trois cartes au moment où elles ont été basculées faces en haut. Prenez le sept de cœur face en haut et posez-le sur la table. A ce moment-là, même les magiciens seront largués.

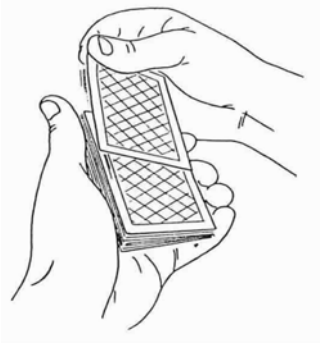
10. Ramassez le sept de cœur avec la main droite et basculez-le face en haut sur le jeu, toujours de la même manière, c'est-à-dire comme une page d'un livre que l'on tourne. Cela fait, retournez les trois cartes supérieures comme une seule faces en bas. En égalisant, le pouce droit forme une brisure sous les deux cartes supérieures, brisure aussitôt reprise par le petit doigt gauche.

Chapitre 50



Les deux cartes supérieures - que les spectateurs prennent pour le sept de cœur que vous venez de retourner face en bas - sont maintenant insérées comme une seule carte au milieu du jeu de la manière suivante: l'index droit se met sur le coin supérieur gauche du jeu, pendant que le pouce droit glisse par-dessus le coin supérieur gauche de la carte supérieure, comme s'il voulait la décaler vers l'avant (c'est le mouvement illustré par la figure ci-dessus, dans laquelle le pouce gauche a été abaissé pour vous permettre de voir la position de l'index droit).

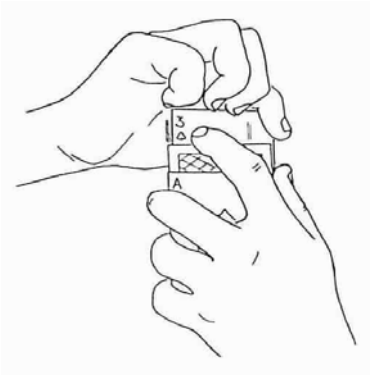
Recommencez ce mouvement du pouce droit deux ou trois fois: *"Je prends le sept de cœur du bout des doigts..."* - le petit doigt gauche se replie vers la gauche, ce qui a pour effet de décaler les deux cartes du dessus de quelques millimètres vers la gauche, et de faire dépasser un peu de la grande tranche gauche comme de la petite tranche supérieure. En même temps, le pouce et l'index de la main droite saisissent le coin supérieur gauche de la carte double qu'ils tirent vers l'avant, par dessus la petite tranche supérieure du jeu comme le montre l'illustration ci-dessous.



La pulpe de la dernière phalange du majeur appuie de bas en haut sur la carte double pour éviter que les deux cartes se séparent pendant la manœuvre suivante.

Le pouce gauche effeuille le coin supérieur gauche des cartes de haut en bas jusqu'à ce qu'il soit arrivé à peu près au milieu du jeu, et la main droite insère la carte double à cet endroit sur les deux tiers de sa longueur environ. Sans changer sa prise sur les cartes, le majeur droit pousse la carte inférieure des deux d'un demi-centimètre environ dans le jeu. L'index gauche prend aussitôt le relais et finit d'enfoncer complètement la carte comme le montre l'illustration suivante, qui est une vue de dessous.

Chapitre 50



Le pouce et le majeur de la main gauche servent de rails pour empêcher la cartes d'être vue sur la grande tranche du jeu. Cette manœuvre est justifiée par la remarque suivante: *"Vous noterez que je mets bien la carte au milieu du jeu comme vous pouvez le voir."*

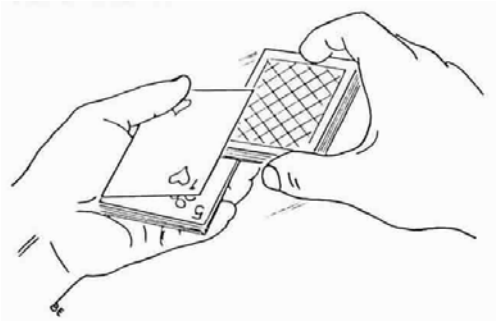
La main droite enfonce maintenant la carte visible dans le jeu, en diagonale, afin de la faire dépasser de la grande tranche droite du jeu comme le montre l'illustration ci-dessous, dans laquelle le déplacement de la carte hors du jeu a été exagéré.

Le petit doigt gauche se met en contact avec la face de la carte et la pousse légèrement vers le haut et dans le jeu. Les cartes sont ainsi égalisées, et le petit doigt gauche maintient un brisure au-dessus de la carte quelconque qui est face en haut au milieu du jeu. Celui-ci est tenu en main gauche dans la position de la donne.

11. Faites claquer les doigts de la main droite, et retournez la carte supérieure comme d'habitude face en haut sur le jeu: vous pouvez aussi la poser sur la table pour convaincre tout le monde qu'il s'agit bien d'une seule et unique carte. Quoi qu'il en soit, il faut que la carte se retrouve face en haut sur le jeu. Présentée correctement, cette phase donnera du fil à retordre même aux magiciens.

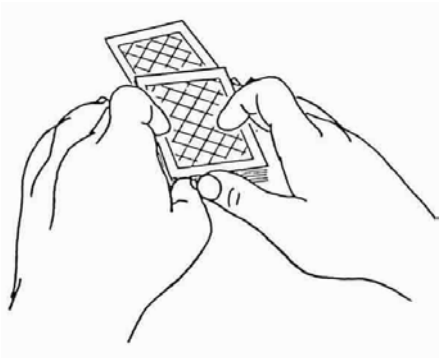
Profitez du relâchement de l'attention consécutif à cet effet pour transférer le sept de cœur face en haut sur la carte quelconque, également face en haut, qui se trouve au milieu du jeu, grâce à une coupe glissée comme le montre l'illustration ci-dessous.

Chapitre 50

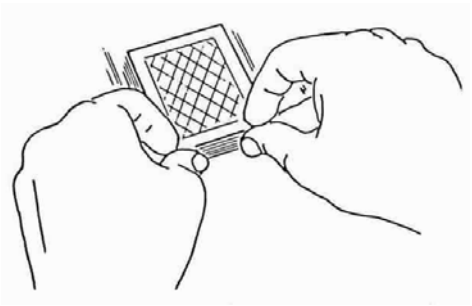


Posez les cartes en main droite faces en bas sur la table. Vous avez ainsi préparez la phase suivante.

12. Effectuez un retournement double de deux cartes supérieures de la portion en main gauche: apparemment, vous retournez simplement le sept de cœur face en bas sur cette portion; prenez la carte supérieure et posez-la, décalée vers l'avant du tiers environ de sa longueur, sur le paquet sur la table, et posez le paquet en main gauche sur le tout. Égalisez le jeu ainsi reconstitué en mettant les deux mains de part et d'autre comme le montre l'illustration suivante.



En faisant glisser le majeur de chaque main le long des grandes tranches du jeu vers les coins inférieurs, la carte décalée rentrera comme d'elle-même dans le jeu.



Attendez quelques secondes, puis retournez la carte supérieure du jeu pour montrer que le sept de cœur est revenu dessus une fois de plus!

Dernières réflexions

1. Les connaisseurs auront reconnu dans la première phase de cette routine une variante d'un effet de Dai Vernon dans *Stars of Magic*.

Chapitre 50

2. Les phases que j'ai expliquées peuvent s'intégrer sans problème à n'importe quelle routine de Carte Ambitieuse, mais n'oubliez pas qu'une routine de ce genre doit être construite selon une progression logique, et que chaque effet doit apporter quelque chose de plus par rapport au précédent, tout en préparant le suivant.

3. Pour conclure, vous pouvez donner le jeu à tenir à un spectateur, et lui demander de l'égaliser, pour finalement l'inviter à retourner lui-même la carte supérieure face en haut.

Chapitre 51

"le "style" d'un magicien (comme on parle du "style" d'un écrivain)
est généralement l'exacte expression de la personnalité de l'artiste
par le truchement de sa technique."
(John Northern Hilliard)

Chapitre 51 LES TECHNIQUES DU SAUT-DE-COUPE

A l'origine, le saut-de-coupe avait pour fonction d'annuler l'effet de la coupe, fonction qu'il a d'ailleurs gardée à la table de jeu. Le magicien s'en sert essentiellement, mais pas seulement - loin s'en faut - pour contrôler des cartes, le plus souvent sur le jeu ou dessous. Robert-Houdin considérait cette manipulation comme *"le plus important des artifices employés dans l'exécution des tours de cartes"* (Les secrets de la prestidigitation). Le problème c'est qu'il n'existe pas de saut-de-coupe parfaitement invisible en toutes circonstances, et pour tous les spectateurs, et c'est la raison pour laquelle des générations de magiciens ont mis au point quantité de variantes qui, dans certaines conditions et si elles sont exécutées avec l'adresse nécessaire, sont plus ou moins indétectables. Je me propose de décrire dans ce chapitre les variantes qui me semblent le mieux adaptées aux besoins de la magie des cartes. J'ai déjà décrit le saut-de-coupe "classique" dans le premier tome de ce cours; je vous invite à vous y reporter, car il sert de base à quelques-unes des variantes décrites ici.

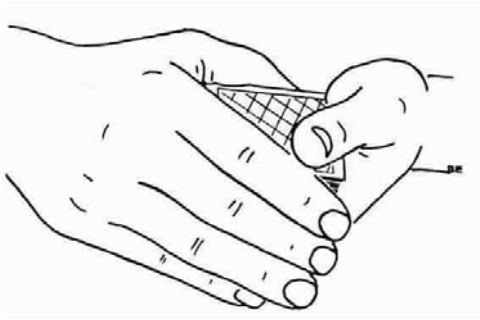
A. LES TECHNIQUES DU SAUT-DE-COUPE

1. La technique de base

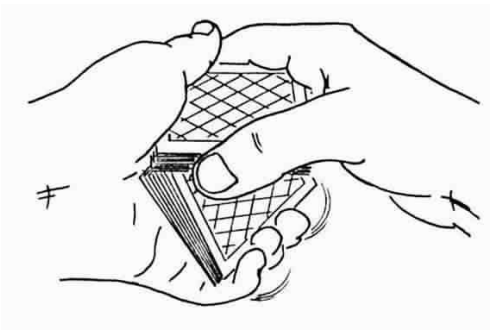
Tous les saut-de-coupe décrits dans ce chapitre sont des variantes d'une même technique fondamentale dont l'apprentissage permettra d'accélérer celui des variantes et d'en simplifier les descriptions. Assurez-vous d'avoir assimilé cette technique de base dans les moindres détails avant de passer aux autres, qui reposent sur elle; cela concerne plus particulièrement les positions des doigts. Vous vous éviterez ainsi bien des frustrations.

Le jeu est faces en bas en main gauche dans la position de la donne. Le petit doigt garde une brisure au-dessus de la carte à contrôler, au milieu du jeu. La main droite se met par-dessus le jeu dans une position très modifié de celle de la coupe. La position précise des doigts sera expliquée en détail dans la phase suivante, mais vous pouvez d'ores et déjà vous en faire une idée en étudiant l'illustration ci-dessous. L'index gauche se replie sous le jeu, ce qui permet à son ongle d'appuyer légèrement contre la face de celui-ci. Les doigts de la main droite font écran et cachent l'exécution du saut-de-coupe.

Chapitre 51

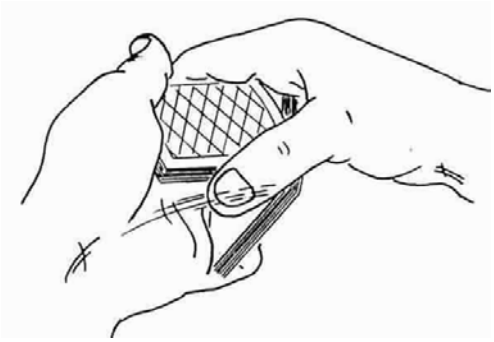


Les doigts de la main gauche se déplacent insensiblement vers l'intérieur, et obliquent légèrement la portion inférieure du jeu vers la gauche. Le majeur, l'annulaire et le petit doigt de la main gauche tirent le côté droit de la portion inférieure vers le bas, un mouvement auquel contribue l'index gauche en poussant sur la face du jeu. Cette illustration montre la position exacte de votre main telle qu'elle apparaît de votre côté. Le coin supérieur droit du jeu est pressé dans la fourche du majeur droit. Les autres doigts sont serrés les uns contre les autres, et forment avec le jeu un angle aigu d'une vingtaine de degrés; il servent d'écran et cachent la portion inférieure du jeu en mouvement. La position exacte de l'index est visible dans l'illustration précédente.



Les doigts de la main gauche continuent le déplacement de la portion inférieure, dont la grande tranche gauche glisse sur la face de la portion supérieure qui la couvre, pour finalement dépasser de la grande tranche droite de la portion supérieure, comme le montre l'illustration. Parce que la portion inférieure a été obliquée un peu vers la gauche au début de la manœuvre, son coin supérieur dépasse de la grande tranche droite du jeu avant le coin inférieur droit, ce qui est important pour l'invisibilité de la manipulation. Le coin supérieur gauche de la portion inférieure appuie maintenant contre la fourche formée par la base du majeur et de l'annulaire. Le coin supérieur droit appuie contre la pulpe de la dernière phalange du petit doigt. Pendant tout ce temps, la portion supérieure du jeu reste parfaitement immobile et horizontale. La situation représentée par l'illustration, vue du côté des spectateurs, est identique à celle montrée dans la première illustration. Pour eux, aucun doigt n'a bougé. Voilà la position de départ pour quelques-unes des variantes décrites ci-après.

Chapitre 51



Points importants

1. Pour que la main droite fasse un écran efficace, il faut que pendant toute l'exécution de la manipulation, les pulpes des index, majeur, annulaire et auriculaire de la main droite touchent l'index gauche le long de sa tranche, comme s'ils y étaient soudés. Étudiez bien la position de ces doigts: elle est essentielle pour l'exécution correcte des saut-de-coupe décrits.

2. Attention au coin supérieur gauche du jeu, où l'on pourrait voir que la portion inférieure "disparaît". C'est à la dernière phalange de l'index droit, qui dépasse un peu du coin supérieur gauche, qu'il incombe de cacher cette "disparition". Une position légèrement inclinée du jeu vers la droite, lorsqu'on le regarde par au-dessus, et qui a lieu automatiquement lorsque la portion inférieure est mise en oblique, contribue à cette tâche.

3. La mise en oblique de la portion inférieure du jeu au début de la manœuvre a également pour fonction de ravir un peu plus sa petite tranche supérieure aux yeux des spectateurs. Elle permet de gagner un centimètre sur la petite tranche supérieure du jeu, ce qui est énorme.

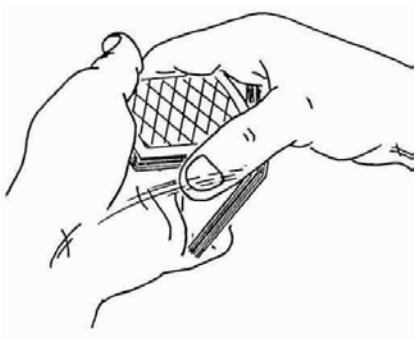
4. La portion inférieure n'est maintenue oblique que jusqu'au moment où sa grande tranche gauche se retrouve à droite de la grande tranche droite de la portion supérieure. Lorsque sa grande tranche gauche passe par-dessus la grande tranche droite de la portion supérieure, les deux tranches sont de nouveau parallèles l'une à l'autre pour que la distance à parcourir soit la moins grande possible.

Chapitre 51

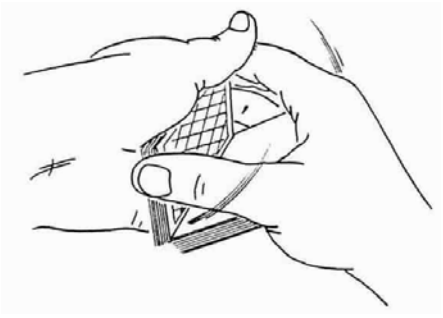
2. Le saut-de-coupe invisible

J'espère que vous me pardonnerez ce titre un peu racoleur, car comme je l'ai déjà dit plus haut, il n'existe pas à ma connaissance de saut-de-coupe invisible en toutes circonstances. Toutefois, je considère celui-ci comme l'un des plus pratiques pour le magicien. C'est une méthode publiée par Jean Hugard et Fred Braue à laquelle j'ai ajouté quelques détails personnels.

Effectuez la technique de base jusqu'à ce que vous vous retrouviez dans la situation illustrée ci-dessous, qui est le point de départ du saut-de-coupe invisible.

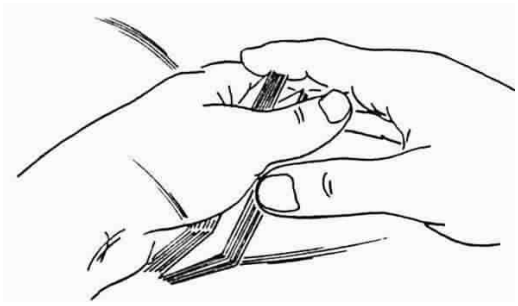


A partir de là, le saut-de-coupe est achevé en un seul geste. Le pouce et l'index de la main droite tiennent la portion supérieure su jeu, alors que les spectateurs ont l'impression que tous les doigts de la main droite tiennent le jeu. Relâchez un peu la pression des doigts, ce qui a pour effet de faire basculer la portion supérieure vers le bas et la droite par la seule force de son poids (pas de mouvement des doigts!). L'index gauche se met sur la petite tranche supérieure du jeu où il reprend sa place initiale. En même temps, la main gauche commence à se retourner paume en bas. Pour l'instant, la main droite est toujours immobile.

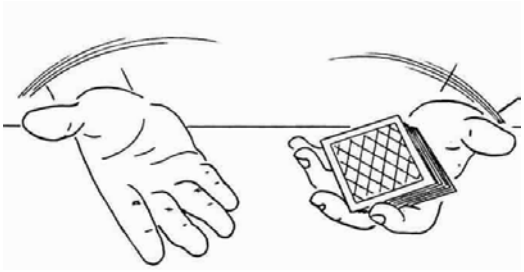


Écartez les mains l'une de l'autre dans un geste naturel. Cependant, avant que le jeu ne quitte l'écran de protection des doigts droits, le majeur, l'annulaire et le petit doigt de la main gauche plaquent le paquet qui constituait originellement la portion inférieure sur l'autre, ce qui se traduit par une fermeture à peine perceptible de la main gauche. le jeu est pour ainsi dire égalisé au moment où il quitte la protection de la main droite. Une éventuelle inégalité des cartes est corrigée pendant le mouvement, les deux actions e fondant visuellement l'une dans l'autre. Voici ce que vous pouvez dire pendant que vous effectuez cette manœuvre: *"Votre carte est perdue quelque part dans le jeu."* L'illustration montre la manœuvre juste avant son achèvement; on voit le moment précédant la rencontre des deux portions.

Chapitre 51



Retournez les deux mains paume en haut. *"Et vous êtes le seul à en connaître l'identité."* Les doigts de la main gauche s'ouvrent, eux aussi. J'insiste sur le fait que cela ne doit pas être un geste théâtral, spectaculaire, mais, au contraire, un geste naturel, destinée à souligné ce que vous venez de dire, et exécuté apparemment sans préméditation. Les positions ouvertes des mains remplissent encore une autre fonction: elles disent clairement: *"Voyez: je n'ai rien à cacher"*, ce que est d'ailleurs vrai, puisque le saut-de-coupe est derrière vous.



Point important

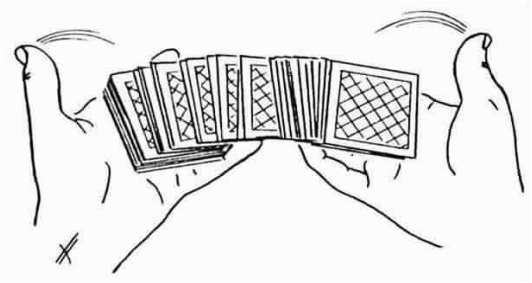
Il va sans dire que pendant l'exécution du saut-de-coupe, votre attention est dirigée vers un spectateur, et que celle du public est occupée par un discours pertinent. Les couvertures que nous allons voir maintenant contribuent à rendre ce saut-de-coupe indétectable.

Chapitre 51

3. Les couvertures du saut-de-coupe invisible

La gestuelle décrite plus haut pour l'exécution du saut-de-coupe invisible doit être adaptée à la personnalité de chaque magicien, et peut prendre d'autres formes en fonction des circonstances dans lesquelles le saut-de-coupe est effectué. En voici quelques exemples.

Pourquoi la main droite vient-elle se mettre sur le jeu? Vous pourriez par exemple étaler les cartes entre vos mains en disant: *"Votre carte est perdue quelque part dans le jeu."* La brisure est maintenue au-dessus de la carte choisie comme dans le saut-de-coupe à l'étalement (voir plus loin). Refermez l'étalement et mettez la main droite sur le jeu pour l'égaliser. Maintenant, effectuez le saut-de-coupe invisible comme il est expliqué plus haut. Le fait que les cartes soient légèrement inégalisées ne gêne en rien son exécution, au contraire: l'égalisation des petites tranches fournit une couverture idéale pour la première partie du saut-de-coupe.



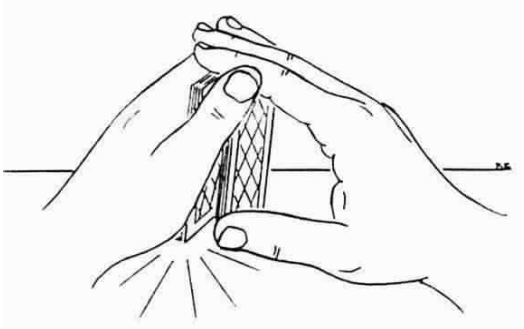
Pendant que vous effectuez le saut-de-coupe invisible, regardez un spectateur assis à votre gauche et dites: *"N'ayez pas peur de vous approcher un peu plus; j'aimerai que vous soyez sûr de tout voir."* Ou bien: *"Puis-je vous demander de vous approcher un peu plus de moi?"* La gestuelle décrite plus haut permet également de dire au spectateur: *"Veuillez tendre votre main droite..."*, pendant que vous retournez vous-même votre main paume en bas (et que vous effectuez le saut-de-coupe) et que vous tendez l'index d'un geste indicatif tout en poursuivant: *"...avec la paume de la main dirigée vers le haut"*, pour finalement retourner votre main gauche paume en haut avec les doigts écartés comme il a été expliqué plus haut.

La main gauche peut déplacer l'étui du jeu sur la table, ou bien une carte, que vous changez de place ou que vous tirez vers vous. Cependant, quel que soit le geste que vous fassiez, il doit être naturel et en rapport direct avec le déroulement du tour que vous êtes en train de présenter.

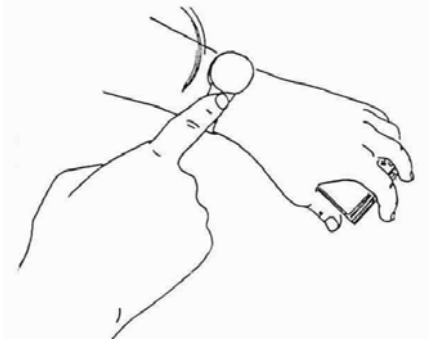
Chapitre 51

Lorsque vous aurez assimilé la nature du saut-de-coupe invisible en conjonction avec les couvertures que je viens de décrire, vous pourrez vous-même en élaborer d'autres, qui seront d'autant plus naturelles.

L'une des meilleures couvertures pour le saut-de-coupe invisible s'obtient lorsqu'on est assis à une table. Ici, le jeu est tenu par les deux mains jusqu'au bout, et tapoté par sa petite tranche inférieure sur la table, dans le but d'égaliser les cartes. Ce mouvement d'égalisation peut également être exécuté par la main gauche seule, qui pour cela se déplace un peu vers la gauche seule, qui pour cela se déplace un peu vers la gauche, où la petite tranche inférieure du jeu est alors tapée contre la surface de la table. Les deux avant-bras ne quittent pas celle-ci pendant l'exécution du saut-de-coupe.



Un mouvement merveilleusement naturel, qui justifie le retournement de la main gauche paume en bas, consiste à regarder l'heure à la montre sur votre poignet gauche, sur laquelle vous pointez l'index de la main droite. Vous obtenez ainsi une dynamique comparable à celle du saut-de-coupe au retournement (voir page suivante), sauf que le retournement n'est pas manifeste.

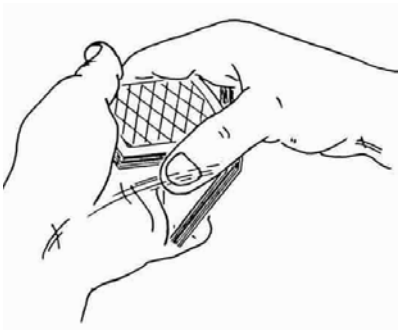


Chapitre 51

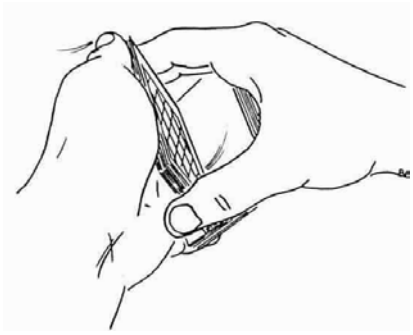
4. Le saut-de-coupe au retournement

Pendant l'exécution de ce saut-de-coupe, le jeu est ostensiblement retourné faces en haut ou faces en bas, et c'est sous le couvert de ce retournement visible que l'on fait permuter secrètement les deux portions du jeu. Tout comme le précédent, ce saut-de-coupe repose sur la technique de base décrite au début de ce chapitre, qu'il faut donc que vous appreniez avant de poursuivre. Le saut-de-coupe au retournement est une technique pratique et trompeuse pour plusieurs raisons. Tout d'abord, il est exécuté sous le couvert d'une action visible, légitime, et reconnue comme telle par les spectateurs. En l'occurrence, il s'agit simplement de retourner le jeu. Ensuite, c'est une technique élégante et économique, puisque le retournement du jeu se confond avec une phase du saut-de-coupe. Quant à la justification du retournement du jeu, il devra évidemment être fourni par le tour.

Supposons que le jeu soit faces en bas et que vous vouliez le retourner faces en haut. Il est tenu en main gauche dans la position de la donne, le petit doigt gauche gardant une brisure au-dessus de la carte que vous voulez contrôler. Effectuez la technique de base. L'illustration montre la position à laquelle celle-ci vous fait arriver, et qui sert de point de départ au saut-de-coupe au retournement. En outre,le pouce gauche se met sur la grande tranche gauche du jeu, près du coin supérieur gauche.



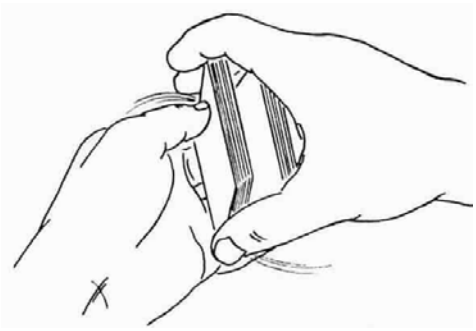
Inclinez l'ensemble formé par le jeu et les mains d'une vingtaine de degrés vers vous - autrement dit, soulevez un peu la partie supérieure du jeu. Cette légère inclinaison du jeu sert à couvrir un peu mieux la manœuvre secrète que vous allez effectuer maintenant. Le pouce gauche appuie sur la face de la portion supérieure du jeu, ce qui fait basculer sa grande tranche droite vers le bas, le long de la face de la portion inférieure. Les dernières phalanges des doigts droits touchent pendant tout ce temps la tranche externe de l'index gauche. Tout comme pour le saut-de-coupe invisible, elles servent d'écran destiné à cacher la manœuvre.



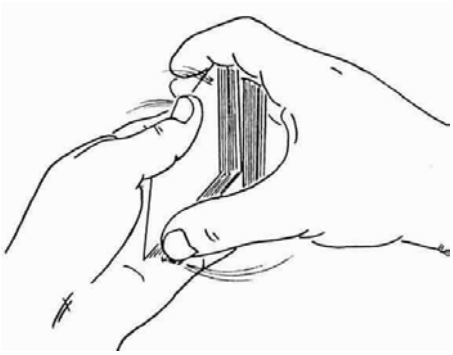
Le pouce gauche continue d'appuyer sur la face de ce qui constituait originellement la

Chapitre 51

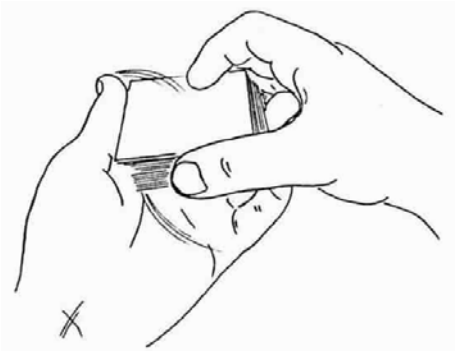
portion supérieure du jeu, ce qui fait pivoter celle-ci faces en haut. L'index droit se soulève imperceptiblement pour permettre le libre passage du coin supérieur gauche.



Le majeur, l'annulaire et le petit doigt de la main gauche soulèvent ce qui est maintenant la portion inférieure du jeu, qui est pour ainsi dire déjà faces en haut, ce qui fait se rejoindre les deux portions plaquées alors l'une contre l'autre. La portion inférieure amenée à sa hauteur. La dernière phalange de l'annulaire droit touche toujours la dernière phalange de l'index gauche, ce qui, avec les autres doigts de la main droite toujours serrés les uns contre les autres, assure une couverture maximale de l'avant.



Pour achever ce saut-de-coupe au retournement, la main droite commence par prendre le contrôle du jeu qui n'est pas encore complètement égalisé, en le tenant par ses petites tranches. L'intérieur de la main gauche glisse autour du jeu faces en haut et prend celui-ci au bout des doigts en position surélevée (tome I), où il est alors égalisé avec les deux mains. La main gauche ne lâche jamais entièrement le jeu, et reste constamment en contact avec lui, ce qui évite des mouvements inutiles. La carte que vous voulez contrôler se retrouve ainsi sous le jeu faces en haut.



Points importants

Chapitre 51

1. Pendant l'exécution du saut-de-coupe au retournement, la main droite occupe toujours la même position dans l'espace. On voit simplement qu'elle relâche sa prise sur les cartes pour permettre la rotation du jeu.

2. Ayez toujours à l'esprit l'image d'ensemble que le spectateur doit percevoir: pour lui, vous retournez le jeu faces en haut en vous aidant de la main gauche. Par conséquent, faites exactement cela, en vous regardant dans une glace; ensuite, effectuez le retournement tout en exécutant le saut-de-coupe: il faut que les deux images soient identiques.

3. Il faut évidemment que le déroulement du tour justifie le retournement du jeu; par conséquent, réfléchissez pour trouver des prétextes plausibles.

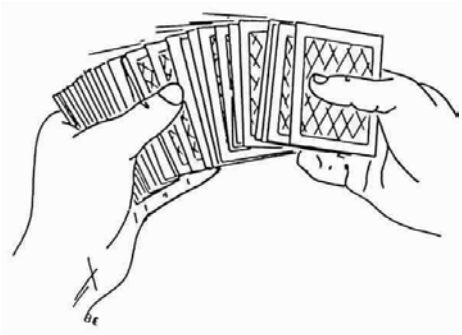
4. L'inclinaison d jeu d'une vingtaine de degrés vers vous est un détail très important. J'incline de la même manière le jeu un peu vers l'avant pendant que j'effectue la technique de base, pour ensuite l'incliner vers moi pour la suite de la manœuvre. Cette inclinaison d'un côté puis de l'autre est à peine perceptible, car fait avec beaucoup de douceur et de naturel au niveau des poignets.

5. Le saut-de-coupe à l'étalement

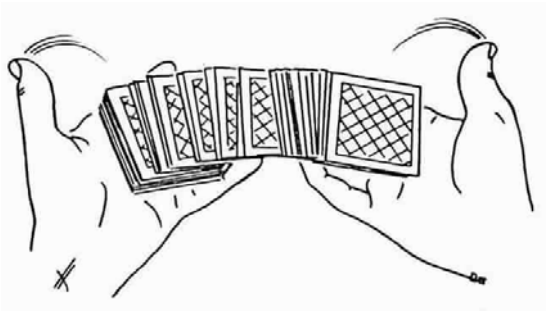
Ce saut-de-coupe à été mis au point par Paul LePaul, en conjonction avec une fioriture. Étant donne que LePaul présentait son numéro de cartomagie dans les cabarets, son maniement des cartes s'en ressentait; la version que j'en propose est à la fois plus pratique et plus moderne (Paul LePaul exerçait dans les années 30 et 40). J'utilise le saut-de-coupe à l'étalement même lorsque les conditions ne sont pas idéales, et je le considère - avec le saut-de-coupe invisible - comme la plus pratique de toues les variantes du saut-de-coupe décrites dans ce chapitre. Bien que la couverture ne soit pas supérieure à celle du saut-de-coupe invisible, la manœuvre est exécutée pendant une action visible, ce qui n'est pas le cas avec le saut-de-coupe invisible, qui est une technique "passive", c'est-à-dire ne possédant pas de réalité extérieure pour les spectateurs (tome I).

Le jeu est tenu faces en bas en main gauche dans la position de la donne. Le petit doigt gauche maintient une brisure au-dessus de la carte que vous voulez contrôler sur le jeu. Étalez les cartes entre vos mains jusqu'à ce que vous arriviez à six ou huit cartes de la brisure. Il est naturel, pendant cet étalement, de faire décrire un léger arc de cercle à vos mains, ce qui met automatiquement les cartes centrales de l'étalement un peu plus en avant que les autres. Le majeur, l'annulaire et l'auriculaire de la main droite peuvent un peu contribuer à créer cette situation. Cette petite préparation va servir à couvrir le saut-de-coupe.

Chapitre 51



Dites: *"Votre carte perdue quelque part au milieu du jeu..."* Écartez les pouces du dos des cartes, et ouvrez les mains, soulignant ainsi d'un geste la sincérité (!) de votre propos. Les doigts des mains se déplient sous l'étalement, ce qui permet à la carte au-dessus de la brisure, ainsi qu'à quelques autres au-dessus d'elle, d'être portée d'un centimètre environ vers la droite par l'extrémité du petit doigt gauche - à ce moment-là, la brisure se ferme. Incidemment, le majeur et l'annulaire de la main droite glissent quelques cartes en provenance du milieu de l'étalement vers l'avant.



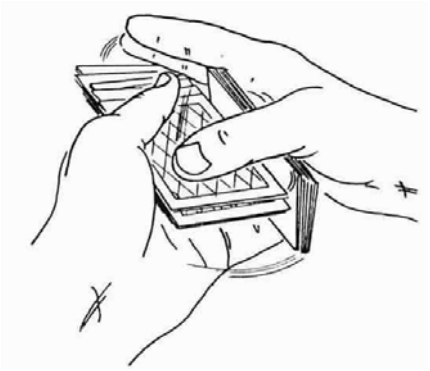
Remettez les pouces sur le dos du jeu. Les mains se rapprochent l'une de l'autre en ligne droite - autrement dit, elles ne se déplacent plus en arc de cercle comme précédemment. Il s'ensuit que les cartes, inégalisées sur leurs petites tranches supérieures, font automatiquement écran. Les doigts se referment un peu, et le petit doigt reprend automatiquement la brisure. Le pouce droit appuie légèrement sur la carte supérieure et la tire, ainsi que quelques-unes de celles qui se trouvent sous elle, d'un ou deux centimètres vers vous, ce qui fait également écran. Maintenant, les pouces se touchent. L'index, le majeur, l'annulaire et l'auriculaire de la main droite se referment pour faire écran, l'index étant en contact avec toute la largeur de la petite tranche supérieure des cartes sous la brisure.

En même temps, l'index gauche se replie sur la face du jeu, à l'abri derrière l'écran formé par les doigts de la main droite. C'est maintenant que commence le saut-de-coupe tel qu'il est décrit dans la technique de base: les doigts de la main gauche se replient

Chapitre 51

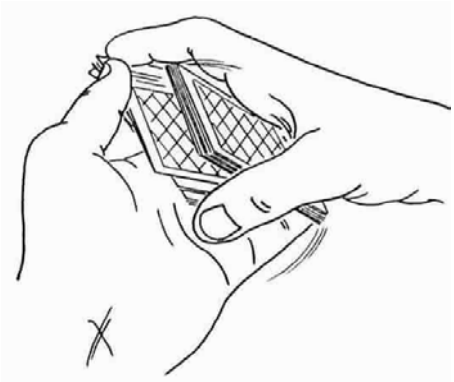
insensiblement pour obliquer légèrement la portion inférieure du jeu. Le majeur, l'annulaire et le petit doigt de la main gauche tirent le côté droit de la portion inférieure vers le bas, l'index gauche contribuant à ce mouvement de bascule en appuyant sur la face de la portion inférieure. Les doigts de la main gauche continuent le mouvement de la portion inférieure, dont la grande tranche gauche glisse le long de la face de la portion supérieure, qui couvre la portion inférieure, pour finalement venir buter contre la main droite qui l'arrête pendant une fraction de seconde.

Le pouce droit glisse le long de la carte supérieure du jeu (ne pas soulever le pouce!) jusqu'à la petite tranche inférieure du jeu. L'index, le majeur, l'annulaire et le petit doigt de la main droite se déplient légèrement dans le but apparent de saisir la petite tranche supérieure du jeu. Comme les cartes sont inégalisées, il est naturel que les doigts se déplient un peu plus que d'habitude. Pendant ce mouvement de la main droite, la portion inférieure du jeu dépasse la grande tranche droite de la portion supérieure.

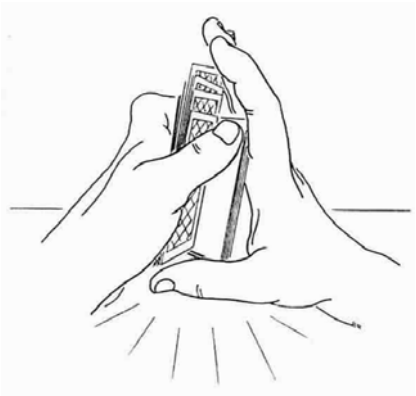


La portion qui constituait originellement la partie inférieure du jeu passe alors sur l'autre portion. Les doigts de la main droite égalisent les cartes en appuyant sur leurs petites tranches, et l'amènent au bout des doigts gauches, le petit doigt contribuant à ce mouvement en appuyant sur la face du jeu. C'est ce moment que montre l'illustration, juste avant son achèvement. Le jeu peut encore être égalisé par une "Égalisation au retournement" (tome I). Correctement exécuté, ce saut-de-coupe est pour ainsi dire invisible sous tous les angles. Le seul angle dangereux, à gauche, pendant une demi-seconde environ, peut être éliminé si l'on se tourne légèrement vers la gauche pour faire une remarque à un spectateur assis de ce côté.

Chapitre 51



Une autre solution pour éliminer le mauvais angle de gauche consiste à amener la main gauche en position verticale, de manière que le dos de la main soit tourné vers la gauche au moment précis où la portion inférieure dépasse la grande tranche droite de la portion supérieure. Le jeu peut maintenant être égalisé en position verticale, ou alors on peut taper sa petite tranche inférieure sur la table, dans le but évident d'égaliser les cartes. L'illustration montre la situation telle qu'elle se présente une fraction de seconde avant cet instant.



Points importants

1. La position des mains pendant l'étalement semble interdire tout subterfuge ou manœuvre secrète. Pourtant, si l'étalement est effectué comme il faut, il est impossible de prendre le contrôle de la carte choisie.

2. Il faut résister à la tendance de lever le pouce droit du dessus du jeu lorsque la portion inférieure du jeu passe par-dessus la portion supérieure. Le pouce glisse sur celle-ci sans perdre le contact avec elle, jusqu'à la petite tranche inférieure.

3. Il se passe environ deux secondes entre l'étalement des cartes au début et l'égalisation du jeu à la fin. Pourtant, il n'y a là nulle précipitation, mais uniquement des mouvements d'égalisation logiques qui coulent harmonieusement les uns dans les autres.

4. Voici encore une couverture, suggérée par Herb Zarrow: tout de suite après l'exécution du saut-de-coupe, la main droite prend le jeu par sa petite tranche supérieure, entre le pouce dessus et les doigts dessous, pour le retourner faces en haut bout pour bout. Faites une remarque appropriée tout en étalant rapidement le jeu avant de le poser sur la table ou de le retourner de nouveau faces en bas. Cette couverture peut aussi être utilisée avec le saut-de-coupe au retournement.

Chapitre 51

5. Bien que cela soit vrai pour de nombreuses techniques, je recommande de différer l'exécution du saut-de-coupe, en posant le jeu - dans lequel un décalage marque la position de la carte à contrôler - sur la table. Ce n'est qu'ensuite, après avoir repris le jeu en mains et après en avoir étalé les cartes, que vous ferez sauter la coupe. Je puis vous assurer que cette manière de procéder égarera même les magiciens.

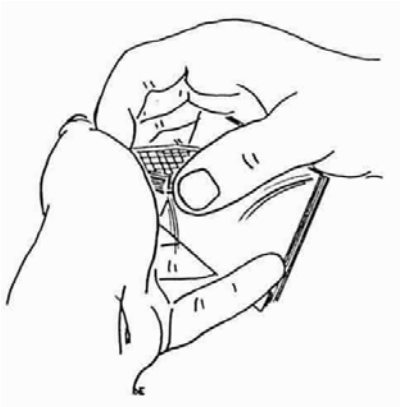
6. Le saut-de-coupe à la cascade

Bien exécuté, ce saut-de-coupe est pour ainsi dire indétectable sous tous les angles, grâce en particulier à sa couverture et sa rapidité. La permutation des deux paquets est en effet cachée par les cartes qui tombent en cascade de la main gauche. Cette cascade n'est pas à proprement parler une fioriture, dans la mesure où elle est exécutée avec les mains pas très éloignées l'une de l'autre, mais plutôt une manière de "jouer" avec les cartes, machinalement, sans y penser. Pourtant, deux facteurs jouent un rôle essentiel: premièrement, il faut que vous effectuiez la cascade de temps à autre, sans exécuter de saut-de-coupe, afin de conditionner les spectateurs pour que, lorsque vous vous en servirez pour faire sauter la coupe, cela n'engendre pas la suspicion; deuxièmement, il ne faut pas que cette manière de manipuler les cartes devienne une espèce de tic, comme c'est le cas chez certains magiciens, qui ne peuvent s'empêcher de faire cascader les cartes à tout bout de champ, hors de propos.

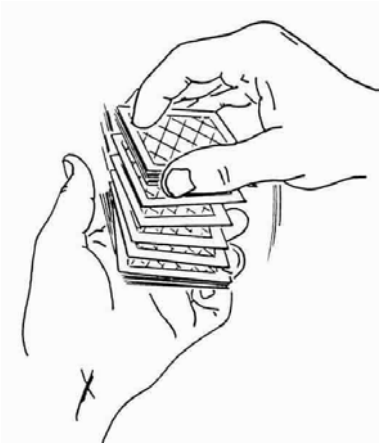
La condition préalable à l'exécution correcte de ce saut-de-coupe est la maîtrise parfaite du saut-de-coupe classique et de la cascade. Le jeu est tenu faces en bas en main gauche dans la position de la donne. Le petit doigt gauche maintient une brisure au-dessus de la carte qui doit être contrôlée sur le jeu. La main droite prend celui-ci par au-dessus dans la position de la coupe; le majeur et le pouce tiennent la partie inférieure du jeu près de la grande tranche gauche de celui-ci. La main gauche insère la dernière phalange du petit doigt complètement dans la brisure, qui est ainsi agrandie.

La main droite tire la partie inférieure du jeu en ligne droite vers le haut, la grande tranche gauche touchant la pulpe du pouce. La partie supérieure est simplement tenue entre le petit doigt sur la face, et le majeur et l'annulaire sur le dos, et non basculée vers la droite sous l'action des doigts comme c'est le cas lors de l'exécution du saut-de-coupe classique.

Chapitre 51



La main droite continu à tirer la partie inférieure du jeu en ligne droite vers le haut, et la grande tranche gauche du paquet supérieur passe sous la grande tranche droite du paquet inférieur. Les deux paquets restent constamment en contact l'un avec l'autre - il ne doit pas y avoir d'espace vide entre eux. Le paquet qui constituait initialement la partie supérieure du jeu se remet dans la main gauche, d'une part à cause de son propre poids et de la force d'inertie, et d'autre part grâce à l'action des majeur, annulaire et auriculaire qui le tiennent, et qui font ressort. La main droite cascade aussitôt les cartes qu'elle tient sur celles en main gauche. Apparemment, ces dernières sont celles avec lesquelles la cascade a commencé.



Points importants

1. Lorsque vous insérez la dernière phalange du petit doigt gauche dans la brisure au-dessus de la carte à contrôler, veillez à ce que le jeu ne s'ouvre ni le long de sa petite tranche supérieure (que les doigts de la main droite couvrent) ni le long de sa grande tranche gauche.

2. Le paquet supérieur n'est pas basculé vers la droite par les doigts droits; il est pour ainsi dire déplacé automatiquement par le passage de la portion inférieure tirée rectilignement vers le haut. Cela permet d'économiser quelques précieuses fractions de seconde, car il vous suffit de vous concentrer sur la portion inférieure du jeu et la main droite.

3. Le véritable secret de l'exécution réussie de ce saut-de-coupe est de nature mentale. Il est impossible d'agir à la vitesse de la pensée. Il s'ensuit qu'au début vous aurez toujours un peu de retard avec la cascade parce que vous effectuez d'*abord* le saut-de-coupe, et *ensuite* la cascade. Mais cette manière de faire est trop lente et dévoile le stratagème! D'après mon expérience, on peut éviter ce regard dans l'exécution de la cascade grâce à un truc mental.

Chapitre 51

Juste avant que la main droite ne commence à tirer la portion inférieure du jeu vers le haut, donnez mentalement à vos doigts l'ordre suivante: *"Effectuez la cascade!"* Autrement dit, vous commencez mentalement à faire la cascade *avant* même qu'il se soit passé quelque chose.

4. Pendant que vous effectuez le saut-de-coupe, regardez les spectateurs, et posez-leur une question. Aussitôt après l'exécution du saut-de-coupe, vous pouvez effectuer une deuxième cascade, mais cette fois-ci en regardant le jeu.

5. Pour rester cohérent, il est souhaitable de faire choisir la carte en faisant également cascader les cartes de la main droite dans la main gauche tout en demandant à un spectateur de vous dire *"Stop!"* quand bon lui semble. Lorsque le spectateur a pros connaissance de sa carte, je lui demande de la remettre sur les cartes en main gauches, et je laisse tomber les cartes restantes en cascade sur elle, en gardant une brisure au-dessus de la carte du spectateur avec le petit doigt gauche. Ce n'est que maintenant que je fais sauter la coupe sous le couvert d'une autre cascade. Cette exécution différée du saut-de-coupe contribue à le rendre indétectable.

Chapitre 51

7. Le saut-de-coupe couvert

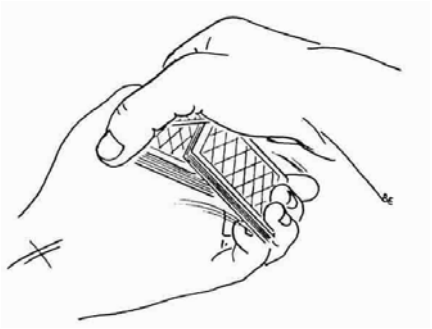
Cette manière de faire sauter la coupe est idéale lorsque les spectateurs voient vos mains par au-dessus - autrement dit, lorsque vous êtes debout et que vos spectateur le sont aussi; ou lorsque vous êtes assis mais que vos spectateurs sont debout autour de vous. Vous pensez peut-être que ces situations ne se présentent pas souvent, mais vous verrez qu'elles se présenteront beaucoup plus souvent lorsque vous aurez maîtrisé ce saut-de-coupe!

Il s'agit d'un saut-de-coupe classique effectué sous le couvert de la carte supérieure du jeu. Il est invisible du dessus et de l'avant, même si les spectateurs ont les yeux rivés sur le jeu. D'ailleurs, rien ne vous empêche de l'exécuter avec les couvertures du saut-de-coupe classique. Pour bien l'apprendre, il faut que vous sachiez effectuer celui-ci, la seule différence étant la présence de la carte supérieure qui fait couverture.

Le jeu est faces en bas en main gauche dans la position de la donne. Le petit doigt maintient une brisure au-dessus de la carte qui sera contrôlée en deuxième position sur le jeu. La main droite saisit celui-ci par au-dessus dans la position de la coupe. Toute la dernière phalange du petit doigt gauche est introduite dans la brisure. Le pouce gauche, posé sur le jeu, appuie sur la carte supérieure, que cette pression fait se décaler un peu vers la gauche, en même temps que la portion du jeu au-dessus de la brisure (à l'exception de la carte supérieure) est automatiquement décalée d'un centimètre environ vers la droite. Le majeur, l'annulaire et le petit doigt gauches relâchent simplement un peu leur prise sur les cartes. Le pouce droit a été levé dans l'illustration afin de vous permettre de voir le jeu; en réalité, il est dans la position de la figure suivante.

La carte de couverture est maintenue en place, ainsi que la portion inférieure du jeu, par le majeur et le pouce de la main droite, dont les autres doigts forment écran sur la petite tranche supérieure du jeu. On ne doit pas voir de séparation entre la carte de couverture et le paquet inférieur le jeu. Il ne vous reste plus qu'à effectuer le saut-de-coupe classique quel qu'il soit a été décrit dans le premier tome de ce cours, et à égaliser le jeu au bout des doigts.

Chapitre 51



Points importants

1. Si vous savez effectuer le saut-de-coupe classique, vous n'aurez plus qu'à apprendre le décalage de la carte supérieure du jeu.

Il se peut que lors des premiers essais, plus d'une carte soit décalée à gauche; dans ce cas, réduisez la pression du pouce, sans doute trop forte.

2. La portion supérieure du jeu glisse vers la droite sous la carte de couverture aussitôt que celle-ci a été décalée vers la gauche. Le pouce gauche y contribue dans la mesure où il ne décale pas simplement la carte supérieure à gauche, mais fait pression sur toute la portion supérieure du jeu.

3. Aucune ouverture n'est visible le long de la grande tranche gauche du jeu, à aucun moment. Lorsque le paquet supérieur glisse vers la droite, la carte de couverture tombe imperceptiblement sur le paquet inférieur, qui est automatiquement biseauté légèrement vers la droite, la carte de couverture tombe imperceptiblement sur le paquet inférieur, qui est automatiquement biseauté légèrement vers la droite de bas en haut.

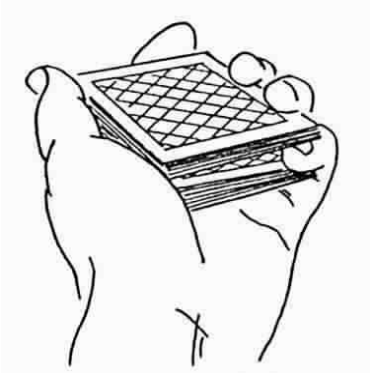
4. Comme je l'ai déjà dit, vous pouvez mettre en oeuvre ici tous les stratagèmes destinés à couvrir le saut-de-coupe classique, décrit dans le premier tome de ce cours. Le saut-de-coupe à l'effeuillage (tome I) convient particulièrement bien, dans la mesure où il dissimule le petit déplacement des doigts.

Chapitre 51

8. Le pseudo-saut-de-coupe

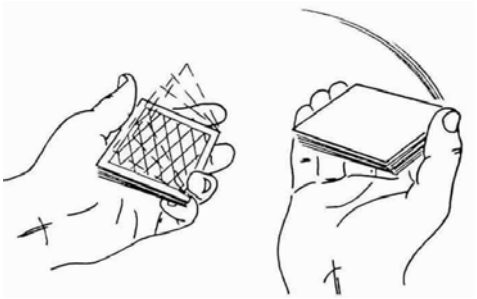
Comme le titre l'indique, il ne s'agit pas d'un saut-de-coupe au sens strict. Cependant, c'est bien la technique du saut-de-coupe classique qui est mise en oeuvre pour contrôler une carte, et c'est la raison pour laquelle il est inclus dans ce chapitre sur les saut-de-coupe. D'une simplicité enfantine, il est réalisable par n'importe qui immédiatement après la lecture de sa description. Étant donné qu'il s'agit d'une technique dont le déroulement extérieur est facilement reconnaissable, il est préférable de ne pas l'utiliser plus d'une fois au cours de la même séance.

Le jeu est faces en bas en main gauche dans la position de la donne. Le petit doigt maintient une brisure au-dessus de la carte choisie, vers le milieu du jeu. La main droite prend le jeu par au-dessus dans la position de la coupe. Sous le couvert de cette main, toute la dernière phalange du petit doigt gauche est insérée dans la brisure. Les majeur, annulaire et auriculaire gauches tiennent la portion supérieure du jeu, le pouce et le majeur se chargeant de la portion inférieure. Cette position est celle du saut-de-coupe classique. Elle est représentée par l'illustration, dans laquelle la main droite a été omise; en réalité, elle tient le jeu par au-dessus dans la position fermée de la coupe.



Vous allez maintenant exécuter un saut-de-coupe sans vraiment en exécuter un, puisque toutes les actions sont effectuées ouvertement. La main droite tire le paquet inférieur vers le haut et se retourne paume en haut pour en montrer la carte inférieure: *"Votre carte est perdue quelque part dans le jeu... cella pourrait être celle-ci..."* Tout comme pour le saut-de-coupe à la cascade, le paquet supérieur, après avoir pivoté à droite pour permettre le passage du paquet inférieur, retombe automatiquement dans la main gauche. Posez maintenant le paquet en main droite sur le paquet en main gauche, et coupez un petit paquet du dessus du jeu reconstitué pour en montrer la carte de face dans le même mouvement que le précédent - saut que cette fois-ci, évidemment, les deux paquets ne permutent pas. *"...ou bien celle-ci... ou encore celle-là. Étant donné que je ne connais pas l'identité de votre carte, je ne peux pas savoir où elle se trouve."* Et vous montrez une dernière fois la carte inférieure du nouveau paquet que vous venez de prélever sur le jeu avec la main droite. Il ne vous reste plus qu'à reposer le paquet coupé sur le jeu et à égaliser ce dernier: la carte choisie est dessus.

Chapitre 51



Points importants

1. La transposition des deux paquets a lieu comme au cours du saut-de-coupe classique, mais sans la participation active des doigts gauches. En outre, vous bénéficiez du fait que les mouvements sont effectués ouvertement. Le mouvement d'ouverture et de fermeture du paquet en main gauche se font visuellement dans le mouvement d'ensemble de la coupe.

2. Le double mouvement de la portion supérieure du jeu, d'abord vers l'extérieur pour permettre le passage du paquet inférieur, puis de nouveau vers l'intérieur dans la main gauche, se produit automatiquement en réaction lorsque la main droite tire le paquet inférieur vers le haut. Les majeur, annulaire et auriculaire de la main gauche ne sont pas actifs comme lors du saut-de-coupe classique, mais font seulement ressort. Il s'ensuit qu'aucun mouvement des doigts gauches n'est perceptible; c'est d'ailleurs ainsi que cela se passerait vraiment si vous vous contentiez de couper la portion supérieure du jeu avec la main droite comme vous le prétendez.

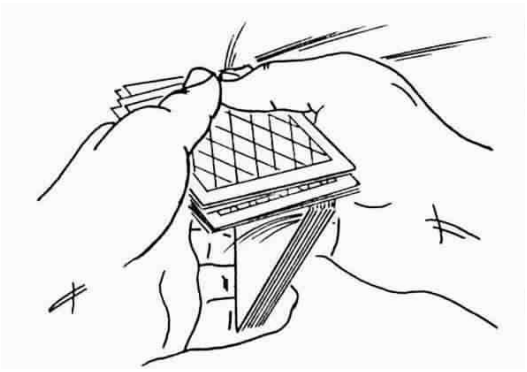
3. Cette technique est encore plus efficace lorsqu'elle est différée. Par conséquent, après avoir assuré une brisure au-dessus de la carte choisie, transformez-la en décalage afin de pouvoir poser le jeu sur la table, pour le reprendre quelques instants plus tard. En le reprenant, transformez le décalage en brisure, et effectuez le pseudo-saut-de-coupe comme il a été expliqué. Je vous garantis qu'en procédant ainsi, vous tromperez même les magiciens avertis.

Chapitre 51

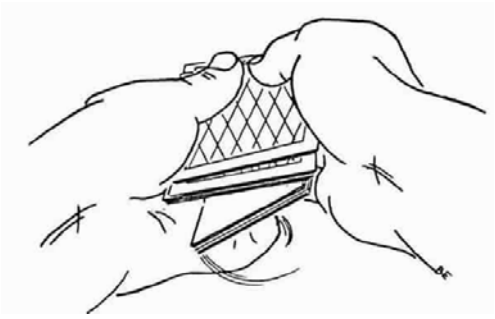
9. Le demi-saut-de-coupe à l'étalement

Les demi-sauts-de-coupe ont pour fonction de retourner invisiblement une portion de jeu - portion qui peut se réduire à une seule carte - face en haut sous les cartes restantes. le demi-saut-de-coupe à l'étalement s'exécute comme le saut-de-coupe à l'étalement, c'est-à-dire pendant que les cartes, qui avaient été étalées entre les mains, sont rassemblées et égalisées.

Le jeu est tenu faces en bas en main gauche dans la position de la donne. Le petit doigt garde une brisure vers le milieu du jeu. Étalez le jeu une première fois entre vos mains tout en faisant une remarque approprié, puis rassemblez les cartes. Pendant ce mouvement, la portion inférieure du jeu est basculée à droite, exactement comme lors du saut-de-coupe à l'étalement. L'illustration montre l'aboutissement de cette manœuvre.

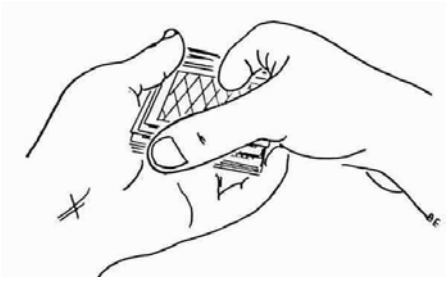


Mais, à ce moment-là, au lieu de faire passer la portion inférieure du jeu sur la portion supérieure, elles est simplement retournée faces en haut et plaquées sous celle-ci. Pour ce faire, l'index gauche s'écarte de la face de la portion inférieure et se met sur sa grande tranche gauche, tout près du coin supérieur droit. Seules les deux dernières phalanges bougent, et ce mouvement est couvert par la main droite. Les majeur, annulaire et auriculaire de la main gauche appuient la portion inférieure contre le paquet supérieur, qui reste parfaitement horizontal et immobile.



Terminez ce demi-saut-de-coupe en plaquant complètement le paquet inférieur contre le paquet supérieur avec les doigts gauches. Pour limiter au maximum les mouvements visibles, la main gauche ne bouge pas dans l'espace, et seuls les doigts gauches bougent sur la grande tranche droite du jeu presque reconstitué. La main gauche tient le jeu pour ainsi dire dans la position de la donne, et l'égalise avec l'aide de la main droite au bout des doigts. N'oubliez surtout pas de lire à ce propos le paragraphe 3 de la rubrique des "Points importants", ci-dessous.

Chapitre 51



Points importants

1. Le petit doigt gauche ne maintient préalablement une brisure dans le jeu que si le demi-saut-de-coupe doit être effectué à un endroit déterminé; sinon, il ne se met en place qu'au tout dernier moment, c'est-à-dire juste avant que la portion inférieure ne soit basculée à droite.

2. Un demi-saut-de-coupe est intrinsèquement plus facile à faire qu'un saut-de-coupe dans la mesure où, les deux paquets ne permutant pas, l'action est réduite de moitié. En plus, celle-ci est réalisée sous le couvert de la portion supérieure du jeu.

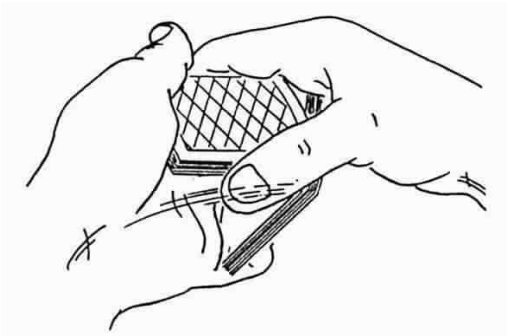
3. Dai Vernon attirait toujours l'attention des débutants sur les mouvements de la main gauche au cours de l'exécution de cette technique. En effet, dans la dernière phase de l'exécution du demi-saut-de-coupe, la main gauche a tendance à se déplacer vers le haut, afin de permettre aux doigts gauches de terminer le retournement de la portion inférieure. Or, cela n'est pas nécessaire. La main gauche garde calmement sa position dans l'espace, et seuls l'index, le majeur, l'annulaire et le petit doigt se déplacent sur la grande tranche droite du jeu pour achever la manœuvre. C'est la fourche du pouce gauche qui maintient le jeu en restant constamment en contact avec sa grande tranche. Pour terminer, l'index gauche replié appuie sur la face du jeu pour l'amener au bout des doigts pour l'égalisation.

Chapitre 51

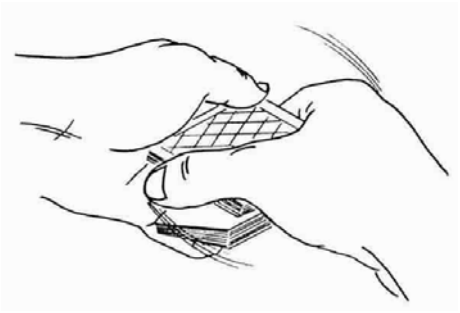
10. Le demi-saut-de-coupe de Henry Christ

Comme le demi-saut-de-coupe à l'étalement, le demi-saut-de-coupe que voici est effectué au cours d'une action visible; cette technique fournit une solution idéale pour contrecarrer la tendance qu'a la main gauche de se soulever dans la dernière phase. Elle est effectuée sous le couvert d'une égalisation du jeu; par conséquent, ne perdez pas de vue que c'est la seule réalité que le spectateur doit percevoir. Il va sans dire que vous devez connaître la technique de "L'égalisation au retournement" (tome I).

Effectuez la technique de base. L'illustration montre la position d'arrivée, qui sert de point de départ au demi-saut-de-coupe que je vais expliquer maintenant. Dans votre tête, vous avez déjà commencé l'égalisation au retournement.

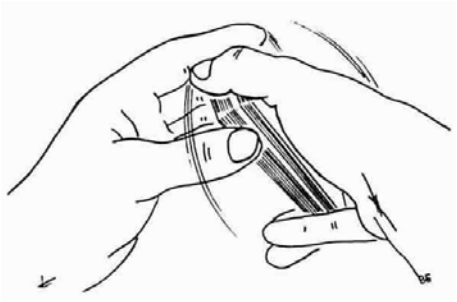


La main droite commence à tourner la portion supérieure du jeu dans le sens des aiguilles d'une montre. En même temps, les doigts gauches continuent de retourner la portion inférieure, de sorte que les faces des deux paquets se touchent presque déjà. Pour ce faire, l'index gauche se dégage de la séparation en glissant vers la gauche pour mettre à côté du majeur. La portion supérieure du jeu s'abaisse, alors que l'autre portion, dans un mouvement complémentaire, s'élève.



La main droite continue son mouvement de retournement, ce qui fait se plaquer complètement les deux portions l'une contre l'autre. L'illustration montre cette manœuvre juste avant son achèvement. La main droite poursuit son mouvement jusqu'à ce que le jeu se retrouve en position verticale pendant une fraction de seconde. A ce moment-là, la main gauche prend le relais et termine le retournement. Pour finir, le jeu est égalisé au bout des doigts.

Chapitre 51



Points importants

1. Comme je l'ai déjà fait remarquer pour le saut-de-coupe à la cascade, votre attitude mentale joue un rôle crucial. L'ordre que vous donnez aux mains de commencer l'égalisation au retournement leur parvient au moment où vous commencez à effectuer la technique de base, ce qui vous permet d'enchaîner avec le demi-saut-de-coupe "dans la foulée", sans aucune interruption.

2. Comme pour le saut-de-coupe au retournement, vous pouvez augmenter la couverture en inclinant le jeu vers l'avant d'une vingtaine de degrés. Faites-le pendant que vous effectuez la technique de base. Enchaînez aussitôt avec l'égalisation au retournement.

3. Il est possible d'effectuer cette technique en donnant vraiment l'impression que vous ne procédez qu'à une simple égalisation du jeu. D'ailleurs, lorsque vous l'aurez maîtrisée, vous verrez que l'égalisation avec le demi-saut-de-coupe et celle sans lui produisent des impressions identiques, même pour vous!

Chapitre 51

B. TOURS UTILISANT LE SAUT-DE-COUPE

1. CATCH 22

L'effet des "Collectors" appartient désormais au répertoire classique de la magie des cartes. Il existe des dizaines de variations sur le thème inventé par Roy Walton. La version que je vous propose se distingue par sa grande économie de moyens et un effet éclair et direct. Assez difficile sur le plan technique, c'est précisément cette difficulté qui permet de la rendre beaucoup plus directe que toutes les autres versions que je connais. Elle met en oeuvre un demi-saut-de-coupe mis au point par Ken Krenzel, que j'expliquerai le moment venu.

Effet:

Après avoir retiré les quatre As du jeu pour les poser à l'écart sur la table, le magicien fait choisir trois cartes parmi les cartes restantes. Les As en haut "attrapent" les cartes choisies qui apparaissent faces en bas, et alternées avec eux.

Déroulement de la routine:

1. Retirez du jeu les quatre As ou n'importe quelles autres cartes d'une même valeur choisies par un spectateur. Posez ce paquet de quatre cartes légèrement inégalisées faces en bas devant vous sur la table. Ce paquet est orienté vers 1 heure afin de faciliter une manœuvre ultérieure.

2. Remettez le jeu à un spectateur en le priant de le mélanger et de le couper. Lorsqu'il vous le rend, étalez les cartes faces en bas entre vos mains en expliquant que vous aimeriez que trois spectateur choisissent chacun une carte en posant leur index sur le dos d'une carte pendant que vous étalerez ainsi. Le premier spectateur est invité à toucher une carte, dans la portion supérieure du jeu, le deuxième dans la portion médiane , et le troisième dans la portion inférieure. Numérotez les spectateurs de un à trois de droite à gauche: cela simplifiera la mémorisation de l'ordre des cartes.

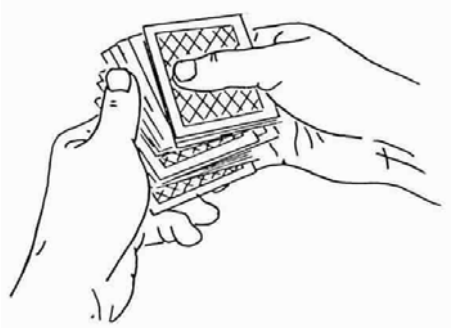
3. Tournez-vous vers le premier spectateur, étalez le tiers supérieur environ du jeu, et demandez-lui de toucher le dos d'une carte dans cette portion. Servez-vous des cartes en main droite pour basculer la carte touchée par le spectateur face en haut sur les cartes en main gauche. Veillez à ce que les cartes en main droite restent légèrement éventaillées, ce qui simplifiera le contrôle que vous allez effectuer maintenant. Servez-vous comme précédemment des cartes en main droite pour basculer de nouveau la carte du premier spectateur face en bas sur les cartes en main gauche. Adressez la parole au deuxième spectateur et invitez-le à choisir lui aussi une carte en la touchant du doigt. En même temps que vous lui dites cela, rassemblez les cartes à l'endroit où vous les aviez scindées, et continuez aussitôt l'étalement; pendant ce mouvement, la carte du premier spectateur est contrôlée sous l'étalement.

4. Le deuxième spectateur touche donc le dos d'une deuxième carte. Montrez-la lui exactement comme vous l'avez fait avec la précédente, puis contrôlez-la également sous l'étalement, où elle se retrouve sous la première. Comme pour le premier spectateur, le contrôle n'est effectué que lorsque vous vous adressez au spectateur suivant pour lui dire ce qu'il doit faire, ce qui détourne l'attention des spectateurs du jeu pendant un court instant, et la fait se reporter sur le spectateur à qui vous vous adressez. Pour le troisième spectateur, la

Chapitre 51

technique utilisée est la même, mais le détournement de l'attention est différent, puisque vous n'avez plus d'autre spectateur en attente du choix d'une carte. Par conséquent, tournez-vous vers les deux premiers spectateurs et demandez-leur de ne pas oublier leurs cartes.

5. Dès que la troisième carte a été contrôlée sous l'étalement, rassemblez les cartes. Ce faisant, tirez les quelques cartes inférieures de deux centimètres environ vers l'arrière. N'ayez pas peur de bien décaler ces cartes, la condition inégalisée du jeu servant de couverture pour la manœuvre suivante.

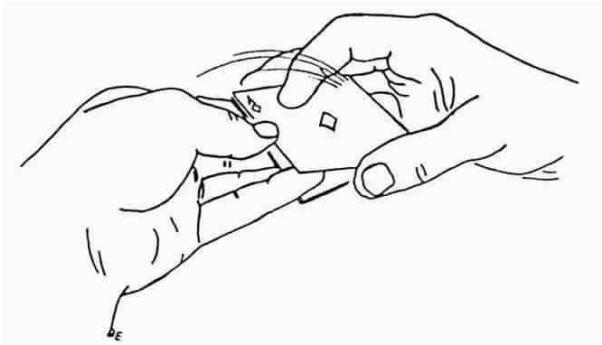


Maintenant, lorsque vous égalisez le jeu, le pouce droit obtient une brisure sous les cartes en saillie, brisure aussitôt reprise par le petit doigt gauche. Celui-ci garde ainsi une séparation entre les trois cartes choisies qui se trouvent sur la face du jeu et les cartes au-dessus d'elles.

6. Dans le même mouvement d'égalisation, les trois cartes choisies sont décalées d'un centimètre environ à droite, tout en restant parallèles au jeu et, en préparation pour le transfert secret, tenues entre la pulpe du pouce et celle du petit doigt de la main droite. Avec la main gauche, faites un geste en direction du paquet d'As sur la table. Pour ce faire, le jeu est complètement transféré en main droite, qui se trouve un peu à droite du paquet d'As (de votre point de vue). Tout en regardant le public pour lui poser une question, la main gauche saisit le jeu par sa grande tranche. La main droite s'abaisse, prend les As et dépose secrètement les trois cartes choisies sur eux. La main gauche pose le jeu sur la table, à gauche.

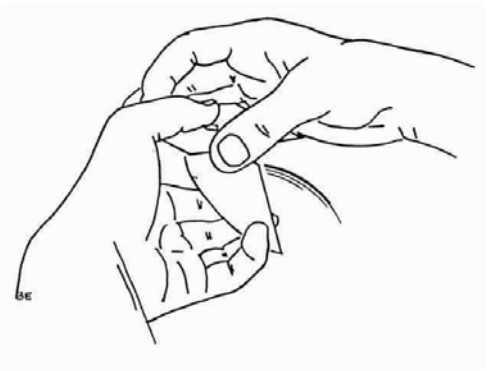
7. Vous allez maintenant montrer que le paquet que vous venez de ramasser sur la table avec la main droite n'est composé que de quatre cartes. Pour cela, comptez les trois premières cartes sans en inverser l'ordre, de la main gauche en main droite, pour les remettre sur celles restées en main gauche, mais en gardant une brisure entre ces trois cartes (les cartes choisies) et les quatre suivantes (les As) tenues comme une carte unique. Vous allez maintenant retourner le paquet face en haut, tout en retournant les cartes choisies faces en bas sous les As faces en haut grâce au demi-saut-de-coupe de Ken Krenzel. Cela se passe de la manière suivante: le paquet est retourné faces en haut de droite à gauche comme une page de livre que l'on tourne; pendant ce mouvement, la dernière phalange du petit doigt est complètement introduite dans la brisure comme le montre l'illustration ci-dessous.

Chapitre 51

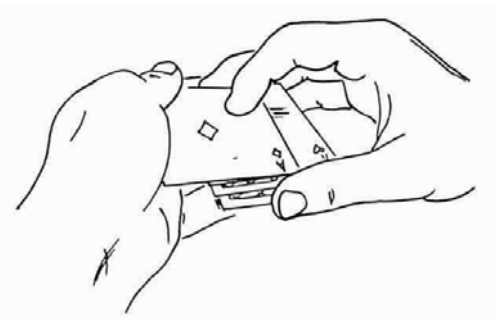


Sans marquer de pause, repliez les doigts de la main gauche comme si vous vouliez fermer la main, ce qui a pour effet de retourner les trois cartes inférieures.

La main droite déplace ses cartes vers la gauche pour cacher cette manœuvre. C'est comme si la main gauche, après le retournement du paquet, reprenait celui-ci dans la position de la donne.



8. Vous allez maintenant montrer rapidement les As faces en haut et, ce faisant, les alterner secrètement avec les trois cartes choisies que vous venez de retourner faces en bas. Pour cela, la main droite prend le paquet par au-dessus, dans la position de la coupe, pendant que l'index gauche boucle les deux cartes inférieures afin de permettre au pouce droit de maintenir deux brisures dans la petite tranche inférieure du jeu. Remarquez que le paquet est légèrement biseauté sur la tranche gauche, ce qui cache les brisures de ce côté-là. Le pouce gauche pèle l'As supérieur en main gauche. En pelant l'As suivant de la même manière, chargez la carte inférieure du paquet en main droite sous lui, c'est-à-dire entre les deux premiers As pelés en main gauche. En pelant l'As suivant, chargez sous lui la carte inférieure du paquet, qui se trouve ainsi entre le deuxième et le troisième As pelés. Pour terminer, posez les deux dernières cartes comme un seule sur le paquet en main gauche. La dernière carte choisie se retrouve ainsi automatiquement entre le troisième et le quatrième As.



Chapitre 51

9. Et voilà! Le reste est affaire de présentation, de mise en scène. Par exemple: posez le paquet d'As sur la table, et demandez à un spectateur de poser la main dessus, à plat. Maintenant, faites le geste d'envoyer invisiblement les cartes choisies du jeu entre les As. Il ne vous reste plus qu'à demander au spectateur de retirer sa main et d'étaler les As pour faire apparaître les trois cartes faces en bas entre eux. Une autre présentation consiste à soulever environ la moitié du jeu avec la main gauche à une demi-douzaine de centimètres au-dessus de la moitié inférieure, puis à jeter le paquet d'As dans l'espace ainsi formé entre les deux moitiés du jeu. Lorsque les cartes atterriront sur la table, elles s'étaleront automatiquement, donnant l'impression d'avoir attrapé les cartes choisies en plein vol.

2. LE TOUCHER MAGIQUE

Effet:

Un spectateur mélange le jeu, puis le rend au magicien qui le tient dans son dos. Grâce uniquement à son sens du toucher, il détermine l'identité de la carte supérieure du jeu, qu'il nomme avant de la jeter face en haut sur la table: c'est bien la carte nommée! Il recommence avec les deux cartes suivantes. Pour rendre les choses encore plus difficiles, il ramène le jeu devant lui et montre une carte - par exemple, le six de carreau. Il invite le spectateur à prélever un gros paquet du dessus du jeu, et remet le six de carreau à cet endroit. Le jeu est reconstitué. Malgré l'épaisseur des cartes, le magicien parvient, toujours grâce à l'extraordinaire sensibilité de ses doigts, à identifier les cartes de part et d'autre du six de carreau. Le spectateur vérifie lui-même et constate que le magicien a raison, comme toujours!

Déroulement de la routine:

1. La routine comprend trois phases; chacune semble plus impossible que la précédente, et chacune rend caduques les solutions échafaudées au fur et à mesure par les spectateurs. Il y a une petite préparation à effectuer; celle-ci consiste à retirer préalablement du jeu (à l'insu des spectateurs) sept cartes dont vous devez vous rappeler l'identité et l'ordre. Ces sept cartes peuvent par exemple être les suivantes: quatre de trèfle, deux de carreau, sept de cœur, trois de trèfle, quatre de cœur, six de carreau et l'As de pique. Mettez ces sept cartes dans cet ordre dans la poche arrière droite de votre pantalon, ou bien coincez-les sous votre ceinture. Quel que soit l'endroit où vous les mettez, ce qui est important c'est que vous puissiez les prendre plus tard sans hésitation pour les ajouter secrètement sur le jeu.

2. Donnez le jeu - duquel vous avez soustrait les sept cartes - à mélanger à un

Chapitre 51

spectateur. Si vous présentez ce tour à des collègues magiciens ou à des joueurs de cartes, il est possible que le spectateur s'aperçoive que le jeu que vous lui avez remis n'est pas complet. Pour éliminer ce risque, coupez le jeu en deux "moitiés" et remettez-les à deux spectateurs différents (un exemple de division du travail, dites-vous). Cela fait, reprenez le jeu et annoncez que vous êtes capable de reconnaître l'identité des cartes en vous servant de votre sens du toucher. Ce disant, effeuillez très doucement la petite tranche inférieure du jeu avec le pouce droit, et prenez secrètement connaissance de la carte supérieure (tome I). La main droite prend celle-ci et la tient face en bas. Faites comme si vous "lisiez" l'identité de la carte avec les bouts de vos doigts droits. Avec l'index gauche tendu, montrez le dos de la carte tenue en main droite, et profitez-en pour prendre secrètement connaissance de la carte supérieure du jeu avec la carte à l'œil du tricheur: le pouce décale légèrement la carte supérieure à droite, où elle vient buter contre le majeur, ce qui la fait légèrement boucler, et vous permet de voir son coin-index. Nommez la carte tenue en main droite, retournez-la face en haut, et posez-la face en haut sur la table. Faites semblant de déterminer l'identité de la carte suivante de la même manière.

3. Afin d'écarter la solution qui ne manquera pas de germer dans l'esprit des spectateurs, que vous utilisez des cartes marquées comme on peut le voir dans les films américains, vous allez mettre le jeu hors de vue. Mais avant, une bonne stratégie consiste à remettre les cartes à un spectateur pour qu'il les mélange encore une fois, et à détourner la tête lorsqu'il vous les rend. Mettez alors vos deux mains ainsi que le jeu dans votre dos en disant: *"On pourrait tout aussi bien éteindre les lumières, mais ce serait peut-être un peu exagéré, voire imprudent, qu'en pensez-vous, madame?"* Quoi que vous disiez, faites en sorte que cela soit drôle, pour occuper l'esprit des spectateurs, car des malins pourraient trouver suspect le fait que vous mettiez les cartes derrière vous. Et croyez-moi: les spectateurs sont toujours plus intelligents que la plupart des magiciens le pensent! En outre, la première phase de la routine justifie entièrement le fait de mettre les cartes dans votre dos.

Dès que les cartes sont hors de vue des spectateurs, emparez-vous du paquet de sept cartes mémorisées et ajoutez-les sur le jeu. Nommez la première, puis jetez-la face en haut sur la table pour confirmation. Nommez la suivante, jetez-la sur la table, puis la troisième, avec laquelle vous procédez de même. A ce moment-là, les spectateurs seront convaincus, non seulement que vous n'utilisez pas de cartes marquées et que vous vous servez uniquement de votre sens du toucher, mais que vous pourriez faire cela avec toutes les cartes du jeu. Vous pouvez donc vous arrêter.

4. Ramenez le jeu devant vous. A ce moment-là, je rappelle aux spectateurs que le jeu a préalablement été mélangé à deux reprises et, tout en disant cela, je le mélange encore une fois tout en conservant les quatre cartes supérieures en place et dans l'ordre. Effectuez un retournement triple des trois cartes supérieures, attirez l'attention sur l'identité de la carte visible, et retournez de nouveau les trois cartes comme une seule face en bas sur le jeu. Prenez aussitôt la carte supérieure en main droite: pour les spectateurs, il s'agit de celle que vous venez de leur montrer, en l'occurrence le six de carreau. Demandez au spectateur de prélever un gros paquet du dessus du jeu que vous avez posé faces en bas sur la table. Posez la carte censée être le six de carreau sur le paquet resté sur la table, et invitez le spectateur à remettre les cartes prélevées sur le tout. En fait, la carte que vous avez ainsi perdue dans le jeu est, dans notre exemple, le trois de trèfles, mais cela peut être n'importe quelle autre carte, puisque c'est la seule, parmi des cartes de votre arrangement, dont vous n'ayez pas besoin de vous souvenir. (Si je la nomme ici, c'est afin que vous puissiez vérifier que vous ne vous êtes pas trompé).

Chapitre 51

5. La suite est simple. Identifiez d'abord la carte qui se trouve au-dessus du six de carreau et qui, toujours dans notre exemple, est le quatre de cœur. Cela fait, prenez le jeu avec la main droite par au-dessus, dans la position de la coupe, afin de permettre aux doigts gauches de passer sur la face du jeu pour identifier la carte qui se trouve sous le six de carreau, en l'occurrence l'As de pique. Il ne vous reste plus qu'à l'annoncer à voix haute et à regarder le public comme si le tour était terminé et que vous attendiez des applaudissements bien mérités. *"Oui, je vois... Vous me croyez sur parole, mais vous aimeriez vérifier malgré tout. Qu'à cela ne tienne, voici les cartes!"* Effectuez un saut-de-coupe au retournement en retournant le jeu faces en haut pour le remettre au spectateur, qui étale les cartes et trouve effectivement le six de carreau entre le quatre de cœur et l'As de pique!

Dernières réflexions

Sans vouloir allonger encore une description qui est déjà longue, j'aimerais quand même parler rapidement de deux variantes dans le déroulement de la routine. Le point faible de celle-ci, c'est qu'un spectateur intelligent subordonnera quelque stratagème - même s'il est incapable de l'identifier - lorsque les cartes seront dans votre dos, et il n'aura pas tort, n'est-ce pas? Pour éviter cela, je vous propose deux solutions. Premièrement, au lieu de placer le jeu dernière vous, vous pouvez le mettre sous la table si vous cachez votre arrangement dans la manche gauche de votre veste, où votre montre-bracelet, ou un simple élastique passé autour du bras, le maintiendra en place. Inutile d'être assis - vous pouvez rester debout et allonger les bras pour que vos mains soient cachée par le plateau de la table. Cependant, rien ne vous empêche de vous asseoir, ce qui permet d'ailleurs encore d'autres possibilités pour cacher les cartes. Toutefois, il me semble qu'il est préférable de rester debout, car cette position contribue à convaincre les spectateurs qu'il vous est impossible de tricher. La deuxième solution consiste à empalmer le petit paquet de sept cartes en main droite pendant que le spectateur est occupé à mélanger le jeu. Lorsqu'il vous rend le jeu mélangé, il vous suffit de poser votre petit paquet dessus. Vous procédez alors à l'identification avec les cartes en vue des spectateurs; dans ce cas, cependant, il faudra que vous puissiez les convaincre que vous n'utilisez pas de cartes marquées, ou alors que vous vous serviez d'un jeu emprunté - dont il aura donc fallu que vous soustrayez préalablement les cartes. Voilà un problème qui ne manque pas d'intérêt, n'est-ce pas?

Chapitre 52

"Les plus grands tours sont ceux qui n'ont jamais été montrés.
Le public croit simplement les avoir vus. Mais l'art, précisément, c'est de le lui faire croire."
(John Northern Hilliard)

Chapitre 52 LES TECHNIQUES DE RETOURNEMENT SECRET D'UNE OU DE PLUSIEURS CARTES DANS LE JEU

Les techniques décrites dans ce chapitre servent à retourner secrètement une ou plusieurs cartes face(s) en haut dans un jeu faces en bas. Certaines peuvent être utilisées en toutes circonstances, alors que d'autres voient leur emploi restreint à une situation particulière.

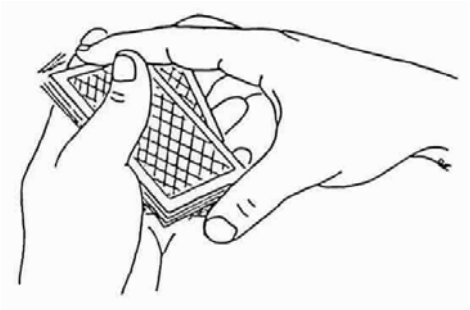
J'attire aussi votre attention sur les différentes techniques de demi-saut-de-coupe, décrites dans ce chapitre qui leur est consacré, qui conviennent également très bien pour retourner des petits paquets de cartes.

A. LES TECHNIQUES DE RETOURNEMENT SECRET D'UNE OU DE PLUSIEURS CARTES DANS LE JEU

1. Le retournement à la coupe-pivot

Cette technique convient aussi bien pour une carte unique que pour plusieurs cartes. Elle est effectué sous le couvert d'une innocente coupe-pivot, et transfère la ou les cartes retournées dans le milieu du jeu.

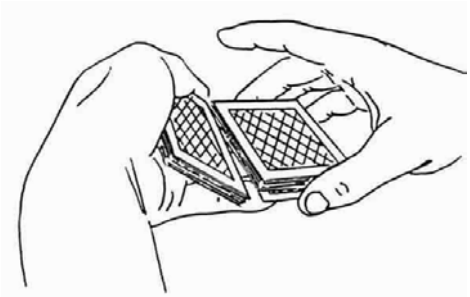
Le jeu est faces en bas en main gauche dans la position de la donne. Les quatre As qui, dans notre exemple, doivent être retournés, sont ensemble sur la face du jeu. Le petit doigt gauche maintient une brisure entre les As et le reste du jeu. La main droite saisit celui-ci par au-dessus dans la position de la coupe, et amorce une coupe-pivot, le pouce droit reprenant la brisure du petit doigt gauche sur la petite tranche inférieure des cartes.



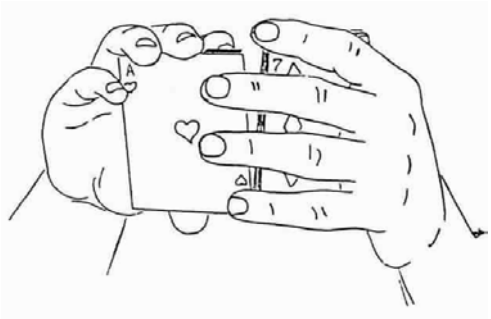
La main gauche amène la moitié supérieure du jeu, que l'index droit vient de prélever, et qui a été pris dans la fourche du pouce gauche, vers la gauche. Quant au paquet resté en

Chapitre 52

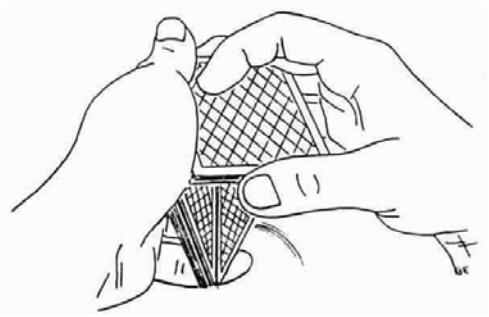
main droite, il reste en position horizontale pendant l'exécution du retournement secret. Le paquet gauche, suivant la tendance naturelle de la main, forme avec le paquet droit un angle de 45° environ. Le petit doigt de la main droite est sur la grande tranche droite de ce paquet, près du coin supérieur droit.



Cette illustration représente la même situation que la précédente, mais vue du dessous. Les pulpes du majeur, de l'annulaire et de l'auriculaire de la main gauche sont en contact avec la face du paquet tenu par la main droite.



Pour achever la coupe, le paquet en main droite est posé sur celui en main gauche, et c'est au cours de ce mouvement que les quatre As sont secrètement retournés faces en haut. Pendant que la main droite se déplace vers la gauche, le pouce lâche les quatre As sous la brisure, et le petit doigt droit les bascule faces en haut sur le paquet gauche sans mouvement perceptible. Les majeur, annulaire et auriculaire de la main gauche aident à plaquer les As sur le paquet gauche. Le paquet supérieur est légèrement incliné vers l'avant au cours de son déplacement vers la gauche, cachant la manœuvre secrète aux spectateurs qui voient le jeu de face. Les As se retrouvent ainsi faces en haut quelque part au milieu du reste du jeu faces en bas qui est égalisé au bout des doigts, pour terminer.



Points importants

1. Lorsque vous aurez exécuter cette technique, vous verrez que les mouvements

Chapitre 52

coulent les uns dans les autres avec une belle fluidité. Le retournement secret des As fera alors partie intégrante de la coupe-pivot, et vous n'aurez pas le sentiment d'avoir à plaquer expressément les As contre le paquet en main gauche. C'est le petit doigt de la main droite, le long de la grande tranche droite près du coin supérieur droit du paquet, qui guide les As pour le mouvement de retournement.

2. Il est important que les deux paquets se retrouvent dans la bonne position l'un par rapport à l'autre après la première phase de la coupe, et avant le retournement secret. Lorsqu'ils sont alors posés l'un sur l'autre, le retournement secret des cartes se fait de manière quasi automatique.

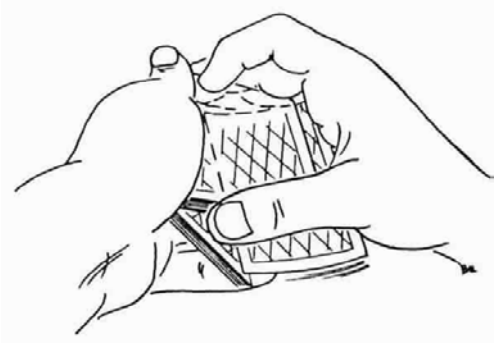
3. Bien exécutée, cette technique est indétectable de presque partout. Le seul angle dangereux est le côté droit, mais on y remédie en se tournant un peu vers la droite au moment d'effectuer la coupe.

Chapitre 52

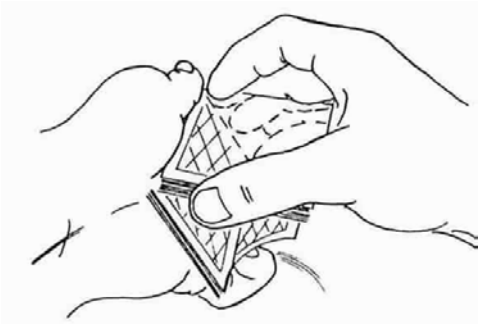
2. Le retournement après le coup d'œil du spectateur

Cette technique de retournement, mise au point par Ed Marlo, permet de retourner une carte qui se trouve quelque part au milieu du jeu, et sous laquelle vous maintenez une brisure, au même endroit, sans altérer l'ordre des autres cartes. Pour obtenir une brisure sous la carte, le moyen le plus naturel est "Le contrôle après le coup d'œil du spectateur" (tome I). Cette méthode vous permet, entre autre, de retourner plusieurs cartes l'une après l'autre en différents endroits du jeu. Après avoir gardé une brisure sous la carte du premier spectateur, vous le retournez secrètement pendant que vous vous tournez vers le spectateur suivant, et ainsi de suite.

Le jeu est faces en bas en main gauche dans la position de la donne. Le petit doigt gauche garde une brisure sous la carte que vous voulez retourner - supposons qu'il s'agisse du cinq de cœur. La main droite se met sur le jeu pour l'égaliser, ce qui permet au majeur et à l'annulaire gauches de pousser le cinq de cœur hors de la grande tranche droite du jeu comme lors d'un enlevage latéral. Le coin supérieur droit du cinq de cœur vient se mettre entre l'annulaire et l'auriculaire de la main droite, près de l'articulation médiane. Les doigts gauches tirent la grande tranche droite de la portion inférieure du jeu légèrement vers le bas. Le cinq de cœur s'abaisse alors lui aussi automatiquement, dans la mesure où la deuxième phalange du petit doigt exerce une pression vers le haut sur la face du cinq de cœur.



Le cinq de cœur bascule ainsi vers la droite jusqu'à ce que sa grande tranche gauche touche les pulpes des majeur, annulaire et auriculaire gauches. Ceux-ci se mettent sur la face du cinq de cœur et le plaquent sur la portion inférieure du jeu. Lorsque le cinq de cœur est complètement face en haut, les doigts de la main gauche remettent la portion inférieure en place sous la portion supérieure. Pour terminer, on peut procéder à une égalisation complète du jeu.



Points importants

Chapitre 52

1. Le retournement de la carte dure une bonne seconde, y compris son décalage hors du jeu. Le seul angle dangereux, c'est le côté droit. Sinon, la technique est couverte de partout.

2. Le point critique de la manœuvre est la position de la carte avant que les doigts gauches ne la basculent face en haut. A cet égard, le petit doigt joue le rôle important, en exerçant une pression vers le haut sur la face du coin supérieur droit de la carte. Ce mouvement doit être invisible de face. Simultanément, la portion inférieure ne s'abaisse que le long de sa grande tranche droite, ce qui permet à la carte de basculer vers la droite au-dessus de la portion inférieure qui lui livre ainsi passage.

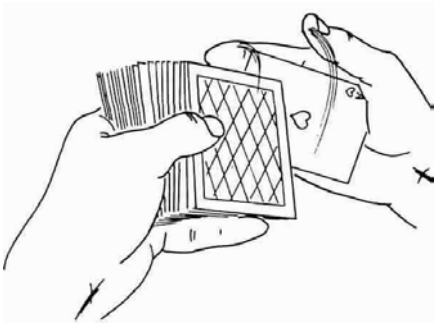
3. La portion supérieure du jeu, la seule visible par les spectateurs, reste immobile et en position horizontale. Tout le "travail" se fait sous le couvert de cette portion supérieure; c'est la raison pour laquelle cette technique de retournement est idéale lorsque vous êtes debout, et que les spectateurs voient le jeu et vos mains par au-dessus.

Chapitre 52

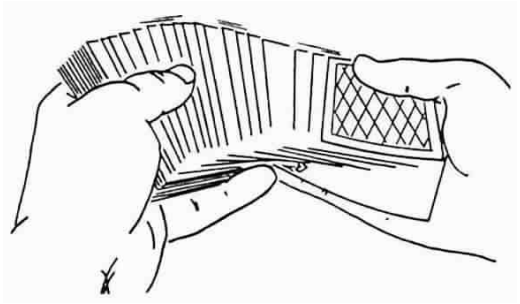
3. Le retournement avec empalmage

La technique que voici a été inventée par Paul LePaul. Elle permet de retourner une ou plusieurs cartes à l'endroit prédéterminé du jeu, sous le couvert d'un simple étalement des cartes entre les mains suivi de leur rassemblement et égalisation - autrement dit, dans un mouvement on ne peut plus naturel. Vous trouverez dans la rubrique "Points importants" quelques applications de cette technique très utile.

Supposons, pour les besoins de l'explication, que vous vouliez retourner les deux As rouges, qui se trouvent au départ sur le jeu, faces en bas en main gauche dans la position de la donne. Le petit doigt gauche garde une brisure entre les As et le reste du jeu. La main droite vient se mettre par-dessus celui-ci pour l'égaliser, et empalme les deux As (tome I). Vous allez maintenant étaler le jeu entre vos mains et retourner invisiblement les deux As face en haut sous celui-ci. La main droite s'écarte de quelques centimètres à peine pour recevoir les cartes que le pouce gauche a commencé à pousser vers la droite.

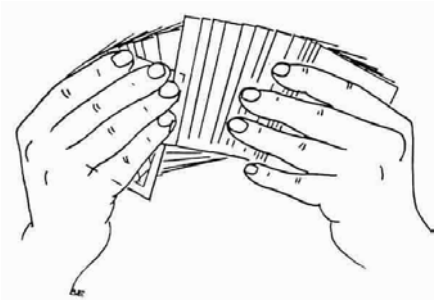


Tout naturellement, la main se tourne paume en haut en présentant son dos au public pour se mettre sous l'étalement, où la fourche du pouce gauche continue à pousser les cartes vers la droite. Il faut bien sûr que vous ayez un prétexte valable justifiant l'étalement des cartes (reportez-vous aux "Points importants"). A ce moment-là, les cartes empalmées sont invisibles de tous les côtés.



Il ne vous reste plus qu'à rassembler les cartes pour que les deux As empalmés en main droite viennent se mettre le plus simplement et le plus naturellement du monde sous le jeu, faces en haut. Si l'on préfère, on peut tout aussi bien introduire les As à n'importe quel endroit de l'étalement - c'est ce que montre l'illustration, qui est une vue du dessous.

Chapitre 52



Points importants

1. Le point crucial, c'est le déplacement de la main droite sous l'étalement avec les deux cartes à l'empalmage. Pour vous entraîner à cette phase de la manipulation, faites le geste sans cartes empalmées, étudiez-le soigneusement, puis refaites-le avec des cartes à l'empalmage.

2. Les prétextes justifiant l'étalement du jeu ne manquent pas: le choix d'une carte, un commentaire sur le jeu mélangé, le retrait d'une care de l'étalement, etc. Il va sans dire que la même technique peut être exécutée avec l'étalement faces en haut; dans ce cas, cependant, il et recommandé d'empalmer les cartes sous le jeu, sinon l'on obtient un effet de changement de couleur qui risque de faire hausser certains sourcils...

3. Supposons que vous veniez de retourner deux cartes comme il vient d'être décrit. Si vous bouclez la carte inférieure des deux juste avant de les introduire dans l'étalement, en vous servant de l'index droit, vous pourrez charger une ou plusieurs cartes entre les deux cartes faces en haut; cette application peut être utilisée dans un effet de sandwich, comme le montre magistralement Bernard Bilis dans son tour "Pairanoïc".

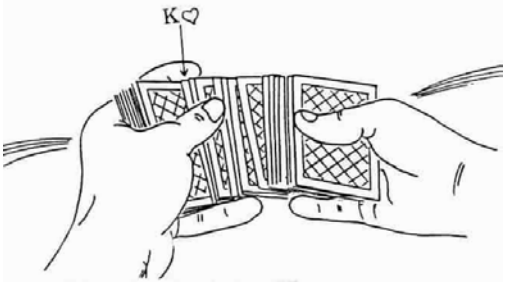
Chapitre 52

4. Le retournement de Larry Jennings

Voici une technique de retournement utile, naturelle et simple d'exécution. Elle est de Larry Jennings. Le retournement a lieu sous le nez des spectateurs, et pourtant il est invisible quel que soit l'angle sous lequel on regarde le jeu.

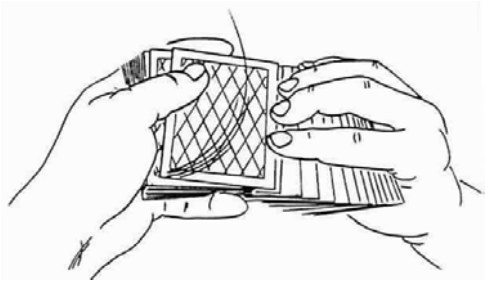
Supposons que vous vouliez retourner secrètement le cinq de cœur face en haut au milieu du jeu, et que vous gardiez déjà une brisure sous lui. Étalez les cartes faces en bas entre vos mains jusqu'à ce que vous atteigniez la brisure. Servez-vous de la portion de jeu en main droite pour basculer face en haut la carte supérieure de la portion en main gauche, en la retournant de droite à gauche à la manière d'une page de livre que l'on tourne. Supposons que cette carte soit le roi de cœur. Le cinq de cœur est la carte de face de l'étalement tenu par la main droite.

Le cinq de cœur est maintenu en place sous l'étalement en main droite par l'extrémité des doigts droits. Vous allez maintenant retourner le roi de cœur de nouveau face en bas, et c'est au cours de ce retournement que le cinq de cœur est secrètement retourné face en haut. Le pouce gauche pousse le roi de cœur de deux à trois centimètres à droite, et la main droite le saisit sous le cinq de cœur, plutôt bien égalisé avec celui-ci.



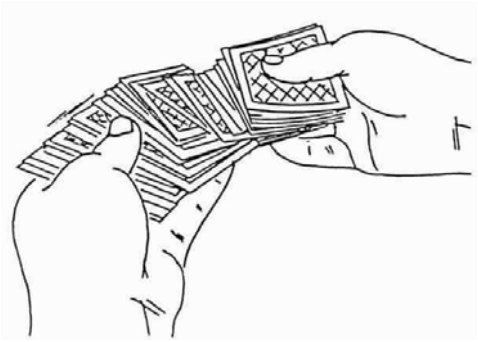
La main droite se retourne alors paume en bas vers vous, et pose les deux dernières cartes de l'étalement sur le paquet en main gauche. Dès que la carte double a ainsi été retournée sur le paquet immobile en main gauche, le pouce gauche se pose sur son coin supérieur gauche pour la maintenir en place (c'est la situation montrée dans l'illustration), et la main droite se retourne de nouveau paume en haut. Il faut que le cinq de cœur et le roi de cœur soient superposés juste ce qu'il faut pour que la face du cinq de cœur ne soit pas visible lors du retournement.

Chapitre 52

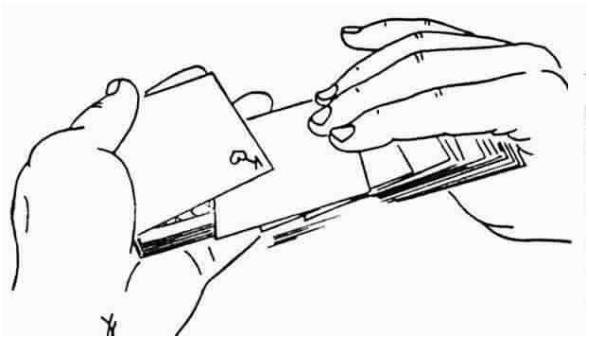


La main droite, de nouveau paume en haut, pose ses cartes, toujours un peu étalées, sur celles en main gauche. Le pouce gauche pousse les cartes supérieures du paquet gauche en bloc vers la droite, puis continue à étaler normalement les suivantes. Les spectateurs ne voient que des cartes faces en bas, ce qui rendra d'autant plus surprenante l'apparition du cinq de cœur face en haut, plus tard.

De la même façon, un bloc entier de cartes, au départ au-dessus du roi de cœur, peut être retourné secrètement faces en haut. Pour cela, l'extrémité des doigts se met sur la grande tranche droite de la carte sont alors plus ou moins égalisées au-dessus du roi de cœur face en haut, et retournées faces en haut en même temps que le roi de cœur est retourné face en bas.

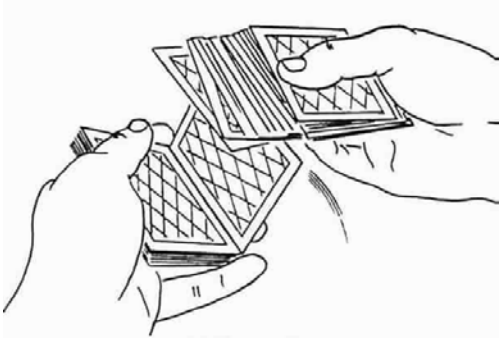


Deuxième méthode. Ici, ce sont les quatre As qui se trouvent sous le roi de cœur qui doivent être retournés face en haut. Pour cela, le pouce gauche décale les quatre cartes sous le roi face en haut. Puis, celui-ci et les quatre cartes suivantes sont égalisées vers la gauche avec l'extrémité des doigts droits, le petit doigt gauche garde une brisure sous les cinq cartes. La main droite se retourne alors paume en bas vers vous, et glisse la carte supérieure de l'étalement en main droite dans la brisure tenue par le petit doigt gauche, jusqu'à ce que les extrémités des doigts droits viennent buter contre le bloc de cartes au-dessus de la brisure. La main droite saisit ce bloc, se retourne de nouveau paume en haut, et égalise les cartes. Les quatre As sont maintenant faces en haut au milieu du jeu.



Chapitre 52

Troisième méthode. Cette méthode est particulièrement recommandée lorsqu'il faut remettre faces en bas plusieurs cartes qui sont faces en haut en différents endroits dans le jeu, lors d'un rapide passage en revue des cartes. Procédez comme ci-dessus jusqu'à ce que la carte que vous voulez retourner la carte en retournant la main droite paume en bas, retournez-la en la basculant de droite à gauche, comme une page de livre que l'on tourne. Le pouce gauche aide à la manœuvre en poussant la carte double vers la droite par sa grande tranche gauche, qui reste en contact permanent avec le dessus du paque en main gauche. Bien exécuté, ce retournement est tout aussi invisible que les précédents, bien qu'il y ait un petit angle dangereux à gauche, que l'on peut supprimer en se tournant légèrement de ce côté-là.



Chapitre 52

5. Le retournement pendant la cascade

Cette technique a été mise au point par Michael Weber. Le retournement secret a lieu après un mélange et pendant que vous achevez d'imbriquer les cartes en effectuant une cascade.

La carte que vous voulez secrètement retourner face en haut se trouve sur la face du jeu. Mélangez les cartes à la queue d'aronde soit sur la table soit en mains, ou bien avec un mélange pharaon. Ce dernier n'a pas besoin d'être parfait. Ne télescopez pas les cartes complètement les unes dans les autres, et faites en sorte que la carte qui se trouve sur la face du jeu se retrouve dans cette position lorsque les cartes ont été partiellement imbriquées. Vous allez maintenant terminer le mélange par une cascade. Pour ce faire, les cartes sont mises dans la position montrée dans l'illustration. L'extrémité des doigts de la main gauche est en contact avec la face du jeu, à peu près au milieu de la carte qui doit être retournée. L'illustration est une vue latérale de la droite.

La main droite relâche un peu sa pression sur les cartes, ce qui a pour effet d'amorcer la cascade. En même temps, les doigts de la main gauche font glisser la carte inférieure vers la droite pour la plaquer face en haut dans le milieu du jeu. L'illustration montre une vue latéral de la droite. De la même manière, on peut bien sûr retourner la carte inférieure face en haut sous le jeu, au lieu de l'induire dans le milieu de celui-ci.

Chapitre 52

6. Le retournement au mélange à la queue d'aronde sur table

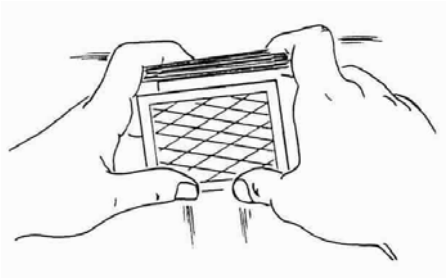
Ce retournement s'effectue lui aussi sous le couvert d'une action très naturelle et parfaitement innocente: un mélange à la queue d'aronde sur la table. Cette technique de Vernon permet de retourner aussi bien une que plusieurs cartes se trouvant au départ sur la face du jeu.

Le jeu est dans la position préparatoire au mélange à la queue d'aronde sur la table; les quatre As, que vous voulez secrètement retourner faces en haut, sont sur la face du jeu. Coupez-en environ la moitié supérieure à droite de la moitié inférieure et commencez à mélanger les deux paquets l'un dasn l'autre en laissant d'abord s'échapper les quatre As du pouce gauche, puis au moins une carte du pouce droit. Mélangez librement les cartes restantes, puis, télescopez les deux paquets l'un dans l'autre de quelques centimètres.

Le jeu est alors basculé à la verticale sur sa grande tranche antérieure, qui fait office de charnière, afin d'être égalisé; c'est au cours de cette égalisation que les As sont retournés faces en haut. Le pouce droit saisit les cartes du paquet de droite et les bascule vers l'avant, ce qui a pour effet de laisser automatiquement les quatre As sur la table. Le pouce gauche est posé sur le coin inférieur gauche des As, et appuie légèrement sur l'arête de la grande tranche inférieure du paquet d'As, ce qui a pour effet de le soulever un peu le long de sa grande tranche supérieure.

Le jeu est encore incliné un peu vers l'avant, pendant que le pouce droit se met à côté du pouce gauche sur la grande tranche inférieure du paquet d'As pour l'aider à le mettre en position verticale. Les coins supérieurs gauches et droits du jeu se trouvent respectivement entre l'index et le majeur gauches d'un côté, et l'index et le majeur gauche de l'autre. Les deux mains se rapprochent alors l'une de l'autre, et finissent de télescoper les cartes en poussant complètement les deux paquets l'un de l'autre. En même temps, les pouces poussent le paquet d'As vers l'avant, la grande tranche de celui-ci glissant sur la face jusqu'à ce qu'il se trouve égalisé avec lui. Il ne reste plus qu'à laisser le jeu reconstitué et égalisé retomber faces en bas sur la table: les quatre As sont faces en haut sous lui.

Chapitre 52



Points importants

1. Au lieu d'utiliser les deux pouces, on peut n'en utiliser qu'un seul, de préférence le gauche, pendant que l'autre s'occupe du jeu.

2. Normalement, il n'est pas très élégant de soulever le jeu sur sa grande tranche après un mélange à la queue d'aronde pour l'égaliser. Cependant, dans la mesure où il s'agit d'une procédure fréquemment utilisée par les profanes, rien ne s'oppose à son utilisation parcimonieuse à des fins magiques.

3. L'imbrication des deux paquets l'un dans l'autre et l'érection du paquet d'As sous le jeu se produisent simultanément. Seule l'égalisation des deux paquets est perçue des spectateurs. C'est ainsi que vous devez vous représenter la manœuvre.

4. Si vous ne disposez pas d'un tapis de cartes, vous pourrez quand même utiliser cette technique de la manière suivante: avant d'imbriquer les deux paquets complètement l'un dans l'autre, la dernière phalange de chaque annulaire est glissée sous le jeu; maintenant, pendant que les deux paquets sont télescopés l'un dans l'autre, les cartes à retourner peuvent être coincées entre le pouce et l'annulaire de la main gauche, et retournées faces en haut sous le jeu - il s'agit d'ailleurs là de la technique originale qu'utilisait Vernon.

Chapitre 52

B. TOURS UTILISANT LES TECHNIQUES DE RETOURNEMENT SECRET

1. VOLTE-FACE

Ce petit tour rapide est l'invention de Charles Earl Miller; comme il est court, il est particulièrement indiqué en tant que tour d'ouverture.

Effet:

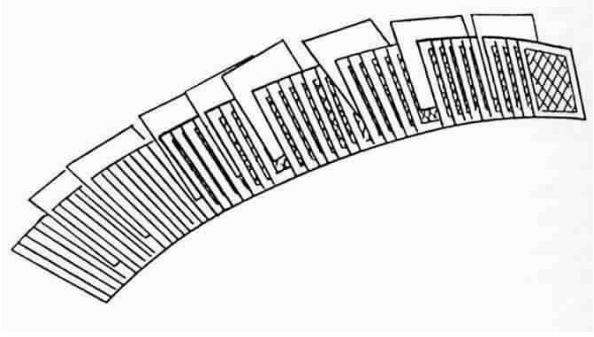
Le magicien mélange le jeu pendant qu'un spectateur choisit un nombre au hasard - par exemple, huit. Le jeu est aussitôt étalé faces en bas sur la table et l'on peut constater que huit cartes exactement - pas une de plus ni une de moins - se sont mystérieusement retournées faces en haut en différents endroits du jeu!

Déroulement:

1. Mélangez les cartes à la queue d'aronde tout en demandant à un spectateur de choisir *"un nombre à un seul chiffre compris entre un et cinquante-deux."* Si les spectateurs remarquent le gag, ajoutez incontinent: *"Non, sérieusement, vous êtes libre de choisir n'importe quel nombre, mais pour rester dans des limites raisonnables, veuillez limiter votre choix à un nombre inférieur à douze."*

2. Dès que le spectateur a annoncé son nombre, comme par exemple le huit, amorcez un autre mélange à la queue d'aronde, au cours duquel vous retournez secrètement faces en haut les huit cartes inférieures du jeu avec la technique de Vernon. Cela fait, mélangez pour disséminer les cartes faces en haut dans le jeu - pour cela, deux mélanges suffisent. Il est important que pendant tous ces mélanges vous ne regardiez pas le jeu.

3. Posez le jeu faces en bas au milieu de la table, faites une passe magique au-dessus de lui, et étalez-le en un long ruban faces en bas: un certain nombre de cartes apparaissent faces en haut. Faites-les glisser hors du ruban l'une après l'autre tout en les comptant à voix haute: *"Une, deux, trois, quatre, cinq, six, sept, et huit cartes - exactement le nombre que vous avez choisi!"*



Dernières réflexions

Le fait que ce tour puisse être présenté impromptu et avec un jeu emprunté, n'est pas étranger à l'intérêt que je lui porte. Si vous voulez l'utiliser comme tour d'ouverture pour une routine plus longue, arrangez les treize cartes d'une même famille en ordre numérique

Chapitre 52

croissant sur la face du jeu; ainsi, au lieu de voir des cartes quelconques se retourner faces en haut, le spectateur constate que ce sont les cartes de l'As au huit de cœur (par exemple), rangées dans l'ordre!

2. DOUBLE ÉPELLATION

Je suis sûr que beaucoup d'entre vous oublieront aussitôt ce tour après l'avoir lu à cause de son extrême simplicité, ce qui est vraiment dommage. Il faisait partie du répertoire de Bert Allerton. Tous ceux qui ont étudié l'œuvre publiée, hélas très réduite, qu'il nous a léguée, savent que tout ce qui est sorti du cerveau de cet artiste est digne d'intérêt.

Effet:

Une carte est choisie, notée, puis remise dans le jeu. Le magicien, avec une belle assurance, épelle le nom d'une carte en distribuant une carte par lettre; effectivement, la carte apparaît sur la dernière lettre épelée. Malheureusement, il ne s'agit pas de celle du spectateur! Le spectateur est alors invité à épeler lui-même le nom de sa carte: non seulement celle-ci apparaît au bon endroit, mais en plus elle est face en haut!

Déroulement de la routine:

1. Un spectateur, dont vous supposez qu'il sait plus ou moins lire et écrire, choisit librement une carte dans le jeu préalablement mélangé. Lorsque le spectateur remet sa carte dans le jeu, contrôlez-la dessus et effectuez un faux mélange qui la conserve en place. *"Votre carte se trouve forcément quelque part dans le jeu, mais je n'ai pas la moindre idée de sa position exacte; je vais néanmoins essayer de la découvrir en utilisant les moyens les plus sophistiqués des technologies de pointe."* Tout en disant cela, retournez le jeu face en haut re retournez secrètement la carte du spectateur face en bas sous celui-ci. Tenez le jeu faces en haut en main gauche dans la position de la donne. D'autre part, prenez secrètement connaissance de l'identité de la carte du spectateur. Supposons qu'il s'agisse du trois de cœur.

2. Étalez les cartes faces en haut de la main gauche en main droite, tout en épelant mentalement le nom de la carte du spectateur, à raison d'une carte par lettre, sans oublier le "de" de liaison. Dans notre cas, vous ferez donc passer douze cartes ("t-r-o-i-s-d-e-c-o-e-u-r") de la main gauche en main droite. Dés que vous avez terminé d'épeler l'identité de la carte, repérez la carte suivante (c'est-à-dire, dans notre exemple, la treizième), et épelez aussitôt l'identité de cette nouvelle carte de la même manière, en commençant l'épellation sur celle-ci. Supposons que la carte soit la dame de trèfle. Lorsque vous avez fini d'épeler la dame de trèfle, coupez nonchalamment le jeu à cet endroit. Je procède généralement ainsi: Je décale légèrement la carte suivante vers le bas et, en égalisant le jeu, je garde une brisure sous elle; en retournant le jeu faces en haut, j'effectue un saut-de-coupe au retournement. Pendant ces manœuvres, vous pouvez faire le commentaire suivant: *"Si vous pensez que je suis en train de chercher votre carte, je peu vous dire que vous avez... parfaitement raison. Mais vous serez peut-être surpris si je vous disais que je connais déjà l'identité de votre carte."* Tout en disant cela, regardez le spectateur avec une superbe assurance. Cela vous fournit le détournement d'attention suffisant pour effectuer votre saut-de-coupe en toute tranquillité, si du moins vous vous décidé pour cette solution. Mais, comme je vous l'ai déjà dis plus haut, rien ne vous empêche de couper nonchalamment le jeu à la brisure, puis de retourner celui-ci faces en bas: c'est plus fonctionnel, mais moins élégant.

Chapitre 52

3. Annoncez maintenant que la carte du spectateur était une dame de trèfle. *"Non, non, inutile de me dire quoi que ce soit - je sais ce que je fait. Pour la retourner, il me suffit de l'épeler, en distribuant une carte par lettre; la carte correspondant à la dernière lettre sera la dame de trèfle."* Peu importe que l'un ou l'autre spectateur émette des protestations; continuez comme si de rien n'était et commencez à épeler "D-a-m-e-d-e-t-r-è-f-l-e" à voix haute en posant une carte par lettre en un paquet faces en bas sur la table. Retournez la dernière carte aussi lentement que possible face en haut: c'est effectivement la dame de trèfle. *"Voilà qui n'est pas mal - qu'en pensez-vous?"*

4. Le spectateur qui a choisi la carte vous dira certainement que c'est effectivement "pas mal", mais que ce n'est malheureusement pas sa carte. *"Ah, voilà qui est contrariant."* Pause. *"Vous savez quoi? Le mieux, ce serait que vous la retrouviez vous-même."* Demandez au spectateur d'annoncer l'identité de la carte qu'il a choisie, et de l'épeler comme vous venez de le faire, c'est-à-dire à raison d'une carte par lettre distribuée en un petit paquet faces en bas sur la table. Le spectateur s'exécute; quelle n'est pas sa surprise de voir le trois de cœur apparaître dès l'épellation terminée, et face en haut qui plus est!

Dernière réflexion

On pourrait facilement s'arranger pour que le trois de cœur apparaisse sur la dernière lettre de son nom, au lieu d'être la carte suivant, mais mon expérience m'a montré que la version que j'ai expliquée est meilleure. Il arrive parfois que le spectateur, tout occupé à épeler sa carte, ne la voie même pas sur le dessus du jeu une fois l'épellation terminée, alors que tous les autres spectateurs la voient - si cela se produit, ce n'en est que mieux.

Chapitre 53

"Un magicien doit passer maître dans l'art de cacher l'art."
(John Northern Hilliard)

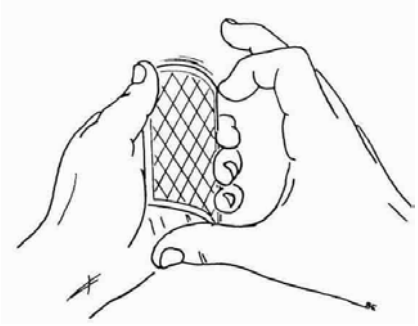
Chapitre 53 LES TECHNIQUES DE RETOURNEMENT SECRET D'UNE OU D'UN PAQUET EN MAIN

J'ai rassemblé dans ce chapitre les meilleures techniques connues pour retourner secrètement une carte, un paquet de cartes ou le jeu entier. Un exemple: le jeu est faces en bas, et sur sa face se trouve une carte face en haut. Après avoir utilisé l'une des techniques décrites ici, le jeu se retrouvera faces en haut sous la carte supérieure face en bas: apparemment, rien n'a changé. De nombreux bons tours reposent sur ce genre de retournement secret du jeu.

A. LES TECHNIQUES DE RETOURNEMENT SECRET D'UNE OU D'UN PAQUET EN MAIN

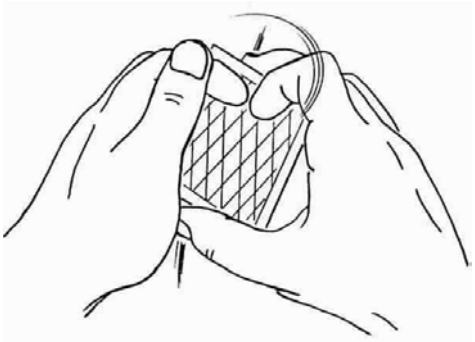
1. Le retournement à l'égalisation

Les quatre As sont faces en bas en main gauche dans la position de la donne. Sous eux se trouve une carte face en haut. L'index gauche se replie sur la face de ce paquet. Effectuez maintenant une égalisation totale tout en regardant les cartes. Il s'agit là d'une feinte destinée à conditionner les spectateurs. Vous allez apparemment procéder à une deuxième égalisation totale, mais sous le couvert de celle-ci retourner secrètement le paquet. Commencez par tuiler légèrement avec l'aide du pouce sur la grande tranche gauche, le majeur, l'annulaire et l'auriculaire sur la grande tranche droite; levez le regard. La main droite est sur le point de saisir le paquet.



Relâchez la pression des doigts gauches sur le paquet qui se dépend; imaginez que les cartes inspirent, puis expirent. Immédiatement après l'explication, l'index gauche commence à basculer le paquet faces en haut en faisant pression sur la face de celui-ci. Le pouce gauche reste dans la même position, ne le pliez surtout pas. Même pour un spectateur qui regarde vos mains, ce retournement semble être le début du mouvement d'égalisation. Le paquet retourné est aussitôt pris par la main droite dans la position de la coupe, et l'égalisation est menée à son terme.

Chapitre 53



Points importants

1. Cette technique peut aussi bien être effectuée avec la totalité du jeu qu'avec un petit paquet de cartes.

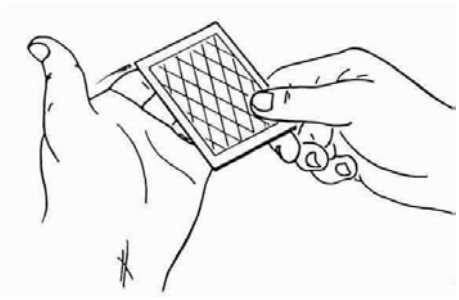
2. Entre la première et la deuxième égalisation, il se passe un temps très court, celui d'une inspiration. Les deux mouvements coulent l'un dans l'autre et sont coordonnés par le changement de direction du regard.

Chapitre 53

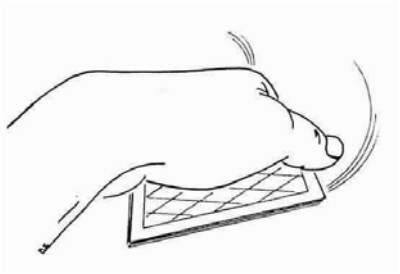
2. Le retournement au passage dans la main fermée

Cette technique est due à Dai Vernon. Elle permet de retourner une seule carte ou un petit paquet de cartes au cours de ce qui apparaît comme une fioriture.

Supposons que vous teniez en main gauche, dans la position de la donne, un petit paquet de cinq cartes, dont les quatre cartes supérieures sont faces en bas et la cinquième face en haut. Il faut que vous retourniez ce paquet à l'insu des spectateurs. La main droite le soulève légèrement, son coin supérieur gauche s'échappant de sous le pouce gauche en faisant ressort, et le déplace sir les doigts de la main gauche dans la position montrée dans la figure.

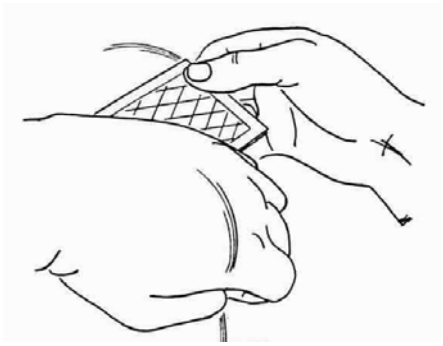


La main droite s'éloigne. Les doigts de la main gauche se replient légèrement, pendant que la main se retourne paume en bas. Le paquet reste parfaitement horizontal et parallèle à la table afin que sa "face" ne soit pas visible des spectateurs.

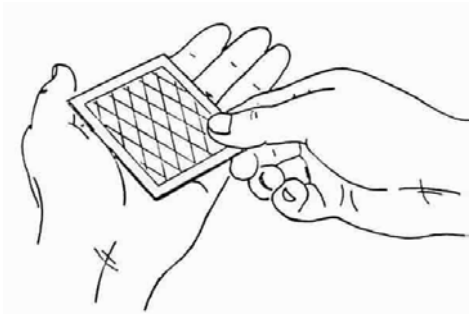


Le mouvement de retournement amorcé par la main gauche se poursuit, toujours dans le sens horaire, et avec le paquet toujours tenu horizontalement. A la fin de ce retournement de 180°, le pouce gauche se retrouve sur la petit tranche inférieure du paquet, sur laquelle il appuie afin de faire passer celui-ci à travers la main à demi fermé. La main droite saisit le paquet qui ressort à l'autre bout. La dernière phalange du petit doigt gauche lui sert de pivot, et la main droite le tourne de 180° vers la droite. Dès que les cartes quittent la main gauche, celle-ci se retourne de nouveau paume en haut et la main droite y dépose le paquet dans la position de la donne. Voilà qui termine cette feinte qui a toutes les apparences d'une fioriture. Rien n'a changé, et les cartes se retrouvent exactement dans la même situation qu'au départ.

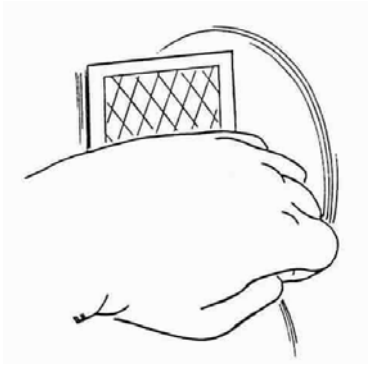
Chapitre 53



Effectuez la même fioriture une deuxième fois, toujours pour conditionner les spectateurs. La troisième fois, le paquet est secrètement retourné ainsi: une fois de plus, la main droite prend le paquet par son coin inférieur droit et le soulève de quelques centimètres, laissant s'échapper son coin supérieur gauche de sous l'extrémité du pouce gauche. Le paquet est aussitôt déposé dans la main gauche, mais cette fois-ci dans la paume, et non sur les doigts. Sa petite tranche supérieure ne dépasse que de quelques millimètres de la tranche de la paume. C'est la position que montre l'illustration.



Les doigts se ferment autour du paquet, et la main gauche se retourne vers vous. Dès que la main est paume en bas, le pouce gauche appuie sur la petite tranche inférieure du paquet, qui s'est retourné, pour le faire passer dans la main fermée; la main droite le reprend à sa sortie à l'autre bout exactement comme avant, en le faisant pivoter de 180° vers la droite autour du petit doigt gauche. Ce mouvement ressemble à s'y méprendre aux précédents, mais le paquet a été retourné.

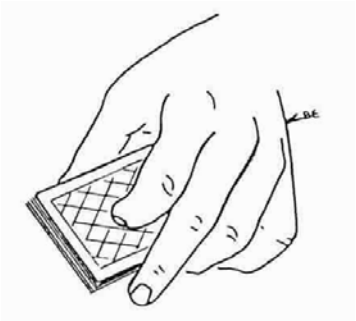


Chapitre 53

3. Le retournement du tricheur

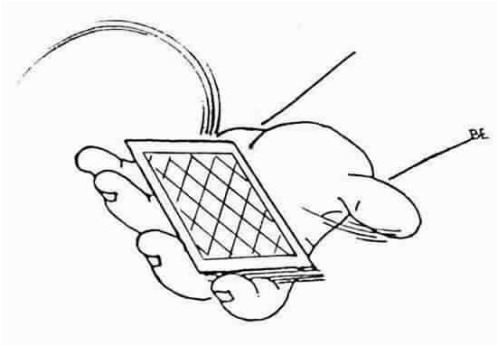
Les techniques qui ont vu le jour à la table de jeu sont innombrables. Mais j'entends d'ici la question que vous vous posez: en quoi un retournement secret du jeu peut-il être utile à un tricheur? C'est simple: pour certains jeux, le donneur ramasse les cartes qui viennent d'être jouées pour les mettre faces en haut sous le reste du jeu qui est faces en bas. Suivant le nombre de joueurs, on peut ainsi distribuer plusieurs tours avant que la totalité des cartes ne soit épuisée. Le tricheur repère les cartes qu'il ramasse et rassemble de sorte que les hautes ou basses se retrouvent sous le paquet faces en haut. Ces cartes finissent par se retrouver sous le jeu reconstitué. Maintenant, si lui ou son partenaire a besoin d'une carte haute ou basse, il lui suffit de retourner secrètement le jeu et de distribuer la carte que ce retournement a transférée dessus. Il peut se servir du même principe pour donner une carte perdante à un adversaire. Voici quelques applications magiques de cette technique de tricheur.

Le jeu est faces en bas sur la table. La carte inférieure a été retournée face en haut à l'insu des spectateurs. La main gauche se pose sur le jeu pour le ramasser. La position exacte des doigts apparaît sur l'illustration, qui est une vue de face.

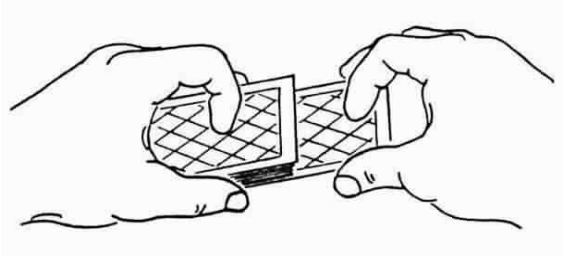


La main gauche saisit le jeu, le ramasse, et se retourne paume en haut. Ce mouvement a pour effet de retourner automatiquement le jeu, qui se retrouve dans la position de la donne. Ainsi isolée, cette technique n'est pas trompeuse. Ce n'est que le détournement de l'attention provoqué par la main droite qui rend le retournement du jeu imperceptible. Par exemple, en même temps que la main gauche ramasse le jeu, la main droite peut retourner une carte face en haut (présentant ainsi une information nouvelle aux spectateurs), pour la lancer sur la table (mouvement attirant l'œil). Le mouvement de la main droite, qui est amorcé une fraction de seconde avant celui de la main gauche, a tout naturellement lieu sur un plan avancé par rapport à cette dernière. Mais vous pouvez aussi simplement montrer un spectateur du doigt en disant: *"Monsieur, êtes-vous droitier ou gaucher? Bien. Dans ce cas, veuillez tendre votre main droite."* A vous de trouver d'autres prétextes plausibles en fonction du tour et de votre style de présentation.

Chapitre 53

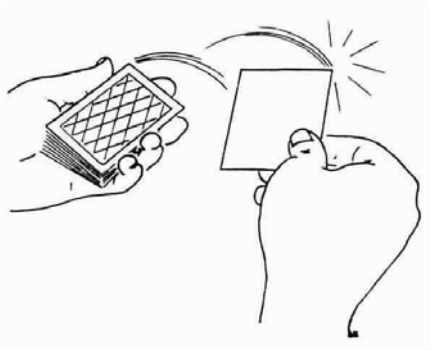


Voici un autre exemple: le jeu est faces en bas, et l'avant-dernière carte est face en haut. La dernière est face en bas comme le reste du jeu. La main gauche ramasse celui-ci sur la table en le tenant comme le montre l'illustration. Le majeur droit tire la carte inférieure de sous le jeu sur la moitié environ de sa longueur, un peu comme si vous effectuiez un glissage. Le pouce et le majeur prennent cette carte pas ses grandes tranches, près des coins.



La main droite retire complètement la carte; le majeur, qui avait appuyé la carte contre le pouce, relâche sa pression, et la carte se retourne face en haut avec un classement. Presque en même temps, la main gauche se retourne paume en haut, ce qui retourne automatiquement le jeu et le met dans la position de la donne.

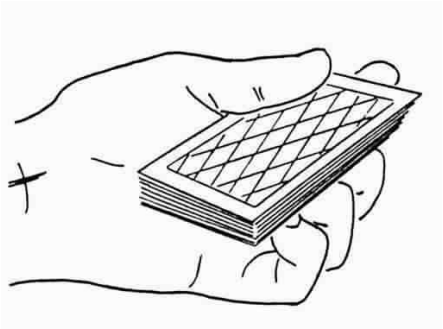
Si vous ne voulez pas ramasser le jeu sur la table, mais exécuter le retournement directement à partir de la position de la donne, utilisant la tenue du glissage (tome I) qui convient parfaitement.



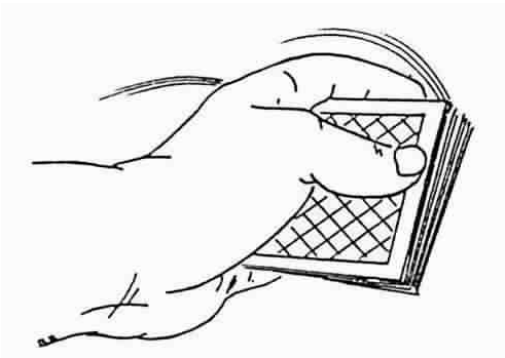
Chapitre 53

4. Le retournement à la montre

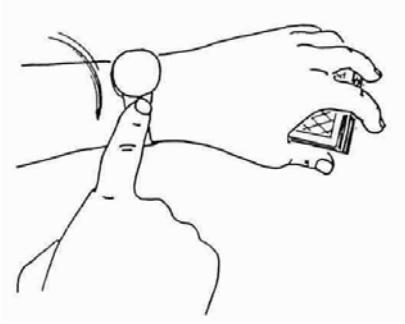
Le même principe est utilisé ici. Le jeu est faces en bas en main gauche dans la position de la donne; la carte inférieure du jeu est face en haut. Le but de cette technique est de faire passer la main gauche autour de la grande tranche gauche du jeu, de manière que le jeu soit tenu comme dans les techniques déjà expliquées, c'est-à-dire avec la main gauche paume en bas. Cela s'effectue en deux phases. Premièrement, la préparation. Les majeur, annulaire et petit doigt de la main gauche se replient sur la face du jeu.



Ces mêmes doigts se déplient légèrement, ce qui permet au jeu, porté par les extrémités des doigts, de glisser un peu vers la droite pour se retrouver dans la position de l'illustration. En même temps, le pouce se met sur la grande tranche droite du jeu, et l'index sur la petite tranche supérieure. Le dos de la main est tourné vers la gauche.



Cette modification de la prise du jeu est couverte par la remarque suivante: *"Le prochain effet ne durera pas plus de cinq secondes..."* Regardez le public en disant cela, puis votre montre-bracelet. La main gauche rectifie alors sa position sur les cartes pour se retrouver dans celle de l'illustration ci-contre.



Chapitre 53

Deuxièmement, le retournement proprement dit: la main droite s'élève et montre le chiffre 5 en écartant les doigts tendus: *"...cinq secondes exactement."* En même temps, la main gauche se retourne paume en haut, ce qui retourne automatiquement le jeu qui se retrouve dans la position de la donne.

La phase préparatoire peut également être exécutée lors d'un croisement des mains, la main droite passant devant la gauche pour prendre l'étui par exemple, ou le déplacer, pour éteindre une cigarette dans un cendrier, ou encore montrer un spectateur assis à gauche. Le retournement lui-même a lieu dans une deuxième phase et, de préférence, avec une autre couverture (le retournement d'une carte sur la table avec la main droite, par exemple). Ce retournement secret du jeu peut aussi bien être exécuté debout qu'assis.

Chapitre 53

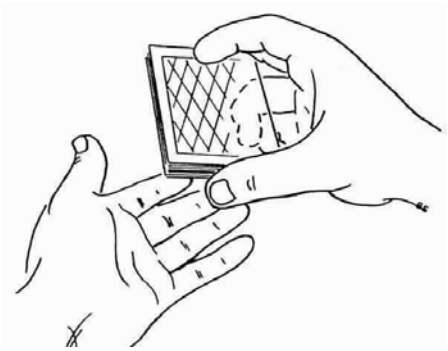
5. Le retournement du spectateur

Non, ce n'est pas le spectateur qui est retourné bout pour bout, mais il vous aide aimablement à retourner le jeu à son insu. Remettez le jeu, dont la carte inférieure est face en haut, au spectateur. Celui-ci le prend dans la position de la donne pour, suivant vos instructions, distribuer un petit paquet de cartes faces en bas sur la table. Tout en lui demandant de retourner quelques-unes des cartes distribuées faces en haut, reprenez le jeu comme le montre l'illustration, c'est-à-dire avec la main paume en bas. En la retournant paume en haut comme lors des retournements précédents, le jeu est automatiquement retourné. Comme le spectateur est occupé avec les cartes sur la table, ce retournement passe inaperçu.

Chapitre 53

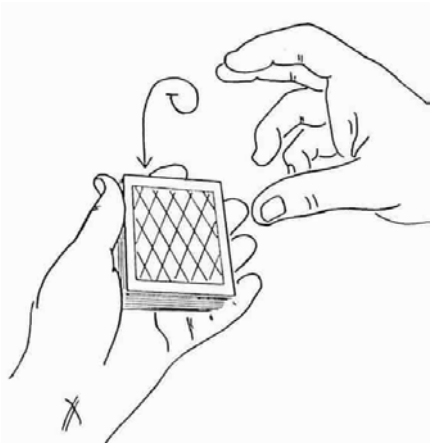
6. Le retournement Okito

Ce retournement ressemble beaucoup à celui qui est utilisé pour retourner secrètement une boîte Okito, d'où son titre. La main droite tient le jeu dans la position de la coupe et fait un geste vers l'avant avant de revenir en arrière pour souligner un point ou inviter un spectateur à faire quelque chose. Le jeu se trouve alors à une vingtaine de centimètres au-dessus de la main gauche. Juste avant le retournement, la dernière phalange de l'annulaire droit se replie sur la face du jeu, comme le montre l'illustration, dans laquelle le jeu est transparent.



La main droite laisse tomber le jeu dans la main gauche. A cause de la présence de l'annulaire droit sous le jeu, au cours de sa chute, celui-ci fait un demi-tour sur lui-même selon l'axe longitudinal et atterrit dans la main gauche, retourné. Faites quelques essais et vous acquerrez le tour de main très vite. La main droite ne donne une très légère impulsion imperceptible pour les spectateurs.

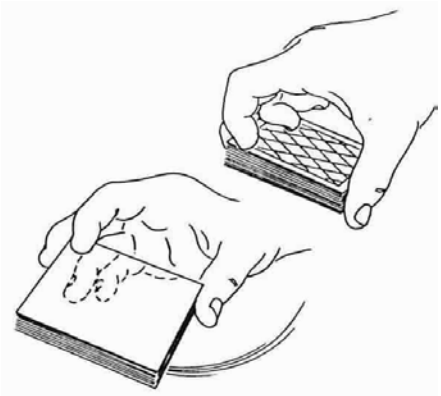
Au lieu d'utiliser l'annulaire, vous pouvez aussi utiliser le petit doigt; c'est un peu plus difficile, mais cela donne à la main un aspect plus naturel.



Chapitre 53

7. Le retournement lors du transfert du jeu de la main droite dans la main gauche

Le jeu est sur la table ou à angle droit sur l'étui si vous ne disposez pas d'une surface moelleuse. La main droite le prend dans la position de l'illustration, c'est-à-dire dans une variante de la position de la coupe. Le pouce et le majeur sont aux deux extrémités d'un même ligne parallèle à la grande tranche gauche du jeu; la dernière phalange de l'annulaire est repliée sur le dessus du jeu. Transférez-le ainsi tenu en main gauche; pendant le déplacement, l'annulaire droit se déplie, ce qui a pour effet de faire pivoter le jeu de 180° autour de l'axe formé par le pouce et le majeur. La main gauche le reçoit dans la position de la donne. Le retournement du jeu se fond dans le transfert de celui-ci de la main droite en main gauche. Bien exécutée, mais même insoupçonnable.



Chapitre 53

B. TOURS UTILISANT LES RETOURNEMENTS SECRETS

1. LA DONNE DE POKER DE FRANK LANE

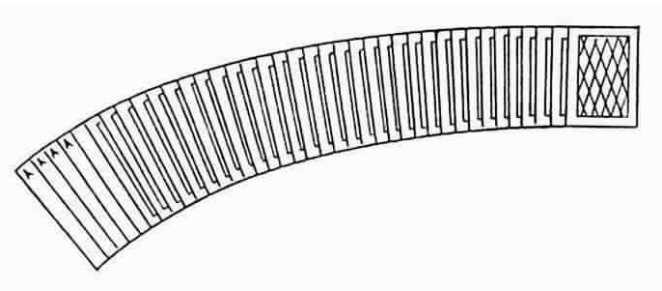
Effet:

Un spectateur détermine le nombre de joueurs qui doivent participer à une partie de poker. Le magicien distribue cinq cartes à chacun d'eux. Chaque joueur peut écarter - pour les remplacer - jusqu'à quatre de ses cartes, même deux fois s'il le désire! Le magicien, en revanche, ne peut remplacer les siennes qu'une seule fois. Malgré ces conditions draconiennes, il montre qu'il s'est donné un carré d'As ou quelque autre main remarquable!

Déroulement de la routine:

1. Le retournement secret du jeu est utilisé dans cette routine pour échanger secrètement une main de poker contre une autre.

Rassemblez les cartes que vous voulez vous donner faces en haut sur la face du jeu faces en bas - supposons qu'il s'agisse des quatre As. Vous pouvez exécuter cette préparation avant la démonstration, ou bien demander à un spectateur de choisir lui-même la main gagnante. Dans ce cas, retirez les cartes demandées du jeu et contrôlez-les ensuite ensemble sous le jeu à l'aide du contrôle multiple au mélange à la queue d'aronde. Puis, au cours d'un mélange supplémentaire, ajoutez une carte quelconque sur la face du jeu, et retournez secrètement ces cartes - cinq dans notre exemple - faces en haut sous le jeu. La meilleure méthode pour ce faire est le retournement au mélange à la queue d'aronde. Vous vous retrouvez alors dans la situation représentée par l'illustration ci-dessous.



2. Demandez à un spectateur de déterminer le nombre de joueurs participant à la partie. Supposons qu'il choisisse cinq; distribuez donc cinq mains de cinq cartes chacune à cinq joueurs, la cinquième étant la vôtre. Pendant la distribution, veillez à ce que les cartes faces en haut ne soient pas visibles. Invitez les quatre spectateurs-joueurs à prendre connaissance de leurs cartes, et dites-leur qu'ils peuvent en écarter jusqu'à quatre pour les remplacer par quatre nouvelles cartes; les cartes écartées sont posées faces en bas au milieu de la table.

Si les spectateurs ne sont pas assis dans des conditions idéales pour jouer le rôle des quatre joueurs, demandez à un spectateur de retourner les quatre mains l'une après l'autre et de déterminer, avec les autres spectateurs, les cartes qui doivent être écartées. Cela fait, c'est à votre tour de procéder aux écarts de votre propre main. Pour cela, commencez par poser le jeu faces en bas légèrement à votre gauche, et ramassez vos cartes avec vos deux mains pour en

Chapitre 53

prendre connaissance (reportez-vous à la rubrique “Points importants”). Quelles que soient les cartes que vous vous êtes données, faites mine d’être déçu, et écartez-en quatre de la manière suivante: la main droite se déplace avec ses cinq cartes vers le milieu de la table, à l’endroit où se trouvent les autres cartes écartées, et faites glisser les quatre cartes supérieures sur celle-ci. C’est le miment montré par l’illustration ci-dessous.

Ce faisant, regardez d’abord vos cartes, puis les spectateurs. Simultanément, mais en commençant son mouvement une fraction de seconde plus tard, la main gauche se met sur le jeu dans la position du retournement du tricheur, comme le montre l’illustration suivante.

Les quatre As se retrouvent ainsi sur le jeu; distribuez-les faces en bas sur la carte que vous avez conservée.

Comme si vous veniez d’y penser, dites à vos 2partenaires” qu’ils peuvent encore une fois écarter quatre de leurs cartes, ce qui n’est pas une procédure courante, mais vous voulez leur donner toutes les chances de vous battre. Cette nouvelle inattendue remplit d’aise les joueurs, de sorte que personne ne remarquera que vous retournez encore une fois le jeu avec la technique de l’égalisation totale. Servez les écarts. Pour terminer, montrez que vous avez probablement la main gagnante - quatre As - à moins qu’un spectateur n’ait réussi à composer une quinte floche qui battra votre carré. Dans ce cas, dites-lui que vous avez décidé d’en faire votre complice, et que deux précautions valent mieux qu’une. Comme toujours, vous avez le

Chapitre 53

dernier mot!

Dernières réflexions

1. Si vous constatez que vous allez être à court de cartes pour servir les seconds écarts, ramassez les cartes écartées par les joueurs et qui se trouvent au milieu de la table, et mettez-les faces en haut sous les cartes qui vous restent en main - une procédure normale chez les professionnels lorsqu'un seul jeu est utilisé. De toute façon, vous êtes libre de justifier cela de la manière qu'il vous plaira, puisque rares sont les spectateurs qui sont au fait des procédures utilisées par les joueurs professionnels. Lorsque vous arriverez à la première carte face en haut en distribuant les écarts, il suffit de retourner toutes les cartes faces en bas, de les mélanger, et de terminer la distribution.

2. Vous pouvez également retourner secrètement le jeu au moment de le poser sur la table pour prendre connaissance des cartes de votre main. Essayez les deux variantes et conservez celle qui vous semble la plus trompeuse.

2. *LES AS EN FOLIE*

Cette routine est une adaptation personnelle d'un tour de Frank Garcia décrit dans le livre de Richard Vollmer, *The Very Best of Frank Garcia*. Le retournement secret qui y est effectué est totalement indécelable, non seulement parce qu'il a lieu au moment le plus opportun qui soit, mais aussi parce que le mouvement est ne peut plus naturel.

Effet:

Les quatre As sont perdu dans le jeu. Le magicien retrouve trois d'entre eux sans aucun problème, mais à la place du dernier As apparaît un "sept". Qu'à cela ne tienne: il compte sept cartes dans le jeu restant, et retourne la septième, qui est bel et bien le quatrième As. Les quatre As se transforment alors en rois, le "7" disparaît pour réapparaître face en haut dans le jeu, et sa position permet de retrouver encore une fois les As, bien qu'il faille pour cela que le "7" disparaisse une fois de plus. Bref, c'est une routine un peu folle, d'où son titre.

DÉROULEMENT DE LA ROUTINE:

1. Les quatre As sont faces en haut sur la table. Une petite préparation est également nécessaire, que vous pourrez réaliser tout en retirant les quatre As du jeu. Mettez ces cartes dans l'ordre suivant à partir du dessus du jeu faces en bas: roi, roi, roi, roi, sept de cœur. Cela fait vous êtes prêt.

2. Tenez le jeu faces en bas en main gauche dans la position de la donne. Avec le pouce gauche effeuillez les sept cartes supérieures et insérez le premier As face en bas dans l'ouverture maintenue par le pouce gauche dans le coin gauche du jeu, et laissez-le dépasser de la petite tranche supérieure de celui-ci de la moitié environ de sa longueur. Vous pouvez prendre n'importe quel As sauf l'As de trèfle. Effeuillez encore sept ou huit cartes (inutile de les compter cette fois-ci, c'est simplement pour vous donner une idée de grandeur), et insérez l'As suivant de la même façon. Faites la même chose avec les deux As restant, en veillant à insérer l'As de trèfle en troisième position. Effectuez maintenant le "contrôle simple" de

Chapitre 53

Marlo, en coupant la portion dégagée du jeu sur la table et en posant les cartes restantes sur elle. Vous vous retrouvez ainsi dans la situation de départ, c'est-à-dire avec l'arrangement sur le jeu, et celui-ci sera directement suivi des quatre As.

3. Vous allez maintenant produire les trois premiers As l'un après l'autre. Exécutez un rapide faux mélange qui conserve les onze cartes supérieures au moins en place sur le jeu; dites que, malgré le mélange, les quatre As se mettent automatiquement à leurs positions initiales dans le jeu, ce qui vous permet de les retrouver facilement. *"Par exemple, pour retrouver l'As de trèfle, il suffit de l'épeler: A-s-d-e-t-r-è-f-l-e."* Joignant le geste à la parole, épelez "As de trèfle" en distribuant les cartes en un petit paquet faces en bas sur la table, à raison d'une carte par lettre épelée; retournez la dernière carte distribuée (celle qui tombe sur le "e" final de trèfle): c'est l'As de trèfle. Posez cet As sur la table, face en haut, et remettez les cartes distribuées faces en bas sur le jeu. Vérification: à partir du dessus du jeu faces en bas, l'ordre des cartes est maintenant le suivant: As, As, sept de cœur, X, X, roi, roi, roi, roi.

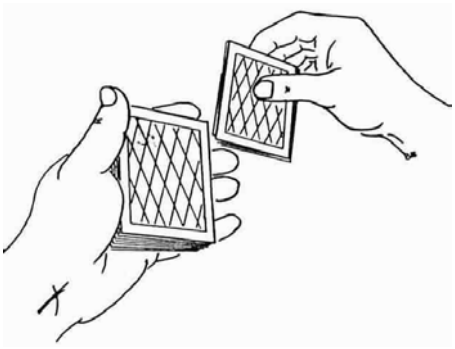
4. Le deuxième As est produit de la manière suivante: coupez à peu près les deux tiers supérieurs du jeu sur la table, en décalant la carte supérieure de quelques millimètres vers la droite. Posez la grande tranche gauche des cartes restantes sur la grande tranche droite de la carte qui dépasse, ce qui à pour effet de faire basculer celle-ci face en haut. Posez le deuxième As face en haut avec l'As de trèfle, et reconstituez le jeu de manière que l'arrangement se retrouve dessus.

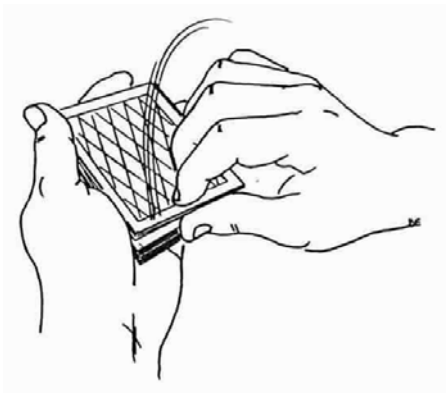
5. Effectuez un mélange à la française de la manière suivante: laissez tomber le quart supérieur du jeu en bloc dans la main gauche, pelez la carte suivante en la mettant en saillie interne, et mélangez librement les cartes restantes sur la carte en saillie. En égalisant les cartes, prenez une brisure sous la carte en saillie avec le pouce droit, et transférez-la au petit doigt gauche. Forcez la carte sous la brisure en utilisant le forçage à la coupe multiple, et posez le troisième As face en haut en compagnie des deux autres. Reconstituez le jeu de manière que l'arrangement se trouve dessus.

6. La production du quatrième et dernier As semble échouer puisque c'est d'abord un "7" qui apparaît, et non l'As. Pour la production du "7", servez-vous de la technique de coupes successives. A la fin de celle-ci, le sept de cœur sera face en haut devant vous sur la table, et le reste de l'arrangement se retrouvera sur le jeu reconstitué. Enchaînez aussitôt en disant que le sept de cœur est une carte magique qui indique infailliblement la position du dernier As. Pour le prouver, distribuez les six premières cartes du jeu l'un après l'autre faces en bas sur le sept de cœur face en haut, de manière à le recouvrir complètement, et retournez la septième face en haut: c'est bien le dernier As.

7. A ce moment-la tout le monde aura oublié qu sous les six cartes que vous venez de compter faces en bas sur la table se trouve le sept de cœur face en haut. D'autre part, vous avez retrouvez les quatre As et, pour les spectateurs, le tour est terminé. Vous allez profiter du relâchement de leur attention pour retourner secrètement le paquet de sept cartes qui se trouve devant vous sur la table. Ramassez-le avec la main droite, entre le pouce dessus et les doigts dessous, par-dessus la petite tranche supérieure, et retournez-le vers vous pour le poser sur le jeu que vous tenez en main gauche, le petit doigt gauche gardant une brisure entre ce paquet et le gros du jeu. Les illustrations suivantes vous montrent ce retournement en train de s'effectuer.

Chapitre 53





Cela fait, ramassez les As à leur tour et posez-les faces en haut sur le jeu. Montrez-les encore une fois en les étalant, puis rassemblez-les et retournez-les faces en bas sur le jeu; en réalité, vous retournez en bloc l'ensemble des onze cartes au-dessus de la brisure. Sans marquer de pause, distribuez aussitôt les quatre cartes supérieures (que les spectateurs prennent pour les As que vous venez de retourner faces en bas) en une rangée faces en bas sur la table. Il ne vous reste plus qu'a faire une passe magique au-dessus de la rangée et montrer que les As se sont transformé en rois. Pendant que les spectateurs sont sous l'effet de la surprise provoquée par cette transformation soudaine et inattendue, coupez le jeu environ au milieu et complétez la coupe.

8. Étalez le jeu faces en bas sur la table: le sept de cœur apparaît face en haut. Puis, épelez le mot c-o-e-u-r en commençant sur le sept de cœur, que vous décalez vers l'avant, ainsi que les quatre cartes suivantes, correspondant aux quatre autres lettres. Laissez le ruban sur la table, avec son ouverture correspondant aux cinq cartes que vous venez d'en retirer. Prenez ce paquet de cinq cartes en main, et coupez les trois cartes supérieures dessous. Exécutez "Le retournement à travers la main fermée" de Vernon, ce qui retourne le paquet face en haut. Effectuez aussitôt un comptage Ascanio pour faire constater que le sept de cœur a disparu, et qu'il ne reste que quatre As. Transférez la carte double sous le petit paquet et préparez la carte inférieure - le sept de cœur - pour un transfert latéral. Servez-vous de la main droite pour pousser les cartes sur la table à l'écart, et profitez-en pour transférer le sept de cœur sur la portion de gauche de l'étalement. Vous avez ainsi fait place nette pour distribuer les quatre As faces en haut sous les rois qui sont sur la table.

Chapitre 54

"Tout artiste n'a pas seulement à sa disposition sa propre intelligence, mais aussi celle de ses amis."

(Nietzsche)

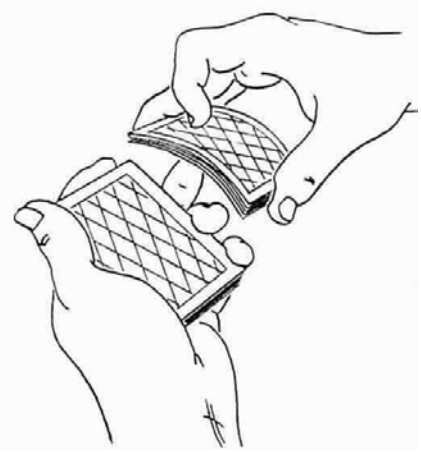
Chapitre 54 FIORITURES

A. FIORITURES

1. Le mélange latéral

Non seulement ce mélange présente un aspect inhabituel, mais il a également des applications magiques, comme, par exemple, celle de permettre de mélanger une moitié de jeu dont toutes les cartes sont faces en haut à l'exception de la carte supérieure qui les recouvre, dans une autre moitié. En outre, il a l'avantage de s'effectuer sans table, et présente par ailleurs toutes les caractéristiques d'un mélange à la queue d'aronde.

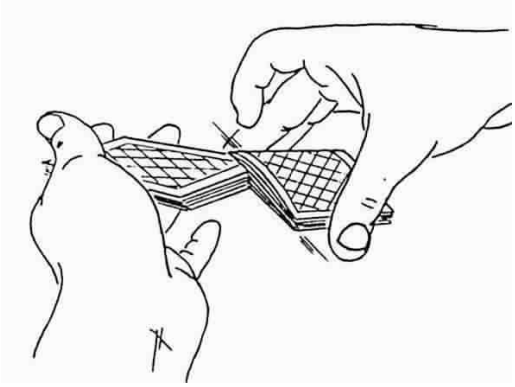
Le jeu est tenu faces en bas en main gauche dans la position de la donne. La main droite le prend par au-dessus dans la position de la coupe et transfère environ la moitié supérieure en main gauche avec une coupe-pivot (tome I). On peut couper jusqu'aux deux tiers du jeu sans que le mélange paraisse irrégulier, ce qui peut être utile en certaines circonstances. La main droite courbe d'abord les cartes restantes en appuyant sur les petites tranches comme le montre l'illustration, de manière à former des interstices entre les cartes; la carte inférieure du paquet en main droite est évidemment moins courbée que la carte supérieure. Comme le montre l'illustration, l'extrémité du majeur gauche peut faire contre-pression sur la face du paquet en main droite pour aider à courber les cartes.



Enfoncez maintenant le coin inférieur droit du paquet en main gauche dans la grande tranche gauche du paquet en main droite, et mélangez les deux paquets l'un dans l'autre en faisant de petits mouvements de va-et-vient pour aider les cartes à s'imbriquer. Le jeu est alors repris en main droite, égalisé au bout des doigts, et finalement remis en main gauche dans la position de la donne.

Ce mélange est particulièrement indiqué pour conserver un bloc de cartes intact et en place sous le jeu.

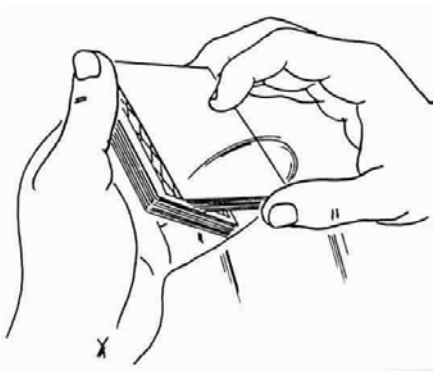
Chapitre 54



2. La coupe au retournement

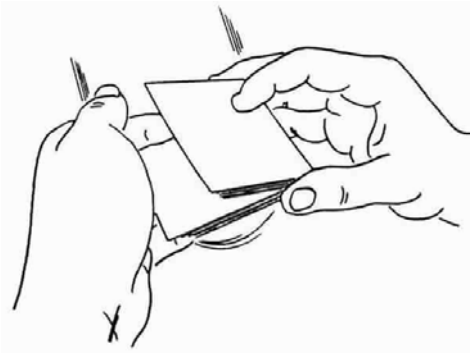
Cette coupe d'exécution facile et agréable à regarder m'a été montrée par Roger Klause. Il ne s'agit pas d'une fausse coupe, mais d'une coupe véritable au cours de laquelle les deux moitiés du jeu sont ostensiblement retournées faces en haut.

Les mouvements suivants doivent s'enchaîner de manière fluide et sans interruption. Imaginez que vos mains et le jeu sont portés par une vague, et montent et descendent avec elle. Au départ, le jeu est faces en bas en main gauche dans la position de la donne. La main droite coupe environ la moitié supérieure entre le pouce et le majeur qui se mettent sur les coins gauches des cartes, et bascule cette moitié vers la droite. Les deux mains se lèvent légèrement, comme si elles montaient jusqu'à la crête de la vague. En même temps, il se passe deux choses. 1°) la position supérieure coupée par la main droite glisse avec sa grande tranche droite sur la portion inférieure vers la gauche, jusqu'à ce qu'elle ait atteint la grande tranche gauche de celle-ci.



2°) l'index gauche se met sur la face de la portion inférieure qu'il bascule faces en haut vers la droite. A ce moment-là, qui est celui montré dans l'illustration, vous avez atteint le point culminant de la vague, et les deux mains redescendent à leur position de départ, en même temps que les deux portions du jeu sont égalisées l'une sur l'autre. Le jeu a ainsi été retourné faces en haut moitié par moitié, et coupé.

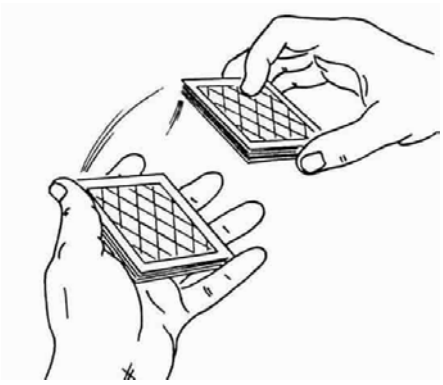
Chapitre 54



3. La coupe lancée

Je ne connais pas l'inventeur de cette jolie coupe. Ascanio, qui me l'a montrée, l'avant lui-même apprise de Kaps qui l'utilisait souvent. Elle peut être utilisée comme fioriture, ou encre pour conserver intacte la portion supérieure du jeu après un mélange à la française avec carte en saillie interne, une manière comme une autre de joindre l'utile à l'agréable.

Le jeu est tenu faces en bas en main gauche dans la position de la donne. La main droite le prend par au-dessus dans la position de la coupe. Cependant, juste avant que la main droite ne le saisisse, le petit doigt gauche obtient une brisure quelque part vers le milieu en tirant la moitié inférieure du jeu vers le bas par son coin inférieur droit, ce qui permet au pouce droit de reprendre cette brisure sur la petite tranche inférieure du jeu au moment où celui-ci est transféré en main droite. La main gauche s'éloigne alors vers la gauche, et la main droite la suit tout en s'élevant, s'arrête, et revient en arrière. Ce mouvement de la main droite n'est pas obligé d'être brusque ou heurté pour que la portion supérieure du jeu, séparée des autres cartes par la brisure maintenue par le pouce droit, mue par la force d'inertie, prenne son essor et, après une courte trajectoire, atterrisse dans la main gauche qui le reçoit dans la position de la donne. La main droite laisse alors tomber son paquet sur celui qui se trouve en main gauche, et le jeu est égalisé.



Chapitre 54

4. Le mélange en cascade

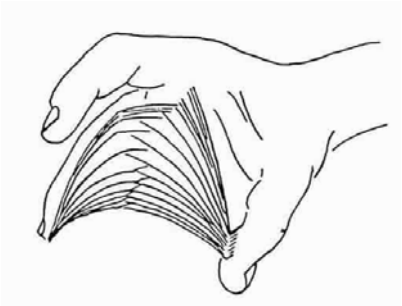
Cette fioriture. au cours de laquelle le jeu est véritablement mélangé, est agréable à regarder, et présente même un caractère intrigant.

Vous verrez tout de suite pourquoi. Mise au point par Andreas Edmüller, elle fait partie du répertoire de mon collègue Neal Schwantes.

La fioriture put être mise en œuvre à partir de deux situations. Vous pouvez effectuer soit un mélange pharaon partiel, soit un mélange à la queue d'aronde en mains. Je vous recommanderais plutôt le mélange pharaon parce qu'il permet de réaliser ensuite une cascade qui dure plus longtemps et dont l'effet sonore est plus agréable, mais cela ne signifie pas que les cartes doivent être alternées une à une. Une fois les cartes imbriquées, le jeu est tenu comme dans l'illustration; le pouce et l'annulaire de la main droite se trouvent à deux points diagonalement opposés, le jeu étant en position surélevée dans la main gauche; l'index appuie sur la face du jeu. La main droite courbe les cartes, qui s'échappent en cascade aussitôt que la main gauche relâche sa pression sur la face du jeu. Mais, à cause de la pression contraire exercée par le pouce et l'annulaire de la main droite, respectivement sur le coin inférieur gauche et supérieur droit des cartes partiellement imbriquées, celles-ci sont propulsées en position décalée dans la main gauche, qui les reçoit dans la position ouverte de la donne. Les cartes y atterrissent comme le montre l'illustration sur la page précédente.

La main droite amène cette configuration au bout des doigts gauches. L'index droit fait pression sur le milieu des cartes pendant que les doigts gauches font pression de bas en haut sur leurs grandes tranches. La main droite relâche sa pression, ce qui a pour effet de faire cascades les cartes de bas en haut. Remettez le jeu dans la position de la donne et égalisez-le. Une autre manière de faire consiste à retourner la main gauche paume en bas et à laisser cascader les cartes dans cette position - c'est la variante illustrée ci-dessous.

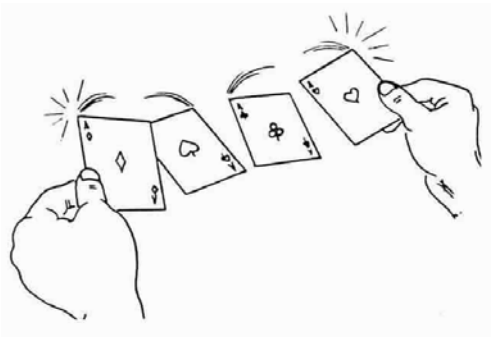
Chapitre 54



5. Le retournement de quatre cartes

Ce titre d'une platitude extrême ne rend pas justice à l'effet visuel produit par ce simple retournement de quatre cartes sur la table. comme d'autres détails qui paraissent insignifiants pris isolément, ajoutés les uns aux autres, ils contribuent à créer l'impression de légèreté et d'élégance qui devrait émaner de tout numéro de cartomagie. Erhard Liebenow l'a compris, qui a mis au point l'élégante manière de retourner quatre cartes que voici.

Supposons que vous ayez une rangée de quatre cartes faces en bas sur la table, que ces cartes soient les quatre As, et que les spectateurs l'ignorent. Leur retournement faces en haut doit être une surprise pour eux. La main gauche et la main droite ramassent simultanément les deux As du milieu de la rangée par leurs grandes tranches et les amènent de part et d'autre des deux cartes restées sur la table. Deux choses ont alors lieu simultanément: premièrement, les deux cartes sur la table sont basculées faces en haut à l'aide des deux cartes tenues en main, la carte droite vers la gauche, et la gauche vers la droite; deuxièmement, les deux cartes tenues en mains se retournent faces en haut en s'échappant de sous les majeurs avec un double claquement. L'apparition des As est ainsi en même temps ponctuée par un effet acoustique.

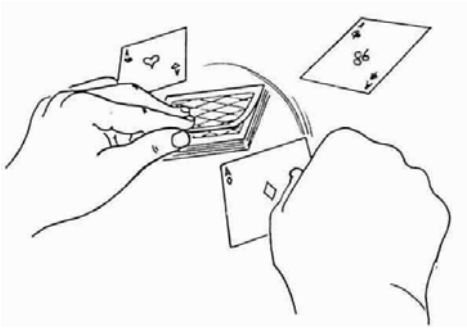


Chapitre 54

6. Le retournement en étoile

Les quatre As sont ensemble sur le jeu et doivent être retournés faces en haut. Cela peut se faire de bien des manières, mais celle que voici possède l'avantage d'être à la fois élégante et économique. Elle est due, entre autres, à Gianni Pasqua, alias Roxy.

Le jeu est faces en bas sur la table, avec ses grandes tranches parallèles au bord derrière lequel vous êtes assis. Les quatre As sont ensemble sur le jeu. La main droite saisit la carte supérieure entre les doigts qui se posent sur elle. et le pouce sur sa grande tranche inférieure, et la retourne face en haut vers l'avant et la droite. La main gauche en fait autant avec la carte suivante, qui est retournée face en haut vers l'avant et la gauche. Pendant ce temps, la main droite revient vers le jeu, prend la carte suivante, et la pose à l'arrière et à droite du jeu; pendant ce temps, la main gauche revient à son tour et prend la quatrième et dernière carte, qu'elle retourne face en haut et pose à l'arrière et à gauche du jeu. L'esthétique harmonieuse de cette quadruple révélation repose sur l'enchaînement fluide des mouvements des deux mains, qui coulent les uns dans les autres sans heurt et sans interruption. Ils peuvent être exécutés à vitesse rapide ou lente.

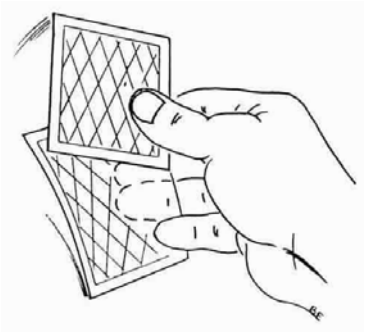


Chapitre 54

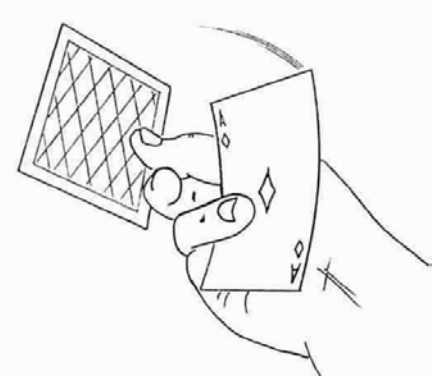
7. La présentation de quatre cartes de Frank Shields

Voici une manière très élégante de retourner quatre cartes tout en les gardant en mains. elle est particulièrement indiquée pour une révélation qui fait suite à une production, et c'est dans ce contexte que je la décrirai.

Le jeu est faces en bas en main gauche dans la position de la donne. Les deux cartes supérieures ainsi que les deux cartes inférieures du jeu sont des As. La main droite prend le jeu entre le pouce dessus et les doigts dessous, et le lance dans la main gauche: à cause de la pression du pouce et des doigts sur le jeu, la carte inférieure et la carte supérieure de celui-ci (deux As) restent en main droite. La main gauche attrape dessous, et le lance sur la table; comme précédemment, la pression des doigts et du pouce retient la carte supérieure et la carte inférieure du jeu en main gauche. Chaque main tient deux As, que vous allez maintenant retourner simultanément faces en haut. Le retournement sera décrit pour la main droite, mais la main gauche fait les mêmes mouvements de son côté, en reproduisant les mouvements de la droite comme s'ils étaient vus dans un miroir. Le pouce droit décale la carte supérieure vers la droite, et le petit doigt se pose sur le dos de la carte inférieure.



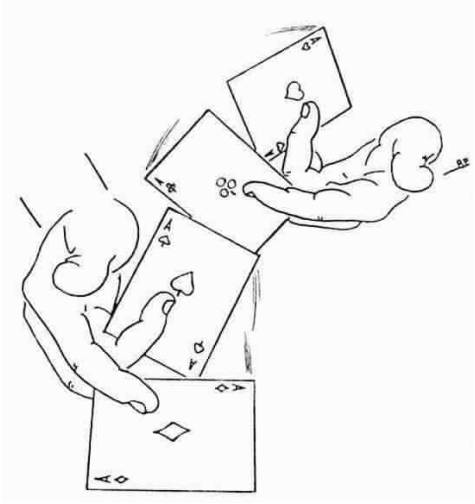
Le pouce et l'index, qui tiennent la carte supérieure, déplacent celle-ci vers l'avant, jusqu'à ce que sa petite tranche inférieure se dégage de la petite tranche supérieure de la carte inférieure en faisant un petit bruit. Aussitôt, le majeur se pose sur le dos de la carte qui se trouvait au départ sur l'autre. La carte inférieure n'est plus tenue qu'entre l'annulaire et le petit doigt, et plaquée contre le thénar.



Le pouce s'écarte vers l'arrière, et le majeur pousse sur le dos de la carte avancée, ce qui la fait se retourner face en haut entre l'index et le majeur. Simultanément, le petit doigt appuie sur le dos de l'autre carte, ce qui bascule également celle-ci face en haut. La main gauche exécutant les mêmes mouvements de son côté, les quatre As sont ainsi retournés faces

Chapitre 54

en haut simultanément. Les deux mains sont tenues diagonalement l'une par rapport à l'autre, et les quatre cartes se retrouvent finalement dans la configuration, très agréable à l'œil représentée ci-dessous.

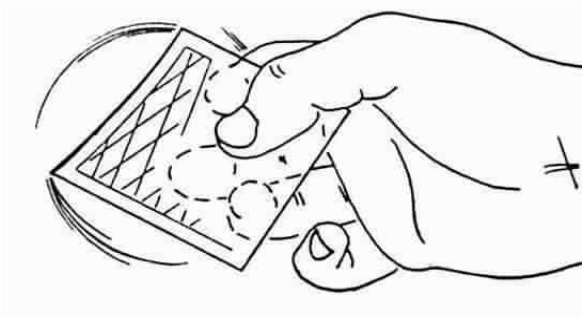


Chapitre 54

8. La toupie de Weber

Cette technique de Michael Weber est difficile à décrire, et le mieux c'est de vous entraîner jusqu'à ce que vous ayez pris le tour de main. Voici ce que voient les spectateurs: la main droite tient une carte qui tourne d'abord plusieurs fois sur elle-même, comme une toupie, sur la pulpe du majeur, avant d'être retournée face en haut.

Tenez la carte face en bas en main droite. Le pouce est sur son dos et le majeur sur sa face, au centre exacte de celle-ci. Vous allez maintenant faire un petit mouvement presque impossible à décrire. L'index droit se replie de manière saccadée pendant que le majeur se déplie, mais de manière un peu moins saccadée. Étant donné que la pulpe de l'index est en contact avec la face de la carte, celle-ci s'anime alors d'un mouvement giratoire dans le sens horaire. En même temps, le pouce droit relâche sa pression sur la carte, qui peut ainsi tourner en liberté sur la pulpe du majeur. Dès que la carte s'arrête de tourner, elle est retournée par l'action du majeur qui se met sur son dos et appuie dessus. La carte bascule ainsi face en haut entre l'index et le majeur, et le pouce, qui s'est mis sur la face, la maintient en place en l'appuyant contre le majeur.

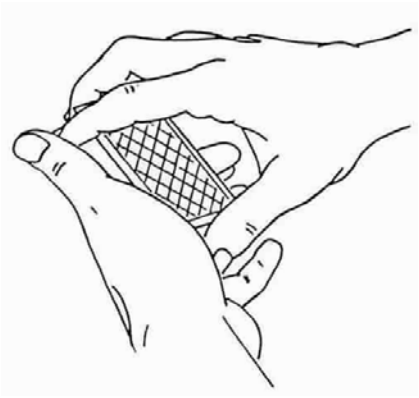


Chapitre 54

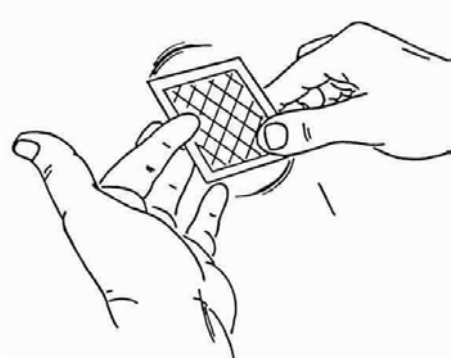
9. Le tournoiement

Cette fioriture, inventée par Jerry Andrus, sert à retourner une carte face en haut ou face en bas. Ce qui est intéressant, c'est qu'elle peut aussi s'effectuer avec une carte double. A l'origine, Jerry Andrus exécutait cette fioriture avec une carte qui dépassait de la petite tranche supérieure du jeu sur la moitié de sa longueur.

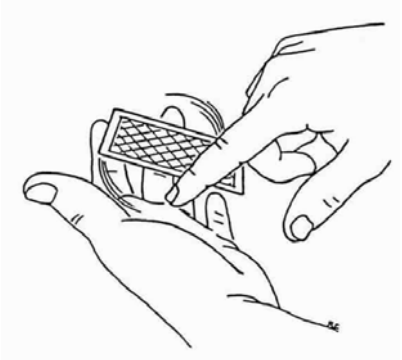
La carte est face en bas en main gauche dans la position de la donne. La main droite se met par-dessus la carte et la décale un peu vers l'avant. Elle est tenue entre les deux index.



L'index droit se déplace dans le sens horaire, ce qui fait pivoter la carte sur elle-même de 180°. A ce moment-là, le majeur gauche prend le relais au milieu de la grande tranche gauche de la carte, l'extrémité des doigts étant toujours tournée vers le haut.

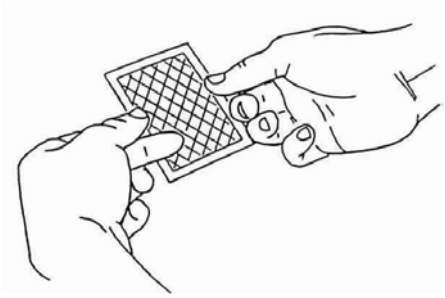


Aussitôt, l'index droit continue à faire pivoter la carte de 180° supplémentaires dans le sens des aiguilles d'une montre, autour du majeur.

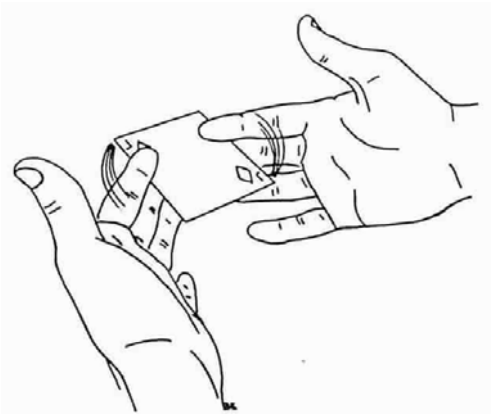


Chapitre 54

L'index droit fait encore tourner la carte sur elle-même de 180°. Avant d'atteindre sa position finale, c'est-à-dire pendant qu'elle est encore en train de tourner, la carte est prise entre le pouce droit qui se met sur son dos et l'index sur la face . Le majeur de chaque main se met sur le dos de la carte.



Appuyez chaque majeur sur le dos de la carte en éloignant le pouce droit: la carte se retourne face en haut et se retrouve dans la position de l'illustration.

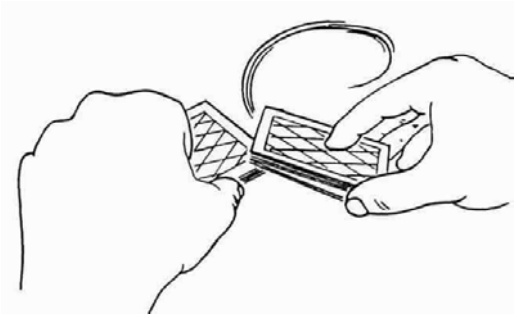


Chapitre 54

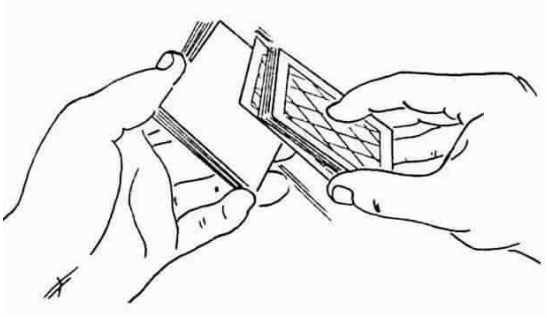
10. La production de Ravelli

Cette production de carte très visuelle est due au magicien bâlois émigré aux États-Unis, le Dr Ronald Wohl qui s'est illustré par une merveilleuse série d'articles dans la revue allemande: *"Magische Welt"*. Voici ce que le voit le spectateur: le magicien tient environ la moitié du jeu dans chaque main. Soudain, une carte apparaît face en haut entre les deux paquets. Cette technique permet de produire une carte choisie, ou bien les quatre As en rapide succession. Elle présente un avantage non nécessite pour ainsi dire aucune préparation.

Le jeu est tenu faces en bas en main gauche dans la position de la donne. Pour produire la carte inférieure du jeu, la main droite le prend par au-dessus par ses grandes tranches. Au moment où le jeu est transféré en main droite, le pouce gauche tire la carte inférieure de quelques millimètres vers le bas par sa grande tranche inférieure, de manière à permettre au pouce droit de prendre et de garder une brisure au-dessus d'elle. Si votre peau n'est pas trop sèche, vous pourrez vous passer de la brisure. Changez la prise de la main gauche, et amenez-la par-dessus le jeu pour qu'elle puisse en couper la moitié supérieure en la tenant de la même manière que la main droite. Les deux portions sont ainsi tenues de façon symétrique par chacune des mains. Effectuez de petits mouvements circulaires au-dessus du paquet en main gauche avec le paquet en main droite.



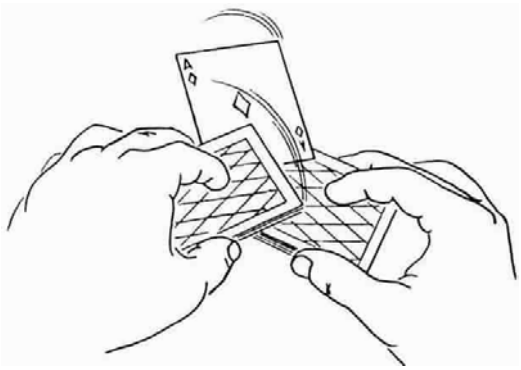
Entourez la main gauche paume en haut, et frottez les faces des deux jeux l'une contre l'autre, ce qui permet à la pulpe du majeur gauche d'entre en contact avec la face du paquet en main droite. La main gauche e déplace d'un centimètre environ vers la gauche, ce qui a pour effet de décaler la carte inférieure du paquet en main droite de la petite tranche supérieure de celui-ci.



Retournez de nouveau la main gauche paume en bas, tout en appuyant le paquet qu'elle tient contre la carte inférieure du paquet en main droite, qui est ainsi basculée face en haut sur celui-ci, sa petite tranche supérieure servant de pivot. Si les mouvements sont exécutés de manière fluide et ininterrompue, la carte semble apparaître soudain de nulle part.

Chapitre 54

Vous pouvez la laisser tomber sur la table ou bien la maintenir en position en appuyant sur elle avec l'index droit, puis la prendre avec la gauche.

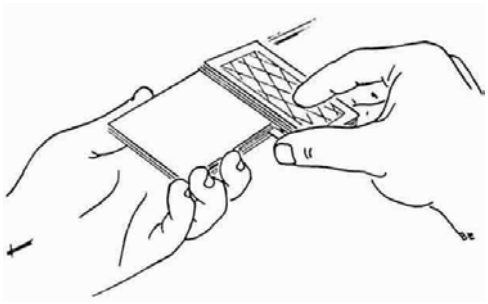


Chapitre 54

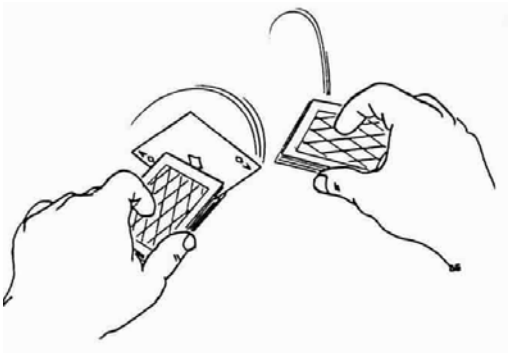
11. La production d'une carte de Richard Ross

Tout comme la précédente, cette technique sert à faire apparaître la carte inférieure du jeu et, comme elle, ne requiert aucune préparation.

Le jeu est tenu faces en bas en main gauche dans la position de la donne. Prenez le jeu par au-dessus avec la main droite, le pouce droit prenant et gardant une brisure au-dessus de la carte inférieure comme pour la production de Ravelli. La main gauche prend la moitié supérieure du jeu environ et la retourne faces en haut en se retournant paume en haut. Posez le paquet tenu en main droite sur celui en main gauche, en le faisant passer par la petite tranche supérieure de celui-ci. Ce faisant, insérez la carte inférieure du paquet en main droite quelques part au milieu du paquet en main gauche. La main droite s'éloigne, laissant son paquet en équilibre sur celui de la main gauche.



Effectuez un mouvement un peu vif avec la main gauche vers le haut, ce qui projette le paquet libre en l'air, où il est aussitôt rattrapé par la main droite. Dès que le spectateur a pris son essor, c'est-à-dire pendant le mouvement ascendant de la main gauche, celle-ci se retourne paume en bas avec la rapidité de l'éclair. Une carte est apparue face en haut fichée au milieu du paquet en main gauche.



Points importants

1. Il faut que le mouvement de rattrapage du paquet de la main droite de celui de retournement de la main gauche aient lieu simultanément. Les deux mains commencent leur mouvement ascendant en même temps, tout comme elles se retrouvent simultanément en positon d'arrivée.

2. Vous pouvez aussi insérer une double carte dans la petite tranche du paquet en main gauche, puis éventailler les cartes en main droite et vous en servir pour voler la carte visible

Chapitre 54

de la carte double, ce qui vous permet de transformer à vue une carte en une autre, à la manière d'un changement de couleur.

Chapitre 55 POSTFACE

Par
Arturo de Ascanio

Avant même de commencer, j'ai le sentiment qu'il ne me sera guère difficile d'écrire ce texte pour le livre de Roberto, non seulement parce que je le connais depuis longtemps, mais aussi parce que je sais que son livre est d'ores et déjà appelé à devenir ce que l'on appelle un "classique". Lorsqu'on connaît un auteur, qu'on l'aime, et qu'on tient son ouvrage pour un chef-d'œuvre, écrire sur lui cesse d'être une tâche ardue.

C'est à l'occasion de l'une des premières rencontres de cartomagie de l'Escorial que je fis la connaissance de Roberto Giobbi - une vingtaine d'autres ont eu lieu depuis - et que je fus immédiatement frappé par son amour de la magie, des cartes. Son saut-de-coupe invisible m'avait alors fortement impressionné, ainsi que sa sensibilité et ses évidentes capacités d'apprentissage.

Je dois dire aussi que, dès le début de nos relations, Roberto, tout comme son ami Aurelio Paviato, m'appela "papa Ascanio", et qu'il devint aussitôt mon "fils". Je ne compte plus les occasions où il a mis ses compétences linguistiques et ses connaissances cartomagiques à mon service, en traduisant mes notes de conférences en anglais, ou mes nombreux articles en allemand dans la revue *"Magie"*, par exemple.

A Londres, Roberto fut un interprète parfait: il ne se contenta pas de traduire mes paroles, mais expliqua, en les commentant, les concepts que j'utilisais dans la conférence, et que je n'avais pas le temps de développer. Je n'oublierai jamais la merveilleuse routine de quatre As utilisant des cartes double-face qu'il présenta lors de la "One Day Convention" de Ron Macmillan; et je me rappelle encore la lasagne qui nous fut servie dans un petit restaurant londonien, à Roberto, Questa - mon épouse - et moi-même, ainsi que notre merveille balade dans le marché aux puces de Portobello, au cours de laquelle nous ne cessâmes de parler de magie, avec les cartes ou les pièces en main. Et c'est la même chose à chacune de nos rencontres!

Roberto porte à la magie des cartes un amour sans limites; ses connaissances en la matière sont encyclopédiques; il s'y consacre corps et âme avec l'ardeur et la ferveur d'un aficionado. Un jour, n'écoutant que la voix de sa vocation, il décida de devenir professionnel afin de pouvoir s'y investir encore davantage, et de lui consacrer tout son temps et son énergie, son talent et ses capacités, - sans pour autant cesser d'être l'amateur fervent qu'il avait toujours été et continuerait d'être.

Et c'est ainsi qu'il en vint à écrire ce livre; peut-être ne le rendra-t-il pas riche, mais ce qui est sûr, c'est qu'il lui permettra d'entrer dans l'histoire de la magie comme l'auteur d'un "classique". Par "classique", j'entend une oeuvre achevée, pensée, méditée, alliant parfaitement le fond et la forme. En cela, le livre de Roberto ressemble à sa magie: rien n'y est de trop, chaque chose y a son importance, jusqu'au détail qui pourrait paraître insignifiant de prime abord. Italo Calvino dit qu'un livre classique est un livre qu'on ne finit jamais de lire, et qui nous apporte quelque chose de nouveau à chaque relecture. Un classique est une pensée, indissolublement liée à une forme, toujours en évolution. Et il en va de même de la magie de Roberto, qui laissera son empreinte sur tous les lecteurs réceptifs, prêts à sa laisser

emporter par la magie de ce livre pour en faire une réalité. Voilà le rêve de Roberto. Son ouvrage est la fierté de la littérature magique d'expression allemande, la fierté de la magie suisse et européenne, et il influencera des générations entières de magiciens jusqu'à ce qu'un autre prenne le relais.

Roberto Giobbi, Aurelio Paviato, Pedro Lacerda, Joaquin Navajas, Carlos Vasquera sont mes fils spirituels, qui poursuivent ma misssion. Dieu ne m'a pas donné d'enfant, mais il m'a donné la possibilité de choisir des hommes dont la vie prolongera la mienne par leur talent et leur amour de la magie. J'ai aussi des frères spirituels, comme Bernard Bilis, Johnny Thompson, Juan Tamariz, Richard Suey, Alfredo Florensa et d'autres encore, et des âmes sœurs, et d'innombrables amis qui me sont chers - mais comme fils, enfants de mes rêves, je n'ai que ceux-là.

Grâce à Dieu, Roberto est jeune, plein de talent, dynamique, sympathique, travailleur, et capable de nous offrir un ouvrage d'envergure encyclopédique! Quelle chance pour moi, quelle chance pour vous!

Pour que le lecteur soit pleinement conscient de la valeur de l'ouvrage qu'il a sous les yeux, j'aimerais en souligner certains aspects: l'abondance et la beauté des illustrations de Barbara, épouse de l'auteur (Roberto a vraiment été gâté par les yeux!), la minutie et la précision des descriptions des tours et des techniques (ce n'est pas pour rien que Roberto est abonné en permanence à dix-huit revues spécialisées publiées en cinq langues différentes), la richesse et la beauté des manipulations qu'il nous dévoile, le fondement théorique et philosophique qui parcourt toute son oeuvre (où l'on sent nettement l'influence de l'école espagnole, l'"Escuela Magica de Madrid"), et qui rejoint ma propre "conception structurale de la magie", par sa présentation, sa construction, ses techniques, ses méthodes, etc., tous ces facteurs qui, réunis en un ensemble nécessaire et cohérent, forment la base de toute bonne magie.

Tout cela fait que jeu suis très fier de Roberto, et je me joins au poète espagnol Luis Rosales pour lui dire:

Contigo me espera
cuanto ya he vivido,
cuanto tu vivieres
me espera contigo.

Me duelen los años
en que no te he tenido:
Vivelos de nuevo
como puedas, hijo!
Vive, como puedas,
lo tuyo y lo mio!

Para hacerme vida,
para hacerme sitio
todo se esta haciendo
de nuevo contigo.
Hijo de mi alma,
de mis sueños, hijo.

Arturo de Ascanio
Madrid, mars 1994.