Sommaire

GIOBBI

Cours de CARTOMAGIE MODERNE TOME 1

Cours de Cartomagie Moderne

Sommaire

Préface 13
A. Introduction 13
B. La magie des cartes 16
1. Une remarque personnelle 17
2. Comment tirer le meilleur parti de ce cours 17
3. Comment vous servir de ce cours 18
4. Un mot concernant les illustrations 19
5. La terminologie 19
6. Voir plus loin que le bout de son nez 19
7. Ma conception du maniement des cartes 21
8. La théorie est-elle nécessaire? 21
9. L'œuvre au noir 21
C. Les Mains 24
1. Remarques générales 24
2. La Peau 25
3. Les soins des Mains 26
D. Les Cartes 27
1. Remarques générales 27
2. 32 cartes ou 52 cartes? 27
3. Quel format choisir? 28
4. La finition 29
5. Les coins 29
6. Le "portrait" et l'ornement du dos 30
7. L'emballage 30
8. La préparation des cartes 30
9. Conclusion 30
E. La Surface de Travail 31
1. Remarques générales 31
2. La taille 31
3. La matière 31
4. La couleur 31
Chapitre 1 LES TECHNIQUES DE BASE 33
A. La tenue de la donne 33
B. La tenue surélevée 35
C. La tenue de la coupe 36
D. L'égalisation du jeu 37
E. L'égalisation du jeu avec retournement 37
F. La coupe complète 39
G. L'étalement des cartes entre les mains 39
H. Retirer des cartes pendant l'étalement du jeu en mains 41
I. Le lâcher de petits groupes de cartes du dessous du jeu 42
J. La donne des cartes 43
K. La donne faces en bas 43
L. La donne des cartes avec retournement faces en haut 44
M. La coupe-pivot 45
N. La Brisure 46
O. La brisure au petit doigt 46
P. L'obtention d'une brisure sous la carte supérieure. Méthode à deux mains 48
Q. L'obtention d'une brisure sous la carte supérieure. Méthode à une main 48

Sommaire

R. L'obtention d'une brisure au petit doigt au-dessus de plusieurs cartes 49
S. La brisure au pouce 51
T. Le décalage 52
U. L'étalement sur table 53
V. Variante 54
Chapitre 2 Le mélange à la française 55
A. Le mélange à la française 55
B. Le pelage de cartes une à une 58
C. Le contrôle de la carte supérieure et de la carte inférieure du jeu 59
1. Le contrôle de la carte supérieure 59
2. Le contrôle de la carte inférieure 60
3. Le contrôle de la portion supérieure du jeu. La saillie interne 60
4. Le contrôle de la portion inférieure du jeu 63
D. TOURS UTILISANT LE MÉLANGE A LA FRANÇAISE (I) 66
1. ÉPELLATION MENTALE 66
2. LE SPECTATEUR COUPE SUR LES AS 69
Chapitre 3 LES FAUSSES COUPES (I) 72
A. Fausse coupe optique en main 72
B. Fausse coupe-pivot 73
C. Fausse coupe simple 74
D. Triple fausse coupe 76
E. TOURS UTILISANT LES FAUSSES COUPES (I) 77
1. TRIPLE PRÉDICTION 77
2. LES DEUX FONT LA PAIRE 79
Chapitre 4 LES CONTRÔLES 82
A. Le contrôle au mélange-pelage 82
B. Le contrôle "Oups!" 83
C. Le contrôle à l'enfoncement 85
D. Points importants 88
E. Le contrôle après coup d'œil du spectateur 89
F. Contrôle au mélange-pelage (après le coup d'œil du spectateur) 93
G. Contrôle de deux cartes après le coup d'œil du spectateur 95
H. Contrôle multiple après le coup d'œil du spectateur 96
I. Le saut-de-coupe d'une carte 97
J. Autres contrôles 100
K. TOURS UTILISANT DES CONTRÔLES 101
1. LA CARTE DE HASARD 101
2. THAT'S THE QUESTION! 102
Chapitre 5 LES FORÇAGES (I) 104
A. Le forçage en croix 104
B. Le forçage Henry Christ 106
C. Le forçage Horace Goldin 109
D. Le forçage 10 - 20 112
E. UN TOUR UTILISANT LE FORÇAGE (I) 112
1. LE DÉTECTEUR DE MENSONGES 112
Chapitre 6 LE MÉLANGE A LA QUEUE D'ARONDE 114
A. LE MÉLANGE A LA QUEUE D'ARONDE 114
B. Le mélange fermé 114
C. Points importants 117
D. Le mélange ouvert 118
E. L'égalisation après le mélange à la queue d'aronde 119

Sommaire

F. Le contrôle de certaines portions du jeu avec le mélange à la queue d'aronde 120
G. Contrôle de la portion supérieure du jeu 120
H. Contrôle de la portion inférieure du jeu 120
I. Le mélange à la queue d'aronde dans les mains avec cascade 121
J. TOURS UTILISANT LE MÉLANGE A LA QUEUE D'ARONDE 124
1. REPÉRAGE ROUGE-NOIR 124
2. LE TRICHEUR 125
Chapitre 7 LES COUPES-TRANSFERTS 131
A. La double coupe 131
B. La triple coupe 133
1. Le transfère de la carte supérieure sous le jeu 133
2. Le transfert de la carte inférieure sur le jeu 134
C. TOURS UTILISANT LES COUPES-TRANSFERTS 135
1. TRIPLE COÏNCIDENCE 135
2. LA CARTE DE CHANCE 138
Chapitre 8 LE GLISSAGE 140
A. LE GLISSAGE 140
B. TOURS UTILISANT LE GLISSAGE 143
1. LES CARTES ACROBATES 143
2. LA MÉTHODE COUÉ 145
Chapitre 9 LA CARTE CLÉ 149
A. La mise en place de la carte clé 149
B. La carte clé et l'étalement en mains 150
C. La carte clé et l'étalement sur la table 152
D. La carte à l'œil 156
E. Localisation, identification et contrôle au moyen de la carte clé 158
F. Le contrôle à l'étalement entre les mains 158
G. Le contrôle à l'étalement sur la table 160
H. Le mélange avec la carte clé 161
I. Le spectateur mélange lui-même 161
J. TOURS UTILISANT LA CARTE CLÉ 162
1. UNE MÉMOIRE PHÉNOMÉNALE 162
2. LE MIRACLE DE PAUL ROSINI 164
3. DOUBLE LOCALISATION 167
Chapitre 10 LA LEVÉE ET LE RETOURNEMENT DOUBLES (I) 171
A. La levée double 171
B. Le retournement double 173
C. TOURS UTILISANT LA LEVÉE ET LE RETOURNEMENT DOUBLES (I) 175
1. DOUBLE TRANSPOSITION 175
2. LA CARTE DANS LA MAIN DU SPECTATEUR 176
Chapitre 11 LE MÉLANGE HINDOU 177
A. La carte à l'œil au cours d'un mélange hindou 179
B. La mise en place d'une carte clé grâce au mélange hindou 180
C. Le forçage au mélange hindou 181
D. Le contrôle au moyen du mélange hindou 183
1. Le contrôle d'une seule carte 183
2. Le contrôle de plusieurs cartes 185
E. TOURS UTILISANT LE MÉLANGE HINDOU 186
1. LA CARTE AUX HIÉROGLYPHES 186
2. LA CARTE DE CHANCE 190
Chapitre 12 FIORITURE (I) 192

Sommaire

A. Le retournement de la carte supérieure (I) 193
B. Le retournement de la carte supérieure (II) 194
C. Le retournement de la carte supérieure (III) 195
D. La coupe Charlier 196
E. La coupe tournante 198
F. La carte boomerang 200
G. Le mélange à la queue d'aronde avec rayonnement 202
H. Le mélange à la queue d'aronde de Jack Merlin 203
I. La carte qui se dresse toute seule 205
J. Le gag du remontoir 206
K. L'effeuillage des petites tranches 207
L. L'éventail à deux mains 209
M. L'éventail allongé effectué d'une seule main 211
N. L'éventail "à l'envers" d'une seule main 212
O. Le retournement 214
Chapitre 13 TECHNIQUES DIVERSES 216
A. Le comptage au pouce 216
B. Le comptage au petit doigt 221
C. L'ajout secret d'un petit nombre de cartes 224
D. Le filage au retournement, de Braué 227
E. Le filage au tomber 229
F. ATFUS 232
G. Le décalage simple, double, multiple 236
H. La boucle 238
I. La coupe glissée avec le jeu en main 240
Chapitre 14 LES TECHNIQUES DU MÉLANGE A LA FRANÇAISE (II) 241
A. Transférer la carte inférieure sur le jeu 241
B. Le contrôle des portions supérieure et inférieure du jeu 243
C. Le mélange-enlevage 247
1. Le contrôle de la portion supérieure du jeu au mélange-enlevage 247
2. L'utilisation d'une carte clé en conjonction avec le mélange-enlevage 249
D. Faux mélanges avec carte en saillie interne conservant intact l'ordre entier du jeu 250
E. Faux mélange optique conservant intact l'ordre du jeu entier 251
F. TOURS UTILISANT LE MELANGE A LA FRANÇAISE (II) 253
1. EXPERT AU POKER 253
2. LES AS A LA MANCHE 255
Chapitre 15 TECHNIQUES DE FORÇAGE (II) 261
A. Le forçage classique 261
B. Le jeu intérieur du magicien 267
C. Comment s'entraîner au forçage 268
D. Échappatoires 268
E. Les méthodes directes 268
1. Le mensonge 268
2. Substitution directe de la carte à forcer à la carte quelconque 269
3. Substitution différée 269
F. Les méthodes indirectes 270
1. Le forçage en croix 270
2. L'enchaînement avec un autre tour 270
3. Le forçage à l'effeuillage 271
G. TOURS UTILISANT LE FORÇAGE (II) 274
1. LE POULS RÉVÉLATEUR 274

Sommaire

2. PRÉDICTION A LA UNE! 275
Chapitre 16 L'EMPALMAGE 277
A. Considérations théoriques 277
B. La carte empalmée 279
C. L'empalmage du dessus 280
D. L'empalmage de plusieurs cartes du dessus du jeu 284
E. La posture de la main qui tient des cartes à l'empalmage 286
F. La remise en place des cartes empalmées 294
G. TOURS UTILISANT L'EMPALMAGE 298
1. HOMING CARD PLUS 298
2. LES CARTES VOYAGEUSES 303
Chapitre 17 LE SAUT-DE-COUPE 307
A. Le saut-de-coupe 307
B. Les couvertures du saut-de-coupe 311
1. Le saut-de-coupe à l'effeuillage 311
2. Autres couvertures 313
C. TOURS UTILISANT LE SAUT-DE-COUPE 315
1. ABRACADABRA! 315
2. LA CARTE ET LE MOUCHOIR 316
Chapitre 18 LE FILAGE 319
A. LE FILAGE 319
B. Les couvertures du filage 323
C. TOURS UTILISANT LE FILAGE 326
1. MÉTAMORPHOSES 326
2. LA PIÈCE PORTE-BONHEUR 329
Chapitre 19 LES FAUX COMPTAGES 334
A. Le comptage Elmsley 334
B. Le comptage Jordan 339
C. Le comptage Hamman 340
D. Le comptage-boucle 343
E. Le comptage poussé 345
F. Le comptage Daryl 347
G. TOURS UTILISANT LES FAUX COMPTAGES 348
1. TOUR DE NEUF CARTES 348
2. LES ROIS ACROBATES 352
Chapitre 20 LE RETOURNEMENT DOUBLE(II) 356
A. TOURS UTILISANT LE RETOURNEMENT DOUBLE (II) 360
1. LA DISPARITION 360
2. LA CARTE AMBITIEUSE 362
Chapitre 21 LE CONTRÔLE SOUS L'ÉTALEMENT 371
A. Le forçage au contrôle sous l'étalement 374
B. TOURS UTILISANT LE CONTRÔLE SOUS L'ÉTALEMENT 376
1. LE NUMÉRO DE TÉLÉPHONE MAGIQUE 376
2. CARRÉ MAGIQUE 379
Chapitre 22 LA CARTE CORNÉE 380
A. La carte cornée avec l'index 380
B. La carte cornée avec le thénar 381
C. La carte cornée au cours d'un mélange à la française 382
D. Comment couper sur une carte cornée 383
E. Applications 383
F. UN TOUR UTILISANT LA CARTE CORNÉE 384

Sommaire

1. L'IMPOSSIBLE PERMUTATION 384
Chapitre 23 LA CARTE A L'OEIL 386
A. Considérablement générales sur la carte à l'œil 386
B. La carte à l'œil à l'effeuillage pour identifier la carte supérieure du jeu 387
C. La carte à l'œil à la levée double pour identifier la carte supérieure du jeu 388
D. La carte à l'œil pendant le mélange à la queue d'aronde pour identifier la carte supérieure du jeu 389
E. La carte à l'œil au cours de l'égalisation totale pour identifier la carte inférieure du jeu ... 390
F. La carte à l'œil en situation pour indiquer la carte inférieure du jeu 391
G. La carte à l'œil pour identifier une carte au milieu du jeu 393
H. TOURS UTILISANT LA CARTE A L'OEIL 394
1. LA PRISONNIÈRE 394
2. IMPOSSIBLE 397
Chapitre 24 LE RETOURNEMENT SECRET D'UNE OU DE PLUSIEURS CARTES 399
A. Le retournement Braué 399
B. Le retournement à la levée double 401
C. Le retournement au retournement double 403
D. Le retournement contre la cuisse 405
E. Le retournement par retournement du jeu 406
F. TOURS UTILISANT LE RETOURNEMENT SECRET 407
1. SIFFLEZ ET J'ARRIVE! 407
2. HALLUCINATION COLLECTIVE 409
Chapitre 25 LES FAUSSES COUPES (II) 411
A. Véritable coupe simple 412
B. Fausse coupe simple (I) 415
C. Fausse coupe simple (II) 417
D. La coupe multiple 419
E. La fausse coupe multiple "Las Vegas" 421
F. La fausse coupe multiple de Dai Vernon 423
G. La fausse coupe "Affas-Graffas" 426
H. La fausse triple coupe du tricheur 428
Chapitre 26 FIORITURES (II) 429
A. Méthode pour retourner la carte supérieure du jeu (IV) 429
B. Méthode pour retourner la carte supérieure du jeu (V) 430
C. Méthode pour retourner la carte supérieure du jeu (VI) 431
D. Le rayonnement ou l'accordéon 432
E. La cascade 434
F. Triple coupe-pivot dans les mains 436
G. La coupe flip-flap 438
H. Le mélange à la queue d'aronde effectué d'une seule main 440
Chapitre 27 LE CHAPITRE THÉORIQUE 443
A. INTRODUCTION 444
1. LA PRÉSENTATION 445
2. La fonction de la présentation 445
3. Le rôle du magicien 446
4. Le thème 450
5. Le texte 451
6. Le public 455
7. L'humour, le comique, l'esprit 456
8. Stratégies de présentation 458
9. La présentation et la construction 460

Sommaire

10. Dernières remarques 462
11. Lecture recommandées 462
B. LA STRUCTURE 464
1. La structure du tour 464
2. La structure de la routine 466
3. La structure du programme 468
4. Conclusion 471
5. Lecture recommandées 471
C. LE CONTRÔLE DE L'ATTENTION 473
1. Le système de la perception 473
2. Le contrôle physique de l'attention 476
3. Le contrôle mental de l'attention 478
4. Les signaux émis par les spectateurs 483
5. Conclusion 485
6. Lectures recommandées 485
D. TECHNIQUE, MANIEMENT, MISE EN OEUVRE 487
1. Technique 487
2. Maniement 489
3. La mise en oeuvre de la technique 495
4. Dernières remarques 497
5. Lectures recommandées 497
E. LE MOMENT PROPICE 498
1. Les temps forts et les temps faibles 498
2. Coordination 499
3. Synchronisation 501
4. Conclusion 501
5. Lectures recommandées 502
F. COMMENT SE RATTRAPER EN CAS D'ERREURET FAIRE FACE AUX PERTURBATEURS 503
1. Les erreurs 503
2. Les perturbations dues au public 506
3. Un dernier mot 517
4. Lectures recommandées 518
G. L'ÉTUDE DE LA CARTOMAGIE 519
1. La recherche et la sélection des tours 519
2. L'étude d'un tour de cartes 520
3. Remarques générales 522
4. Les aides à l'apprentissage 525
5. Les techniques d'entraînement 528
6. Dernières remarques 530
7. Lecture recommandées 530
H. CARTES TRUQUÉES ET JEUX SPÉCIAUX 531
1. Jeux spéciaux 531
2. Cartes truquées 533
3. Informations supplémentaires 535
4. Lecture recommandées 536
Chapitre 28 INFORMATIONS UTILES 536

Cours de Cartomagie Moderne

Sommaire

1. Introduction

2. La Magie des Cartes
   Une remarque personnelle
   Comment tirer le meilleur parti de ce cours
   Comment vous servir de ce cours
   Un mot concernant les illustrations
   La terminologie
   Voir plus loin que le bout de son nez
   Ma conception du maniement des cartes
   La théorie est-elle nécessaire?
   L'œuvre au noir

3. Petites Histoire des Cartes à Jouer
   Les Instruments de l'Art
   Les mains
   Les cartes
   La surface de travail

Chapitre 1: Les Techniques de Base
   La tenue de la donne
   La tenue surélevée
   La tenue de la coupe
   L'égalisation du jeu
   L'égalisation du jeu avec retournement
   La coupe complète
   L'étalement des cartes entre les mains
   Retirer des cartes pendant l'étalement du jeu en mains
   Le lâcher de petits groupes de cartes du dessous du jeu
   La donne des cartes
   La donne face en bas
   La donne des cartes avec retournement face en haut
   La coupe-pivot
   La brisure
   La brisure au petit doigt
   L'obtention d'une brisure sous la carte supérieure. Méthode à deux mains
   L'obtention d'une brisure sous la carte supérieure. Méthode à une main
   L'obtention d'une brisure au petit doigt au-dessus de plusieurs cartes
   La brisure au pouce
   Le décalage
   L'étalement sur table
   Variante

Chapitre 2: Le Mélange à la Française (I)
   Le mélange à la française
   Le pelage de cartes une à une
   Le contrôle de la carte supérieure et de la carte inférieure du jeu
   Le contrôle de la carte supérieure
   Le contrôle de la carte inférieure
   Le contrôle de la portion supérieure du jeu. La saillie interne
   Le contrôle de la portion inférieure du jeu

Tours Utilisant le Mélange à la Française (I)
   Épellation mentale
   Le spectateur coupe sur les As

Chapitre 3: Les Fausses Coupes (I)
   Fausse coupe optique en main
   Fausse coupe-pivot
   Fausse coupe simple
   Triple fausse coupe

Tours Utilisant les Fausses Coupes (I)
   Triple prédiction
   Les deux font la paire

Chapitre 4: Les Contrôles
   Le contrôle au mélange-pelage
   Le contrôle "Oups!"
   Le contrôle à l'enfoncement
   Le contrôle après le coup de d'œil du spectateur
   Le contrôle au mélange-pelage (après le coup d'œil du spectateur)
   Contrôle de deux cartes après le coup d'œil du spectateur
   Contrôle multiple après le coup d'œil du spectateur
   Le saut-de-coupe d'une carte
   Autres contrôles

Tours Utilisant des Contrôles
   La carte de hasard
   That's the question!

Chapitre 5: Les Forçage (I)
   Le forçage en croix
   Le forçage Henri Christ
   Le forçage Horace Goldin
   Le forçage 10 - 20

Cours de Cartomagie Moderne

Sommaire

Tours Utilisant le Forçage (I)
Le détecteur de mensonges

Chapitre 6: Le Mélange à la Queue d'Aronde
Le mélange fermé
Le mélange ouvert
L'égalisation après le mélange à la queue d'aronde
Le contrôle de certaines portions du jeu avec le mélange à la queue d'aronde
Contrôle de la portion supérieure du jeu
Contrôle de la portion inférieure du jeu
Le mélange à la queue d'aronde dans les mains avec cascade

Tours Utilisant le Mélange à la Queue d'Aronde
Repérage rouge-noir
Le tricheur

Chapitre 7: Les Coupes-Transferts
La double coupe
La triple coupe

Tours Utilisant les Coupes-Tranferts
Triple coïncidence
La carte de chance

Chapitre 8: Le Glissage

Tours Utilisant le Glissage
Les cartes acrobates
La méthode Coué

Chapitre 9: La Carte Clé
La mise en place de la carte clé
La carte clé et l'étalement en mains
La carte clé et l'étalement sur la table
La carte a l'œil
Localisation, identification et contrôle au moyen de la carte clé
Le contrôle à l'étalement entre les mains
Le contrôle à l'étalement sur la table
Le mélange avec carte clé
Le spectateur mélange lui-même le jeu

Tours Utilisant la Carte Clé
Une mémoire phénoménale
Le miracle de Paul Rosini
Double localisation

Chapitre 10: La Levée et le Retournement Double (I)
La levée double
Le retournement double

Tours Utilisant la Levée et le Retournement Double (I)
Double transposition
La carte dans la main du spectateur

Chapitre 11: Le Mélange Hindou
La carte à l'œil au cours d'un mélange hindou
La mise en place d'une carte clé grâce au mélange hindou
Le forçage au mélange hindou
Le contrôle au moyen du mélange hindou
Le contrôle d'une seule carte
Le contrôle de plusieurs cartes

Tours Utilisant le Mélange Hindou
La carte aux hiéroglyphes
La carte de chance

Chapitre 12: Fioritures (I)
Le retournement de la carte supérieure (I)
Le retournement de la carte supérieure (II)
Le retournement de la carte supérieure (III)
La coupe Charlier
La coupe tournante
La carte boomerang
Le mélange à la queue d'aronde avec rayonnement
Le mélange à la queue d'aronde de Jack Merlin
La carte qui se dresse toute seule
Le gag du remontoir
L'effeuillage des petites tranches
L'éventail à deux mains
L'éventail allongé effectué d'une seule main
L'éventail "à l'envers" d'une seule main
Le retournement

Chapitre 13: Technique Diverses
Le comptage au pouce
Le comptage au petit doigt
L'ajout secret d'un petit nombre de cartes
Le filage au retournement, de Braué
Le filage au tomber
ATFUS
Le décalage simple, double, multiple

Cours de Cartomagie Moderne

Sommaire

La boucle
La coupe glissée avec le jeu en main

Chapitre 14: Les Techniques du Mélange à la Française (II)
Transférer la carte inférieure sur le jeu
Le contrôle des portions supérieure et inférieure du jeu
Le mélange-enlevage
Le contrôle de la portion supérieure du jeu au mélange-enlevage
L'utilisation d'une carte clé en conjonction avec le mélange-enlevage
Faux mélange avec carte en saillie interne conservant intact l'ordre du jeu entier
Faux mélange optique conservant intact l'ordre du jeu entier

Tours Utilisant le Mélange à la Française (II)
L'expert au poker
Les As à la manche

Chapitre 15: Technique de Forçage (II)
Le forçage classique
La "manipulation" psychologique du spectateur
Le jeu intérieur du magicien
Comment s'entraîner au forçage classique
Échappatoires
Les méthodes directes
Substitution directe de la carte à forcer à la carte quelconque
Les méthodes indirectes
L'enchaînement avec un autre tour
Le forçage à l'effeuillage
Le forçage à l'effeuillage

Tours Utilisant le Forçage (II)
Le pouls révélateur
Prédiction à la Une!

Chapitre 16: L'Empalmage
Considérations théoriques
La carte empalmée
L'empalmage du dessus
L'empalmage de plusieurs cartes du dessus du jeu
La posture de la main qui tient des cartes à l'empalmage
La remise en place des cartes empalmée

Tours Utilisant l'Empalmage
Homing Card Plus
Les cartes voyageuses

Chapitre 17: Le Saut-de-Coupe
Le saut-de-coupe classique
Les couvertures de saut-de-coupe
Le saut-de-coupe à l'effeuillage
Autres couvertures

Tours Utilisant le Saut-de-Coupe
Abracadabra!
La carte et le mouchoir

Chapitre 18: Le Filage
Les couvertures du Filage

Tours Utilisant le Filage
Métamorphose
La pièce porte-bonheur

Chapitre 19: Les Faux Mélanges
Le comptage Elmsley
Le comptage Jordan
Le comptage Hamman
Le comptage-boucle
Le comptage poussé
Le comptage Daryl

Tours Utilisant les Faux Comptages
Le tour des neuf cartes
Les rois acrobates

Chapitre 20: Le Retournement Double (II)

Tours Utilisant le Retournement Double (II)
La disparition
La carte ambitieuse

Chapitre 21: Le Contrôle sous l'étalement
Le forçage au contrôle sous l'étalement

Tours Utilisant Le Contrôle sous l'Étalement
Le numéro de téléphone magique
Carré magique

Chapitre 22: La Carte Cornée
La carte cornée avec l'index

Cours de Cartomagie Moderne

Sommaire

La carte cornée avec le thénar
La carte cornée au cours d'un mélange à la française
Comment couper sur une carte cornée

Tours Utilisant La Carte Cornée
L'impossible permutation

Chapitre 23: La Carte à l'Oeil
Considération générales sur la carte à l'œil
La carte à l'œil à l'effeuillage pour identifier la carte supérieure du jeu
La carte à l'œil à la levée double pour identifier la carte supérieure du jeu
La carte à l'œil pendant le mélange à la queue d'aronde pour identifier la carte supérieure
La carte à l'œil au cours de l'égalisation totale pour identifier la carte inférieure du jeu
La carte à l'œil en situation pour identifier la carte inférieure du jeu
La carte à l'œil pour identifier une carte au milieu du jeu

Tours Utilisant la Carte à l'Oeil
La prisonnière
Impossible!

Chapitre 24: Le Retournement secret d'une ou de plusieurs cartes
Le retournement Braué
Le retournement à la levée double
Le retournement au retournement double
Le retournement contre la cuisse
Le retournement par retournement du jeu

Tours Utilisant le Retournement Secret
Sifflez et j'arrive!
Hallucination collective

Chapitre 25: Les Fausses Coupes (II)
Véritable coupe simple
Fausse coupe simple (I)
Fausse coupe simple (I)
La coupe multiple
La fausse coupe multiple "Las Vegas"
La fausse coupe multiple de Dai Vernon
La fausse coupe "Affas-Gaffas"
La fausse coupe triple du tricheur

Chapitre 26: Fioritures (II)
Méthode pour retourner la carte supérieure du jeu (IV)
Méthode pour retourner la carte supérieure du jeu (V)
Méthode pour retourner la carte supérieure du jeu (VI)
Le rayonnement ou accordéon
La cascade
Triple coupe-pivot dans les mains
La coupe flip-flap
Le mélange à la queue d'aronde effectué d'une seule main

Chapitre 27: Le Chapitre Théorique
Introduction
La présentation
La fonction de la préparation
Le rôle du magicien
Le thème
Le texte
Le public
L'humour, le comique, l'esprit
Stratégies de présentation
La présentation et la construction
Dernières remarques
Lectures recommandées
La structure
La structure du tour
La structure de la routine
La structure du programme
Conclusion
Lectures recommandées
Le contrôle de l'attention
Le système de la perception
Le contrôle physique de l'attention
Le contrôle mental de l'attention
Les signaix émis par les spectateurs
Conclusion
Lectures recommandées
Technique, maniement, mise en oeuvre
Technique
Maniement
La mise en oeuvre de la technique
Dernière remarque
Lectures recommandées
Le moment propice
Les temps forts et les temps faibles

Sommaire

Coordination
Synchronisation
Conclusion
Lectures recommandées
Comment se rattraper en cas d'erreur et faire face aux perturbateurs
Les erreurs
Les perturbations dues au public
Un dernier mot
Lectures recommandées
L'étude de la cartomagie
La recherche et la sélection des tours
L'étude d'un tour de cartes
Remarques générales
Les aides à l'apprentissage
Les techniques d'entraînement
Dernières remarques
Lectures recommandées
Cartes truquées et jeux spéciaux
Jeux spéciaux
Cartes truquées
Informations supplémentaires
Lectures recommencées

Chapitre 28: Informations Utiles

PREFACE

A. Introduction

Cours de Cartomagie Moderne

Sommaire

Enfin!
Giobbi l'a fait!

Et qui, dites-moi, aurait pu le faire, à part lui? Qui d'autre avait les connaissances encyclopédiques qu'un tel travail exigeait? Qui, l'érudition puisée dans les ouvrages aussi bien en langue anglaise que française, allemande, italienne, espagnol? Qui, la connaissance intime de ce qui plaît a public? Qui, l'aptitude à distinguer l'essentiel de l'accessoire? Et qui, à part lui, était capable de synthétiser tout cela dans un ouvrage, si ce n'est un écrivain possédant déjà une expérience certaine dans ce genre de travail? Qui d'autre que lui réunit les connaissances théoriques et pratiques absolument nécessaire à la rédaction d'un tel ouvrage? Sans compter un amour infini pour la magie des cartes, une dévotion totale à son art, un enthousiasme juvénile pour son rayonnement...

Je ne connais pour ma part qu'un seul individu au monde qui incorpore toutes ces qualités, et qui soit capable de mener ce travail gigantesque à bien; cet individu, c'est Roberto Giobbi.

Oui, Roberto nous a été envoyé par le destin pour accomplir cette tâche. Parce que ses antécédents, lui ont rendu toutes ces langues accessibles; parce qu'il a étudié, des années durant, des centaines d'ouvrages de prestidigitation classique et modernes; parce qu'il a lui-même écrit des livres de magie passionnants; parce qu'il est l'un des magiciens professionnels les plus doués de sa génération; parce qu'il connaît personnellement, pour les avoir traduit leurs oeuvres, les plus grands magiciens de notre temps (Vernon, Ascanio, Fred Robinson pour n'en citer que quelques-uns); et enfin parce qu'il allie à la rigueur de la pensée germanique et à la discipline suisse la souplesse d'esprit de la mentalité latine (ses parents sont italiens, et une partie de sa formation de magicien s'est déroulée à l'Escuela Magica de Madrid).

Cela va bientôt faire quinze ans que je connais Roberto, et l'admiration que je lui porte ne cesse de grandir; nous avons passé de nombreuses semaines ensemble dans ma maison en Espagne, et travaillé de conserve aux journées cartomagiques de l'Escorial. Nous avons assisté à d'innombrables congrès magiques, un peu partout dans le monde. C'est pour cela que je puis dire que Roberto était l'homme idéal pour accomplir ce travail: d'une grande humanité, intelligent, souple, travailleur, scrupuleux, pédagogue, et dévoué corps et âme à l'art de la cartomagie.

Nous pouvons remercier les dieux de nous avoir donné Roberto; sans lui, l'ouvrage inestimable que vous avez entre les mains n'aurait jamais existé.

Mais assez parlé de lui! Parlons de son cours, maintenant.

Disons-le tout de suite: ce manuel faisait cruellement défaut dans la librairie magique, qu'elle soit d'expression française, allemande, italienne ou espagnole. Jamais manuel consacré à la magie des cartes ne nous avait permis de pénétrer les secrets de cet art d'une manière aussi profonde et attrayante, et d'en découvrir toutes les incroyables subtilités; jamais aucun livre ne nous avait révélé la beauté de ses créations amoureusement accumulées au cours des siècles, et qu'il nous présente au fil des pages.

Rien n'y est oublié, de ce qui vous fera pénétrer dans cet art fascinant qu'est la magie des cartes, que soit sur le plan de la technique, de la psychologie, de la théorie ou de la dramaturgie propres à cette discipline.

Certains se diront peut-être: "Cela fait six ans que je m'intéresse à la magie des cartes; ce cours n'a rien à m'apprendre; il n'est pas pour moi." Et peut-être ne le liront-ils pas, effectivement... Ils ne sauront donc jamais ce qu'ils ont manqué! Car un ouvrage tel que celui-ci,

conçu avec une intelligence rare et rédigé avec une attention extrême aux détails, est indispensable même à ceux qui s'intéressent à la cartomagie depuis plus de vingt ans! En ce qui me concerne, cela fait quarante ans que je me passionne pour le sujet, et pourtant je compte étudier cet ouvrage avec le plus grand soin, tout comme j'ai étudié ceux qui l'on précéder; les livres de Padre Ciuro (en espagnol), ou encore The Royal Road to Card Magic, de Jean Hugard et Frédéric Braué. Le livre de Roberto, écrit un demi-siècle après celui de Hugard et Braué, fait le point sur tout ce qui a été apporté à la magie des cartes au cours des cinquante années qui le séparent de celui-ci.

C'est ainsi que, grâce à l'alliance quasi magique elle-même d'une personnalité hors pair (seul Dieu ou le Diable était capable de réunir tant de qualités en un seul homme...) et d'une nécessité bibliographique, est né ce que l'on peut d'ores et déjà appeler une oeuvre classique (ne faut-il pas être un grand magicien pour concevoir un "classique" au moment même de sa naissance?)

Cher lecteur, je ne peux que vous inviter à savourer cette oeuvre monumentale sans modération aucune, et d'en faire votre livre de chevet, où elle tiendra compagnie à ceux dont elle s'est nourrie: Erdnase, Vernon, Ascanio, Slydini, Tarbell, Marlo, Le Paul, Daley, Annemann, Al Baker, Hugard et Braué, Maskelyne, Hilliard, Robert-Houdin, Kaplan, Gaultier, Nelms, Hoffmann, Horfzinser, Harris, Jennings, etc. Tout à côté bien sûr il y aura le jeu de cartes, le plus extraordinaire de tous les instruments magiques, 52 ou 54 rectangles de carton remplis d'inépuisables merveilles.

Je terminerai comme j'ai commencé...

Giobbi l'a fait!
ENFIN!!!

Juan Tamariz, Madrid.

1. Introduction

B. La magie des cartes

"Un bon maître a ce souci constant: enseigner à se passer de lui." (André Gide)

Cher lecteur,

Bienvenue dans mon *Cours de Cartomagie Moderne!* Oui, il s'agit bien d'un cours auquel je vous convie, et même si vous êtes l'élève, vous en serez aussi le maître, car vous en ferez à votre guise. Il n'y aura pas d'interrogations, pas de bulletins, pas de distribution des prix. J'aimerais que mon cours ne ressemble à nul autre, et que vous le suiviez sans contrainte aucune, comme il vous chante.

Mon cours est consacré aux principes fondamentaux de la magie des cartes; il ne s'agit pas, seulement, d'un manuel de techniques ou d'un répertoire de tours. J'y parlerai aussi de l'histoire et de la symbolique des cartes à jouer, de leurs caractéristiques matérielles et des mouvements de précision nécessaire pour en tirer des effets magiques, de la psychologie qui, d'un côté jette un voile sur tout, mais qui, par ailleurs, permet de tout communiquer.

Lorsque vous aurez assimilé le sujet de mon ouvrage et que vous mettez votre savoir en pratique, vous pourrez faire d'un jeu de carte ce qu'il vous plaira; il deviendra entre vos mains l'instrument privilégié de votre imagination créatrice. Étudiez les principes expliqués jusqu'à ce qu'ils fassent partie intégrante de vous-même. Ne vous précipitez pas sur les descriptions de tours ou sur les idées de présentation pour les utiliser aussitôt, aveuglément. Essayez d'abord de comprendre pourquoi il convient de faire ou dire telle chose, à tel moment. Analysez les techniques et mesurez-les à votre toise; adaptez les tours à votre propre style, mais seulement après avoir compris les principes fondamentaux qui en régissent le déroulement.

Un mot sur la priorité artistique et les sources du matériel qui composent cet ouvrage: j'ai toujours essayé, dans tout ce que j'ai publié jusqu'à présent, de rendre à César ce qui était à César. Cela suppose que l'on sache qui est à l'origine de telle ou telle idée, et que l'on soit en mesure d'en relire la description originale. Cette recherche de paternité présente souvent des aspects académiques. Étant donné que ce cours est destiné autant aux débutants qu'aux magiciens confirmés, et contient des idées, des techniques et des effets qui font partie du patrimoine commun de la magie et qui ont souvent déjà été décrits ailleurs, je n'imposerai pas au lecteur d'incessantes indications bibliographiques qui ne ferait qu'alourdir inutilement un ouvrage bien assez chargé sans elles. Je me suis donc contenté d'établir, à la fin de celui-ci, une liste alphabétique des ouvrages et des auteurs dont je me suis servi pour l'élaboration de mon cours. Cependant, lorsqu'il s'agit de techniques ou de tours bien précis, dont les auteurs sont parfaitement identifiés, je les citerai dans la description même que j'en donnerai. Je pense que ce n'est là que justice. Toute omission ou tout écart à cette règle ne sera imputable qu'à mon ignorance ou à ma négligence, et d'avance je présente mes excuses aux créateurs qui s'estimeraient lésés par un oubli ou une mauvaise attribution de paternité.

J'ai écrit ce cours en pensant à un lecteur idéal qui me ressemblerait en ceci qu'il aurait les mêmes goûts simple que moi, et qui ne se satisferait donc que du meilleur en tout. Il va sans dire que j'ai essayé, moi aussi, de vous donner ce que j'avais de mieux. A vous, cher lecteur, de juger si j'ai réussi.

3. Petite Histoire des Cartes à Jouer

1. UNE REMARQUE PERSONNELLE

J'ai écrit ce cours pour le plaisir, parce que j'aime analyser les processus physiques, psychologiques et dramatiques qui sont à l'œuvre dans un tour de cartes, et les communiquer dans une langue aussi précise que possible. Oui, j'ai pris beaucoup de plaisir à l'élaboration et à la rédaction de ce livre, et j'espère que ce plaisir vous gagnera à votre tour quand vous le lirez, pour finalement culminer dans un sentiment de plénitude lorsque vous présenterez le fruit de votre travail au public. Vous ressentirez alors cette jubilation intérieure qui est le signe du travail bien fait et la preuve que l'artiste qui est en vous a réussir à s'expliquer. Peut-être cette réalisation de votre être changera-t-elle le cours de votre vie, comme cela fut le cas pour moi lorsque je décidai de faire de la magie ma profession. Mais même si vous n'allez pas jusque-là, il vous restera toujours un merveilleux passe-temps créatif, qui vous permettra de vous détendre et de vous rafraîchir l'esprit pendant vos loisirs. Quelle que soit la voie que vous choisirez, je vous souhaite d'y trouver de grandes joies.

2. COMMENT TIRER LE MEILLEUR PARTI DE CE COURS

Afin que vous tiriez de ce cours le maximum de profit et de plaisir, lisez attentivement les quelques conseils que voici. Bien sûr, il n'existe pas de règles intangible à suivre pour la lecture de cet ouvrage. Ce que vous ferez dépend en grande partie de votre niveau de connaissances actuel, et de ce que vous en attendez. Supposons néanmoins que vous débutiez dans la cartomagie, et que vous n'ayez pas ou peu de connaissances dans ce domaine. Peut-être vous intéressez-vous aux cartes depuis quelques années, mais n'avez-vous jamais le temps ou l'occasion d'approfondir le sujet. Dans ce cas, je vous recommande de lire les chapitres dans leur ordre de succession chronologique, puisque ce cours est destiné précisément à l'étudiant néophyte, et qu'il a été composé dans un but didactique. Commencez simplement avec l'étude du chapitre 1, sans oublier le chapitre intitulé "Les instruments de l'art", qui constitue une pierre essentielle dans l'édification de votre savoir. Celui-ci ne serait pas complet si vous ne possédiez quelques rudiments de l'histoire et de la symbolique des cartes à jouer, et le chapitre intitulé "Une petite histoire des cartes à jouer" vous les donnera. Ensuite, avant d'entrer dans le vif du sujet, familiarisez-vous avec les termes techniques qui seront utilisés tout au long de l'ouvrage. Lorsque vous en arriverez aux techniques proprement dites, je vous conseille, là également, de lire les chapitres dans leur succession chronologique, étant donné que ce que vous y apprendrez vous sera nécessaire pour aborder avec profit la suite de l'ouvrage. Là non plus l'ordre des chapitres n'a pas été laissé au hasard, et vous en tirerez le maximum de profit en les étudiant dans l'ordre dans lequel je vous les propose. Cela dit, rien ne vous empêche d'aborder l'étude de cette partie dans un ordre différent; mais même dans ce cas, si vous voulez acquérir une connaissance intime de la magie des cartes, et si vous voulez la mettre en pratique, il vous faudra de toute manière étudier l'ensemble des chapitres, que ce soit dans l'ordre dans lequel ils apparaissent, ou dans celui que vous aurez choisi.

3. Petite Histoire des Cartes à Jouer

La dernière parti de l'ouvrage contient des exposés théoriques sur des sujets qu'il me paraît indispensable d'avoir maîtrisés si l'on veut faire de la magie des cartes un art, et ne pas se contenter de rester un simple montreur de tours. L'importance de ces exposés ne vous sera peut-être pas immédiatement apparent, surtout si vous êtes encore absorbé par l'étude des techniques et de construction des tours. Mais lorsque vous aurez dépasser ce stade et que vous en serez arrivé au point où vous avez l'impression de stagner, vous les relirez d'un autre oeil, et vous verrez qu'ils vous aideront à progresser. Vous trouverez également dans cette partie du cours des notices bibliographiques ainsi que des adresses utiles pour rencontrer d'autres magiciens, continuer à vous former et à vous informer.

Si vous utilisez ce cours comme un ouvrage de référence, étudiez simplement le chapitre dont vous avez besoin. Chaque chapitre est fondamentalement autonome et se suffit à lui-même, même si, pour des effets plus difficiles, il vous faudra parfois vous reporter à un autre chapitre - mais cela restera exceptionnel. J'ai choisi les tours en fonction de leur simplicité et de telle sorte que leur réalisation n'exige que la technique qui vient d'être décrite. Cela n'a pas toujours été possible, évidement, puisque, par exemple, avant de pouvoir empalmer une carte, il faut d'abord savoir la contrôler. Cependant, dans toute la mesure du possible, j'ai laissé de côté les effets trop compliqués, qui sont légion dans les ouvrages spécialisé. Ceux que j'ai choisis ont pour but de vous inciter à apprendre les techniques sur lesquelles ils reposent, et de vous permettre de mettre votre savoir-faire immédiatement en pratique dans un tour dont l'apprentissage ne vous posera pas de difficultés et que vous pourrez donc maîtriser rapidement. Ainsi, vous ne serez jamais découragé et vous aurez toujours envie d'aller de l'avant.

3. COMMENT VOUS SERVIR DE CE COURS

Étudiez les techniques et lisez les descriptions des tours avec un jeu de carte en main, et effectuez au fur et à mesure les opérations indiquées dans le texte. Utilisez le crayon et le surligneur, et prenez des notes. Pour la plupart, c'est la meilleure méthode pour assimiler rapidement. D'autres préfèreront d'abord lire tranquillement la totalité de la description, et ensuite seulement suivre les instructions avec les cartes en main - c'est une autre méthode. Choisissez celle qui vous convient le mieux, et tenez-vous-y jusqu'à ce que vous en ayez trouvé une meilleure. Ainsi, vous serez assuré de ne pas vous lasser et de conserver intact le plaisir de l'apprentissage.

Comme vous le savez, cet ouvrage est consacré aux techniques de la magie des cartes, et à leurs applications; les tours de cartes. Chacune de ces techniques est décrite de tel manière que vous puissiez en saisir le mécanisme opératoire en jetant un coup d'œil aux illustrations qui l'accompagnent. Ces illustrations vous renseignerons instantanément sur le déroulement "mécanique" de la technique. Cependant, d'autres éléments tout aussi importants viennent s'ajouter à celui-ci, qu'il est impossible de rendre pas le dessin, comme par exemple le rythme, la coordination, les mouvements, le détournement de l'attention, et quantité d'autres détails absents dans l'illustration. Vous trouverez ceux-ci dans le texte qui l'accompagne; n'oubliez pas de le lire. La rubrique "Points importants" concerne les difficultés particulières qui peuvent surgir lors de l'apprentissage de la technique décrite. Vous y trouverez des "trucs"que j'ai appris par expérience, pendant mon travail, ou qui m'ont été donnés par d'autres magiciens dans des réunions de travail. Cette rubrique vous permettra d'éviter toutes les embûches qui se présentent habituellement sous les pas du néophyte.

3. Petite Histoire des Cartes à Jouer

La technique n'est pas seulement un moyen au service d'une fin, comme le diront peut-être certains magiciens à la mentalité trop pragmatique, mais également un moyen d'expression, qui donne sa "touche" à un effet magique, et qui est comme la signature de l'artiste. Cela vaut bien la peine qu'on y consacre du temps et des efforts.

4. UN MOT CONCERNANT LES ILLUSTRATIONS

J'ai choisi, pour illustrer les techniques et les effets expliqués dans cet ouvrage, des dessins au trait qui sont, à mon sens, les plus aptes à rendre les détails d'une manipulation, d'une position particulière des mains ou du jeu, voire du déroulement d'un tour. Contrairement à l'appareil photographique qui enregistre absolument tout ce qui se trouve dans le champ, sans distinguer l'essentiel de l'accessoire, le dessin permet d'attirer l'attention sur les points importants en évinçant purement et simplement ceux qui ne le sont pas. Le travail de l'étudiant s'en trouve facilité et la compréhension de la technique ou du tour accélérée. En outre, un dessin est beaucoup plus facile à reproduire fidèlement qu'une photographie, aussi bonne soit-elle.

Comme vous pourrez le constater, les descriptions de tours comportent en règle générale nettement moins d'illustrations que celles des techniques, mais cela est uniquement dû au fait que les tours sont fondés sur les techniques qui viennent d'être expliquées. Ne commettez pas l'erreur de juger de la valeur d'un effet par le nombre d'illustrations qui l'accompagnent!

A moins d'une indication contraire dans le texte, les illustrations montrent toujours le point de vue du magicien, afin de vous permettre de comparer les positions de vos propres mains à celles de l'illustration correspondante, et de rectifier aussitôt le cas échéant.

5. LA TERMINOLOGIE

Quel que soit le livre technique que vous étudiez, vous y trouverez toujours une terminologie spécialement élaborée pour décrire les faits relatifs à cette discipline. Dans toute la mesure du possible, j'ai essayé d'utiliser la terminologie classique, introduite dans la littérature française par Descremps, Robert-Houdini, Rémi Ceillier, Pierre Lanoë et Maurice Sardina, et d'éviter ainsi tous les anglicismes que certains auteurs modernes, par snobisme, paresse ou ignorance, continuent d'utiliser. Toutes spécialité quelque peu "pointue" semble inséparable d'un jargon plus ou moins hermétique au profane, et la cartomagie ne fait pas exception; mais, au moins, bornons-nous aux termes français.

6. VOIR PLUS LOIN QUE LE BOUT DE SON NEZ

Je me suis efforcé d'expliquer ce que je considère comme étant les techniques vraiment essentielles de la magie des cartes, celles qui sont absolument nécessaires pour présenter des tours de manière artistique. Cela signifie, entre autres, que vous devrez acquérir des habitudes gestuelles très précises, mettre vos doigts dans des positions bien déterminées, etc. Si vous n'êtes pas un débutant total dans cette discipline, et que vous avez déjà acquis certaines habitudes, il se peut que vous vous retrouviez dans la nécessité de changer celles-ci. Dans certains cas, comme par exemple celui du mélange à la française, vous serez peut-être tenté de vous dire: "Cela fait des années que je pratique ce mélange et il ne m'a jamais posé de problèmes; je ne vois pas pourquoi je changerais maintenant la position de mon petit doigt!" Même si vous n'avez jamais eu de problèmes, cela ne

signifie pas pour autant que votre manière de tenir le jeu soit la bonne, ou qu'il n'en existe pas de meilleure. Vous constaterez, en avançant dans l'étude de ce cours, que la position particulière du petit doigt que je préconise vous sera indispensable pour effectuer certaines techniques de manière sûre. Peut-être n'aurez-vous pas à vous servir de certaines positions particulières des doigts pour réaliser les effets décrits dans ce livre, mais en les apprenant dès maintenant et en vous familiarisant avec elles, vous vous épargnerez bien des efforts lorsque vous aborderez l'apprentissage de certaines techniques ardues décrites dans d'autres livres plus spécialisés. En acquérant les bonnes habitudes dès maintenant, vous vous éviterez bien des efforts plus tard.

3. Petite Histoire des Cartes à Jouer

7. MA CONCEPTION DU MANIEMENT DES CARTES

Vous rencontrerez souvent au fil des pages les mots “économie”, “sobriété”, “naturel”. Ces termes véhiculent ma conception de la manipulation des cartes telle qu’elle doit s’incarner dans les mains d’un artiste professionnel. Je vais essayer de les préciser.

L’économie, comme le mot l’indique, implique la parcimonie à la fois des mouvements utilisé pour la réalisation d’une technique, quelle qu’elle soit, et celle des moyens mis ne oeuvre pour atteindre un but. Autrement dit, tout geste superflu ou redondant, toute digression dans le déroulement de l’effet sont à bannir. Cette notion d’économie concerne donc tout à la fois le maniement du jeu et la construction du tour; elle s’applique aussi bien à l’aspect physique de la manipulation proprement dite, qu’à l’aspect dramatique de l’effet tel qu’il est perçu par les spectateurs. L’intérêt de ceux-ci doit être maintenu au plus haut point du début à la fin, et pour cela, l’effet doit être clair, net et direct.

Les notions de “sobriété” et de “naturel” sont indissolublement liées à celle d’économie, mais elles concernent plus particulièrement l’aspect esthétique des gestes et de la présentation du tour; aussi bien la disposition des cartes que la manière de vous tenir ou de vous adresser aux spectateurs. A mon avis, les présentations baroques ne répondent pas aux goût du public contemporain, ni à l’esthétique moderne. Ces remarques ne s’appliquent évidemment pas à un magicien qui joue un rôle de composition, en se mettant dans la peau d’un personnage qui n’est pas lui-même, comme par exemple Ricky Jay lorsqu’il exécute un effet d’Erdnase datant de 1902 dans le style victorien de cette époque-là, ou lorsqu’un magicien présente une routine de Hofzinser avec le boniment qu’utilisait celui-ci au milieu du XIXe siècle.

8. LA THEORIE EST-ELLE NECESSAIRE?

Je pense qu’une théorie n’a de sens que si elles peut être, directement ou indirectement, mise en pratique. Si elle n’a pas d’application t si elle n’est pas comprise, elle n’a aucune utilité. Et elle ne peut être comprise que si elle peut être expérimentée, et si les concepts abstraits dont elle est constituée sont intériorisés par l’expérimentateur. La conjugaison de l’idée et de sa réalité concrète, le va-et-vient continuel entre le concept et sa réalisation, entraînent des réactions sur le plan physique et intellectuel qui s’imprègnent dans la personnalité de l’expérimentateur, et que celui-ci pourra faire revenir à sa conscience. En clair, cela veut dire que l’analyse d’une technique ne peut être comprise et assimilée que dans le cadre d’un effet concret. Car c’est dans la réalisation matérielle d’un effet que se combinent tous les éléments techniques, psychologiques et dramatiques pour se fondre en un tout invisible. C’est la raison pour laquelle chaque technique décrite est illustrée par au moins un effet qui met celle-ci en pratique, et qui vous permet de mettre la théorie sous-jacente concrètement à l’œuvre dans un tour.

9. L’ŒUVRE AU NOIR

Lorsque vous aurez maîtrisé l’ensemble des techniques et des effets décrits dans ce cours, vous en saurez d’avantage sur l’art de la cartomagie que 90% de tous les magiciens qui font des tours de cartes, et vous serez en passe d’avoir l’étoffe d’un expert. J’espère que vous atteindrez ce but.

3. Petite Histoire des Cartes à Jouer

Je peux vous faire un aveux, maintenant: j'avais l'intention de rassembler toutes ces remarques dans ma préface; cependant, chacun sait que personne ne lit les préfaces, à part certains oiseaux rares, persuadé qu'il ne s'y dit rien d'intéressant; j'ai donc préféré consacrer à ces remarques un chapitre à part. J'espère que vous ne m'en voudrez pas de vous avoir joué ce petit tour!

Les cartes à jouer sont les instruments de travail du cartomane. Plus vous en saurez sur elles, leur origine, leur histoire et leur signification, plus vous développerez d'affinités avec elles et mieux vous pourrez vous en servir pour exprimer votre personnalité. Il n'est donc pas inutile de connaître un certain nombre de faits et de conjectures liés à leur apparition et à leur évolution.

A quelle date les cartes sont-elles apparues en Europe? On trouve dans un traité sur les jeux, rédigé par un dominicain allemand du nom de Jean de Rheinfelden, la phrase suivante: "Hinc est quod quidam ludus, qui ludus cartarum appellatur, hoc anno ad nos pervenit, scilicet anno domini mccclxxvii" ("De là, voici qu'un certain jeu appelé jeu de cartes est arrivé chez nous cette année, en 1377"). L'auteur précise qu'il ignore tant l'origine de ce jeu que le nom de son inventeur. A la même époque, à Florence en Italie, un décret interdit de jouer au "naibbe", appellation vague mais qui semble être une référence aux cartes à jouer. Avant ces deux dates dûment attestées, aucune autre référence écrite aux cartes n'apparaît dans aucun document connu en Europe. Il semble donc que celles-ci soient apparues dans le dernier quart du XIVe siècle, en Europe occidentale et méridionale plus précisément, puisqu'on ne trouve aucune mention de cartes à jouer en Angleterre avant le XVe siècle. Ces faits semblent ainsi accréditer la thèse que les cartes sont un produit d'importation, mais sans que l'on en connaisse l'origine géographique précise.

En France, les cartes à jouer les plus anciennes conservées datent de la deuxième moitié du XVe siècle. Les procédés de fabrication de ces cartes sont pratiquement resté les mêmes jusqu'au milieu du XIXe siècle! Cependant, leur format différait sensiblement de celui de nos cartes actuelles: elles étaient à la fois plus longues en hauteur et moins larges. D'après Jean de Rheinfelden, au XIVe siècle déjà, la paquet était composé de 52 cartes divisées en quatre séries de treize cartes chacune, c'est-à-dire tel que nous le connaissons encore aujourd'hui! Chacune des séries est identifiée par un emblème ou enseigne; étant donné que les enseignes étaient différentes d'un pays à l'autre, il serait vain de vouloir en donner une explication globale. En Italie et en Espagne, les enseignes étaient des épées, des coupes, des deniers et des bâtons. En Allemagne, c'étaient les "Verts", espèce de feuilles arrondies encore fixées aux brindilles (qui ont donné naissance à notre trèfle), les "Rouges", semblables à des cœurs ornés de feuillage (et qui sont sans doute à l'origine de notre cœur), les grelots et les glands. En Suisse, à côté de ces derniers, les cartes représentaient des écus et des roses. Quand aux enseignes françaises actuelles - pique, cœur, trèfle et carreau - elles apparaissent pour la première fois sur un jeu au "portrait" de Lyon à la fin du XVe siècle! Ce sont ces enseignes qui ont fini par détrôner toutes les autres, et qui ont acquis une valeur quasi universelle. Cette hégémonie du modèle français s'explique pour des raisons techniques: les enseignes françaises sont de formes simples et monochromes, donc aisées à retirer au pochoir, une technique qui facilitait considérablement la confection des cartes numérales: un coupe de brosse imprégnée de peinture par-dessus un pochoir, et le tour était joué!

3. Petite Histoire des Cartes à Jouer

Les enseignes françaises ont été interprétées de diverses manières: certains y ont vu les quatre états de la société, la noblesse étant représenté par le pique, le clergé par le cœur, la bourgeoisie par les carreau (par une allusion au "carreau" de l'arbalète, arme bourgeoise), et les paysans par le trèfle. D'autres y ont vu des symboles moraux: la force pour le pique, la vaillance pour le cœur, la sagesse pour le carreau et l'excellence pour le trèfle, mais sans jamais expliquer ces correspondances. Une autre théorie rattache les enseignes au monde militaire: le pique représente le fer de la pertuisane, cette hallebarde terminée par un fer triangulaire, et symbolisant donc l'infanterie; le cœur représenterait la pointe du trait de l'arbalète et symboliserait le courage et la noblesse qui mène les guerres; le carreau figurerait le fer quadrangulaire de la lance et symboliserait l'artillerie; quand au trèfle, il renverrait à l'intendance! Malheureusement, toutes ces interprétations, pour ingénieuses ou vraisemblables qu'elles soient, ne sont étayées par aucun fait précis.

Comme nous l'avons vu, dès que les jeux de cartes apparurent, des décrets en interdisent l'usage, à la fois pour des raisons économiques et religieuses. Ces rectangles de carton peint n'étaient-t-il pas l'invention du Malin? Il est en effet probable que dès l'origine les cartes servirent à jouer pour de l'argent, et que ce sont les "larrons de cartes", c'est-à-dire les tricheurs, qui mirent au point les premières manipulations dont les prestidigitateurs s'inspirent pour élaborer les leurs. C'est à un prestidigitateur espagnol du nom de Dalmau que revient l'honneur d'être le premier "cartomane" mentionné dans la littérature mondiale, dans un ouvrage intitulé De Sutilitate, écrit par un certain Cardanus et publié à la fin du XVIe siècle.

Si l'on devait faire un rapide tour d'horizon des personnalités qui ont marqué l'évolution de la magie des cartes, il faudrait citer Pinetti (un Italien), Robert-Houdin (un Français), Hofzinser (un Autrichien), Charles Bertram (un Anglais) et Erdnase (un Américain). Le traité de ce dernier s'adresse d'ailleurs d'avantage aux tricheurs qu'aux prestidigitateurs, et il fallut attendre Dai Vernon pour le porter à la reconnaissance de ceux-ci. Dai Vernon a d'ailleurs, lui aussi, exercé une influence absolument déterminante sur l'évolution de la cartomagie. pour la première moitié du XXe siècle, il faut retenir les nom de Rossetti, Ciuro, Annemann, Hugard, Braué, Hilliard, Hoffmann, Roterberg, Fischer, Horster, Gaultier, Ceillier. Pour la seconde moitié, les artistes et les auteurs les plus marquants sont, en vrac: Marlo, Ganson, Lorayne, Garcia, Tamariz, Ascanio, Vollmer, Tarbell, pour n'en citer que quelques-uns.

De tout les accessoires à la disposition du prestidigitateur, les cartes sont indubitablement le plus riche et le plus fascinant. Ce n'est pas pour rien que Hofzinser appelait la magie des cartes la "poésie de la magie". Comme nous venons de le voir, les cartes sont chargées d'histoire et de symboles et constituent ainsi une porte d'accès privilégiée à l'imaginaire; mais elles possèdent également des caractéristiques objectives qui en font les instruments par excellence des prestidigitateurs: elles peuvent être utilisées comme simple unité de numération sans tenir compte de leur valeur individuelles, au même titre que des galets, des allumettes ou de simple morceau de papier; leurs faces comportent toutes des valeurs numériques qui vont de un (pour l'As) à treize (pour le roi), en comptant le valet pour onze et la dame pour douze; elles sont divisées en deux couleurs et en quatre familles; chacune d'elles comporte un dos et une face; enfin, leur parfaite maniabilité, due à leur format commode et à leur dimensions parfaitement identiques, permet des combinaisons presque infinies.

Ainsi, lieu privilégié où la dextérité manuelle et l'agilité de l'esprit se marient heureusement, un jeu de cartes est on seulement une forêt mathématique ou un labyrinthe de symboles, mais aussi un véritable théâtre dont les cinquante-deux acteurs sont capables de représenter la quasi-totalité des drames humains, par l'intermédiaire du démiurge entre les mains expertes duquel ces rectangles de carton prennent vie. Il existe d'ailleurs de singulières

correspondances entre le monde humain et le microcosme du paquet de cartes. Vous avez sans doute tous remarqué l'identité parfaite entre le nombre de cartes qui composent un jeu et celui des semaines qui constituent une année; mais avez-vous pensé que le rouge pouvait symboliser le jour et le noir la nuit; que les quatre familles pouvaient représenter les quatre saisons; que les douze figures les douze mois? Plus curieux encore: en additionnant les valeurs des 52 cartes du jeu, et en ajoutant un pour le Joker, on obtient 365... Enfin, savez-vous que pour vérifier qu'un jeu est complet, une méthode un peut plus "magique" que de compter simplement les cartes consister à épeler chaque valeur, de l'As au roi, en posant sur la table une carte par lettre épelée: si votre jeu est complet, la 52e carte tombera sur le "i" final du mot "roi"! Vous pouvez d'ailleurs utiliser la même méthode en anglais, en suédois, en néerlandais, et même en allemand, mais à condition pour cette dernière langue, de considérer la combinaison "ch" dans les mots "sechs" et "acht" comme une lettre unique! quand je vous disait qu'un jeu de cartes était une source inépuisable de merveilles!

C. Les Mains

1. REMARQUES GENERALES

Avec les instruments de travail que sont les cartes à jouer, vos mains jouent le rôle essentiel dans votre carrière de cartomane. Elles sont votre principal outil et, par conséquent, méritent d'être toujours dans le meilleur état possible. Il est rare que l'on puisse faire du bon travail avec de mauvais outils, et la cartomagie ne fait pas exception à la règle.

Je ne parlerais pas ici de la coordination entre les mains et le cerveau, qui joue évidement un rôle primordial dans la magie des cartes - j'y reviendrais plus tard. Ce dont j'aimerais parler ici, c'est de la condition physique de vos mains, de leur aspect et des soins qu'il faut leur donner pour qu'elles restent de bon outils le plus longtemps possible.

3. Petite Histoire des Cartes à Jouer

2. La Peau

Le type de peau joue un rôle non négligeable pour celui qui se lance dans la magie des cartes. Je vous rassure tout de suite: votre réussite ne dépend pas de votre type de peau, même si certaines techniques sont rendues plus aidées par une peau sèche, alors que d'autres sont facilité par une peau légèrement humide. Il en est de même de la morphologie de vos mains: en fonctions de celles-ci, certaines manipulations vous paraîtront très facile à maîtriser, alors que d'autres exigeront de vous infiniment d'efforts et de patience. Ainsi, il tombe sous le sens qu'il est beaucoup plus facile d'empalmer une carte si l'on a de grandes mains, et inversement, plus problématique de garder une carte secrètement cachée à l'empalmage si elles sont petites. Encore que: une grande main ne constitue pas forcement un avantage, car même un spectateur ignorant des techniques du cartomane se dira, en voyant ses mains de grande taille: "Il peut cacher que qu'il veut dans d'aussi grandes mains!"

Lorsque vous aurez déterminé votre type de peau et observé la morphologie de vos mains, vous vous inquièterez peut-être de ce que vous venez de lire. Vous aurez tort: je puis vous assurer - et tous les experts de la magie des cartes vous le confirmeront - que vous serez capable d'apprendre et de maîtriser la quasi-totalité des techniques cartomagiques quel que soit votre type de peau ou la taille de vos mains. L'important est ailleurs: dans le temps que vous serez prêt à consacrer à l'entraînement et à l'apprentissage de telle ou telle manipulation, et ce temps peut effectivement varier en fonction de ces deux critères. Pour vous rassurer tout à fait, sachez encore que n'importe quelle manipulation (ou presque) peut être remplacée par une autre, ou par une subtilité - un principe mathématique ou autre - qui vous permettra de réaliser le même effet.

Si la morphologie de la main ne varie gère chez l'homme adulte, un revanche un certain nombres de facteurs peuvent influencer le type de la peau: l'âge, le sexe, l'environnement, le climat, la profession, le stress. C'est ainsi que mes mains étaient relativement humides jusqu'à 25 ans; cet excès d'humidité a disparu depuis, et à présent j'ai des mains plutôt sèches. D'ailleurs, un bon indicateur de ce changement est ma consommation hebdomadaire de jeu: Alors qu'il m'en fallait trois ou quatre avant, je n'en use plus qu'un maintenant.

3. Petite Histoire des Cartes à Jouer

3. LES SOINS DES MAINS

Je n'ai pas l'intention de vous faire un cours de manucure. Cependant, dans la mesure où vos mains seront constamment sous le regard des spectateurs, il est essentiel qu'elle soient belles et soignées. Des mains négligées, aux ongles trop longs, rongés ou "en deuil" font à peu près le même effet sur le public que les cheveux sales et gras. Voici don quelque conseils qui vous permettront d'avoir toujours des mains soignées.

Lors des séances d'entraînement, la transpiration et le sébum s'ajoutant à la poussière environnante, vos mains auront tendance à graisser assez rapidement. Or, manipuler des cartes avec des mains grasses réduit considérablement leur durée de vie., même si elles sont plastifiées. Il est donc indispensable de se laver les mains avant - voire pendant - chaque séance d'entraînement et, bien sûr, avant chaque représentation. J'utilise pour ma part un savon non alcalin, non détergent, au pH neutre, qui ne s'attaque pas à la fine pellicule hydrolipidique qui protège l'épiderme, tout en débarrassant celui-ci des impuretés. En outre, ce genre de savon n'assèche pas la peau, ce qui permet de poursuivre l'entraînement avec les mêmes sensations tactiles qu'avant le lavage. Testez plusieurs savons et, lorsque vous en aurez trouvé un qui convient à votre type de peau, n'en changez plus. Après le lavage, séchez vos mains avec une serviette en coton fin de préférence, l'éponge n'absorbant pas correctement l'humidité.

Si vous avez les mains moites, vous trouverez dans les pharmacies des crèmes destinées à absorber l'excédent d'humidité. Avant de commencer une séance d'entraîner et avant chaque représentation, cette préparation peut vous être d'un grand secours - j'y ai moi-même recouru pendant des années.

Si vous avez la peau à tendance normale ou sèche, je vous recommande d'enduire vos mains d'une crème idoine après chaque lavage. Utilisez de préférence une crème très pénétrante et non grasse: vos cartes vous en seront reconnaissantes! Dans ce cas, inutile de vous laver les mains en cours d'entraînement.

En outre, sachez que des lavages trop fréquents risquent de léser la couche superficielle de la peau, celle-ci devenant alors non seulement très sèche, mais également très sensible à certains allergènes comme les produits ménagers, par exemple. Il vaut donc mieux prévenir que guérir, et limiter le nombre de lavages des mains à cinq par jour maximum. Lorsque, pour une raison ou une autre, vos mains sont exceptionnellement irritées, appliquez-leur une crème à base de cortisone, anti-allergique et anti-inflammatoire, et votre peau redeviendra douce en deux ou trois semaines.

Les ongles doivent eux aussi être l'objet de vos soins. Si leur longueur est affaire de goût, il faut néanmoins savoir que des ongles coupés court facilitent la plupart des manipulations et font meilleur effet que des ongles trop longs. Quant à ceux qui se les rongent, qu'ils sachent qu'il est urgent de défaire cette mauvaise habitude, même si pour cela il leur faudra consulter un médecin. De temps à autre, assouplissez les cuticules avec un liquide émollient, et dégagez le contour de l'ongle en le repoussant à l'aide d'un bâtonnet de buis. Les petites peaux mortes doivent évidement être coupées.

Mon conseil pour terminer: prenez au moins un fois rendez-vous dans un salon de manucure, et suivez attentivement les soins que l'on vous y donnera; demandez conseil pour ceux qui sont plus spécialement adaptés à votre type de peau, et faites-y l'acquisition d'une bonne paire de ciseaux et de limes à ongles.

Prenez soin de vos mains: elles sont le reflet de votre personnalité.

3. Petite Histoire des Cartes à Jouer

D. Les Cartes

1. REMARQUES GENERALES

Autant le dire tout de suite: les cartes parfaites n'ont pas encore été inventées, et il est probable qu'elles ne le seront jamais. En effet, de nombreux critères entrent en jeu pour juger de la qualité d'une carte - certains, objectifs, d'autres subjectifs - qui ne sont pas aisément compatible entre eux. Il peut s'écouler plusieurs années avant qu'on ne trouve enfin des cartes qui conviennent à la fois sur le plan esthétique et sur celui des sensations tactiles.

Les marques de cartes à jouer sont légion à l'heure où j'écris ces lignes, mais elles ne sont pas toutes fabriquées de la même manière ni avec le même soin. Une bonne carte est composée de trois épaisseurs de papier: une feuille mince pour l'impression du dos, une autre feuille mince pour l'impression de la face, et une troisième, plus épaisse appelée "étresse" sur laquelle les deux autres sont collées, et dont le rôle est de donné à la carte une meilleure tenue tout en assurant sont opacité. La qualité d'une carte dépend de celle des matières premières qui entrent dans sa fabrication: le papier, la colle utilisée pour l'assemblage, ainsi que de la qualité de sa finition de surface et de celle de l'arrondi de ces cons.

2. 32 CARTES OU 52 CARTES?

Un magicien n'utilise en principe qu'un jeu de 52 cartes qui contient, en outre, un, deux, voire trois Jokers. Si vous avez maîtrisé le maniement d'un jeu de 52 cartes, les autre jeux ne vous poseront aucun problème, alors que l'inverse n'est pas vrai. Il existe des jeu composé de moins de cartes: ainsi, certains jeu italiens ou espagnols n'en ont que 40, et le plus vendu en France n'en comporte que 32. Ces jeux-là sont, en règle générale, à écarter, à moins que vous n'en ayez besoin expressément pour un tour particulier.

3. Petite Histoire des Cartes à Jouer

3. QUEL FORMAT CHOISIR?

Il existe essentiellement deux formats de cartes: le format Poker et le format Bridge. Les cartes miniatures (voire lilliputiennes) ou géantes ne sont pas assez maniables pour s'adapter aux manipulations, du moins pas toutes. Restent donc le format Poker et le format Bridge. Les cartes de format Poker sont plus larges de quelques millimètres que les cartes de format Bridge, et très légèrement moins longues en hauteur. De nombreux amateurs se servent exclusivement de cartes de format Bridge, en arguant qu'elles sont plus commode à manier et qu'il est plus facile, par exemple, de cacher une carte de format Bridge dans sa main qu'une carte de format Poker. En revanche, tous les professionnels et la quasi-totalité des amateurs éclairés préfèrent les cartes de format Poker.

Afin que vous puissiez choisir votre propre format en connaissance de cause, voici les avantages et les inconvénients des deux formats.

1. Puisque les cartes de format Poker offrent une plus grande surface pour l'impression des figures et des points, ceux-ci sont représentés avec plus d'envergure, et marquent ainsi davantage l'esprit des spectateurs. Comme elles sont plus grandes, elles sont également plus visibles à distance égale que les cartes de format Bridge.

2. Leur surface supérieure rend les cartes de format Poker plus souples et plus flexibles, ce qui rend certaines techniques comme la levée double ou le mélange à la queue d'aronde plus faciles et plus agréable à exécuter.

3. Le magicien qui s'est entraîné avec des cartes de format Poker n'aura aucun mal à présenter les mêmes tours et à réaliser les mêmes techniques avec des cartes de format Bridge, le jour où, empruntant un jeu, on lui en remettra un de ce format. C'est un peut comme un coureur à pied qui c'est entraîné avec un sac de vingt kilos sur le dos. Inversement, si vous avez pris l'habitude de ne vous entraîner qu'avec des cartes de format Bridge, vous aurez des problèmes avec le format Poker. Vous imaginez-vous en train de dire: "Je suis désolé, je n'ai pas l'habitude de travailler avec des cartes larges"?

4. Les cartes de format Poker conviennent mieux pour la plupart des techniques et des tours, comme par exemple pour des voyages de pièces sous des cartes, ou pour la "couverture" des faux mélanges à la queue d'aronde.

5. Bien que les cartes de format Bridge soient plus répandues dans le public en Europe que les cartes de format Poker, la proportion s'inverse à l'échelle internationale.

6. Les cartes de format Poker sont fabriquées par des cartiers qui fournissent les casinos du monde entier; il faut donc qu'elles soient non seulement de bonne qualité, mais également au-dessus de tout soupçon, sinon les directeurs de casinos ne les achèteraient évidement pas. C'est un argument que vous pourrez utiliser le jour où l'on vous accusera de vous servir de cartes marquées.

7. Certains magasins de jeux vendent des cartes truquées de format Bridge; il s'ensuit que de nombreux profanes connaissent l'existence de ces cartes truquées. En revanche, rare sont ceux qui, même parmi les amateurs de magie, savent qu'il existe également des cartes truquées de format Poker.

8. On constate en règle générale, que les cartes de format Poker sont de meilleure qualité que les cartes de format Bridge, et que le dessin des dos et des figures est plus beau. Autant travailler avec du matériel agréable à l'œil, non?

9. C'est une erreur de croire que les cartes de format Poker sont plus difficiles à empalmer que les cartes de format Bridge: la taille des cartes ou celle des mains n'a rien à voir à l'affaire. La seule chose importante, c'est la technique utilisée.

10. Enfin dans le milieu des cartomanes avertis, l'utilisation du format Bridge est considérée, à tort ou à raison, comme un signe de bas amateurisme. On peut le regretter, mais c'est ainsi.

En conclusion, je vous recommande, uniquement pour des raisons pratiques, de vous habituer dès à présent au format Poker. Plus tard, si vous le juger bon, vous pourrez toujours passer au format Bridge, cela ne vous posera aucun problème. En revanche, si vous vous habituez au format Bridge, le passage au format Poker ne se fera pas sans mal.

4. LA FINITION

Les cartes sont disponibles dans de nombreuses finitions. Parmi les plus répandues, on trouve les appellations suivante: "Plastic Coated", "Linen Finish", "Resilient Linen Finish", "Air-Cushion Finish", etc. Comment s'y retrouver? Le mieux , c'est d'acquérir un jeu de chaque finition et d'expérimenter jusqu'à ce que vous trouviez celui qui vous convient le mieux. Cependant, soyez prêt à revoir votre jugement: les critères d'un débutant ne sont pas les mêmes que ceux d'un cartomane aguerri.

En se qui concerne les cartes plastifiées, les seuls avantages que leur donne cette finition sont une longévité accrue d'une part, et une surface plus plane d'autre part. Leur inconvénient, c'est qu'elles adhèrent moins bien l'une à l'autre, ce qui peut constituer un handicap dans certaines circonstances, comme lors de l'exécution d'un éventail, par exemple. En revanche, leur coefficient de friction étant réduit, elle facilitent les donnes en second ou du dessous, ainsi que les faux mélanges à dégagements.

5. LES COINS

L'invention des coins ronds date seulement de 1860. A cette époque, les coins étaient formés à la main, puis polis à l'agate. Cette remarquable invention ne permis pas seulement d'augmenter considérablement la longévité des jeux, mais d'ouvrir également la voie à des techniques qu'il était impossible d'effectuer avec des coins carrés - le mélange à la queue d'aronde par exemple.

Si la préférence pour une finition de surface est essentiellement affaire de goût individuel, en revanche un jeu dont les coins ne sont pas parfaitement arrondis, et absolument identiques, est inutilisable en prestidigitation. D'ailleurs, des coins mal arrondis ou inégaux vont presque toujours de pair avec des cartes de piètre qualité.

6. LE "PORTRAIT" ET L'ORNEMENT DU DOS

En ce qui concerne le dos (appelé également "tarot" dans le jargon des cartomanes), l'important est que celui-ci soit entouré d'une bordure blanche. C'est non seulement plus agréable et reposant pour l'œil, mais très utile chaque fois que vous devez secrètement placer une carte face en haut dans un jeu faces en bas. Toutefois, dans le cadre d'une démonstration de tricheries, il est préférable d'utiliser des cartes sans bordure blanche (comme par exemple celles de la marque "Bee"ou "Steamboat") étant donné que ce sont ces cartes-là qui sont le plus communément employées aux tables de jeu; en effet, on pense qu'il est plus difficile de les marquer au dos - une grossière erreur dont plus d'un tricheur a dû profiter! Au contraire même: de nombreuses techniques de tricheurs sont améliorées et facilitées par l'utilisation de cartes sans bordure blanche - c'est le cas, par exemple, de la donne en second.

Pour les faces des cartes, le "portrait" français a acquis une valeur quasi universelle en détrônant tout les autres. Par conséquent, il serait incongru d'utiliser un jeu avec un "portrait" différent. Cela ne veut pas dire que l'on ne peut pas, dans le cadre d'un effet particulier, employer des cartes aux enseignes allemandes, italiennes ou espagnoles, évidemment.

7. L'EMBALLAGE

Servez-vous de cartes vendues dans un étui en carton. Outre que c'est une garantie de qualité, l'étui vous servira pour de nombreux tours. Certaines cartes, en plus de l'étui, sont protégées à l'intérieur de celui-ci par un emballage en papier ciré, une garantie de qualité supplémentaire.

8. LA PREPARATION DES CARTES

Certains auteurs préconisent de traiter les cartes préalablement à leur utilisation; cependant, cette recommandation concerne essentiellement les cartes destinées aux manipulations de scène. Pour la magie de table, les cartes ne doivent subir aucune préparation. Oubliez donc le stéarate de zinc et autres poudres de perlimpinpin censées améliorer leur qualité, et contentez-vous d'un jeu neuf de bonne qualité tel qu'il vous est livré dans son étui. Des cartes aux tranches mal ébarbées, qui glissent trop ou pas assez, doivent être "rodées" jusqu'à ce qu vous les ayez "en main".

9. CONCLUSION

Lorsque vous aurez trouvé la marque de cartes idéales, n'en changez plus, à moins que vous n'ayez une raison valable de le faire, et travaillez exclusivement avec ces cartes-là. Vous pourrez vous-même confectionner la plupart des jeux truqués de manière à ce qu'ils soient assortis à vos cartes "normales", si vous ne les trouvez pas tout à faits chez les marchands de trucs. De même, si telle ou telle carte truquée n'est pas disponible dans votre marque, vous pourrez également la confectionner vous-même.

Pour chaque représentation, utilisez un jeu neuf ou du moins ayant l'aspect neuf. Ne faites pas d'économies de bouts de chandelles qui finirait par vous desservir, car seul un jeu en excellent état permet l'exécution parfaite des techniques; en outre, un jeu sale et usé fait très mauvaise impression sur les spectateurs. Tout comme vos mains, vos cartes en disent long sur vous-même!

E. La Surface de Travail

1. REMARQUES GENERALES

Devant un public, vous devriez être en mesure de présenter vos tours sur n'importe quelle surface, qu'il s'agisse d'un tapis de cartes, d'une nappe, ou du matériau brut de la table: quand on est magicien, cela ne doit pas avoir la moindre importance. Mais pour l'entraiment et les représentations non improvisées, il est normal que vous mettiez tous les atouts dans votre manche et que vous travailliez sur une surface idéale. Le support joue en effet un rôle essentiel, équivalent à celui de vos mains ou des cartes que vous utilisez.

2. LA TAILLE

Plus les dimensions de votre plan de travail seront grandes, et plus vous serez libre de vos mouvements. Je vous recommande donc une surface ayant au moins 40 cm de large sur 50 cm de long. Si elle est plus petite, non seulement vous serez obligé de travailler dans un mouchoir de poche, mais vos gestes paraîtront étriqué et vous réduirez considérablement la visibilité des spectateurs lorsque vous y disposerez des cartes à leur intention. Je me sers d'une table de bridge en bois aux pieds repliables, recouverte de velours, et dont le plateau est un carré de 78 cm de côté.

3. LA MATIERE

Le support sur lequel vous opérerez devra comporter au moins deux épaisseurs: une pour la face supérieure (celle sur laquelle vous travaillez), et une autre pour la face inférieure (en contact avec la table). Cette dernière devra être en caoutchouc antidérapant, et la face supérieure en velours de préférence. Évitez la feutrine, qui peluche, s'accroche aux ongles, et se dégarnit rapidement. Entre ces deux épaisseurs peut être ajoutée une couche de mousse, destinée à rendre le support moelleux.

La plupart des spécialistes de la magie des cartes ne jurent que par un support moelleux. Moi-même, je préfère une surface qui, sans être dure, n'est pas non plus trop moelleuse. Vous pourrez vous procurer des tapis de micro-magie spécialement conçus pour cet usage chez les marchands de trucs, mais rien ne vous empêche de voue en confectionner un vous-même selon vos propre goûts. Tout comme avec les cartes, ne lésinez pas sur la qualité du matériel employé.

4. LA COULEUR

3. Petite Histoire des Cartes à Jouer

On considère généralement le vert comme la couleur la plus reposante et la plus neutre, ce qui explique que la plupart des tapis de cartes traditionnels sont verts. Mais, étant donné que je travaille surtout avec des cartes à dos rouges, j'ai choisi pour le dessus de ma table un velours bleu nuit très profond. Le noir s'harmonise également très bien avec des cartes rouges, ainsi qu'avec tout les accessoires en métal brillant comme les pièces de monnaie ou les gobelets - avec lesquels vous aurez peut-être aussi à travailler. On pourrait également envisager un fouge foncé et, pourquoi pas, un jaune moutarde. Dans ce domaine encore plus que tout les autres, c'est avant tout une question de goût; cependant, quelle que soit la couleur que vous choisirez pour votre tapis, évitez les teintes criardes et les tons trop vifs qui choquent et irritent les yeux des spectateurs.

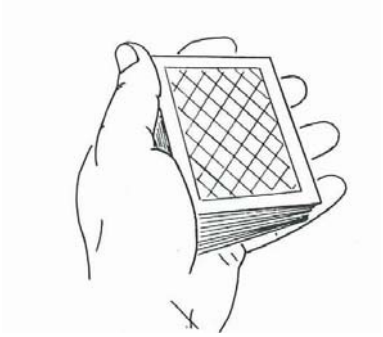
"Sans fondements, l'homme est semblable à un navire sans gouvernail et sans boussole, poussé de-ci de-là, au grès du vent." (Samuel Smiles)

Chapitre 1 LES TECHNIQUES DE BASE

Ce chapitre doit être étudié en priorité avant tout les autres, puisque de la maîtrise des techniques fondamentales qui y sont décrites dépendent les progrès ultérieurs que vous ferez. Il y sera constamment fait référence tout au long du cours. Par conséquent, apprenez-les: vote travail ultérieur en sera facilité d'autant.

A. La tenue de la donne

Cette tenue est la plus élémentaire et la plus "normale" de toutes les positions dans lesquelles un jeu peut être tenu. Comme son nom l'indique, c'est ainsi que les cartes sont tenues dans une main pendant que l'autre les distribue; mais également la position dans laquelle elles se trouvent lorsque le jeu est tenu simplement, sans raison particulière. Étudiez soigneusement l'illustration , en veillant tout particulièrement à la position des doigts: chacun d'eux à un rôle précis à jouer dans certaines techniques.

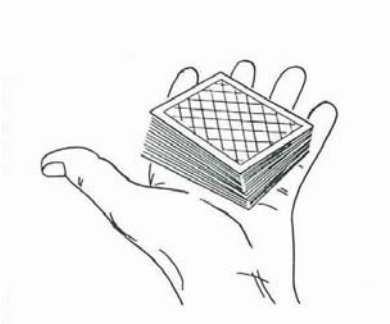


L'index, replié sur la petite tranche supérieure des cartes, empêche celle-ci de glisser vers l'avant. Le jeu se trouve au-dessus de la paume de la main, et les doigts ne l'enserrent pas. L'arête inférieure de la grande tranche droite du jeu repose sur l'articulation de la dernière phalange du majeur, de l'annulaire et du petit doigt gauches. Il s'ensuit que seule la dernière phalange de ces doigts entre en contact avec l'épaisseur du jeu. L'arête de la petite tranche inférieure du jeu passe à la fois sur la deuxième et la troisième articulation de l'index. Le coin inférieur gauche du jeu s'appuie contre le thénar. Quand au pouce, celui-ci peut soit reposer le long de la grande tranche gauche du jeu, soit sur la carte supérieure. Les tranches du jeu sont biseautées et épousent la morphologie de la main.

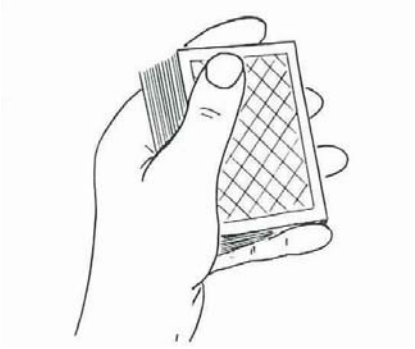


Cette illustration montre ce que j'appellerai la tenue "ouverte" de la position de la donne: le pouce, entièrement déplié vers la gauche, et les doigts dépliés vers la droite, permettent

aux spectateurs de constater l'innocence du jeu pour ainsi dire abandonné dans la main. Celle-ci est détendue et semble livrer le jeu aux regards. Cette tenue est à adopter chaque fois que c'est possible: les spectateurs se rappelleront que vous avez à peine manié les cartes.



Dans cette version, que nous appellerons la tenue "fermée", le petit doigt empêche les cartes de glisser vers l'arrière, et le jeu est ainsi maintenu fermement comme dans un carcan. Cette tenue, indispensable pour l'exécution de certaines techniques, ne doit être pris qu'à partir des deux tenues précédentes.



Points importants

1. Quelle pression exercer sur le jeu? Imaginez que le jeu est un oiseau et tenez-le suffisamment fort pour qu'il ne puisse pas s'envoler, mais pas trop fort, de peur de l'écraser.

2. Pour obtenir un biseautage régulier du jeu, le pouce gauche lisse doucement la grande tranche gauche des cartes de bas en haut.

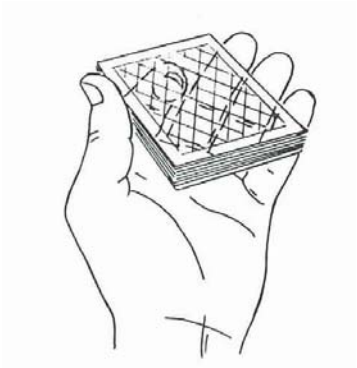
3. Ne dites pas: "Bof, je connais: ce n'est pas la première fois que je tiens des cartes en main." Avez-vous toujours fait attention à la position de l'index? C'est un peu comme la quatrième corde du violon: si on l'oublie, adieu la symphonie! N'oubliez jamais l'index!

4. Cette tenue peut être modifiée pour permettre l'exécution de certaines techniques au moment opportun.

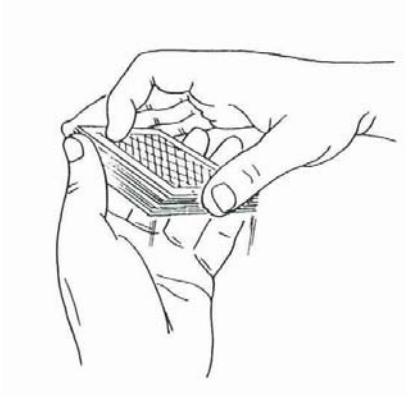
B. La tenue surélevée

C'est ainsi que le jeu doit être tenu chaque fois que vous voulez que les spectateurs le voient le plus nettement possible. Sa position surélevée dans la main attire l'attention du spectateur et l'incite à lui accorder un intérêt particulier. Par conséquent, cette tenue n'est à adopter que lorsque rien ne s'y oppose. Dans la mesure où le jeu est plus éloigné de la paume et tenu du bout des doigts seulement, il semble impossible qu'il puisse être manipulé de quelque manière que ce soit. Tout ces éléments contribuent à donner l'impression d'une absence totale d'artifice.

Le jeu est tenu dans la main gauche comme le montre l'illustration. L'index est replié sous le jeu, et l'ongle de ce doigt est en contact avec la face inférieure du jeu. En fait, le poids entier du jeu repose sur l'index. Les autre doigts ne supportent le jeu que très légèrement. Même dans cette position surélevée, l'index peut se mettre sur la petite tranche supérieure du jeu.

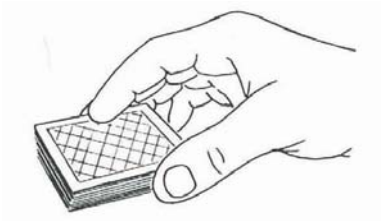


Pour parvenir à cette position, procédez ainsi: tenez le jeu en mai gauche dans la position de la donne. La main droite le saisit comme si elle allait le couper, ce qui permet à l'index gauche de se replier sous le jeu. La main droite soulève le côté gauche du jeu sur la côté gauche du jeu sur la longueur du pouce, l'épaisseur du jeu glissant le long de la surface interne de celui-ci pour s'arrêter à la pulpe. Le côté droit du jeu, quant à lui, ne bouge pas, et fait office de charnière. Le jeu se retrouve ainsi en position surélevée. Il est également possible de parvenir à celle-ci sans aide de la main droite.



C. La *tenue* de la coupe

Cette tenue du jeu par la main droite est utilisée pour exécuter une coupe ou, tout simplement, lorsque la main droite prend le jeu sur la table ou dans la main gauche. L'illustration montre la tenue ouverte du jeu; celui-ci est pris entre le pouce et le majeur; l'annulaire et l'auriculaire sont à côté, légèrement pliés. La dernière phalange de l'index est repliée, et l'extrémité de celui-ci est en contact avec la carte supérieure du jeu.



Cette illustration montre la tenue fermé du jeu: cette fois-ci, le jeu est tenu entre le pouce d'un côté, et le majeur, l'annulaire et l'auriculaire de l'autre. L'annulaire est en contact avec le coin supérieur droit du jeu. Comme dans la tenue ouverte, la dernière phalange de l'index est repliée sur le jeu, et son extrémité touche la carte supérieure, pour ainsi dire à la bordure blanche. Le pouce est presque parallèle à la surface supérieure du jeu. L'illustration représente une vue de face.



Points importants

1. Une faute couramment commise consiste à tenir le jeu avec les doigts presque perpendiculaires aux cartes. Étudiez attentivement l'illustration: le pouce et la petite tranche inférieure du jeu font entre eux un angle de 30° environ. La situation est la même sur la petite tranche supérieure, avec les autres doigts. Cette position des doigts est la même, qu'il s'agisse de la tenue ouverte ou fermé, on peut voir - à cause de l'angle formé par le jeu et les doigts - que le coin supérieur droit du jeu est en contact avec la phalange médiane du petit doigt et la première phalange de l'annulaire. Si vous biseautez le jeu un peu vers la droite, les coins supérieurs droits des cartes supérieures viendront naturellement se nicher dans l'espace interdigital de l'annulaire et du petit doigt.

2. La tenue "ouverte" est ainsi appelée parce qu'elle permet une visibilité maximale du jeu. L'avantage de la tenue "fermée" est qu'elle cache complètement la petite tranche supérieure du jeu, ce qui empêche les spectateurs d'en apprécier l'épaisseur. Cette tenue est souvent utilisée lorsque l'on tient d'avantage ou moins de cartes qu'on veut le faire croire.

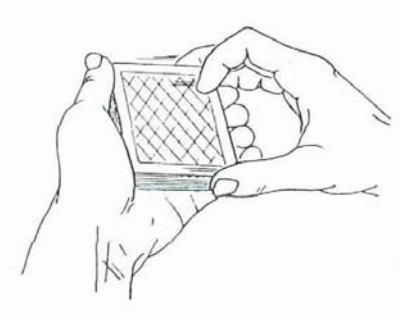
D. L'égalisation du jeu

Cette technique sera souvent mentionner dan se cours. Afin que nous soyons bien d'accord de quoi il s'agit, je vais en donner une description très précise. Lorsque vous égaliserez le jeu tenue en main, faites-le toujours de la manière qui va vous être expliquée: c'est la plus naturelle. Plus tard, cette même technique d'égalisation sera utilisée en conjonction avec un certain nombre d'artifices: brisure, carte en saillie, paquet décalé, indispensables pour la mise en oeuvre de certaines techniques avancées.

Amener le jeu dans la position de la donne surélevée, comme il vient d'être décrit. La main droite continue à tenir le jeu dans la position de la coupe; c'est elle qui, au cours de la première phase d'égalisation, contrôle les cartes. Les doigts de la main gauche lissent alors les grandes tranches du jeu, d'abord vers l'avant, puis vers l'arrière. Ce lissage des grandes tranches du jeu peut être repéré deux ou trois fois. Au cours de celui-ci, le pouce gauche va et vient entre le coin supérieur gauche et le coin inférieur gauche des cartes.



Sans que le jeu change de position, la main gauche en prend maintenant le contrôle. Ce transfert n'est pas perceptible, évidemment, puisqu'il ne concerne que les points d'appui. Les doigts de la main droite glissent de la gauche vers la droite, le long des petites tranches du jeu. Vous avez ainsi égalisé les cartes le long de leurs granges tranches ainsi que le long de leurs petites tranches. Remettez-les dans la position normale de la donne.



E. L'égalisation du jeu avec retournement

Cette technique, comme la précédente, sert à égaliser les cartes tenues en main. Elle est également utilisée en conjonction avec le nombreuses manœuvres secrètes comme la carte à l'œil, le saut-de-coupe, le contrôle à la carte en saillie, etc.

Chapitre 1

Le jeu est tenu faces en bas en main gauche dans la position normale de la donne. La main droite s'en saisit dans la tenue de la coupe et l'amène en position surélevée. L'index gauche se replie sous le jeu: l'ongle de l'index est en contact avec la face inférieure du jeu.



La main droite commence à retourner le jeu dans le sens des aiguilles d'une montre. La face inférieure du jeu pivote sur l'ongle de l'index. Simultanément, la main gauche se retourne dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Après que le jeu a ainsi été tourné de 90° environ, le pouce gauche se retrouve sur ce qui était originellement la grande tranche droite du jeu, et les majeur annulaire et auriculaire gauches se retrouvent sur ce qui était originellement sa grande tranche gauche. A ce moment-là, le jeu se trouve dans une fraction de seconde.



Les doigts de la main gauche reprennent le contrôle du jeu et continuent de le retourner dans le sens horaire. Les cartes se retrouvent ainsi en position surélevées avant d'être remise dans la position normale de la donne. Pendant cette égalisation, le jeu à été tourné de 180°.



F. La coupe complète

Le jeu est tenu en main gauche dans la position de la donne. la main droite prend le jeu par au-dessus, dans la tenue de la coupe, et en prélève à peu près la moitié supérieure pour la poser sur la table. Cela fait, la main droite revient vers les cartes restées en main gauche, les saisit et les pose sur les carte qui se trouvent sur la table. Aussitôt que la main a posé la deuxième portion du jeu sur la première, elle reprend le jeu ainsi reconstitué et le transfère en main gauche, où il est égalisé.

Au lieu de déposer les deux portions du jeu sur la table, laissez-les tomber sur celle-ci d'une hauteur de quelque millimètres: c'est à la fois plus élégant et cela semble empêcher toute possibilité de manipulation.

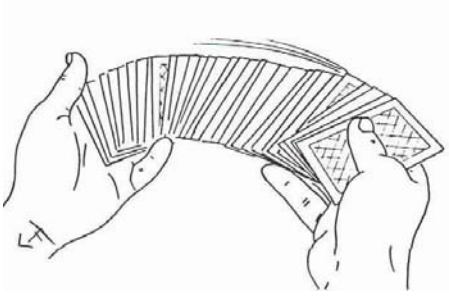
G. L'étalement des cartes entre les mains

Cette technique sera utilisée à tout bout de champs avec les cartes faces en haut aussi bien que faces en bas. Vous aurez peut-être le sentiment, une fois de plus, que cette manœuvre n'a plus de secrets pour vous, qui avez maintes fois faire choisir une carte en étalant les cartes de cette manière. Pourtant, j'aimerais que vous fassiez particulièrement attention à la position des doigts et à la manière dont les cartes sont poussées d'une main dans l'autre. Cette technique est utilisée pour le forçage classique, le contrôle sous l'étalement, ainsi que pour d'autres manœuvres.

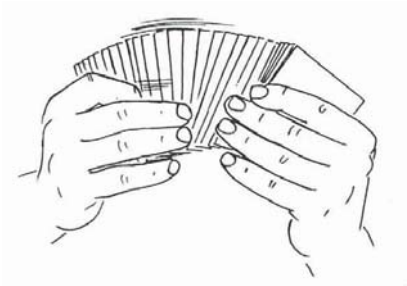
Le jeu est tenu en main gauche dans la position fermé de la donne. Inclinez-le vers vous d'une trentaine de degrés, la petite tranche inférieure des cartes reposant sur la tranche interne du petit doigt. Le pouce gauche commence à étaler les cartes supérieures du jeu vers la droite, où la main droite est prête à les accueillir. Le petit doigt de celle-ci sert également de reposoir à la petite tranche inférieure des cartes. Les deux mains sont ainsi dans des positions symétriques. L'index gauche se met à côté du majeur gauche sur la tranche droite des cartes.



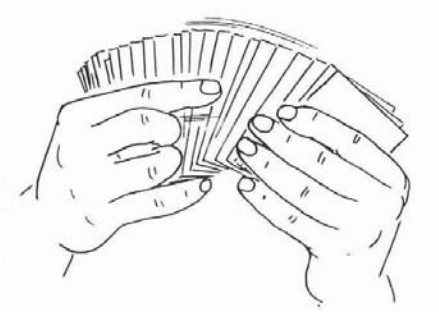
La main droite prend la grande tranche droite des cartes supérieures dans la fourche du pouce et se déplace vers la droite pendant que le pouce gauche continue à écarter les cartes suivantes vers la droite.



Sous l'étalement ainsi formé , les index, majeur et annulaire de la main droite aident à maintenir celui-ci stable. L'index forme une unité, le majeur et l'annulaire une autre. Dans cette illustration, qui représente une vue du dessous, on peut voir l'index replié, qui vient de "tirer" quelques cartes vers la droite, ainsi que les majeur et annulaire dépliés.



Ici au contraire, c'est l'index qui est déplié, et les majeur et annulaire - qui viennent de tirer les cartes vers la droite - qui sont repliés. L'index s'apprête à s'occuper du groupe de cartes suivant. On peut se représenter les doigts de la main droite comme les jambes d'un petit bonhomme qui court sous l'étalement. Les mains peuvent s'écarter et se rapprocher l'une de l'autre comme si vous jouiez de l'accordéon, ou bien rester parfaitement immobiles l'une par rapport à l'autre.



Points importants

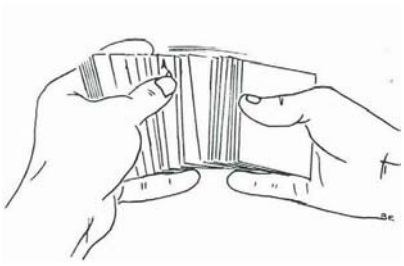
1. Le mouvement “fluide” des cartes d’une main dans l’autre est obtenu par la coordination des mouvements du pouce gauche, qui pousse les cartes, et de ceux des index, majeur et annulaire droits qui tirent et “conduisent” les cartes.

2. Lorsqu’on voit l’étalement du dessus, on a l’impression que les cartes forment une espèce de “tapis roulant”. Pour le spectateur, c’est à la fois agréable et même déjà un peu “magique”.

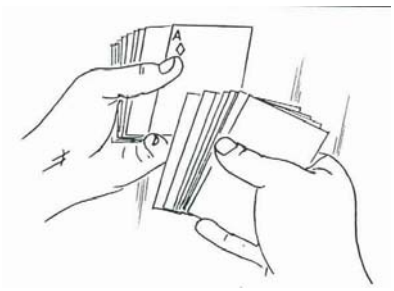
3. Les petits doigts des deux mains jouent un rôle essentiel: non seulement ils donnent à l’étalement sa stabilité, mais ils permettent également d’étirer celui-ci bien plus qu’on ne pourrait le faire sans eux.

H. Retirer des cartes pendant l'étalement du jeu en mains

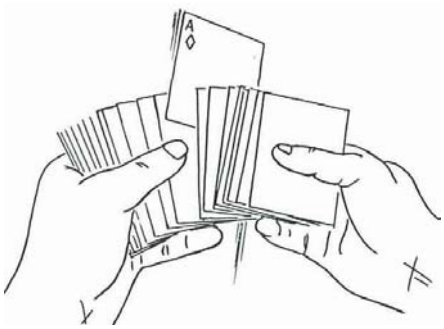
Supposons que vous soyez à la recherche des quatre As, et que ceux-ci soient régulièrement espacés dans le jeu. Commencez à étaler les cartes entre les mains, faces en haut, comme il a été expliqué plus haut. Dès que vous apercevrez le premier As, le pouce gauche se pose sur sa grande tranche gauche.



La main droite se déplace alors vers le bas avec les cartes qu'elle tient, de manière à permettre à l'index droit de se poser sur le coin inférieur droit de l'As (sur le dos de celui-ci), et de l'appuyer contre le dos du paquet en main droite.

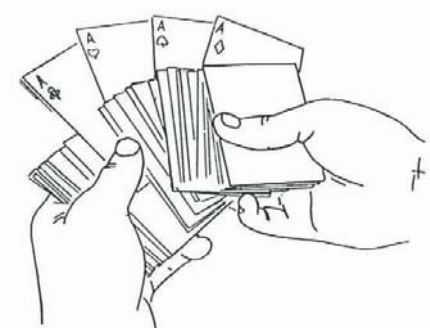


Dès que l'As est maintenu en place derrière le paquet en main droite à l'aide de l'index, la main droite se déplace à nouveau vers le haut de manière à ce que les cartes de la main droite se retrouvent au même niveau. L'As se retrouve ainsi décalé de la petite tranche supérieure du jeu sur les trois quarts environ de sa longueur.



Continuez à étaler les cartes d'une main dans l'autre jusqu'à ce que vous parveniez au deuxième As, que vous décalez vers le haut exactement de la même manière que le premier. Recommencez avec les deux As restants, et vous vous retrouverez dans la position illustrée ci-contre.

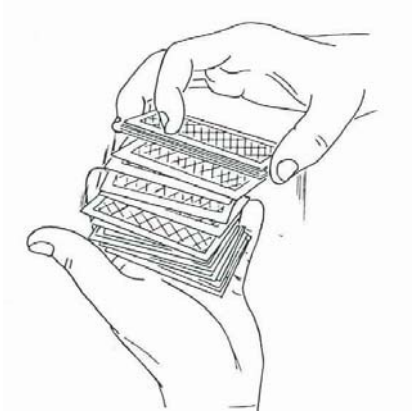
La suite des opérations dépend de ce que vous comptez faire des cartes que vous avez décalées. J'en parlerai dans la description des tours.



I. Le lâcher de petits groupes de cartes du dessous du jeu

Cette technique a de multiples applications. Elle peut servir aussi bien à choisir une carte qu'à montrer ostensiblement qu'il vous est impossible d'avoir le moindre contrôle les cartes. Elle peut également être utilisée comme une simple fioriture.

Le jeu est en main gauche, dans la tenue fermée de la donne. La main droite le prend dans la tenue de la coupe, le soulève à une dizaine de centimètres au-dessus de la paume de la main gauche, puis le redescend à la hauteur de celle-ci. Pendant ce mouvement, la main droite laisse s'échapper les cartes individuellement ou par tout petits groupes de la face du jeu dans la main gauche. Les cartes, en tombant, produisent un bruit identique à celui de la cascade ou du rayonnement, mais en plus doux. En outre, cette fioriture est d'exécution plus aisée tout en étant tout aussi agréable à regarder. Elle commence au moment où la main droite soulève les cartes et se poursuit pendant le mouvement descendant, l'index droit aidant à la manœuvre en appuyant légèrement sur le dessus du jeu.



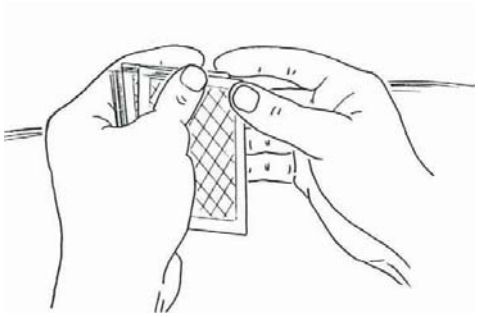
J. La donne des cartes

Donner les cartes est une opération si banale et si élémentaire que vous vous demandez peut-être en quoi elle peut faire l'objet d'une analyse. Eh bien, tout simplement parce qu'il existe une bonne manière de donner les cartes, et une mauvaise; au début, peu importe que l'on utilise l'une ou l'autre ; mais, dès que l'on entre dans des techniques plus subtiles, les positions précises des doigts jouent un rôle crucial - comme toujours. Nous allons voir ici deux méthode pour donner les cartes, à partir desquelles toutes les autres variantes découlent.

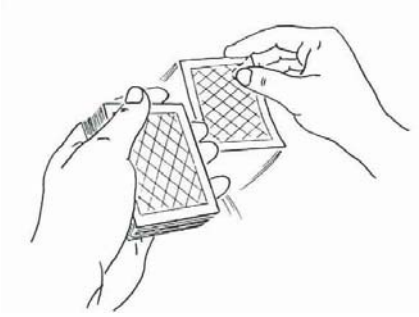
K. La donne faces en bas

Il s'agit de la manière la plus commune de distribuer les cartes, c'est-à-dire en les donnant faces en bas.

Le jeu est tenu en main gauche dans la position de la donne. Le pouce gauche décale la carte supérieure vers la droite. La main droite la saisit comme le montre l'illustration, c'est-à-dire entre l'index et le majeur sur le dos, et le pouce sur la face.



La main droite se déplace vers la droite et vers l'avant, en diagonale, en entraînant la carte qu'elle pose sur la table. L'illustration ci-contre, où la carte distribuée est transparente, permet de voir la position du majeur droit sous la carte.



Points importants

1. L'angle formé par le jeu par rapport à l'horizontale varie entre 20° (position de repos) et 45° (position de la donne).

2. Pendant que la main droite se dirige vers la main gauche pour se saisir de la carte, la main gauche pivote vers la droite en prenant appui sur la première articulation du petit doigt, pour revenir

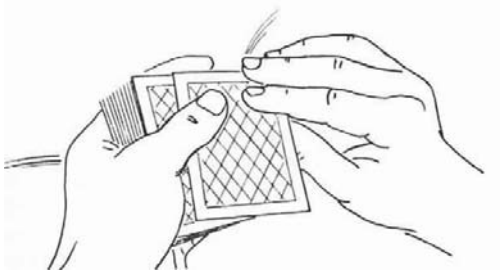
ensuite à son point de départ. Ce mouvement, parfaitement naturel, qui se poursuit pendant toute la durée de la donne, facilite la prise de la carte par la main droite.

3. Lorsque vous posez la carte sur la table avec la main droite, ne la faites pas “claquer” - au contraire: déposez-la en douceur. Le seul bruit, audible, c’est celui que font les cartes lorsqu’elles glissent sur le dessus du jeu.

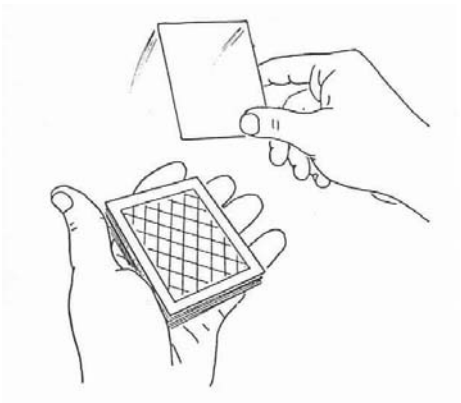
L. La donne des cartes avec retournement faces en haut

Contrairement à la donne qui vient d’être décrite, au cours de celle-ci, les cartes sont en même temps retournées faces en haut.

Le jeu est tenu en main gauche dans la position normale de la donne. La main repose sur la table. La main droite s'approche de la gauche en même temps que le pouce gauche pousse la carte supérieure du jeu légèrement à droite. La main droite saisit cette carte entre le pouce sur le dos et le majeur sur la face - plus précisément, le coin-index. Le majeur se met dans l'espace entre l'index et le majeur gauches, et contacte la carte avec la face latérale de la dernière phalange plutôt qu'avec la pulpe de celle-ci.

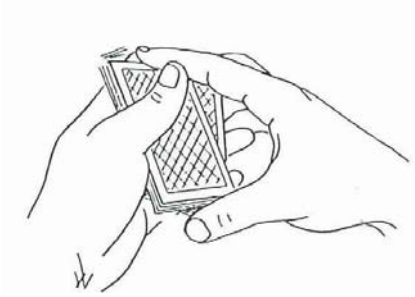


Le pouce droit appuie de bas en haut alors que les autres doigts appuient en haut en bas, ce qui a pour conséquence de retourner la carte face en haut en même temps qu'elle est distribuée sur la table.

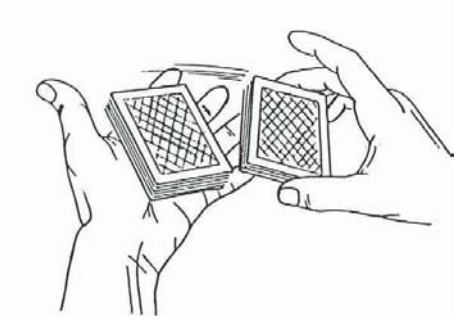


M. La coupe-pivot

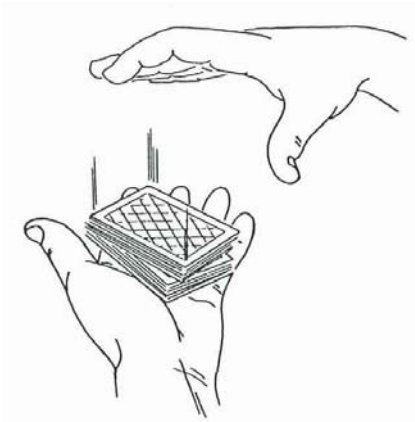
Le jeu est tenu en main gauche dans la position de la donne. La main droite vient le prendre par-dessus en position de coupe. La dernière phalange de l'index droit se met directement sur la petite tranche supérieure du jeu, l'index gauche s'écartant pour laisser la place aux doigts droits. L'index droit soulève à peu près la moitié supérieure du jeu par sa petite tranche supérieure. Cette coupe a lieu en diagonale, vers la gauche. Vous éviterez ainsi au coin supérieure droit du jeu de buter contre le majeur droit. Le coin supérieur gauche du jeu est pris dans la fourche du pouce gauche.



La main gauche, avec la moitié supérieure du jeu ainsi coincée dans la fourche du pouce, se déplace vers la gauche.



Le pouce gauche s'écarte, les autres doigts se déplient, et la main gauche, complétant ainsi la coupe. La portion en main gauche, ou bien elle peut être posée sur celle en main gauche, ou bien elle peut être laissée tomber d'une hauteur de quelques centimètres sur celle-ci.



Points importants

1. Rappelez-vous de tenir le jeu en position ouverte, afin d'éviter que le coin supérieur droit des cartes ne viennent buter contre le majeur droit au cours de la première phase de la coupe.

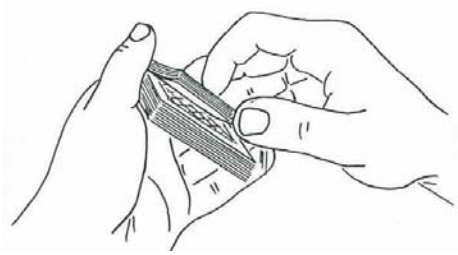
2. L'index de la main droite effectue la coupe en diagonale vers la gauche, afin que la moitié supérieure puisse se libérer sans problème de la main gauche.

N. La Brisure

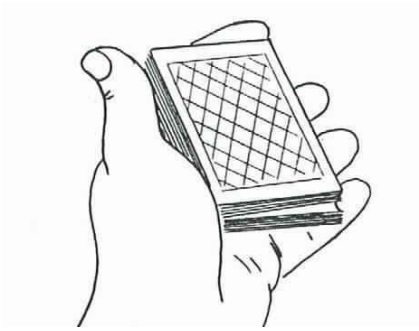
La brisure consiste à garder une séparation entre les deux ou plusieurs groupes de cartes à l'aide d'un ou de plusieurs doigts ou de toute autre partie de la main. Selon leur fonction, on distingue plusieurs types de brisures; chacune d'elles est maintenue par une partie bien déterminée de la main.

O. La brisure au petit doigt

Le jeu est tenu en main gauche dans la position surélevée de la donne. La main droite s'approche et, avec l'aide du pouce gauche sur la petite tranche inférieure du jeu, soulève approximativement la moitié supérieure du jeu. La pulpe de la dernière phalange du petit doigt dépasse de la grande tranche droite de la moitié inférieure du jeu.

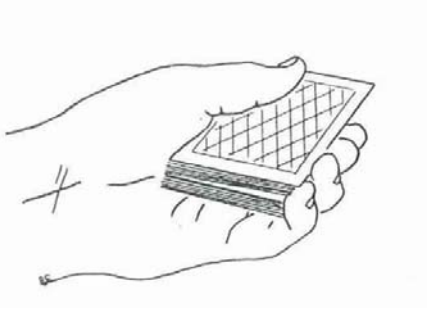


Le pouce lâche la moitié supérieure qu'il avait soulevée, qui retombe donc sur l moitié inférieure. Pas tout à fait cependant, car une partie de la chair de la pulpe de la dernière phalange du petit doigt s'est mise entre les deux portions du jeu au coin inférieur droit de celui-ci. Laissez retomber le jeu dans la position normale de la donne. Nous appellerons cette situation "la brisure au petit doigt", et les opérations qui permettent d'y aboutir et d'y rester sont décrites par les expressions "obtenir" et "maintenir une brisure au petit doigt".



Chapitre 1

Apparemment, le jeu est égalisé. Afin que l'on ne puisse pas voir la brisure dans l'épaisseur droite du jeu, penchez celui-ci vers le plateau de la table, de manière à ce que la tranche droite soit plus basse que la gauche. Vous pouvez déplacer les majeur, annulaire et auriculaire pour qu'ils soient côte à côte sur la grande tranche droite du jeu. D'autre part, seule une petite partie de la chair de la pulpe du petit doigt est coincée entre les deux portions du jeu, et avec une pression assez légère, afin que la séparation ne soit pas répercuter le long de la petite tranche supérieure ni de la grande tranche gauche du jeu. Dans le même but, le pouce gauche appuie sur le dessus du jeu, qui est ainsi maintenu entre la pression exercée la pulpe du pouce et celle de la dernière phalange de l'index. Représentez-vous ces deux points de pression comme une vis, enfoncée verticalement dans le jeu pour empêcher les deux portions de se séparer.



Points importants

1. En étudiant les illustrations, faites particulièrement attention à la dernière phalange du petit doigt, qui dépasse de l'épaisseur de la portion inférieure du jeu sur presque la moitié de sa longueur. Cette position, ainsi que la proximité des index, majeur et annulaire, rendent la brisure absolument indétectable.

2. Quelle doit être la taille de la brisure? Dans les illustrations, elle a été exagérée à dessein pour des besoins de clarté. . Lorsque vous vous serez familiarisé avec cette technique, la brisure aura au environ 4 millimètres de hauteur. Bien sûr, il faut également tenir compte de l'importance de la chair qui forme la pulpe de la dernière phalange de votre petit doigt. Il s'ensuit que la brisure peut varier, et être supérieure ou inférieure aux 4 millimètres de la taille moyenne.

3. Entraînez-vous également à maintenir une brisure sous les cartes supérieure, puis sous les cartes inférieures du jeu. En effet, cette occurrence sera aussi fréquente que celle où vous aurez besoin d'une brisure au milieu du jeu. Un point capital est que, quel que soit le cas dans lequel vous vous trouverez, les cartes qui sont au-dessus de la brisure restent parfaitement horizontales. Il faut éviter, lorsque la brisure est maintenue sous la seule carte supérieure du jeu, que le coin inférieur droit de celle-ci ne remonte vers le haut, à la manière d'un tremplin, ce qui serait le plus sûr moyen de vous trahir en attirant l'attention du spectateur.

4. De devant, c'est-à-dire dans l'épaisseur de la petite tranche du jeu, on ne doit pas voir qu'il y a une séparation dans le jeu. Cela arrive souvent avec un jeu neuf, et plus particulièrement avec des cartes plastifiées. Pour éviter cela, le jeu doit être maintenu fermement, mais avec une main décontractée. Dans ce cas, il est préférable que le pouce gauche vienne se poser sur le dessus du jeu et exerce une pression ni trop forte ni trop douce sur le jeu: représentez-vous à nouveau celui-ci comme un oiseau, que vous devez tenir assez fermement pour qu'il ne s'envole pas, mais aussi assez doucement pour ne pas l'écraser.

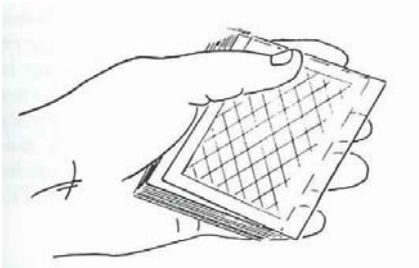
5. Voici comment vous entraîner pour maintenir une brisure dans le jeu: tenez celui-ci en main gauche, dans la position normale de la donne. La main droite soulève environ la moitié supérieure du jeu. Cette fois-ci, les deux portions du jeu sont vraiment séparées l'une de l'autre. Reposez la portion supérieure sur la portion inférieure, mais en gardant une brisure entre les deux paquet avec le petit doigt gauche. Égalisez le jeu de manière à ce qu'il ne subsiste plus de séparation apparente entre les deux paquets, tout en maintenant la brisure. Soulevez l'ensemble des cartes au-dessus de la brisure, et recommencez. Vous apprendrez ainsi à obtenir une brisure, à la maintenir, et à couper à celle-ci.

P. L'obtention d'une brisure sous la carte supérieure. Méthode à deux mains

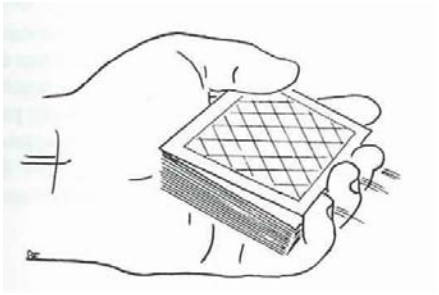
Pour obtenir une brisure sous la carte supérieure ou sous les quelques cartes supérieures du jeu, la procédure est fondamentalement la même que celle qui vient d'être décrite pour la moitié du jeu. cependant, il existe une différence cruciale par rapport à celle-ci, à savoir que le pouce de la main droite ne soulève pas la carte pour obtenir la brisure; c'est, au contraire, le jeu qui est abaissé sous celle-ci, ce qui permet à la carte supérieure de rester parfaitement immobile.

Q. L'obtention d'une brisure sous la carte supérieure. Méthode à une main

Le jeu est tenu en main gauche dans la position normale de la donne; la main gauche biseaute les cartes vers la droite, grâce notamment au thénar. Simultanément, le pouce gauche décale la carte supérieure vers la droite, sur la largeur de la bordure blanche uniquement. Vous sentirez automatiquement la grande tranche droite de la carte glisser sur la pulpe de la dernière phalange de l'annulaire. Il se peut, en fonction de la morphologie de votre main, que cette tranche effleure déjà le majeur.



Dès que vous sentez la grande tranche droite de la carte supérieure effleurer votre annulaire ou majeur droit, remettez les cartes à égalité en repliant les doigts, le pouce tirant automatiquement la carte supérieure à nouveau vers lui. Au cours de ce mouvement, la pulpe de la dernière phalange de l'annulaire suit, en exerçant une très légère pression de bas en haut sur elle, la grande tranche droite de la carte supérieure, qui est ainsi séparée du restant des cartes par trois ou quatre millimètres. Il ne reste plus au petit doigt qu'à reprendre cette séparation et à la maintenir, ce qui est chose facile: et voilà la brisure formée!



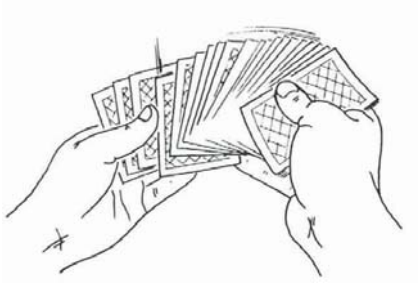
Points importants

1.Le mouvement qui consiste à biseauter le jeu puis à égaliser celui-ci doit être exécuté d'une manière fluide, sans temps d'arrêt, et d'une main décontractée. Il doit être à peine perceptibles, et peut être couvert soit par un geste simultané des deux mains, soit de la main droite seulement.

2. Veillez tout particulièrement à ce que la séparation ne soit pas visible dans l'épaisseur de la petite tranche supérieure du jeu, et que la carte supérieure reste parfaitement horizontale. Comme je l'ai dit plus haut, nombreux sont les cartomanes avertis chez qui la présence d'un brisure sous la carte supérieure est trahi par le fait par le fait que le coin inférieur droit de cette dernière remonte à la manière d'un petit tremplin de ski.

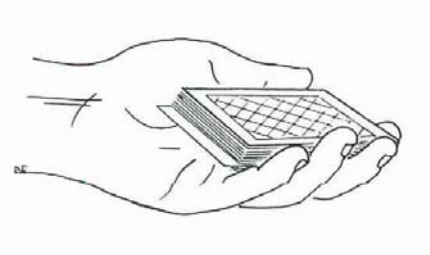
R. L'obtention d'une brisure au petit doigt au-dessus de plusieurs cartes

Supposons que vous vouliez obtenir une brisure au-dessus des trois cartes inférieures du jeu (comme par exemple pour le tour: "Le spectateur coupe sur les As", décrit plus loin). Étalez le jeu entre vos mains, jusqu'à ce que vous soyez en mesure de compter à l'œil les cartes inférieures du jeu. La pulpe de la dernière phalange de l'annulaire et le petit doigt se met alors sur la face de la carte qui se trouve en quatrième position à partir du dessous du jeu, et la décale de un ou deux centimètres vers le bas, de manière à ce qu'elle dépasse de la petite tranche inférieure de l'étalement comme le montre l'illustration.

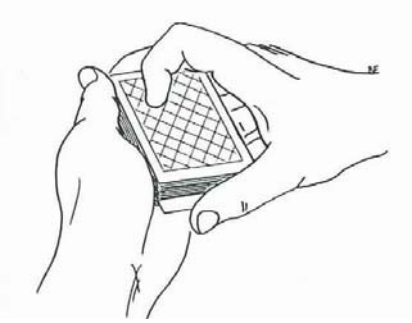


Chapitre 1

Rassemblez les cartes en main gauche, et reprenez le jeu dans la position normale de la donne, mais en laissant la carte que vous avez décalée dépasser de la petite tranche inférieure du jeu. Pour des besoins de clarté, la portion de la carte qui dépasse dans l'illustration ci-contre a été exagérée. Si la carte décalée n'est pas nettement visible, donnez petite secousse au jeu vers l'avant avec un mouvement sec du poignet, afin que les cartes viennent buter contre l'index gauche.



La main droite prend alors les cartes en main gauche, par au-dessus dans la tenue de la coupe, pour les égaliser et les mettre en position surélevée. La pulpe du pouce droit se poser sur la petite tranche inférieure de la carte décalée.



Le pouce droit enfonce maintenant cette carte dans le jeu, tout en exerçant une légère pression sur elle de bas en haut. Cette manœuvre a lieu pendant que la main droite met le jeu en position surélevée. Il se forme ainsi une brisure qui, aussitôt que le jeu se trouve en position surélevée, est reprise par le petit doigt gauche. Les cartes peuvent être maintenant égalisées - apparemment. Le majeur de la main peut lisser en douceur l'épaisseur de la petite tranche supérieure du jeu, avant de remettre celui-ci dans la position normale de la donne. Le petit mouvement exécuté pour obtenir la brisure est entièrement dissimulé par le mouvement plus ample d'égalisation du jeu.



Points importants

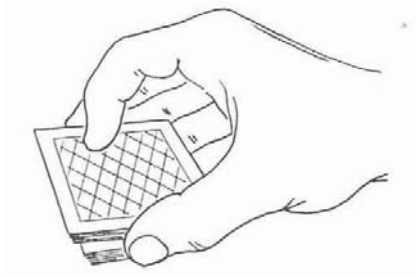
1. Entraînez-vous à égaliser le jeu tenu du bout des doigts en position surélevée tout en y maintenant une brisure. Vous pourrez utiliser cette technique pour ainsi dire chaque fois que vous aurez une brisure maintenue par le petit doigt.

2. Avec une procédure à peine modifiée, vous pouvez obtenir une brisure sous n'importe qu'elle carte du jeu. Cela est également valable lorsque le jeu est étalé faces en haut et que vous voulez obtenir une brisure au-dessus ou en dessous d'une carte déterminée.

S. La brisure au pouce

Cette technique consiste surtout, pour le pouce, à reprendre une brisure jusque-là maintenue par le petit doigt. Cependant, le pouce peut également obtenir lui-même directement une brisure en effeuillant la petite tranche inférieure des cartes de bas en haut pour s'arrêter à un endroit déterminé et y maintenir une séparation entre les deux portions du jeu. La reprise de la brisure du petit doigt par le pouce droit permet une plus grande liberté dans le maniement du jeu.

Tenez le jeu en main gauche dans la position normale de la donne, le petit doigt maintenant une brisure au milieu du jeu. La main droite saisit le jeu par au-dessus dans la tenue de la coupe, ce qui permet au pouce de se poser contre la séparation entre les deux paquets sur la petite tranche inférieure des cartes. A ce moment-là, la main gauche s'écarte, et seule la main droite continue de tenir le jeu dans la position de la coupe, le pouce ayant relayé le petit doigt. La brisure a ainsi été transférée du petit doigt au pouce.



Points importants

1. La légère pression exercée par l'extrémité de l'index droit sur le dessus du jeu réduit au maximum la poche d'air qui se trouve entre deux portions de jeu.

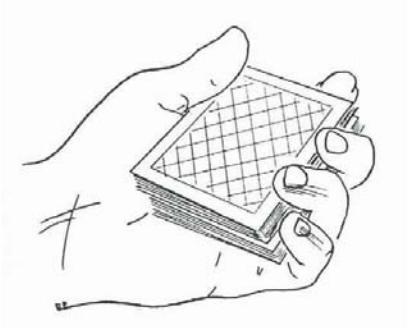
2. Le pouce de la main droite doit pouvoir maintenir la brisure quelle que soit la tenue, ouverte ou fermée, du jeu par la main droite: si vous êtes complètement entouré par le public, vous adopterez la tenue fermée, et vous vous tournerez légèrement à gauche, de manière à ce que la séparation des deux paquet près du coin inférieur gauche des cartes ne soit pas visible.

3. Vous obtiendrez une "couverture" supplémentaire de cette brisure en biseautant l'épaisseur de la grande tranche du jeu de haut en bas vers la droite.

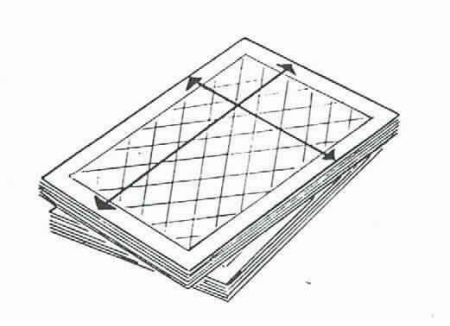
T. Le décalage

Le décalage remplit essentiellement la même fonction que la brisure ou la carte en saillie: il permet de repérer un endroit déterminé dans le jeu. On peut passer directement de la brisure au décalage, ce qui permet de poser le jeu sur la table.

Le jeu est tenu en main gauche dans la position normale de la donne. Le petit doigt maintient une brisure à peu près au milieu du jeu. La main droite prend celui-ci par au-dessus dans la position de la coupe et dissimule ainsi la formation du décalage, qui s'obtient de la manière suivante: repliez la dernière phalange du majeur et du petit doigt, ce qui a pour effet de décaler l'ensemble des cartes qui se trouvent au-dessus de la brisure vers la gauche par rapport à la portion inférieure du jeu. La brisure disparaît, et les doigts reprennent leur place normale le long de la tranche droite du jeu. Vous avez ainsi un décalage entre les deux portions du jeu.



Le jeu est contrôlé par le pouce et le majeur de la main droite. Le schéma ci-contre indique les points de pression qui permettent aux pouce et majeur de la main gauche ou droite d'exercer un contrôle sur les paquets décalés. Autrement dit, si les points de pression s'exercent ailleurs qu'aux extrémités des deux lignes qui se croisent à angle droit sur le schéma, le décalage disparaîtra. Vous pouvez poser le jeu sur la table, ou même le couper en petits paquets, sans perdre le décalage entre les deux portions, à condition de ne tenir le jeu qu'aux positions indiquées par les extrémités des flèches. Le décalage peut être converti en brisure aussitôt que le jeu est pris en main.



Points importants

1. Lorsque les paquets sont décalés, ils ne doivent pas rester parallèles l'un à l'autre, mais forment entre eux un angle de faible amplitude comme le montrent les illustrations. Cette disposition est la seule qui permette de tenir les paquets aussi bien par ses grandes tranches que par ses petites sans perdre le décalage.

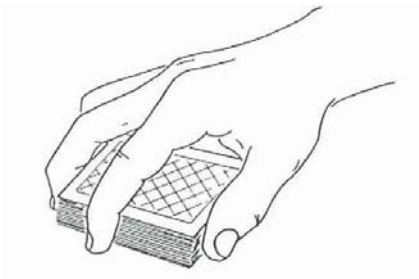
2. Le décalage peut également être obtenu d'une seule main, comme par exemple lorsque vous êtes debout et que votre main gauche pend le long de votre corps, ou bien pendant que vous détournez l'attention des spectateurs avec un mouvement de la main droite. Dans la plupart des cas cependant, cette dernière se trouve par-dessus le jeu, dans la tenue fermée de la coupe, de manière à dissimuler aux spectateurs le décalage des paquets dans l'épaisseur de la petite tranche supérieure des cartes.

3. Le meilleur moyen de cacher l'obtention d'un décalage consiste à faire semblant d'égaliser aussitôt que la main gauche à exécuté sa manœuvre. Pour ce faire, le jeu est provisoirement amené au bout des doigts comme il a été expliqué plus haut, puis redescendu dans la position normale de la donne.

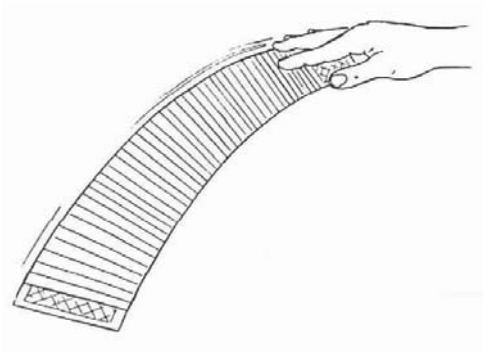
U. L'étalement sur table

Cette technique entre dans la catégorie des fioritures. Cependant, dans la mesure où elle est couramment utilisée, je la décris dans le chapitre des techniques de base. Vous serez peut-être étonné de l'impact qu'elle produit sur les spectateurs, qui s'imaginent qu'elle est bien plus difficile à maîtriser qu'elle ne l'est en réalité. Par conséquent, ne l'utilisez qu'avec parcimonie, comme si vous montriez quelque chose de rare et de difficile.

Le jeu est tenu en main gauche dans la position normale de la donne. La main droite le prend par au-dessus dans la tenue de la coupe et le pose sur la table sans le lâcher. La dernière phalange de l'index se met sur l'épaisseur de la grande tranche gauche du jeu.

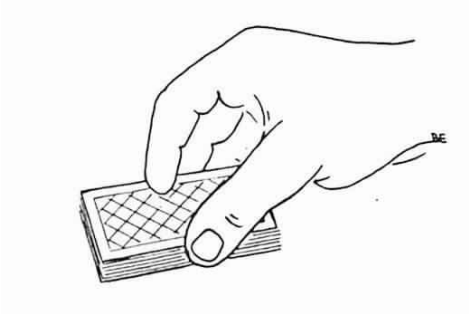


Déplacez la main de gauche à droite en entraînant les cartes grâce à une pression douce et régulière, de manière à ce que chacune d'elles soit visible. Le pouce et le majeur de la main servent de rails aux petites tranches des cartes. L'index se déplie au fur et à mesure que les cartes s'étalent sous sa pulpe pour former un ruban régulier sur la table.

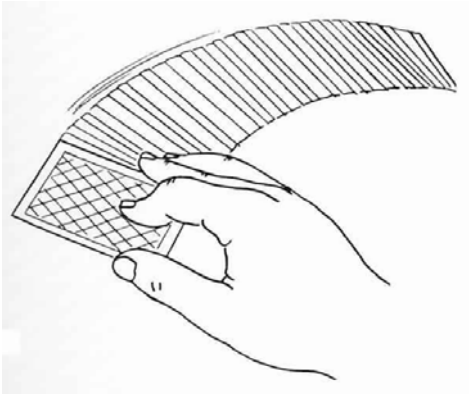


V. Variante

Le jeu est tenu en main gauche dans la position normale de la donne. La main droite le prend par au-dessus en le tenant comme le montre l'illustration ci-contre, c'est-à-dire par ses grandes tranches, et le pose sur la table.



Étalez les cartes dans un arc de cercle de droite à gauche, obtenant ainsi une courbe asymétrique du plus bel effet.



Points importants

1. C'est sur des tapis que vous obtiendrez les meilleurs résultats. Sur une surface lisse, vous aurez peut-être besoin d'immobiliser les premières cartes en provenance du dessous du jeu avec le pouce et le majeur de la main gauche, pendant que la main droite étale les cartes. De même, il vous faudra peut-être exercer une plus grande pression avec la main droite pour obtenir un ruban régulier.

2. Dans la variante, le ruban forme un léger arc de cercle, ce qui est plus agréable à l'œil qu'un étalement rectiligne de gauche à droite.

"Tout ce que tu peux faire ou rêve de faire, entreprends-le.

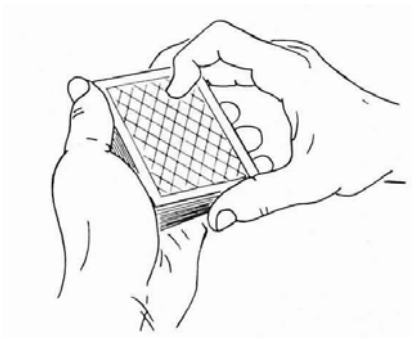
Il y a du génie, de la force de la magie dans la témérité."
(W.H. Murray)

Chapitre 2 LE MELANGE A LA FRANÇAISE

A. Le mélange à la française

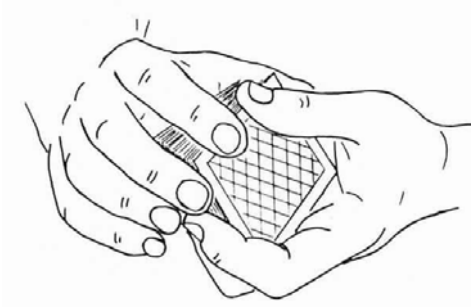
Le mélange à la française constitue l'une des technique fondamentale de la magie des cartes. Je sais que depuis que vous avez commencé à manier des cartes, vous mélangez le jeu de cette manière. Pourtant, force vous sera de reconnaître que la méthode de mélange qui va être expliquée est différente de celle que vous utilisiez jusqu'à présent. La tenue du jeu en main vous paraîtra d'abord singulière, et vous vous demanderez peut-être s'il est bien utile de changer d'habitudes. Si vous voulez simplement mélanger les cartes dans le seul but de mélanger, alors il est effectivement inutile que vous changiez vos habitudes. Mais si vous voulez être en mesure de mettre en oeuvre un certain nombre d'artifices au cours d'un mélange à la française, vous constaterez rapidement que la seule manière d'y parvenir est d'observer les instructions que je vais vous donner. J'espère que cette mise en garde vous aidera à perdre vos anciennes habitudes et en acquérir de nouvelles.

Le jeu est tenu faces en bas en main gauche, dans la position normale de la donne. La main droite le saisit par au-dessus, entre le pouce sur la petite tranche inférieure près du coin droit, et le majeur sur la petite tranche opposée, également près du coin droit. L'index gauche se replie sous le jeu.

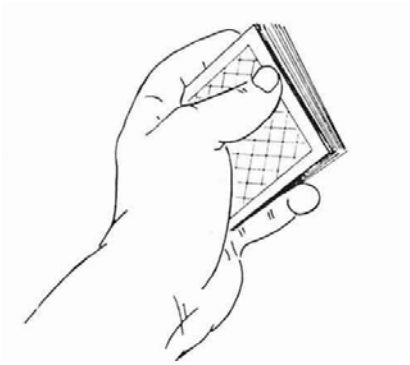


Chapitre 2

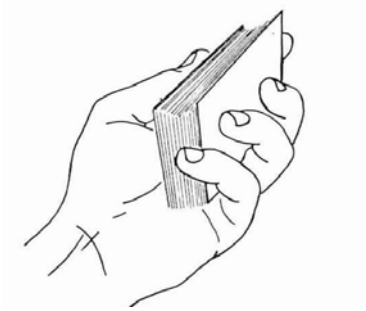
La main droite fait pivoter le jeu vers la gauche pour l'amener dans la position verticale, la grande tranche gauche servant de charnière. Lorsque je dis que le jeu est mis en verticale, ce n'est pas juste, puisqu'il ne forme pas un angle de 90°, mais de 50° seulement, avec le sol. Le jeu est tenu entre le pouce et le majeur de la main droite, qui n'exercent qu'une pression légère. L'index droit repose sur l'épaisseur de la grande tranche du jeu, qui est légèrement biseautée. Ce biseautage se forme tout naturellement si vous n'appuyez pas trop fort sur les cartes avec le pouce et le majeur. L'annulaire et l'auriculaire reposent à côté du majeur. Évitez d'écarter ces doigts. L'illustration montre une vue de face.



La position de la main gauche joue un rôle absolument capital; aussi lui ai-je consacré deux illustrations, qui la montre sous deux angles différents. La pulpe de la dernière phalange de l'index doit se trouver sur l'épaisseur de la petite tranche supérieure des cartes.

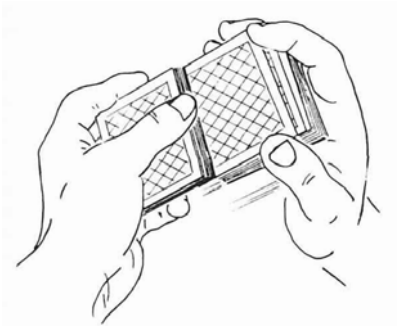


La dernière phalange du petit doigt dépasse de la petite tranche inférieure du jeu sur la moitié environ de sa longueur. L'annulaire et le majeur reposent contre la face du jeu. L'extrémité des index, majeur, annulaire et auriculaire se trouve dans la moitié supérieure du jeu, à peu près sur la même ligne. L'extrémité du pouce est en contact avec la tranche supérieure du jeu.

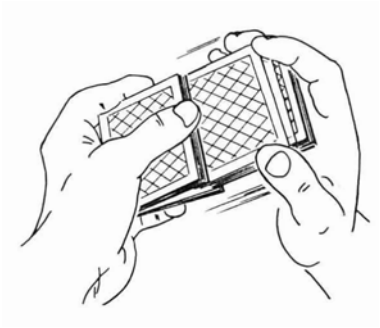


Chapitre 2

La main droite entame maintenant l'opération de mélange proprement dite. Pour ce faire, elle soulève le jeu, le pouce droit retenant les quelques cartes du dessus de celui-ci par pression. Il s'agit là du premier mouvement du mélange. L'action effectuée par le pouce gauche s'appelle un "pelage".



La main droite redescend le jeu devant les cartes restées en main gauche, et le pouce gauche "pèle" à nouveau un petit paquet de cartes (une dizaine environ) sur celles qui se trouvent déjà en main gauche, pendant que la main droite soulève à nouveau le gros du jeu. Ces opérations sont répétées jusqu'à ce qu'il ne reste plus de cartes en main droite. Il faut pour cela 5 à 7 mouvement de pelage, en moyenne.



Ce mélange est une combinaison coordonnée de deux mouvements: celui de la main droite qui soulève le jeu et celui du pouce gauche qui pèle les groupes de cartes. Le mouvement de pelage du pouce gauche est facilité par le relâchement de la pression exercée par le pouce et le majeur droits. J'appellerai dorénavant l'opération que je viens d'expliquer "un mélange".

Points importants

1. Dans son acception la plus large, le mélange à la française est une technique que tout le monde "connaissait" avant de lire la description ci-dessus. Celle-ci peut même entraîner le syndrome du mille-pattes: il suffit de réfléchir à ce que l'on est en train de faire - et que l'on faisait sans le moindre problème jusque-là - pour se retrouver incapable de le faire! Il est probable que vous n'aurez pas à changer votre tenue du jeu en main. Cependant, surveillez constamment la position du petit doigt gauche, ainsi que celle de l'index gauche. C'est grâce à eux que les cartes pourront rester constamment sous votre "contrôle". Ils auront un rôle crucial à jouer lors des techniques de mise en saillie interne et externe d'une ou de plusieurs cartes.

2. Le rythme du mélange joue également un rôle non négligeable. Un mélange doit s'effectuer en six ou sept mouvements de pelage au plus; cela correspond à une durée ni trop longue ni trop courte, qui est acceptée par le public comme étant naturelle et normale.

3. Les mouvements des mains ne doivent être ni heurtés ni saccadés, mais au contraire couler les uns dans les autres, et rester très fluides. Le mouvement de la main droite ne doit pas être rectiligne, mais en léger arc de cercle.

4. Au cours d'un mélange, seule la main droite bouge, apparemment: pour l'œil d'un spectateur, la main gauche "amortit" les pelages, par d'imperceptibles mouvements de bas en haut et de haut en bas.

5. Un point essentiel: faites des mouvements "amples" pendant le mélange; éloignez les coudes du corps, et le jeu d'une vingtaine de centimètres au moins du torse. Exagérez les mouvements à dessein lorsque vous vous entraînerez, pour peu à peu revenir à des gestes normaux. Vous exécuterez la plupart des techniques liées au mélange à la française à la hauteur de votre plexus solaire, que vous soyez assis ou debout.

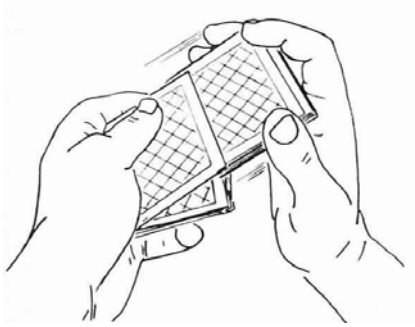
6. Pendant le mélange, ne regardez pas vos mains, et adressez-vous au public.

B. Le pelage de cartes une à une

Dans de nombreux tours, il faudra que vous peliez un nombre précis de cartes, que ce soit au début du mélange ou à la fin de celui-ci. Vous devez donc être capable de peler une seule carte, ou un groupe de cartes l'une après l'autre.

Au cours de cette opération, il faut que les mouvements de la main droite et le bruit produit par les cartes pelées soient similaires aux mouvements et au bruit d'un mélange normal.

Mélangez environ la moitié du jeu en utilisant la technique expliquée plus haut. Sans marquer de temps d'arrêt, continuez le mélange en pelant une seule carte cette fois-ci avec le pouce gauche. Pour ce faire, le pouce quitte la tranche de la carte pour se mettre sur le dos de celle-ci et y exercer une légère pression. Pelez ainsi les quelques cartes suivantes une à une, pour terminer le mélange normalement.



Points importants

1. Utilisez un jeu neuf pour vous entraîner à peler les cartes une à une. Dans un jeu qui a déjà beaucoup servi, les cartes deviennent collantes et il devient difficile de les séparer par un simple mouvement de pelage. Dans ce cas, il faut tenir le jeu dans une position plus verticale lorsque le pouce pèle les cartes; cela suffit généralement à séparer deux cartes collée ensemble.

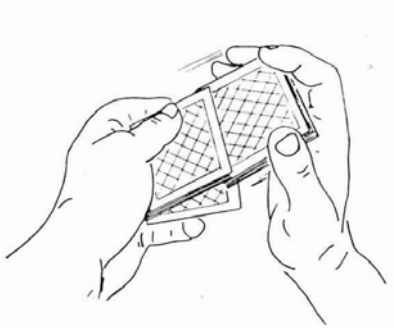
2. Entraînez-vous ainsi: commencez le mélange en pelant quelques cartes l'une après l'autre; continuez en pelant les cartes normalement, par petits groupes; arrivé au milieu du jeu,

pelez à nouveau quelques cartes individuellement; puis, puis continuez à mélanger normalement pour finalement peler une à une les dernières cartes qui vous restent en main droite. C'est une bonne séquence d'entraînement qui vous permettra de maîtriser cette technique de pelage dans le minimum de temps.

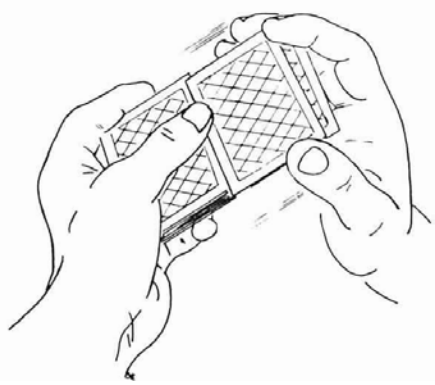
C. Le contrôle de la carte supérieure et de la carte inférieure du jeu

1. LE CONTROLE DE LA CARTE SUPERIEURE

Pour contrôler la carte supérieure, deux mélanges sont nécessaires. Commencez le premier en pelant la carte supérieure en main gauche, et en mélangeant librement les cartes restantes sur celle-ci.

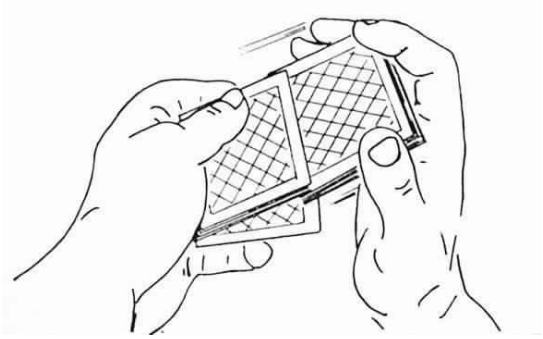


Effectuez le deuxième mélange, en mélangeant les cartes normalement jusqu'à ce que vous arriviez aux dernières, que vous pelez une à une sur les cartes en main gauche. La carte inférieure se retrouve ainsi sur le jeu, dans sa position originelle.



2. LE CONTROLE DE LA CARTE INFERIEURE

Commencez le mélange comme il est expliqué, avec le premier mouvement; mais, en plus, appuyez l'extrémité du majeur et de l'annulaire de la main gauche sur la face de la carte inférieure, qui est ainsi retenue automatiquement en main gauche en même temps que le pouce gauche pèle le premier groupe de cartes - en provenance du dessus du jeu - sur elle.



Points importants

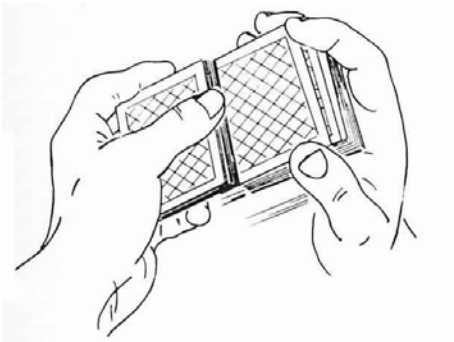
1. En principe, si la pression de l'extrémité du majeur et de l'annulaire retient plus d'une carte en main gauche, cela n'a pas d'importance; toutefois, pour certains tours, il est nécessaire qu'une seule carte soit retenue.

2. Si plus d'une carte a tendance à être retenue par la pression des doigts, augmentez la verticalité du jeu pour le premier mouvement de pelage.

3. LE CONTROLE DE LA PORTION SUPERIEURE DU JEU. LA SAILLIE INTERNE

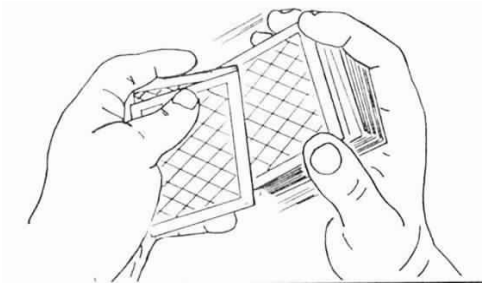
Cette technique est destinée à garder la portion supérieure du jeu intacte et en place tout en mélangeant le jeu à la française. Pour ce faire, deux mélanges consécutifs sont nécessaire.

Supposons que vous vouliez contrôler les quatre As, et que ceux-ci se trouvent ensemble sur le jeu. Commencez le premier mélange en pelant au moins un groupe de quatre (les As), ou davantage, cela n'a pas d'importance.

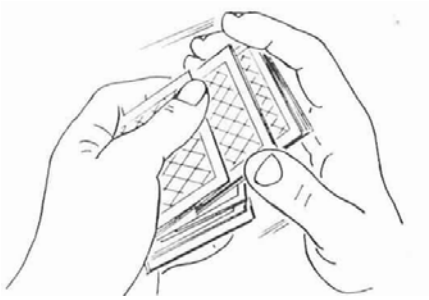


Chapitre 2

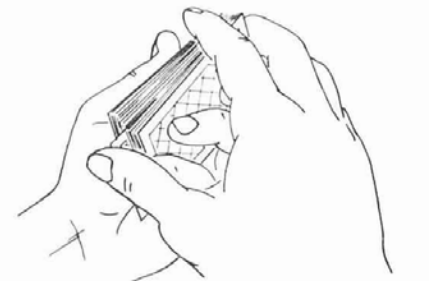
Dans le mouvement suivant, le pouce gauche pèle une carte seulement, et de telle manière que cette carte unique se retrouve décalée de la petite tranche inférieure de la portion en main gauche d'un centimètre environ. On dit que cette carte ainsi décalée est "mise en saillie interne". Dans ce cas précis, on pourrait mettre en saillie tout un groupe de cartes, et pas seulement une seule.



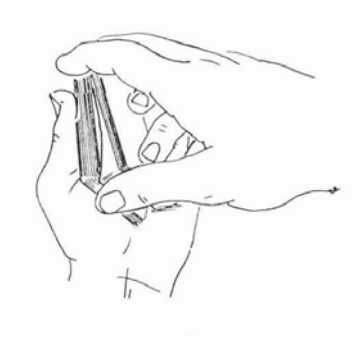
Mélangez librement les cartes restantes sur la carte en saillie. A la fin du mélange, bien que les cartes ne soient pas égalisées, vous constaterez que la petite tranche inférieure de la carte en saillie est parfaitement visible parmi les autres. Le petit doigt gauche fait fonction d'"antenne tactile" pour sentir et contrôler la carte en saillie. Au cours du deuxième mélange, le bloc des quatre As va de nouveau être transféré sur le jeu.



La main droite saisit le jeu en préparation pour un deuxième mélange. Ce faisant, le pouce de la main droite appuie de bas en haut sur la face de la carte en saillie, près du coin supérieur de celle-ci.



Le pouce droit pousse la carte en saillie un peu vers la gauche et dans le jeu, ce qui lui permet de former une brisure entre le bloc sur lequel se trouvent les As et le restant du jeu.



Effectuez un deuxième mélange, en commençant par mélanger librement toutes les cartes au-dessus de la brisure dans la main gauche. Lorsque vous arrivez à la brisure, jetez les cartes qui vous restent en main droite en bloc sur celles qui se trouvent en main gauche: les quatre As se retrouvent ainsi dans leur position originelle sur le dessus du jeu.



Points importants

1. Afin de prendre un groupe suffisant de cartes lors du premier mouvement de pelage, le pouce gauche se met *sur* la grande tranche supérieure des cartes, comme le montre clairement la première illustration du mélange.

2. Au moment de peler la carte en saillie, vous n'avez pas besoin de rapprocher la main gauche vers vous afin que la carte se retrouve décalée par rapport aux autres, ni de changer le parcours de la main droite. Il suffit au pouce gauche de tirer légèrement la carte vers vous lors du pelage, et le tour est joué. Peut-être aurez-vous tendance, malgré tout, à rapprocher la main droite de votre corps au moment de peler la carte; cela n'est pas grave, dans la mesure où ce mouvement vous assure que la carte sera bien décalée par rapport aux autres. Cependant, essayez de réduire progressivement l'amplitude de ce mouvement jusqu'à ce qu'il finisse par disparaître complètement: si vous mélangiez le jeu normalement, la main droite n'aurait aucune raison de se rapprocher tout à coup de votre corps.

3. Vous comprenez maintenant le rôle essentiel joué par le petit doigt gauche: sans lui, vous ne sentiriez pas tactilement la carte, et la formation de la brisure serait d'autant plus difficile.

4. Pour la formation de la brisure sous la carte en saillie, procédez comme je viens de l'expliquer. En même temps que le pouce appuie en diagonale vers le haut et la gauche, le petit doigt pousse un peu vers la gauche, de manière à faciliter l'obtention de la brisure par le pouce. La

carte en saillie se plie légèrement au moment où elle est enfoncée dans le jeu, ce qui fait s'écarter les deux portions du jeu, et facilite ainsi l'obtention de la brisure.

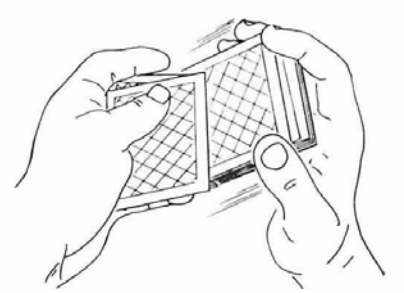
5. Au début, vous aurez tendance à décaler la carte en saillie sur plus d'un centimètre et demi, ce qui augmentera d'autant la taille de la brisure. Cela n'est pas grave, mais prenez rapidement l'habitude de ne décaler la carte en saillie que d'un centimètre au maximum - la brisure sera alors de l'ordre du demi-centimètre.

6. Vous aurez peut-être l'impression, au début toujours, que la carte en saillie se voit comme le nez au milieu de la figure. Rassurez-vous: lorsque vous vous serez familiarisé avec la technique, il n'en sera rien. Pour dissimuler la carte en saillie encore davantage, mélangez les cartes suivantes un peu plus vers vous que celles qui la précèdent. A la fin du mélange, la petite tranche inférieure du jeu fera un peu "désordre"; vous verrez que cela n'entrave nullement l'obtention de la brisure par le pouce droit.

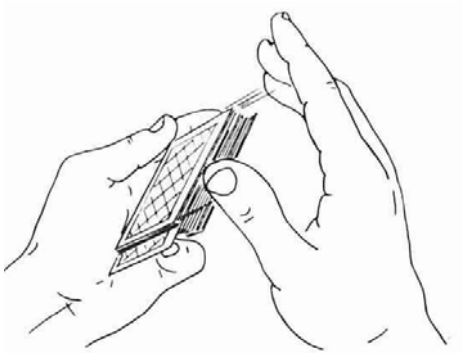
4. LE CONTROLE DE LA PORTION INFERIEURE DU JEU

Cette technique sert à garder intacte et en place la portion inférieure du jeu tout en mélangeant celui-ci à la française. Comme pour le contrôle de la portion supérieure, deux mélanges consécutifs sont nécessaire. Toutefois, l'obtention de la brisure à la carte en saillie s'effectue différemment.

Admettons, comme précédemment, que les quatre As se trouvent sous le jeu et que vous vouliez les y garder tout en mélangeant celui-ci. Effectuez un mélange normal jusqu'à ce qu'il ne vous reste plus qu'un petit groupe de cartes en main droite, composé des quatre As et de quelques cartes supplémentaires au-dessus d'eux. A ce moment-là, pelez la carte suivante individuellement tout en la mettant en saillie interne exactement comme pour le contrôle de la portion supérieure.

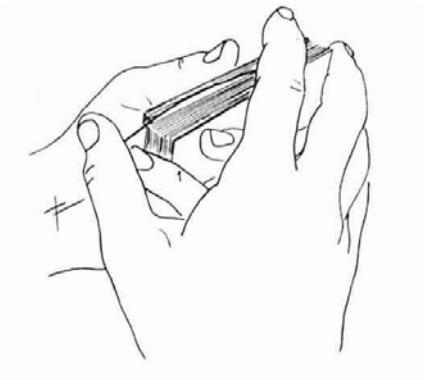


Jetez les cartes qui vous restent en main droite en bloc sur celles en main gauche.

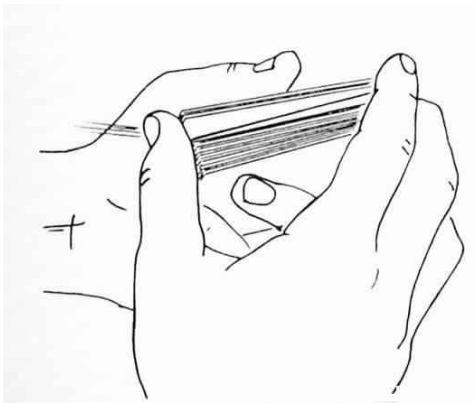


Chapitre 2

Vous allez maintenant former une brisure *au-dessus* (et non en dessous) de la carte en saillie. Pour ce faire, le pouce droit se met sur la tranche même de la carte en saillie, près du coin supérieur. Contrairement à ce qui se passait pour le contrôle de la portion supérieure, où le pouce formait la brisure sous la carte en saillie, cette fois-ci, le pouce appuie sur la tranche de celle-ci de haut en bas.



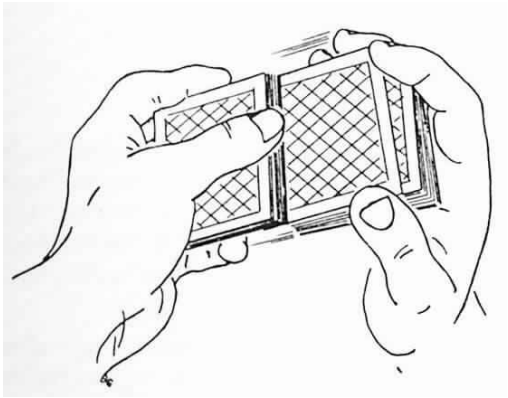
Enfoncez la carte dans le jeu avec le pouce, vers la droite, jusqu'à ce qu'il vienne buter contre la petite tranche du jeu. Cette fois-ci, la séparation se forme *au-dessus* de la carte en saillie; comme précédemment, le fait que celle-ci se plie légèrement au moment où elle est enfoncée dans le jeu facilite l'obtention de la brisure en assurant la séparation des deux portions du jeu.



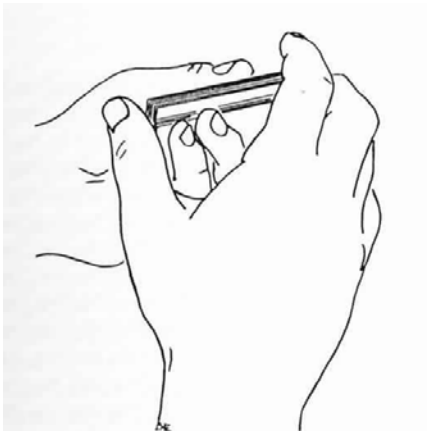
Chapitre 2

Entamez aussitôt le deuxième mélange. Au cours du premier mouvement, le pouce gauche pèle l'ensemble des cartes qui se trouvent au-dessus de la brisure dans la main gauche. Les cartes restantes sont ensuite mélangées normalement sur ce premier groupe. Les As se retrouvent ainsi sous le jeu, dans le même ordre qu'au départ.

Cette méthode peut également être utilisée pour contrôler de gros paquets de cartes. Lorsque vous aurez le mélange bien en main, vous pourrez ainsi contrôler plus de la moitié du jeu.



Lorsqu'il ne s'agit de contrôler qu'un petit bloc de cartes, comme par exemple les quarte As, vous pouvez remplacer cette méthode par la suivante, qui a l'avantage de ne nécessiter qu'un seul mélange, et qui est apparentée à la technique de contrôle de la carte inférieure: commencez le mélange en mettant la pulpe de la dernière phalange de l'annulaire gauche sur la grande tranche droite du jeu, ce qui vous permet, au cours du premier mouvement du mélange, de retenir le bloc constitué par les quelques cartes inférieures du jeu en main gauche, en même temps que le pouce gauche pèle son premier groupe en provenance du dessus du jeu, qui vient aussitôt se mettre sur ce bloc. Mélangez librement les cartes restantes; à la fin du mélange, le bloc qui se trouvait au départ sous le jeu se retrouve dans la même position, et les cartes qui le composent sont restées dans le même ordre.



D. TOURS UTILISANT LE MÉLANGE A LA FRANÇAISE (I)

1. ÉPELLATION MENTALE

Effet:

Un spectateur choisit une carte. Puis, le jeu est mélangé et remis au spectateur. Sans révéler à quiconque l'identité de sa carte, le spectateur distribue alors sur la table un nombre de cartes équivalent aux lettres qui en forment le nom: la dernière carte est distribuée est la sienne!

Préparation:

Avant de présenter le tour, retirez secrètement du jeu les sept cartes suivantes, et arrangez-les dans cet ordre, à partir du dessus lorsque les cartes sont faces en bas: As de pique (9), roi de cœur (10), dix de trèfle (11), valet de cœur (12), valet de trèfle (13), trois de carreau (14) et quatre de carreau (15). Posez ce petit paquet faces en bas sur le jeu: l'As de pique se trouve ainsi sur le jeu et le quatre de carreau en septième position. Le nombre entre parenthèses derrière chaque carte indique le nombre de lettres nécessaire pour l'épeler, y compris le "de". Comme vous le voyez, chaque carte s'épelle avec une lettre de plus que la précédente. C'est sur cette particularité ignorée des spectateurs, ainsi que quelques faux mélanges, que repose le tour.

Je parlerai dans les "Dernières réflexions" d'une méthode qui permet de présenter ce merveilleux tour de manière impromptue ave n'importe quel jeu.

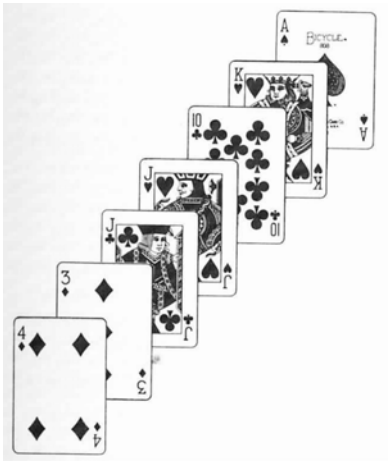
Déroulement:

1. *"Je me suis aperçu que les cartes se prêtaient particulièrement bien aux expériences mentales, avec des résultats extrêmement curieux. Rassurez-vous: je n'ai pas l'intention de débusquer vos pensées les plus secrètes - je les garderais pour moi. Ce que je vais essayer de faire, c'est de capter une pensée neutre."* Tout en adressant ce petit discours préliminaire aux spectateurs, effectuez des sept cartes supérieures du jeu intact et en place. Utilisez pour ce faire la technique de la carte en saillie. Effectuez un troisième mélange, pour lequel le pouce gauche commence par peler la moitié supérieure du jeu environ en main gauche; la carte suivante est mise en saillie interne, et enfin le reste des cartes est mélangé librement sur la carte en saillie. Remettez le jeu dans la position normale de la donne: la carte en saillie indique la position des sept cartes au milieu du jeu. Égalisez le jeu tenu du bout des doigts tout en obtenant une brisure sous la carte en saillie avec le pouce droit, brisure reprise par le petit doigt gauche lorsque la main droite s'écarte. Le jeu est maintenant tenue en main gauche dans la position normale de la donne, et le petit doigt maintient une brisure au-dessus des sept cartes au milieu du jeu.

2. *"J'aimerais que vous pensiez à une carte, n'importe laquelle."* Cependant, avant que le spectateur n'ait le temps de s'exécuter, enchaînez aussitôt: *"Afin que le tour ne traîne pas en longueur, pensez simplement à une carte en provenance du milieu du jeu."* Sur ce, coupez l'ensemble des cartes qui se trouvent au-dessus de la brisure et posez-les sur la table. Distribuez maintenant les sept cartes suivantes sur la table tout en les retournant faces en haut au fur et à mesure. Distribuez les en diagonale de droite à gauche vers vous, en les faisant se chevaucher de telle manière que le spectateur puisse voir les deux coins-index de chacune des cartes.

Cours de Cartomagie Moderne

Chapitre 2



Chapitre 2

Commencez par donner les cinq premières cartes, puis faites mine d'hésiter avant d'en distribuer encore une; marquez encore une hésitation avant de distribuer la septième. Surtout, ne comptez pas les cartes à voix haute! Vous devez donner l'impression que le nombre de cartes n'a absolument aucune importance. Pendant ce temps, vous pouvez dire, par exemple: *"Pensez à l'une de ces cartes - peu importe le nombre - encore une peut-être, peu importe, pensez simplement à l'une d'elles."*

Grâce aux mélanges, à la coupe, et au fait que vous avez distribué les cartes du milieu du jeu, vous donnez l'impression que le spectateur pourrait effectivement penser à n'importe quelle carte. En réalité, son choix est restreint aux sept cartes qui se trouvent devant lui.

3. *"Je vais détourner la tête, afin que vous ne pensiez pas que j'essaie de déterminer la carte à laquelle vous pensez par la direction de votre regard."* Faites-le, pendant que le spectateur choisit mentalement une carte. Le fait de tourner la tête prouve, sans que vous ayez besoin de le dire, que vous n'essayez d'influencer le choix du spectateur de quelque manière que ce soit. Vous éliminez par là même un certain nombre de solutions auxquelles les spectateurs seraient enclins à penser si vous ne détourniez pas la tête.

4. Dès que le spectateur a fait son choix, rassemblez les cartes sans en déranger l'ordre et remettez-les faces en bas sur le dessus du jeu. Mélangez-le de la manière suivante: pelez d'abord la moitié supérieure du jeu environ en main gauche; puis, pelez les quatre cartes suivantes une à une sur les cartes en main gauche, en bloc; mettez la suivante en saillie interne, et finissez en mélangeant librement les cartes restantes sur la carte en saillie. Formez une brisure sous celle-ci et mélangez librement jusqu'à la brisure; enfin, jetez les cartes restantes sur celles en main gauche. *Recommencez exactement le même mélange.* A la fin de ces deux mélanges consécutifs et identiques, la situation est la suivante: sur le dessus du jeu se trouvent huit cartes quelconques (les cartes que vous avez pelées individuellement lors de premier mélange et les quatre cartes que vous avez pelées lors du second); ces huit cartes quelconques sont suivies des sept cartes de votre arrangement initial, dont l'ordre est intact. Par conséquent, l'As de pique qui se trouve en neuvième position, ainsi que chacune des six cartes suivantes, occupe une position qui correspond exactement au nombre de lettres servant à l'épeler. Pendant que vous êtes ainsi occupé à mélanger les cartes, dites: *"Je vais maintenant essayer de capter votre pensée et de déterminer l'identité de la carte que vous avez mentalement choisie."* Regardez le spectateur dans les yeux et demandez-lui de penser très fort à sa carte. (C'est beaucoup plus amusant si la personne à qui vous faites le tour est du sexe opposé au vôtre.) Après quelques instants d'intense concentration, dites: *"Oui, je pense avoir identifié la carte à laquelle vous êtes en train de penser. Pour vous le prouver, je vais lui ordonner de se mettre à sa place idéale dans le jeu."* A ce moment-là, vous devez avoir terminé votre deuxième mélange. Posez le jeu sur la table et faites claquer vos doigts au-dessus de lui en disant: *"Et voilà, c'est fait!"*

5. Regardez le spectateur qui a choisi la carte et dites-lui: *"Votre carte occupe maintenant le rang correspondant au nombre de lettres qu'il faut pour l'épeler."* Il est probable que cette phrase sème la confusion dans l'esprit de plus d'un spectateur. Par conséquent, donnez un exemple en choisissant une carte qui ne figure pas dans votre arrangement, afin qu'il sache comment procéder, et qu'il n'oublie pas le "de" de liaison, mais sans distribuer les cartes. Cela fait, demandez-lui d'épeler *mentalement* sa carte tout en prenant une carte par lettre du dessus du jeu pour les poser au fur et à mesure en une petite pile faces en bas sur la table. Demandez-lui de garder en main la carte qui correspond à la dernière lettre épelée. Veillez à ce qu'il ne la retourne pas face en haut prématurément, puis demandez-lui de vous révéler pour la toute première fois le nom de sa carte. Il retourne celle qu'il tient: c'est la sienne!

Si vous craignez que les spectateur ne comprenne pas ce que vous attendez de lui, et ne suive pas correctement les instructions que vous lui avez données, vous pouvez bien sûr effectuer l'épellation-distribution vous même; mais il faudra pour cela que vous demandiez au spectateur de vous épeler d'abord l'identité de sa carte, ce qui diminue considérablement l'impact du tour. Si vous expliquez bien au spectateur ce qu'il doit faire, il n'y a aucune raison qu'il le fasse mal. N'oubliez pas, dans ce but, de lui donner un exemple "à blanc", afin qu'il sache qu'il doit épeler A-S-D-E-C-O-E-U-R (par exemple) et non A-S et C-O-E-U-R, séparément, ce qui ferait bien sûr échouer le tour.

Dernières réflexions

1. Si vous avez une bonne mémoire, il est inutile d'arranger les cartes secrètement avant le début du tour. Tout en vous adressant aux spectateurs, retirez ouvertement les sept cartes pour les poser sur la table. Il faudra évidemment que le spectateur ait l'impression que les cartes sont retirées du jeu au hasard.

2. Les deux mélanges destinés à transférer huit cartes quelconques sur l'arrangement sont effectués négligemment, pendant que vous parlez, comme s'ils n'avaient pas le moindre rapport avec le tour.

2. LE SPECTATEUR COUPE SUR LES AS

Il existe de nombreuses variantes de l'effet que voici. La méthode que je vous propose a l'avantage d'être très simple. Elle est due à Fabian, alias Aldo Colombini.

Effet:

Un spectateur coupe le jeu préalablement mélangé en quatre paquets approximativement égaux. Il s'avère que la carte supérieure de chacun d'eux est un As.

Préparation:

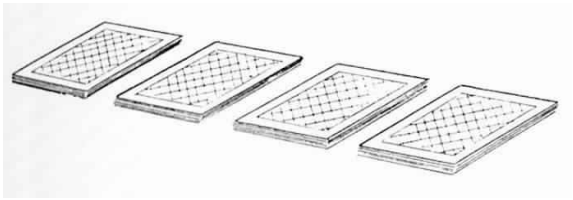
Les quatre As se trouvent ensemble sur le jeu avant que le tour ne commence. Il va de soi que n'importe quelles cartes de la même valeur peuvent prendre la place des As, on fonction des nécessités du tour avec lequel vous voulez enchaîner.

Déroulement:

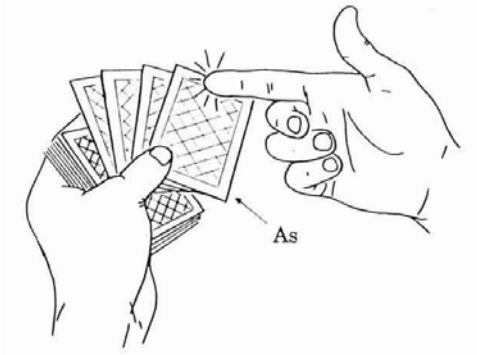
1. Effectuez un faux mélange gardant les quatre As en place sur le dessus du jeu. Enchaînez aussitôt en pelant les trois As supérieurs sous le jeu. Pendant ce temps, expliquez au spectateur que vous aimeriez qu'il coupe le jeu que vous êtes en train de mélanger en quatre paquets approximativement égaux.

2. Posez le jeu sur la table. à votre gauche, et demandez au spectateur de couper comme vous le lui avez demandé. Veillez à ce que le spectateur coupe de gauche à droite: si vous avez pris soin de poser le jeu à votre gauche, il ne pourra pas faire autrement. A la fin de ces coupes, la situation sera la suivante: trois des As se trouvent sous le paquet à l'extrême gauche de la rangée de quatre paquets, et l'As restant se trouve sur le dessus du paquet à l'extrême droite de la rangée.

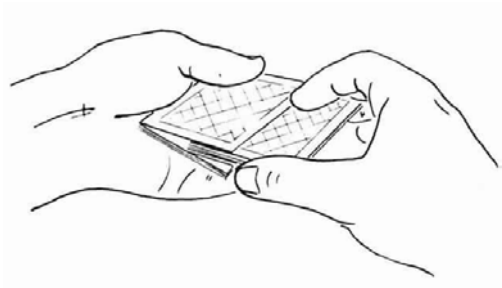
Chapitre 2



3. Ramassez le paquet qui se trouve à l'extrême gauche de la rangée et étalez-le brièvement entre vos mains tout en disant: *"Vous auriez bien sur pu couper à un autre endroit, et ce paquet aurait alors été composé d'un nombre différent de cartes."* En rassemblant à nouveau les cartes, gardez une brisure au-dessus des trois cartes inférieures de ce paquet - c'est-à-dire au dessus des trois As, avec le pouce droit. Puis, transférez le paquet en main gauche dans la position normale de la donne, le petit doigt reprenant la brisure jusque-là maintenue par le pouce

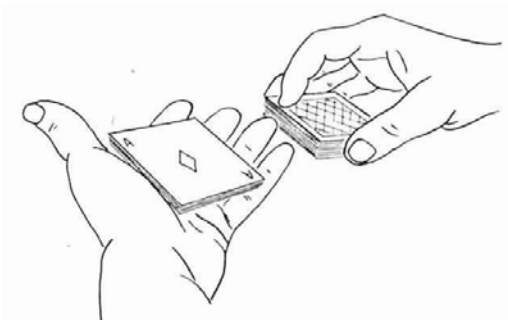


4. Avec la main droite, décalez la carte supérieure de ce paquet vers le haut et la droite, de manière à ce qu'elle dépasse nettement du coin supérieur droit du paquet en main gauche. Puis, prenez la carte supérieure du deuxième paquet qui se trouve sur la table et ajoutez-la à la carte que vous venez de décaler sur votre paquet, de manière à former un petit éventail vers la droite. Faites la même chose avec la carte supérieure du troisième paquet, ainsi que celle du quatrième (un As). Vous vous retrouvez ainsi dans la situation représentée par la figure ci-dessous. Pendant ce temps dites: *Voici les quatre cartes sur lesquelles vous avez coupé."*

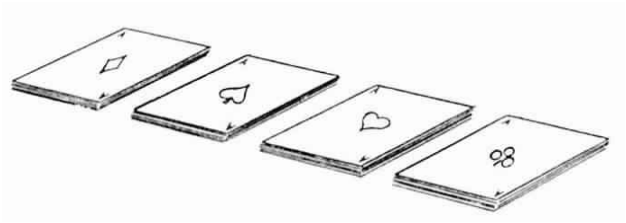


5. Pendant que le pouce gauche maintient l'éventail en place sur le dessus du paquet en main gauche, la main droite rassemble ces quatre cartes en le prenant par au-dessus entre le pouce sur la petite tranche inférieure et les majeur et annulaire sur la petite tranche opposée. Tout en disant: *"Nous allons voir si vous avez eu la main heureuse"*, posez le petit paquet de quatre cartes sur le paquet en main gauche. Puis, en même temps que le pouce gauche tire la carte supérieure à gauche, il entraîne les trois cartes en dessous de la brisure. Ce mouvement est représenté par la figue ci-dessus, et il s'agit de la seule "manipulation" du tour.

6. Sans marquer de temps d'arrêt, servez-vous de la grande tranche gauche du paquet en main droite pour retourner face en haut la carte supérieure du petit paquet en main gauche, après l'avoir légèrement décalée vers la droite à l'aide du pouce gauche: c'est un As (voir figure)!



Remettez le paquet en main droite à sa place à l'extrémité gauche de la rangée; puis, prenez l'As qui se trouve face en haut sur le petit paquet en main gauche et posez-le, face en haut, sur le paquet que vous venez de poser sur la table. Retournez la carte suivante: un deuxième As! Posez-le, face en haut, sur le paquet suivant dans la rangée. Faites la même chose avec les deux carte qui vous restent, que vous posez l'une après l'autre sur les deux derniers paquets de la rangée, aboutissant ainsi à la situation ci-dessous.



Apparemment, le spectateur a coupé sur les quatre As!

"La mémoire est toujours déjà imagination."
(Sarah Kofman)

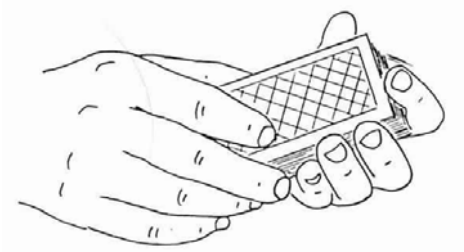
Chapitre 3 LES FAUSSES COUPES (I)

Une fausse coupe est le prolongement naturel d'un faux mélange partiel ou total du jeu. Que ce soit chez les amateurs ou les professionnels du jeu, la coupe est considérée comme la phase ultime du mélange. Si, après avoir mélangé un jeu, on ne le coupe pas ou on ne le fait pas couper par un spectateur, on laisse le public sur un sentiment d'incomplétude et d'insatisfaction. Ce n'est pas pour rien que le bon sens populaire dit: "Faire confiance, c'est bien; couper, c'est mieux!" Ce chapitre est consacré à des techniques de fausse coupe d'exécution facile, effectuées avec le jeu en main et éventuellement conclues sur la table.

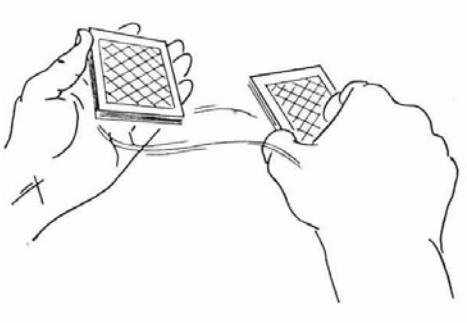
Il est recommandé d'enchaîner aussitôt que la fausse coupe a été effectuée, afin de ne pas laisser aux spectateurs le temps d'analyser ce que vous avez fait. De toute manière, quelle que soit la méthode de fausse coupe que vous utiliserez, il est important que vous n'attiriez pas l'attention des spectateurs sur elle. Rien ne vous empêche de dire que vous coupez le jeu, si vous le voulez ou si vous ne pouvez pas faire autrement, mais n'en faites pas toute une affaire; vous obtiendrez exactement le contraire de l'effet souhaité!

A. Fausse coupe optique en main

Le jeu est tenu en main gauche dans la position normale de la donne. La main droite s'en saisit pas ses grandes tranches, comme le montre l'illustration ci-dessous, et l'amène en position surélevée. Notez plus particulièrement la position de l'index droit. Regardez les cartes. L'illustration montre le point de vue des spectateurs.

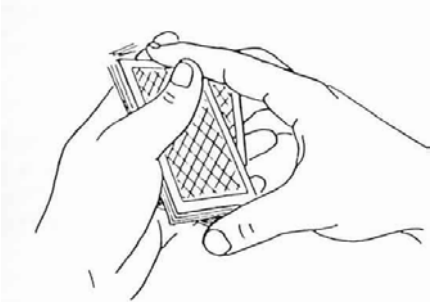


Regardez maintenant le public. En même temps, coupez le jeu de la manière suivante: avec la main droite, tirez vivement la moitié inférieure du jeu vers la droite, et posez ce paquet sur la table. Il faut que les deux paquets restent homogènes, et les cartes parfaitement égalisées, surtout sur la petite tranche inférieure de la portion restée en main gauche. Pour cela, le pouce et le majeur de chaque main exercent la pression nécessaire sur leur paquets respectifs. D'autre part, l'extrémité de l'index droit reste toujours en contact avec le dos de la carte supérieure: celle du jeu au début du mouvement, et celle du paquet inférieur à la fin de celui-ci. C'est surtout grâce à ce détail que la coupe est trompeuse pour les spectateurs qui ont leurs yeux fixés sur le jeu à ce moment-là.

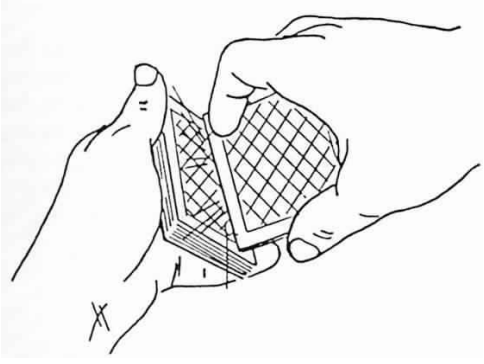


B. Fausse coupe-pivot

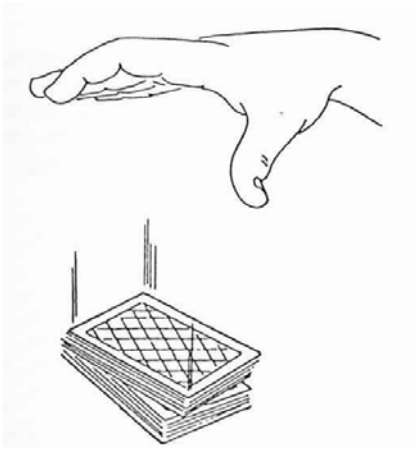
Le jeu est tenu en main gauche dans la position normale de la donne. La main droite le saisit par au-dessus et entame une coupe-pivot.



Effectuez la coupe-pivot comme elle a été expliquée plus haut, jusqu'au moment où les deux paquets sont séparés. A ce moment-là, la main gauche met son paquet en position verticale, et la main droite tapote la grande tranche gauche de son paquet sur le dos de celui de la main gauche.



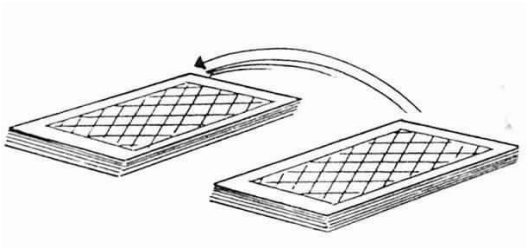
La main droite dépose son paquet sur la table, puis saisit le paquet de la main gauche par au-dessus, pour le laisser tomber sur le paquet qui se trouve sur la table. Laissez les deux paquets décalés l'un sur l'autre pendant quelques secondes, puis égalisez le jeu avec les deux mains comme à la fin d'un mélange à la queue d'aronde. Pour les spectateurs, il ne fiat aucun doute que vous avez coupé le jeu: en fait, les cartes sont exactement dans le même ordre qu'au départ.



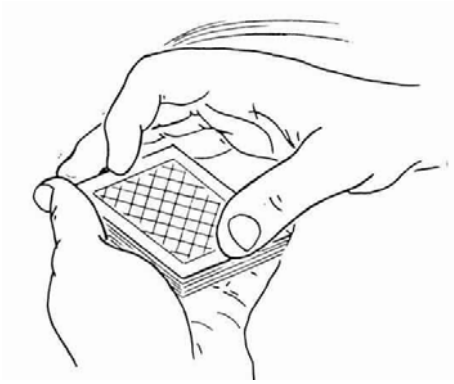
C. Fausse coupe simple

Comme son nom l'indique, la fausse coupe que voici est on ne peut plus simple d'exécution et d'apparence. Effectuée sans heurt, nonchalamment et avec assurance, elle trompera tous les spectateurs.

Le jeu est faces en bas sur la table, petites tranches parallèles au bort de celle-ci. Avec la main droite, coupez approximativement la moitié supérieure du jeu et posez-la à gauche de la moitié inférieure.



La main droite revient au paquet de droite, qu'elle prend et qu'elle transfère en main gauche, qui le prend dans la position de la donne. A ce moment-là intervient un petit détournement de l'attention, opéré par la main droite libre; par exemple, elle déplace un cendrier, une carte, ou n'importe quel autre objet sur la table.



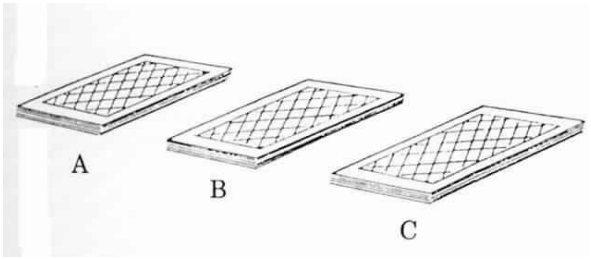
Dès que c'est fait, la main droite saisit le paquet qui se trouve sur la table et le pose sur les cartes en main gauche. Le jeu se retrouve ainsi dans son ordre originel. La même fausse coupe peut être effectuée avec trois paquets.



D. Triple fausse coupe

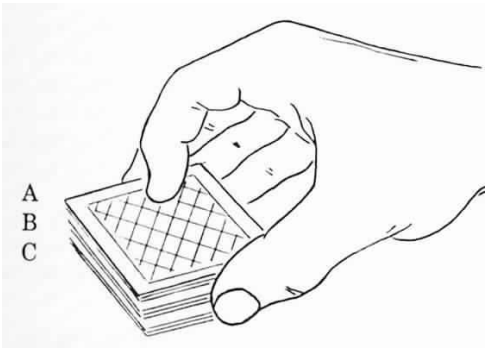
Cette fois-ci, le jeu est coupé en trois paquets. Bien que cette manière de procéder ne soit pas conforme aux règles en usage chez les joueurs professionnels, elle convainc néanmoins les spectateurs que le jeu a été coupé. Que demander de plus?

Le jeu est tenu en main gauche dans la position normale de la donne. Avec la main droite, coupez environ le tiers supérieur du jeu et posez-le sur la table, en A. La main droite revient au jeu et coupe le tiers suivant pour le poser en B. Enfin, la main droite prend les cartes qui restent en main gauche et les pose en C.



La main droite prend la paquet en A par au-dessus et le pose sur le paquet en B; enfin, posez ces deux paquets ainsi réunis sur celui qui se trouve en C. Cela fait, transférez le jeu reconstitué en main gauche, qui le prend dans la position de la donne. Pour terminer, égalisez les cartes des deux mains.

Effectuée sur un rythme régulier et enlevé, cette fausse coupe est parfaitement trompeuse.



Chapitre 4

E. TOURS UTILISANT LES FAUSSES COUPES (I)

1. TRIPLE PRÉDICTION

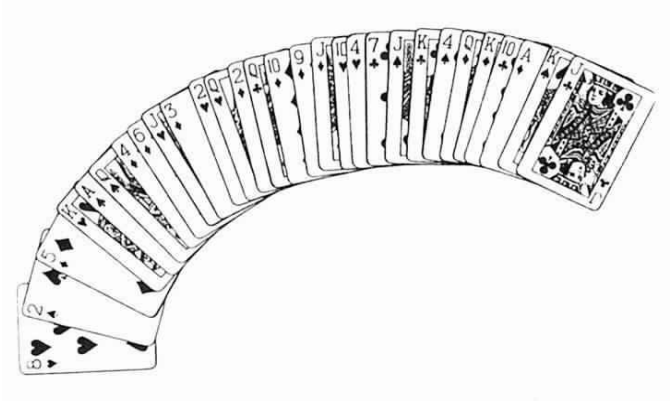
Effet:

Le jeu est mélangé par le spectateur. Le magicien en retire trois cartes qu'il pose faces en haut sur la table en guise de prédiction. Puis il coupe le jeu trois fois: il s'avère que les cartes sur lesquelles il a coupé sont les jumelles des trois prédictions.

Déroulement:

1. Le jeu est mélangé par un spectateur avant de vous être remis. Étalez les faces en haut sur la table, de gauche à droite, de sorte que toutes les cartes soient visibles.

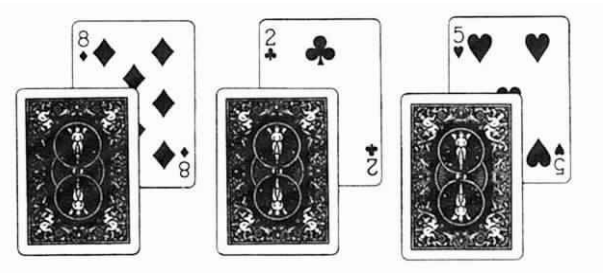
2. Pendant que vous étalez les cartes sur la table, prenez discrètement connaissance de la carte supérieure du jeu (par exemple, le huit de cœur). Le spectateur ne doit pas se rendre compte que vous avez pris connaissance de cette carte spécialement. Cherchez dans l'étalement la carte jumelle de celle-ci, c'est-à-dire celle qui a la même couleur et la même valeur (dans notre exemple, le huit de carreau), retirez-la de l'étalement et posez-la face en haut sur la table, à votre gauche. Faites la même chose avec les jumelles de celles qui se trouvent en deuxième et troisième positions à partir du dessus du jeu.



3. Rassemblez les cartes et tenez le jeu faces en bas en main gauche, dans la position de la donne. Effectuez la fausse coupe optique en main et complétez la coupe. Puis, reprenez le jeu dans la position de la donne en main gauche et distribuez la carte supérieure face en bas sur le huit de carreau en disant: *"Je coupe le jeu que vous avez vous-même mélangé, et je pose ici la carte sur laquelle j'ai coupé."*

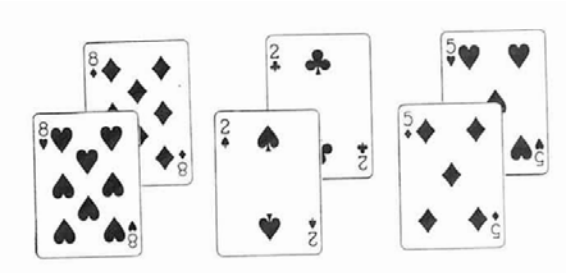
4. Effectuez la fausse coupe-pivot, puis prenez la carte supérieure du jeu et posez-la sur le deux de trèfle, face en bas.

5. Enfin, coupez le jeu une troisième et dernière fois, mais cette fois-ci en utilisant la triple fausse coupe sur la table. Posez la carte supérieure sur le cinq de cœur.



6. Apparemment, vous avez coupé le jeu trois fois de suite et vous avez, chaque fois, posé la carte sur laquelle vous avez coupé sur l'une de vos prédictions. Récapitulez pour les spectateurs: *"J'ai fais trois prédictions, que j'ai posées sur la table. Rappelez-vous que vous avez vous-même consciencieusement mélanger le jeu juste avant. Puis j'ai coupé le jeu trois fois, et chaque fois j'ai posé la carte sur laquelle le hasard m'avais fait couper sur une de mes prédictions. Il aurait pu s'agir de n'importe lesquelles de ces cartes."* En disant cette dernière phrase, étalez le jeu faces en haut sur la table.

7. *"Vous n'ignorez pas que chaque carte procède sa jumelle, c'est-à-dire une carte qui a la même couleur et la même valeur qu'elle."* Retournez les cartes que vous avez posées sur les prédictions faces en haut à tour de rôle, et remettez-les en place comme le montre la figure ci-dessous.



"Comme vous pouvez le constater, j'ai eu la main heureuse, puisque j'ai coupé sur les cartes jumelles des mes cartes de prédictions."

2. ***LES DEUX FONT LA PAIRE***

Le tour que voici, reposant sur une méthode très simple, est néanmoins assez surprenant. Il a été inventé par Nick Trost, un magicien américain spécialisé dans les effets simples et directs, d'exécution aisée, mais qui ne manquent jamais de mystifier les spectateurs.

Effet:

Le magicien montre les douze figures du jeu parfaitement mélangées, puis les coupe dans le jeu. Un geste magique, et hop! Elles remontent sur le dessus de celui-ci après s'être appariées.

Déroulement:

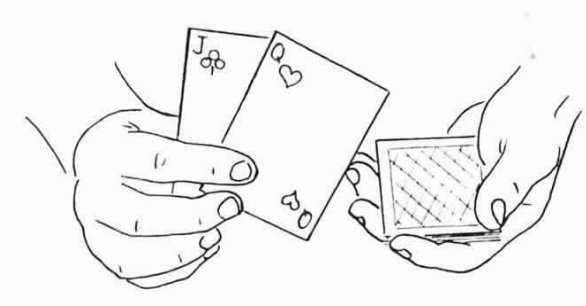
1. Remettez le jeu à un spectateur en l'invitant à le mélanger. Lorsqu'il vous le rend, faites rapidement défiler les cartes faces vers vous et coupez le jeu à la première figure que vous rencontrez, de sorte que celle-ci se retrouve sur le dessus du jeu une fois la coupe complétée. Supposons qu'il s'agisse du valet de pique. Cela fait, retirez les onze autres figures du jeu pour les poser sur la table, en une pile face en haut.

Personne ne s'apercevra que vous n'avez pas retiré toutes les figues du jeu. Il va sans dire que, bien que vous parliez des figures, vous n'en mentionnez jamais le nombre. D'ailleurs, rares sont les spectateurs qui savent qu'il y en a douze.

2. POsez le jeu faces en bas sur la table, et prenez les figures pour les étaler entre vos mains, faces vers vous. *"Je vais mélanger ces cartes de manière à ce qu'il n'y ait jamais deux figures de même valeur ou de même couleur côte à côte."* Tout en disant cela, commencez par transférer sur le dessus du paquet la carte jumelle de celle qui se trouve sur le jeu (le valet de trèfle, en l'occurrence). Puis, arrangez les dix cartes restantes par paires de cartes jumelles, mais de telle sorte que deux paires consécutives ne soient jamais de la même valeur, ni de la même couleur. Voici un exemple d'arrangement possible: VT-DC-DK-RT-RP-VK-VC-DP-DT-RC-RK.

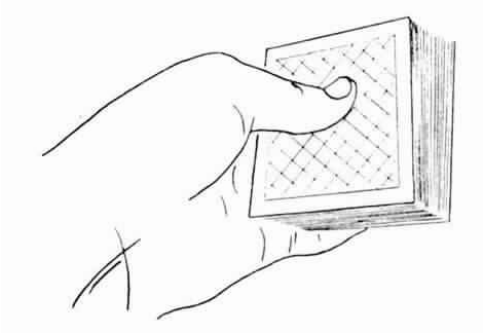


3. Retournez le paquet faces en bas et tenez-le en main gauche dans la position normale de la donne. Vous allez maintenant montrer qu'aucune paire de cartes n'est composée de deux cartes de la même couleur ou de la même valeur. Prenez les deux cartes supérieures du paquet avec la main droite, en bloc (c'est-à-dire sans les inverser), et montrez-les en les tenant éventaillées face au public comme dans l'illustration ci-dessous, qui représente le point de vue des spectateurs.



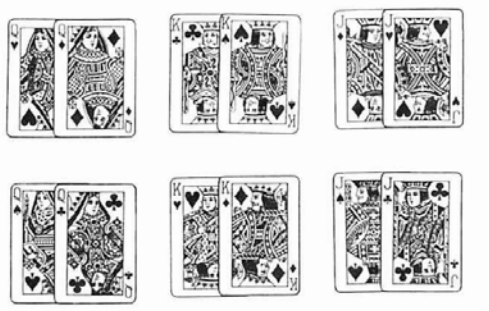
Cela fait, transférez-les sous le paquet en main gauche. Recommencez les mêmes opérations avec les cinq paires suivantes: vous aurez montré six paires de cartes en tout. Personne ne s'apercevra que vous avez montré le valet de trèfle deux fois. A la fin de ces manœuvres, les cartes seront groupées par paires de cartes jumelles, et le valet se retrouvera sous le paquet de onze cartes.

4. Posez le paquet sur le jeu: le valet de trèfle rejoint le valet de pique, formant ainsi automatiquement la sixième et dernière paire. Il ne vous reste plus qu'à conclure. Faites-le ainsi: *"Je coupe le jeu, lui donne de petites secousses, et lui fais faire un tour complet sur lui-même. Ces opérations ont pour effet de rendre les figures complètement folles et de les disperser dans toutes les directions. Pourtant, au bout de ce charivari, elles se retrouvent toutes sur le dessus du jeu en vertu de la loi de réciprocité néoplatonicienne, que j'ai d'ailleurs découverte tout à fait fortuitement. Et cette loi dit que, non seulement elles se rejoignent sur le dessus du jeu, mais qu'en plus elles s'y retrouvent par paires de même couleur et de même valeur!"* Pendant que vous dites cela, vous commencez par effectuer une fausse coupe, comme par exemple la fausse coupe optique en main. Puis, vous tenez le jeu faces en bas en main gauche dans la position normale de la donne et vous lui donnez quelques petites secousses. Pour finir, mettez le pouce gauche sur le dos du jeu, et faites-lui faire un tour complet sur lui-même en vous servant uniquement de la main gauche. Tout cela, pendant que vous adressez aux spectateurs le boniment ci-dessus sur le ton le plus sérieux du monde.



Chapitre 4

5. A l'appui de vos dires, retournez maintenant les cartes deux par deux du dessus du jeu, pour les poser au fur et à mesure faces en haut sur la table, par paires parfaitement assorties.



"Nous ne pouvons pas tous devenir des vedettes; mais nous pouvons tous essayer de donner le meilleur de nous-même, et nous améliorer constamment."
(Henk Vermeyden)

Chapitre 4 LES CONTRÔLES

Un "contrôle" consiste à amener une ou plusieurs cartes dans un endroit déterminé du jeu. La plupart du temps, cet endroit est le dessus ou le dessous du jeu. Cependant, pour certains tours, il vous faudra contrôler une carte, par exemple en cinquième position à partir du dessus. Vous trouverez dans ce chapitre quelques méthodes directes pour ce faire. D'autres contrôles, liées à des techniques particulières, seront expliquées avec celles-ci (comme par exemple le contrôle au saut-de-coupe ou au mélange hindou).

A. Le contrôle au mélange-pelage

Si vous savez effectuer un mélange à la française tel qu'il est expliqué plus haut, vous pourrez vous en servir pour le contrôle que voici.

1. Un spectateur choisit librement une carte dans un jeu mélangé et en prend connaissance. Pendant ce temps, effectuez un mélange à la française en pelant environ la moitié des cartes en main gauche.

2. Tendez votre main gauche en direction du spectateur, en l'invitant à poser sa carte sur la portion qu'elle tient.

3. Lorsque le spectateur a remis sa carte sur le paquet en main gauche, poursuivez le mélange en pelant les trois premières cartes séparément, en mettant la suivante en saillie interne, et enfin, en mélangeant librement les cartes restantes sur la carte en saillie. Lorsque vous pelez les deux premières cartes, vous pouvez regarder vos mains, mais ensuite portez votre regard ailleurs. Les spectateurs se rendent compte que les premières cartes ont été mélangées normalement sur celles du spectateur, ce qui les rassure quand à la régularité du mélange effectué. Il s'ensuit qu'ils sont moins vigilants par la suite.

4. Formez une brisure au pouce sous la carte en saillie, et mélangez l'ensemble des cartes qui se trouvent au-dessus de la brisure en main gauche. Jetez les cartes restantes sur les cartes que vous venez de mélanger: la carte du spectateur se trouvera alors en quatrième position à partir du dessus du jeu. Dites au spectateur: *"J'espère que les hasards du mélange n'ont pas mis votre carte parmi les premières du jeu, ni parmi les dernières..."* Ce disant, montrez les trois cartes supérieures du jeu, puis remettez-les en place; retournez le jeu faces en haut, et montrez les quelques cartes qui se trouvent sur la face. Retournez à nouveau le jeu faces en bas, et effectuez un mélange supplémentaire, en commençant par peler individuellement les quatre premières cartes, et en mettant la suivante en saillie interne. Mélangez librement les cartes restantes sur la carte en saillie. Formez une brisure au pouce sous la carte en saillie, mélangez toutes les cartes au-dessus de celle-ci en main gauche, et jetez les quatre dernières cartes sur le tout: la carte du spectateur se retrouve sur le dessus du jeu.

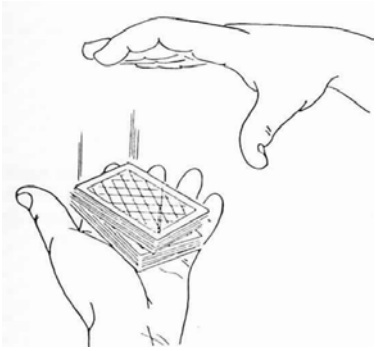
Points importants

1. Pendant que vous mélangez les cartes, ne regardez pas vos mains, mais le public, et parlez-lui. Le mélange doit être fait sans y attacher d'importance, comme s'il s'agissait simplement d'une opération de routine.

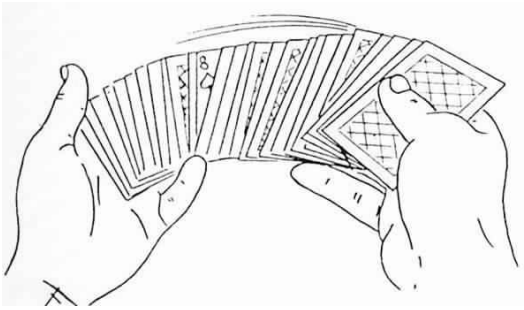
B. Le contrôle "Oups!"

Voici sans aucun doute le contrôle le plus simple de tous. Il est aussi extrêmement direct; bien exécuté, il ne trahit nullement vos intentions secrètes.

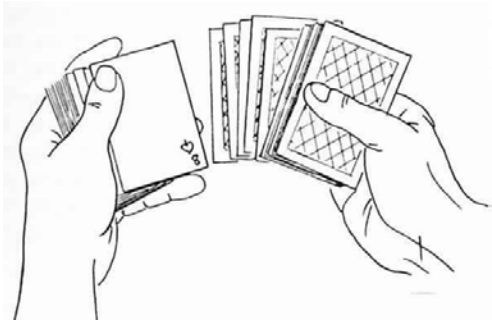
Avant de commencer, retournez secrètement la carte inférieure du jeu face en haut sous celui-ci. Avec le jeu tenu par au-dessus en main droite, laissez échapper de petits groupes de la face du jeu dans votre main gauche, tout en demandant à un spectateur de vous arrêter quand bon lui semble. Invitez-le à prendre la carte sur laquelle il vous a arrêté (la carte supérieure du paquet en main gauche) et, pendant qu'il en prend connaissance et la montre autour de lui, laissez tomber les cartes qui vous restent en main droite sur celles de la main gauche. Puis, égalisez le jeu et effectuez une coupe-pivot de la moitié supérieure du jeu environ en main gauche; tendez celle-ci vers le spectateur, et priez-le d'y poser sa carte. Lorsque le spectateur a posé sa carte sur le paquet, laissez tomber celui de la main droite dessus, enterrant ainsi la carte choisie quelque part au milieu du jeu.



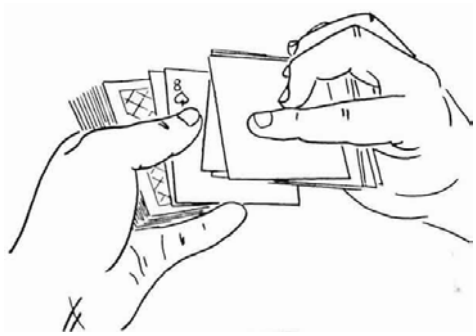
La carte face en haut se retrouve ainsi directement au-dessus de celle du spectateur. Enchaînez aussitôt avec un mélange à la française, en veillant à ce que les cartes qui constituent la partie centrale du jeu restent groupées. Puis, étalez les cartes entre vos mains en disant: *"Votre carte est perdue quelque part dans le jeu."* Soudain, la carte face en haut apparaît dans l'étalement. *"Oups! Une carte qui s'est retournée pendant que je mélangeais. J'espère que ce n'est pas la vôtre? On ne sait jamais!"*



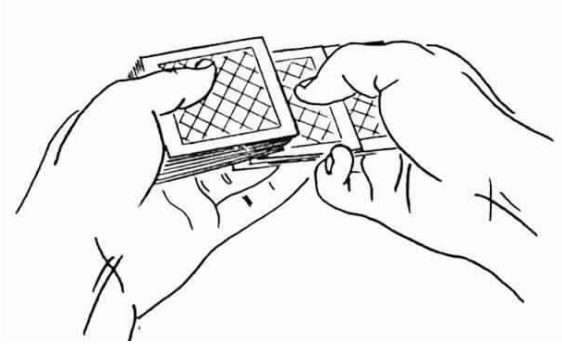
Quelle que soit la réponse du spectateur, mettez votre pouce gauche sur la carte face en haut et scindez l'étalement en deux, pour que la carte face en haut se retrouve sur le dessus du paquet en main gauche.



Maintenant, la main droite se retourne paume en bas, pendant que le pouce gauche décale la carte face en haut un peu vers la droite. Le pouce droit la plaque sous les cartes en main droite.



Retournez à nouveau la main droite paume en haut, et mettez les cartes en main droite sous celles en main gauche. Égalisez le jeu. La carte du spectateur se retrouve sur celui-ci.



Points importants

1. Plus que l'adresse, ce contrôle requiert une certaine aptitude à jouer la comédie. Pour que les spectateurs croient que la carte s'est vraiment retournée accidentellement face en haut au cours du mélange, il faut que votre feinte surprise "fasse vrai", sinon ils se douteront de quelque chose.

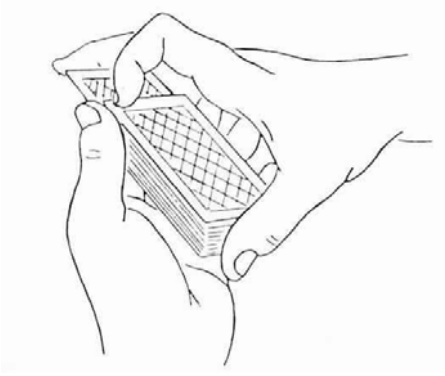
2. La manière de retourner la carte face en bas est effectivement utilisée pour remettre simplement une carte dans le même sens que les autres, indépendamment de tout contrôle. Par conséquent, ne pensez pas que vous êtes en train de contrôler une carte, mais seulement en train d'en retourner une face en bas. Cette attitude mentale vous aidera à faire les gestes naturellement, sans mauvaise conscience.

3. Au lieu de retourner la main droite paume en bas et ajouter la carte face en haut *sous* le paquet en main droite, vous pouvez retourner la main gauche paume en bas et glisser la carte face en bas *sur* le paquet en main droite à l'aide du pouce gauche. Cependant, si vous procédez ainsi, veillez à ce que la carte en deuxième position ne soit pas vue par les spectateurs, puisqu'il s'agit de la carte choisie.

C. Le contrôle à l'enfoncement

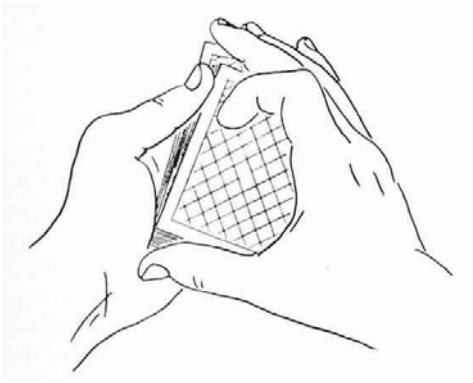
Cette technique consiste à insérer la carte choisie dans le jeu par la petite tranche supérieure, puis à l'égaliser. En réalité, la carte est enfoncée en diagonale, ce qui a pour effet de la faire dépasser de la grande tranche droite du jeu, près du coin inférieur, de quelques millimètres; cela permet au petit doigt gauche de former une brisure au-dessous ou en-dessus d'elle, en fonction des nécessités du tour.

Le jeu est tenu en main gauche dans la position normale de la donne. Prenez la carte que le spectateur vient de choisir avec le main droite, et enfoncez-la dans le jeu par la petite tranche supérieure de celui-ci, sur la moitié environ de sa longueur. Puis, la main droite change de position pour se mettre dans celle illustrée ci-dessous, afin de terminer d'enfoncer la carte dans le jeu. Celui-ci est tenu du bout des doigts, entre le pouce sur la grande tranche gauche et le majeur sur la grande tranche opposée. L'index gauche est replié sur la face du jeu, auquel il sert de support.



Chapitre 4

Le pouce et le majeur de la main droite forment ente eux une “ligne de pression”. L’index droit est replié sur le dos du jeu. Le pouce gauche dépasse légèrement du coin supérieur gauche de celui-ci. Le majeur pousse apparemment la carte dans le jeu, d’un coup, parallèlement aux autres cartes. En réalité, à cause de la ligne de pression asymétrique, la grande tranche gauche de la carte est poussée contre le pouce gauche, et s’enfonce dans le jeu en diagonale.



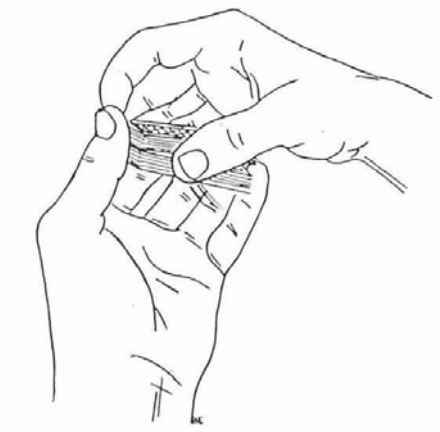
Continuez à enfoncer la carte dans le jeu en suivant la même ligne de pression. Étant donné que le jeu n’est tenu que par le pouce et le majeur gauches, la grande tranche droite peut ressortir sans entrave de la grande tranche droite du jeu. L’annulaire et le petit doigt gauche s’écartent d’une manière à peine perceptible de quelques millimètres vers la droite, de manière à ne pas gêner la progression de la carte enfoncée. L’illustration montre une vue de dessous.



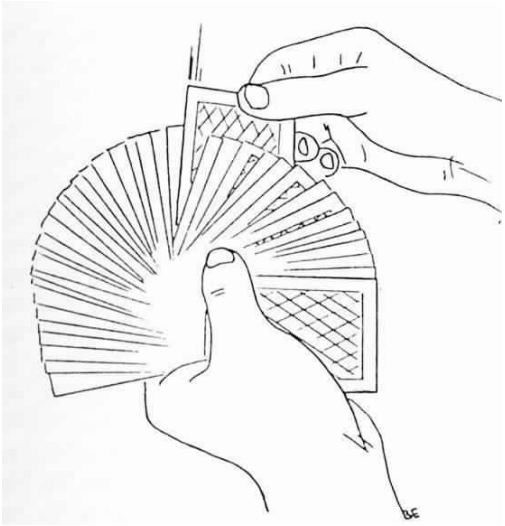
Simultanément, le pouce gauche lisse doucement la grande tranche gauche des cartes, près du coin supérieur pour commencer, puis descend sur toute la longueur de la tranche jusqu'au coin inférieur, pour revenir à son point de départ près du coin supérieur. Le majeur, l'annulaire et l'auriculaire gauche glissent simultanément le long de la grande tranche droite du jeu, sans déranger la carte qui en dépasse. Pendant ce mouvement, c'est la main droite qui tient le jeu par au-dessus, dans la tenue de la coupe, ce qui permet à la main gauche d'égaliser apparemment les cartes.



La pulpe de la dernière phalange des majeur, annulaire et auriculaire de la main droite se pose sur la grande tranche droite de la carte qui dépasse d jeu et appuie dessus et vers la gauche. Un bout de la chair de la pulpe du petit doigt est ainsi automatiquement pris entre la carte et la portion du jeu au-dessus d'elle. Égalisez le jeu tenu du bout des doigts, puis remettez-le dans la position normale de la donne. Le petit doigt gauche maintient une brisure au-dessus de la carte du spectateur. Transférez-la soit sur le jeu soit dessous en utilisant l'une des méthodes décrites dans ce chapitre, comme par exemple la technique du contrôle-pelage après la carte à l'œil du spectateur, décrite plus loin.



Variante: le spectateur peut également choisir la carte dans un éventail, et la carte peut être remise dans celui-ci après qu'il en ai pris connaissance. Si le spectateur enfonce sa carte trop loin, remontez-la un peu avec la main droite de sorte qu'elle dépasse de l'éventail sur la moitié environ de sa longueur, en disant: *"Est-ce que vous avez montré votre carte aux autres? Surtout ne l'oubliez pas!"*Il ne vous reste plus qu'à retourner l'éventail, avec la carte choisir qui en dépasse toujours, et à effectuer le contrôle à l'enfoncement tel qu'il vient d'être décrit.



D. Points importants

1. Le spectateur peut remettre sa carte lui-même dans le jeu. Pour ce faire, effeuillez les petites tranches supérieures des cartes de bas en haut, tout en demandant au spectateur d'y insérer sa carte quand bon lui semblera. Étant donné que le pouce gauche appuie sur le dessus du jeu, le spectateur sera dans l'incapacité d'y insérer la carte sur toute sa longueur. Vous vous retrouvez ainsi dans la situation du contrôle à l'enfoncement.

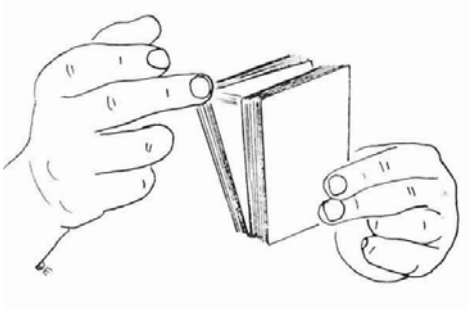
2. Le coin supérieur gauche de la carte enfoncée dans le jeu ne doit pas dépasser de la grande tanche gauche de celui-ci. Pour l'en empêcher, le pouce gauche est là, qui veille au grain au coin.

3. Dès que la carte ne dépasse plus du jeu que sur la moitié de sa longueur environ, la main droite termine de l'y enfoncer d'un coup d'un seul.

4. L'enfoncement ainsi que la formation de la brisure ont lieu alors que le jeu est tenu par la main gauche dans la position surélevée de la donne. L'index gauche replié sous le jeu lui sert de support.

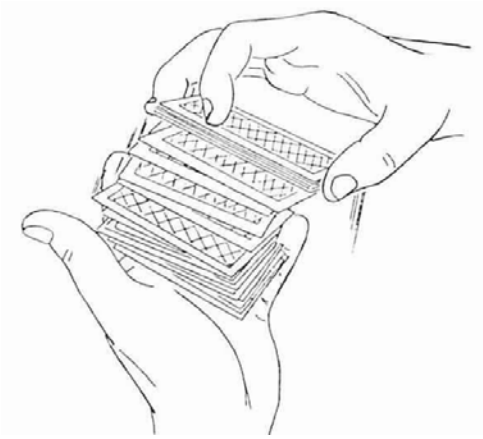
E. Le contrôle après coup d'œil du spectateur

Le jeu est tenu faces en bas en main gauche dans la position normale de la donne. La main droite le prend par au-dessus, entre le pouce sur la petite tranche supérieure et les doigts sur la petite tranche opposée, et le pousse vers l'avant et la droite, de manière à ce qu'il puisse être tenu verticalement par le coin inférieur gauche entre le pouce dessus et le majeur et l'index dessous, comme le montre l'illustration ci-dessous. Maintenant, avec le majeur de la main droite, effeuillez le coin supérieur droit des cartes de bas en haut, et arrêtez-vous lorsque vous avez atteint approximativement le milieu du jeu. Pendant ce temps, dites: *"Je vais effeuiller les cartes de cette manière et vous demander de m'arrêter quand bon vous semblera. Vous prendrez alors connaissance de la carte sur laquelle vous m'aurez arrêté."*



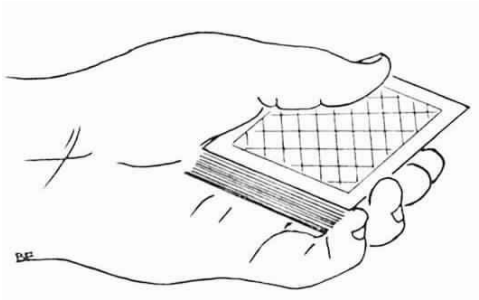
Après avoir donné au spectateur cette explication préalable, laissez s'échapper les cartes de la moitié supérieure de sous le majeur. Puis, reprenez le jeu avec la main droite par-dessus, et laissez les cartes s'échapper par petits paquets de la main droite dans la main gauche en disant: *"Votre carte se trouvera alors quelque part au milieu du jeu."*

Voilà la phase d'explication préalable. le spectateur ne sera pas insensible au faut que les cartes ne sont manipulées que du bout des doigts, et cette impression influencera toute sa perception des opérations ultérieures.



Chapitre 4

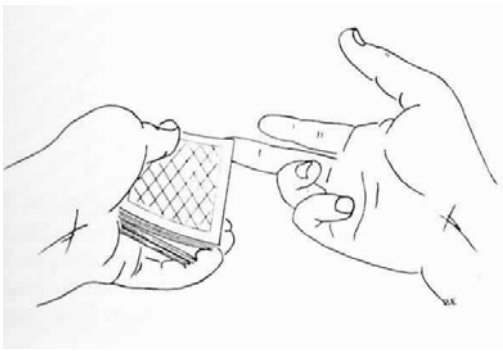
Égalisez les cartes, et tenez le jeu en main gauche, dans la position normale de la donne. Le pouce gauche appuie sur le coin supérieur gauche du jeu, et presse celui-ci contre la pulpe de l'index. Imaginez une vis passant à travers le coin supérieur gauche du jeu, et reliant les deux doigts. Les autre doigts reposent simplement le long de la grande tranche droite, sur laquelle ils n'exercent aucune pression. La dernière phalange du petit doigt dépasse de la petite tranche inférieure des cartes sur la moitié environ de sa largeur.



Amenez de nouveau le jeu en position verticale, et effeuillez le coin supérieur droit des cartes avec le majeur droit, de bas en haut, jusqu'à ce que le spectateur vous dise "Stop!". A ce moment-là, détournez la tête, pendant que le spectateur prend connaissance de l'index de la carte inférieure du paquet supérieur, celle qui se trouve directement sous le majeur droit. Pour que le spectateur puisse bien voir l'index, il faudra peut-être que vous ouvriez le jeu un peu plus. L'illustration représente le point de vue du spectateur.

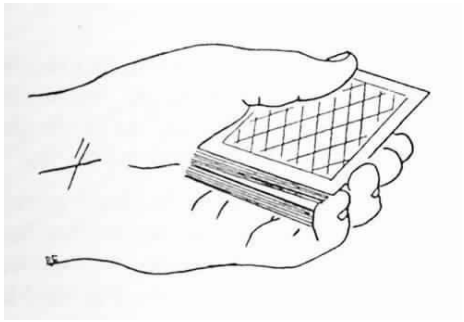


Les cartes sont uniquement tenues entre le pouce et l'index gauches. Il s'ensuit que le jeu s'ouvre presque sur toute la longueur de sa grande tranche droite. La dernière phalange du petit doigt appuie alors un peu plus fort contre celle-ci. Remarquez plus particulièrement, dans l'illustration, que la pulpe du petit doigt dépasse de la grande tranche droite de la portion inférieure du jeu.



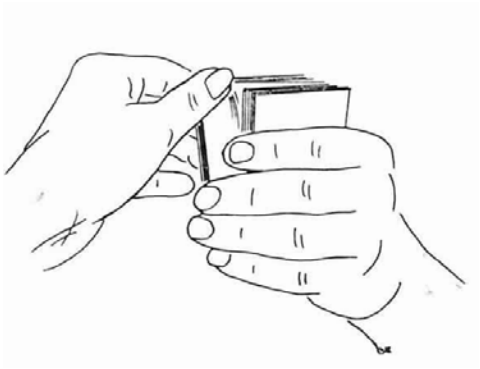
Chapitre 4

Dès que le spectateur vous dit qu'il a pris connaissance de la carte sur laquelle il vous a arrêté, le majeur laisse s'échapper les cartes restantes. La pulpe du petit doigt viendra pour ainsi dire automatiquement s'insérer entre les deux portions du jeu, sous la carte notée par le spectateur. Si vous voulez que le petit doigt se mette au-dessus de celle-ci, laissez-la d'abord s'échapper toute seule, et alors seulement appuyez la pulpe du petit doigt contre la grande tranche du jeu; finalement, laissez s'échapper les cartes restantes. Étant donné que tous les doigts sont côte à côte le long de la grande tranche droite du jeu, et que le petit doigt dépasse légèrement de la petite tranche inférieure, la brisure qu'il tient est invisible de tous les côtés. Égalisez les cartes tenues au bout des doigts et tournez-vous à nouveau vers le spectateur.



Variante: Le spectateur peut écarter les deux portions du jeu lui-même; c'est d'ailleurs ainsi que l'on procédait à l'origine. Le jeu est tenu comme il a été expliqué. Demandez au spectateur d'"ouvrir" le jeu où bon lui semble, en appuyant le pouce sur son coin supérieur droit, et de prendre connaissance de la carte sous son pouce. Lorsqu'il s'exécute, appuyez un peu le jeu contre son pouce, ce qui suffit au petit doigt pour s'insérer dans la séparation au moment où le spectateur relâche les cartes.

La carte est ensuite contrôlée sur le jeu - ou dessous - avec la technique suivante.



Points importants

1. Cette manière de prendre connaissance d'une carte est assez inhabituelle. Cependant, cela ne signifie pas qu'elle manque de naturel. Pour la justifier, vous pouvez dire: *"Je ne veux pas que vous retiriez une carte du jeu. J'aimerais simplement que vous en mémorisiez une parmi celle que vous voyez."* Ou encore: *"Inutile de prendre la carte: pensez simplement à l'une de celle que vous verrez."* Comme ces exemples de boniments le montrent, cette méthode de "choix" se prête très bien pour suggérer au spectateur qu'il n'a fait que penser à une carte. Cependant, n'insistez pas trop: un spectateur plus perspicace pourrait vous rétorquer incontinent qu'il n'a pas pensé à une carte, mais qu'il en a regardé une. Par conséquent, choisissez vos mots avec soin: *"Vous êtes le seul*

à avoir vu la carte. Surtout, gardez-la bien présente à l'esprit. Maintenant, pour en découvrir l'identité, il faudrait que je puisse lire dans vos pensées."

Voyez vous avec quelle élégance on glisse de la vérité au mensonge? Plus tard, vous pourrez vous référer à la carte "pensée par le spectateur" sans que cet abus de langage provoque la moindre protestation de quiconque.

2. Au lieu d'utiliser le majeur pour effeuiller les carte, vous pouvez également utiliser l'index. C'est avant tout affaire de choix esthétique.

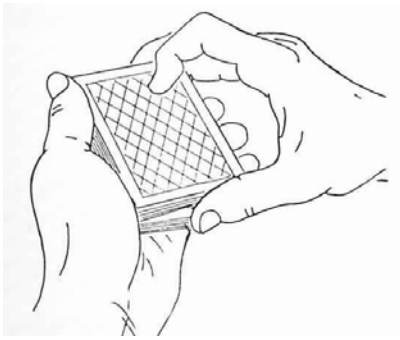
3. La clef de se contrôle est la pression exercée par le pouce gauche sur le jeu qui repose sur l'index. N'oubliez pas l'image de la vis qui traverse le coin supérieur gauche du jeu.

4. N'oubliez pas de détourner la tête à partir du moment où vous commencez à effeuiller les cartes. Et ne vous retournez à nouveau face aux spectateurs qu'après avoir égalisé le jeu tenu au bout des doigts.

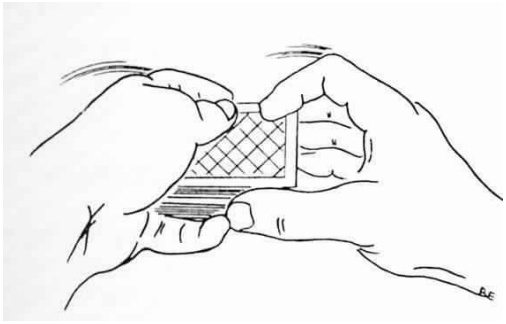
F. Contrôle au mélange-pelage (après le coup d'œil du spectateur)

Grâce à cette techniques, vous pourrez contrôler non seulement une carte dont le spectateur vient de prendre connaissance par la méthode du coup d'œil expliquée plus haut, mais n'importe quelle carte sous laquelle vous maintenez une brisure - elle convient donc, entre autre, au contrôle à l'enfoncement déjà décrit. C'est une technique aux multiples applications, qui vous rendra service en maintes occasions.

Le petit doigt gauche maintient une brisure sous la carte qui doit être contrôlée. La main droite saisit le jeu en préparation pour un mélange à la française, c'est-à-dire entre le pouce sur la petite tranche inférieure et le majeur sur la petite tranche opposée, près des coins droits.

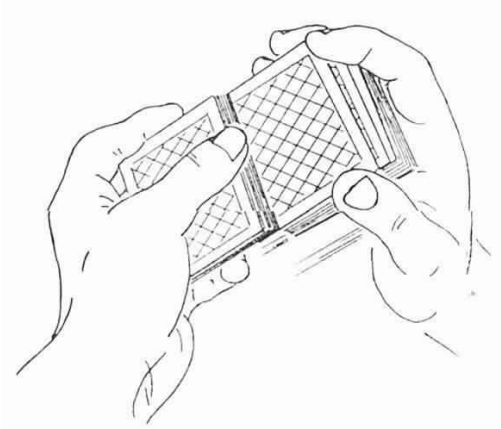


La main gauche lâche le jeu pendant une fraction de seconde, le temps de se mettre autour de la grande tranche gauche pour le mélange. La main droite se retourne légèrement vers la droite, prête à prendre le jeu dans la position de ce même mélange.



Chapitre 4

La main droite tient le jeu par ses petites tranches, sur lesquelles elle exerce une pression très légère, et l'amène dans la position du mélange à la française. Pendant ces manœuvres, le pouce droit maintient constamment la brisure dans la petite tranche inférieure du jeu. sans marquer de pause, mettez l'extrémité du pouce gauche sur la grande tranche supérieure du jeu, et pelez l'ensemble des cartes au-dessus de la brisure dans la main gauche. Continuez en mélangeant librement les cartes restantes sur celles en main gauche. La carte du spectateur se retrouve ainsi sous le jeu. Vous pouvez l'y laisser ou bien la transférer dessus avec un mélange supplémentaire.



Points importants

1. Le point délicat du contrôle réside dans sa troisième phase, au moment où le jeu est amené dans la position du mélange. Cela n'est possible que si la pression exercée par le pouce et le majeur de la main droite est aussi légère que possible. Ce n'est que dans ses conditions que le jeu peut être pivoté sans que le pouce perde la brisure.

2. Ne marquez pas de pause lorsque le jeu est en position pour le mélange - amorcez celui-ci aussitôt.

G. Contrôle de deux cartes après le coup d'œil du spectateur

La méthode de contrôle que je viens d'expliquer permet de contrôler autant de cartes qu'il y a de doigts le long de la grande tranche droite du jeu, capable de former des brisures dans celle-ci. Cependant, pour des raisons de commodité, on se limitera à trois cartes au maximum. Voici une méthode simple permettant d'en contrôler deux.

Déroulement:

1. Le jeu est tenu en main gauche dans la position du coup d'œil du spectateur. Le majeur droit effeuille le coin supérieur droit des cartes jusqu'à ce que le spectateur vous dise "Stop!". Faites en sorte que le spectateur vous arrête quelque part dans la moitié inférieure du jeu, en laissant s'échapper les cartes lentement. Dès que le spectateur a pris connaissance de la carte sur laquelle il vous a arrêté, laissez-la s'échapper de sous votre doigt, appliquez la pulpe du petit doigt contre la grande tranche droite du jeu, et lassez les autres cartes s'échapper à leur tour. le petit doigt maintient ainsi une brisure au-dessus de la carte du spectateur.

2. Recommencez avec un deuxième spectateur, mais arrangez vous pour qu'il vous arrête dans la moitié supérieure du jeu. Cette fois-ci, c'est la pulpe de l'annulaire qui garde une brisure *sous* la carte notée par le spectateur.

3. Égalisez le jeu tenu au bout des doigts. Lassez passer quelques secondes, que vous meublez par des remarques ayant trait au tour que vous êtes en train de présenter. Puis, avec la main droite, prélevez l'ensemble des cartes au-dessus de la brisure supérieure du jeu, et posez ce paquet sur la table. La main droite revient sur le jeu et prend toutes les cartes au-dessus de la deuxième brisure, que vous posez sur le paquet qui se trouve déjà sur la table. Enfin, prenez le paquet qui vous reste en main gauche et posez-le sur les deux autres, reconstituant ainsi le jeu. A la conclusion de cette triple coupe, la carte du premier spectateur se trouvera sur le jeu, et celle du deuxième spectateur, dessous. Un contrôle de deux cartes efficace et économique.

Points importants

1. Les cartes peuvent également être contrôlées toutes les deux sur le jeu. Pour ce faire, gardez une brisure *au-dessus* de chacune d'elles. Puis, coupez à la première brisure, puis à la deuxième, tout en effectuant une coupe glissée pour transférer la carte supérieure du deuxième paquet sur le troisième. Pour terminer, posez celui-ci sur les deux précédents: les deux cartes choisies sont sur le jeu.

H. Contrôle multiple après le coup d'œil du spectateur

Avec cette méthode du coup d'œil du spectateur, il est théoriquement possible de contrôler autant de cartes que l'on désire. Cependant, dans la pratique, on se limitera à une demi-douzaine de cartes au maximum. la méthode est idéale pour contrôler deux ou trois cartes. Comme les positions des mains ont déjà été expliquées, la description n'a pas été illustrée.

Déroulement:

1. Faites choisir une première carte par la méthode du coup d'œil du spectateur, et gardez une brisure au-dessus d'elle. Mettez le jeu dans la position du mélange à la française, et mélangez librement toutes les cartes jusqu'à la brisure; puis, jetez les cartes restantes sur celles en main gauche. La carte notée par le spectateur se trouve ainsi sur le jeu.

2. Tournez-vous vers un second spectateur, auquel vous faites choisir une carte par le même procédé. Comme pour la première, gardez une brisure au-dessus d'elle, et mettez le jeu dans la position du mélange. Sans marquer de temps d'arrêt, le pouce gauche pèle les cartes au-dessus de la brisure, en bloc, dans la main gauche; la carte suivante est pelée individuellement sur les carte en main gauche (il s'agit de la carte du deuxième spectateur), et la suivante est mise ne saillie interne. Mélangez librement les cartes restantes sur la carte en saillie. Formez une brisure sous celle-ci et pelez librement toutes les cartes au-dessus de la brisure en main gauche. Jetez les carte restantes sur elles. La carte du deuxième spectateur se retrouve ainsi sur le dessus du jeu, au-dessus de la carte du premier spectateur.

3. Les mêmes opérations sont répétées pour toutes les cartes suivantes. Elles se retrouvent finalement sur le jeu dans l'ordre inverse de celui dans lequel elles ont été notées par les spectateurs.

Points importants

1. Chaque fois qu'une carte a été notée par un spectateur, un mélange doit être effectué pour contrôler celle-ci sur le jeu. Meublez le temps nécessaire à cette opération en commentant le tour que vous êtes en train de faire.

2. Si vous effectuez ce contrôle au cours d'une séance de salon, choisissez des spectateurs assez éloignés les uns des autres, ce qui vous permet de mélanger les cartes pendant les trajets de l'un à l'autre.

Chapitre 4

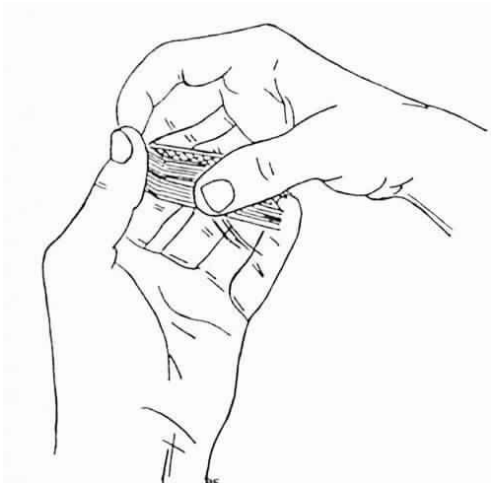
I. Le saut-de-coupe d'une carte

bien que le saut-de-coupe proprement dit ne soit expliqué que plus loin, voici cependant un cas particulier. Il s'agit de l'une des meilleures méthodes pour transférer une carte sous le jeu.

Faites choisir une carte pendant que vous les laissez s'échapper par petits groupes de la face du jeu tenu en main droite, dans la paume de la main gauche, tout en demandant à un spectateur de vous dire "Stop!" quand bon lui semble. a ce moment-là, invitez-le à prendre la carte supérieure des cartes en main gauche, et a en prendre connaissance. Pendant ce temps, laissez tomber les cartes qui vous restent en main droite sur celles en main gauche et égalisez le jeu. Puis, laissez à nouveau s'échapper la moitié des cartes environ en main gauche, arrêtez-vous et demandez au spectateur de replacer sa carte sur elles. Lorsqu'il l'a fait, laissez tomber les cartes qui vous restent sur celle du spectateur, mais de sorte que les premières soient légèrement décalées vers l'arrière par rapport à celle-ci, et dépassent de sa petite tranche inférieure. Une fois les premières cartes tombées dans cette position, ramenez les suivantes vers l'avant à égalité avec le gros du jeu.



Égalisez le jeu tenu au bout des doigts, en formant une brisure sous les cartes qui dépassent de la petite tranche inférieure du jeu. Lorsque celui-ci est mis dans la position normale de la donne en main gauche, le petit doigt reprend la brisure sous le pouce droit.

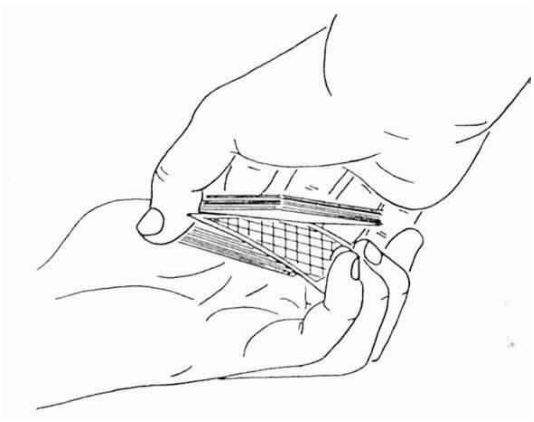


Chapitre 4

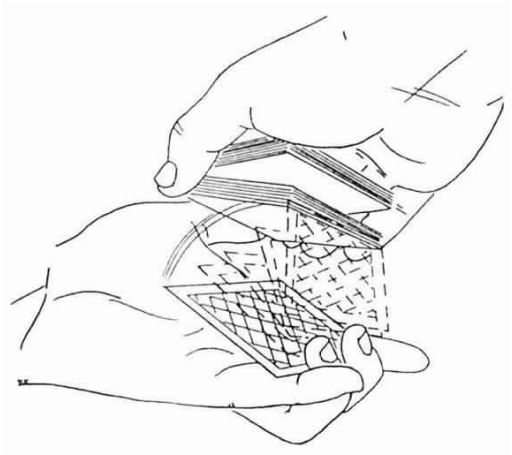
Récapitulez brièvement: *"Votre carte est perdue quelque part au milieu du jeu..."* Tout en disant cela, vous laissez encore une fois s'échapper les cartes de la main droite en main gauche, par petits paquets à partir de la face, mais en procédant de la manière suivante: la main droite vient tenir le jeu par au-dessus, dans la position de la coupe, et dès que les doigts de la main gauche sont couverts, la dernière phalange du majeur, de l'annulaire et du petit doigt se met dans la séparation le long de la grande tranche droite du jeu et appuie légèrement sur le côté droit de la carte choisie.



La main droite soulève le jeu de deux ou trois centimètres. Au cours de ce mouvement, la carte du spectateur est tirée partiellement hors du jeu par la grande tranche droite. Les doigts de la main gauche ne bougent pas: la légère pression exercée par les majeur, annulaire et petit doigt gauches, conjuguée avec le mouvement ascendant de la main droite, suffisent pour faire tirer la carte partiellement hors du jeu.



La main droite continue son mouvement ascendant, jusqu'à ce que la carte se dégage complètement du jeu. A cet instant précis - et pas une fraction avant ou après - la main droite commence à laisser s'échapper des cartes de la face du jeu dans la main gauche, sur la carte du spectateur. Si les gestes sont bien synchronisés, il est impossible de voir le transfert de la carte sous le jeu, quel que soit l'angle sous lequel on se place, étant donné que le déplacement de la carte se fond avec la chute des autre cartes qui viennent la recouvrir. Égalisez le jeu et posez-le sur la table.



Points importants

1. Pour dissimuler encore d'avantage le transfert de la carte du milieu du jeu sous celui-ci aux spectateurs qui vous font face, la main gauche la fait pivoter d'une vingtaine de degrés dans le sens contraire des aiguilles d'une montre au moment où elle sort du jeu. L'illustration de la phase 4 montre très précisément cette position.

2. Il est capital, pour que le transfert soit indécelable, que la carte se fonde visuellement avec celles qui tombent sur elles. Comme pour chaque saut-de-coupe, c'est le côté droit du jeu qui est le plus exposé.

J. Autres contrôles

Vous trouverez ailleurs dans ce livre d'autres méthodes de contrôle d'une ou de plusieurs cartes, dont voici une énumération succincte qui vous aidera à les retrouver.

Le contrôle à la coupe. Aussitôt après avoir formé une brisure au-dessus ou en dessous de la carte, vous pouvez contrôler celle-ci sur le jeu ou sous celui-ci au moyen d'une double ou d'une triple coupe. Cependant, n'oubliez pas d'effectuer immédiatement un faux mélange, qui laisse la carte contrôlée en place.

Le contrôle au mélange hindou. Cette méthode permet de contrôler une ou plusieurs cartes; elle sera expliquée dans le chapitre consacré à cette technique.

Le saut-de-coupe. C'est sans doute le méthode la plus directe et la plus économique pour contrôler une carte choisie sans mouvements apparents des mains ou des cartes.

La carte clé. Un chapitre est consacré aux possibilités offertes par cet artifice.

La corne. Une carte cornée (ou tuilée, ou pontée) joue le rôle d'une carte clé en vous permettant de repérer un endroit précis du jeu. Un saut-de-coupe ou un mélange à la française concluent le contrôle.

Le contrôle sous l'étalement. C'est la méthode idéale pour contrôler une carte sous le jeu une fois qu'elle a été localisée grâce à une carte clé. Cependant, vous pouvez également vous en servir pour contrôler une carte sous le jeu à partir d'une brisure maintenue au-dessus ou en dessous d'elle.

K. TOURS UTILISANT DES CONTRÔLES

1. LA CARTE DE HASARD

Effet:

La carte d'un spectateur est retrouvée grâce à une carte indicatrice choisie par le hasard. Le fait que la carte indicatrice eût pu être n'importe quelle autre carte contribue à rendre ce tour incompréhensible.

Déroulement:

1. Un spectateur choisit librement une carte dans le jeu mélangé, en prend connaissance, et la montre aux autres spectateurs avant de la remettre dans le jeu. Contrôlez-la sur le dessus en utilisant le contrôle au mélange à la française.

2. *"Votre carte et perdue quelque part dans le jeu. Bien sûr, ce "quelque part" est un endroit précis, mais déterminé par les hasards du mélange. C'est la raison pour laquelle la seule manière de la retrouver est de faire appel au hasard, par l'intermédiaire d'une carte choisie par lui, et qui nous indiquera de manière infaillible la position exacte de votre carte dans le jeu."* Tout en disant cela, vous effectuez un mélange à la française en commençant par peler environ la moitié supérieure du jeu en bloc dans la main gauche; sur ce bloc, pelez séparément quatre cartes, et mettez la suivante en saillie interne. Mélangez librement les cartes restantes sur la carte en saillie, formez une brisure sous celle-ci, mélangez librement l'ensemble des cartes au-dessus de la brisure, et jetez les cartes restantes dessus. La carte du spectateur se trouve ainsi en cinquième position à partir du dessus du jeu.

3. Étalez le jeu en un large ruban faces en bas sur la table, de gauche à droite, et invitez un spectateur à en retirer une "carte de hasard". Cela fait, rassemblez les cartes et posez le jeu égalisé faces en bas sur la table. Demandez au spectateur de retourner face en haut la carte qu'il vient de retirer de l'étalement. *"Aha! Cette carte de hasard va nous mener directement à votre carte."* En effet, quelle que soit la "carte de hasard", elle vous permettra toujours de localiser la carte choisie, en utilisant soit sa valeur, soit sa famille. Voici quelques exemples pour vous convaincre. Si la "carte de hasard" est le roi de cœur, épelez C-O-E-U-R en distribuant une carte par lettre à partir du dessus du jeu en une pile faces en bas sur la table: la carte qui tombe sur la dernière lettre épelée est la carte du spectateur. Si la "carte de hasard" est le neuf de pique, épelez N-E-U-F et retournez la carte suivante, celle qui se trouvera alors sur le dessus du jeu (la cinquième), ou bien épelez P-I-Q-U-E et retournez la dernière. Si la "carte de hasard" est l'As de trèfle, posez-la sur le jeu et ensuite seulement épelez T-R-E-F-L-E pour retourner la dernière: ce sera celle du spectateur. Privilégiez la valeur de la carte, mais si celle-ci ne vous permet pas d'aboutir à la cinquième ou la sixième (comme nous venons de le voir), utilisez la famille. Si la carte est un "quatre", comptez quatre cartes et retournez la suivante; si c'est un "cinq", comptez jusqu'à la cinquième et retournez celle-ci. L'idéal, c'est que la "carte de hasard" soit un "quatre", un "cinq" ou un "six" (pour cette dernière, le "six" est posé sur le jeu avant le début du comptage est inclue dans celui-ci). Bien sûr, ne dites pas ce que vous comptez faire de la "carte de hasard" avant que celle-ci ne soit retournée face en haut, puisque vous ne savez jamais d'avance quelle procédure il vous faudra utiliser pour localiser, grâce à elle, la carte du spectateur.

Dernières réflexions

1. si le spectateur retire de l'étalement la carte en cinquième position, c'est-à-dire la sienne, faites comme si cela était prévu et vous aurez réalisé un petit miracle!

2. Si le spectateur retire de l'étalement l'une des quatre premières cartes du jeu, rajoutez-en une en effectuant un mélange supplémentaire.

3. Si par malchance le spectateur retire l'As ou le dix de carreau de l'étalement, dites qu'i s'agit d'une carte qui porte la guigne (ce qui, en l'occurrence, est vrai!) et demandez-lui d'en choisir une autre. En effet, aucune de ces deux cartes ne permet d'aboutir à la carte en cinquième position, ni par sa valeur, ni par sa famille.

2. ***THAT'S THE QUESTION!***

Le tour que voici est bref et réduit à un strict minimum. Malgré cela, vous pourrez constater qu'il produit néanmoins un gros effet sur le public, un effet qui n'a rien à envier à des tours beaucoup plus compliqués.

Effet:

Un spectateur prend connaissance d'une carte, puis la remet dans le jeu qui est aussitôt mélangé. Le magicien forme un point d'interrogation en étalant les cartes sur la table: le "point" du point d'interrogation se révèle être la carte du spectateur.

Déroulement:

1. Un spectateur choisit librement une carte dans le jeu mélangé, en prend connaissance, puis la remet dans le jeu. Contrôlez-la sur celui-ci avec une des méthodes expliquées. Puis, effectuez encore un faux mélange suivi d'une fausse coupe, qui lassent la carte choisie en place sur le dessus du jeu.

2. *"La question qui se pose maintenant est de savoir quelle carte vous avez choisie, et où elle se trouve dans le jeu. Nous pouvons représenter cette question par un point d'interrogation."* Sur ce, étalez les cartes sur la table de telle manière qu'elles forment un pont d'interrogation (Fig. 1). Décalez la carte supérieure de l'étalement pour l'isoler: elle représente le point. *"Sans question, point de point d'interrogation, et point de point d'interrogation, sans point... Il n'e faut pas plus pour obtenir aussitôt la réponse!"* En disant ces derniers mots, retournez face en haut la carte qui représente le point du point, révélant la carte du spectateur.

Chapitre 4

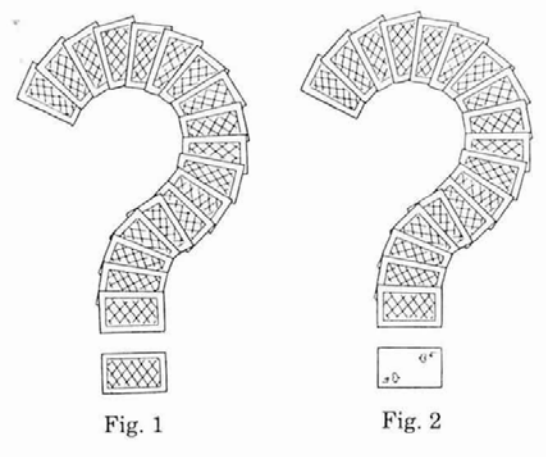


Fig. 1

Fig. 2

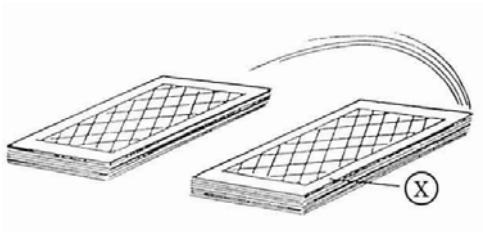
"Rien n'est jamais simple par hasard."
(J.A. Bartlebooth)

Chapitre 5 LES FORÇAGES (I)

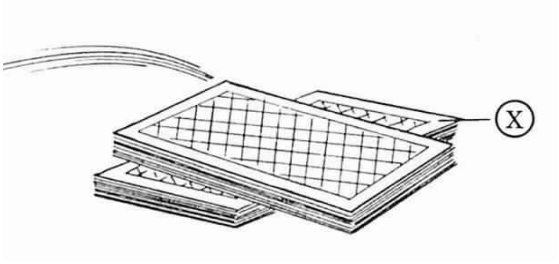
Ce chapitre est consacré à quelques techniques simples de forçage. Un "forçage" consiste à faire choisir une carte particulière à un spectateur tout en lui donnant l'impression que son choix est parfaitement libre. Les méthodes de forçage les plus subtiles exigent non seulement un certain savoir-faire et beaucoup d'assurance, mais également une bonne dose de psychologie. Nous en parlerons plus tard. Pour l'instant, nous nous contenterons de quelques méthodes qui ne présentent aucune difficulté d'exécution, mais qui n'en sont pas moins infaillibles.

A. Le forçage en croix

La carte à forcer est sur le jeu. Dans les illustrations, sa position est indiquée par un"X". Invitez le spectateur à couper le jeu en deux paquets approximativement égaux.

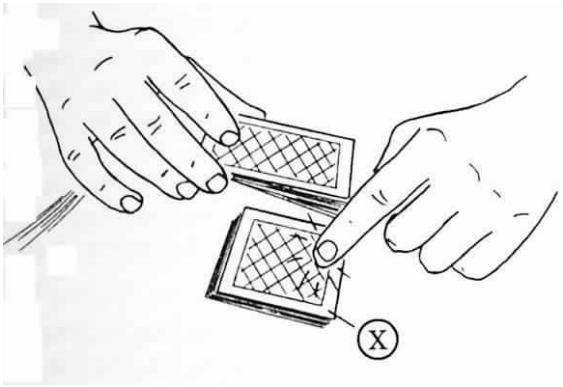


Dès qu'il l'a fait, prenez la portion qui constituait originellement la moitié inférieure du jeu et posez-la sur la moitié supérieure, en travers de celle-ci. *"Nous allons marquer l'endroit où vous avez coupé le jeu."* A ce moment-là, il est indispensable de détourner l'attention des spectateurs du jeu par un moyen ou un autre ayant un rapport avec le tour que vous êtes en train de faire. Nous verrons quelques exemples spécifiques dans les descriptions de tours. Après ce temps d'arrêt, qui doit au moins durer une dizaine de secondes, vous pouvez reporter à nouveau votre attention et celle des spectateurs sur le jeu.



Chapitre 5

Grâce à la pause que vous avez marquée, le spectateur est incapable de distinguer la portion qui se trouvait originellement sur le jeu de celle qui se trouvait dessous. Profitez-en pour mimer dans l'espace devant vous le geste de couper un jeu invisible, en disant: *"Rappelez-vous: vous avez coupé le jeu au hasard... "*, puis de poser la portion fictive en croix sur la portion imaginaire sur la table, en ajoutant: *"...et nous avons marqué l'endroit de la coupe en posant les deux paquets en croix l'un sur l'autre. J'aimerai maintenant que vous preniez connaissance de la carte sur laquelle vous avez coupé."* Avec la main droite, soulevez la portion supérieure, et de l'index gauche, indiquez la carte supérieure du paquet resté sur la table: c'est la carte à forcer.



Points importants

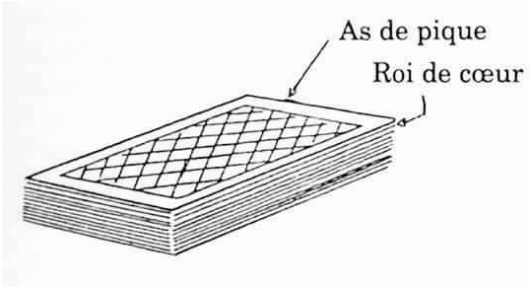
1. Il est préférable que le spectateur coupe le jeu à peu près au milieu; les deux paquets étant alors de taille sensiblement égale, il n'aura aucun repère visuel pour les distinguer l'une de l'autre. La plupart du temps, il vous suffira de dire au spectateur de couper le jeu "quelque part au milieu". Si vous dites cela sur un ton dégagé, sans y attacher d'importance particulière, le spectateur ne verra là aucune raison de se méfier. Cependant, s'il protestait, dites-lui que s'il ne le fait pas, le tour devient trop facile. S'il refuse toujours, changez de spectateur.

2. Si vous connaissez la carte supérieure et la carte inférieure du jeu, cette méthode vous permettra de les forcer l'une et l'autre simultanément. Il vous suffira d'indiquer non seulement la carte supérieure de la portion restée sur la table, mais également la carte inférieure de la portion supérieure que vous avez prise en main.

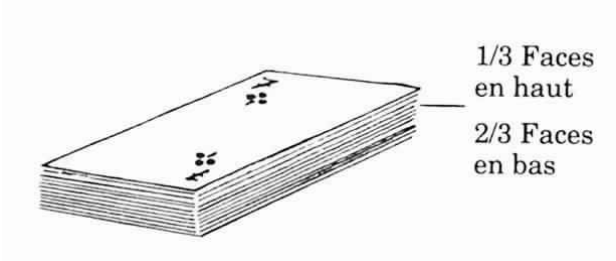
B. Le forçage Henry Christ

Ce forçage a été inventé par le magicien américain Henry Christ. La version expliquée ici est la version de base, à partir de laquelle d'innombrables variantes ont été élaborées.

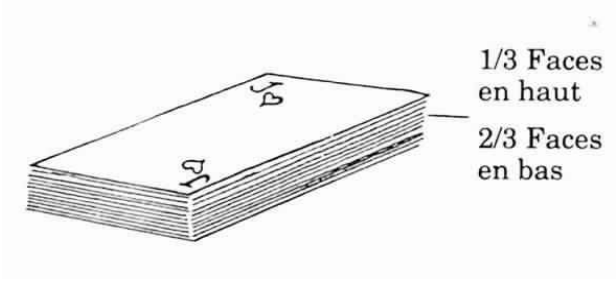
La carte à forcer est en deuxième position à partir du dessus du jeu. Admettons, pour les besoins de l'explications, que la carte supérieure soit l'As de pique, et la carte à forcer le roi de cœur.



La première phase du forçage consiste en une démonstration "à blanc" de ce que le spectateur devra faire. Coupez environ le tiers supérieur du jeu, retournez ces cartes faces en haut, et reposez-les sur le paquet resté sur la table.

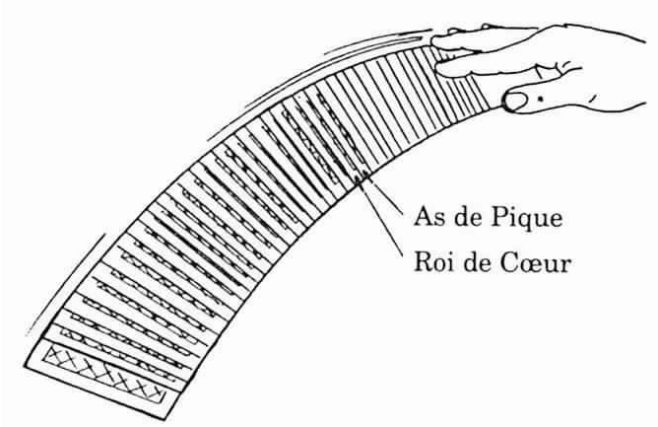


Coupez à nouveau, mais en prélevant cette fois-ci environ les deux tiers supérieurs du jeu, aux-quels vous faites faire un demi-tour avant de les reposer sur le paquet resté sur la table. Tout en effectuant ces opérations, vous les expliquez clairement au spectateur: *"Coupez un petit paquet du dessus du jeu, retournez-le, et posez-le ainsi sur les cartes restantes. Pour que les opérations soient vraiment laissées au hasard, coupez le jeu encore une fois, mais en prélevant un paquet plus épais que la première fois, retournez-le et reposez-le sur les cartes restantes."*

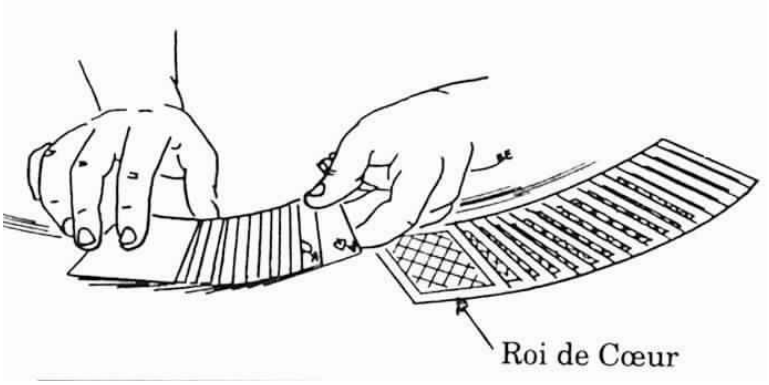


Chapitre 5

Cela fait, étalez le jeu en un long ruban de gauche à droite sur la table: le tiers supérieur environ du jeu sera faces en haut, et les deux tiers restants seront faces en bas. Continuez vos explications: *"Vous prendrez alors connaissance de la première carte face en bas, celle sur laquelle vous avez coupé. Dans ce cas, il s'agirait de l'As de pique."*



Montrez l'As de pique aux spectateurs. Puis, servez-vous-en comme d'une pelle pour rassembler les cartes qui sont faces en haut, en le glissant sous l'extrémité gauche de cette portion. Mettez ce paquet, après l'avoir retourné face en bas, sous les cartes restantes et égalisez le jeu ainsi reconstitué. La carte à forcer se retrouve ainsi sur le jeu. Lorsque le spectateur effectuera les opérations que vous venez de lui montrer, il se forcera automatiquement le roi de cœur.



Points importants

Chapitre 5

1. N'oubliez surtout pas la phase de démonstration. Non seulement elle vous assure que le spectateur suivra vos instructions sans se tromper, mais en plus même un initié aura du mal à suivre les pérégrinations d'une carte précise dans ces conditions.

2. Si vous le voulez, vous pouvez effectuer la démonstration deux fois; dans ce cas, il faudra que vous mettiez initialement la carte que vous voulez forcer en troisième position à partir du dessus du jeu.

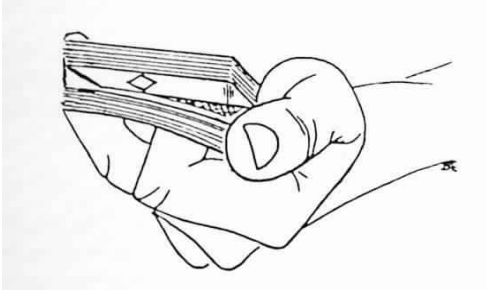
3. Vous pouvez vous servir de cette méthode pour forcer plusieurs cartes consécutivement. Après avoir mis les cartes à forcer sur le dessus du jeu, il faudra simplement veiller, après chaque forçage, à reconstituer le jeu de manière à ce qu'il se retrouve dans sa condition originelle.

4. Si vous n'avez pas besoin de forcer une carte particulière, vous pouvez exécuter le forçage avec un jeu que vient de mélanger le spectateur. Lorsque celui-ci vous le rend, étalez-le faces en haut sur la table pour le montrer que les cartes sont bien mélangées, et profitez-en pour prendre connaissance de la carte en deuxième position à partir du dessus du jeu. Puis, rassemblez les cartes, faites une remarque pour faire passer un peu de temps, et enchaînez comme il a été expliqué.

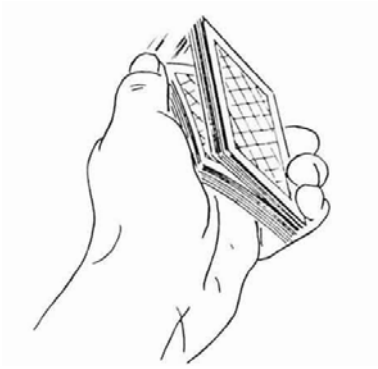
C. Le forçage Horace Goldin

Cette méthode a été inventée par le magicien américano-polonais Horace Goldin. Elle est très facile d'exécution et se prête particulièrement bien à une séance de magie de salon, puisqu'elle se déroule sans table, entre les mains mêmes du magicien.

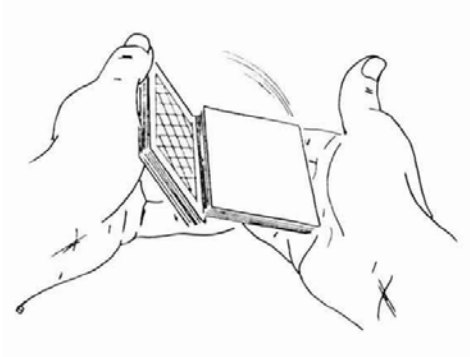
Le jeu est tenu en main gauche dans la position normale de la donne. La carte à forcer se trouve sur le jeu. Le pouce gauche effeuille le coin supérieur gauche des cartes de haut en bas, l'index étant replié sur la face du jeu. Demandez à un spectateur de vous dire "Stop!" quand bon lui semble au cours de l'effeuillage.



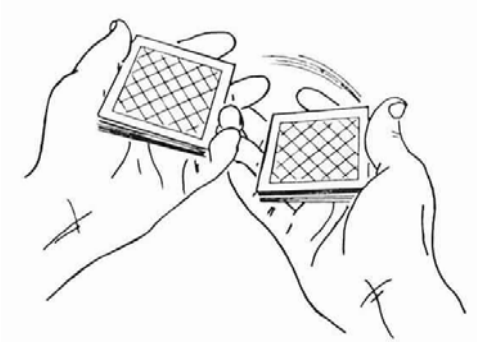
Au "Stop!" du spectateur, arrêtez l'effeuillage et appuyez le pouce sur le coin des cartes qui n'ont pas encore été effeuillées, de manière à former une ouverture le long de la grande tranche gauche du jeu. La dernière phalange du majeur, de l'annulaire et de l'auriculaire droits continuent d'appuyer sur la grande tranche droite pour l'instant, de manière à garder les deux paquets l'un sur l'autre.



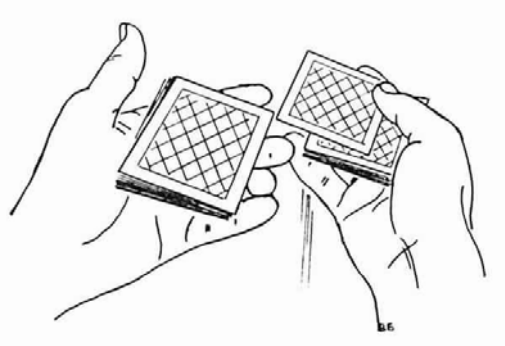
Basculez un peu la main gauche vers la droite, et relâchez la pression des doigts gauches sur la grande tranche droite des cartes, ce qui a pour effet de basculer la portion supérieure du jeu faces en haut sur les doigts de la main droite.



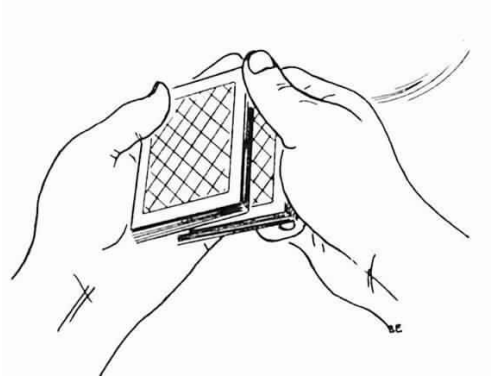
Maintenant, repliez les doigts de la main gauche, ce qui a pour effet de faire basculer le paquet en main droite faces en bas, tout en l'amenant dans la position de la donne.



Dans le même mouvement, la main droite s'abaisse d'une demi-douzaine de centimètres et se tend vers le spectateur; le pouce décale la carte supérieure (il s'agit de la carte à forcer) un peu vers la gauche, pendant que vous invitez le spectateur à prendre connaissance de "la carte sur laquelle il vous a arrêté."



La main droite remet alors ses cartes sous celles de la main gauche, ce qui renforce visuellement l'idée que la carte du spectateur provient effectivement du milieu du jeu.



Points importants

1. Surveillez la direction de votre regard pendant le déroulement de cette méthode. Vous vous assurez ainsi de l'attention du spectateur ne se porte pas avec la même vigilance sur toutes les phases du forçage. Au départ, lorsque vous effeuillez les cartes, et que le spectateur vous arrête, regardez le jeu en disant: *"Ici? Très bien."* A ce moment-là, levez la tête et regardez le spectateur droit dans les yeux en disant: *"Regardez la carte sur laquelle vous m'avez arrêté, et surtout ne l'oubliez pas!"* C'est pendant que vous attirez l'attention du spectateur sur vous que vous coupez le jeu comme il a été expliqué.

2. Tout aussi important que le rôle joué par le regard est celui de la différence de niveau entre les deux paquets au moment où vous tendez la main droite vers le spectateur. Ce n'est que dans ces conditions que le forçage sera totalement trompeur.

D. Le forçage 10 - 20

Bien qu'il s'agisse d'un forçage purement mathématique, bien présenté in ne donne au spectateur aucune chance d'en perdre le secret.

1. La carte à forcer se trouve en dixième position à partir du dessus du jeu. Si vous devez forcer une carte bien précise, transférez-la d'abord sur le jeu à l'aide d'une coupe (les étudiants plus avancés utiliseront la technique du contrôle sous l'étalement décrit plus loin), puis transférez neuf cartes quelconques sur elle au cours d'un mélange. En revanche, si la carte à forcer peut être n'importe quelle carte, vous pouvez d'abord remettre le jeu au spectateur pour qu'il le mélange lui-même; lorsqu'il vous le rend, sous le prétexte de montrer que les cartes sont bien mélangées, étalez-les faces en haut sur la table et repérez du regard la dixième à partir du dessus.

2. Demandez au spectateur de choisir un nombre de dix à vingt. Ne dites pas "entre" dix et vingt, cela vous priverait de la possibilité qu'un spectateur choisisse dix - ce qui serait évidement parfait! Supposons, pour les besoins de l'explication, qu'il choisisse 15. Donnez-lui le jeu et invitez-le à distribuer 15 cartes l'une sur l'autre en une pile faces en bas sur la table.

"Il n'y a pas de nombre magique, il n'y a que des chiffres magiques. Nous allons donc réduire votre nombre à un chiffre unique, en additionnant les deux chiffres qui le composent." Vous additionnez donc 1 et 5, et vous obtenez 6. Invitez le spectateur à compter six cartes à partir du dessus du petit paquet qu'il vient de distribuer, et à prendre connaissance de la dernière, c'est-à-dire la sixième. Il s'agira de la carte à forcer.

E. UN TOUR UTILISANT LE FORÇAGE (I)

1. LE DÉTECTEUR DE MENSONGES

Effet:

Un spectateur prend connaissance d'une carte au hasard dans le jeu. Puis il retire de celui-ci n'importe quelles cartes, qu'il nomme. Mais, il remplace l'une d'elles par sa propre carte - Bref, il ment. Grâce au principe du détecteur de mensonges, le magicien est en mesure de dire à quel moment le spectateur a menti, et ainsi d'annoncer l'identité de sa carte.

Déroulement:

"Vous avez certainement déjà tous entendu parler de cet appareil controversé appelé "détecteur de mensonges". Mais qui d'entre vous a déjà eu l'occasion de s'y soumettre? Dans l'expérience que je vais tenter maintenant..." Tout en disant cela, promenez votre regard dans le public pour finalement vous arrêter sur un spectateur. Poursuivez: *"...je vais passer l'un de vous au détecteur de mensonges. N'ayez pas peur: je ne vous demanderai pas de mentir pour de vrai; je sais que vous êtes beaucoup trop honnête pour mentir d'une manière convaincante: vous vous feriez découvrir tout de suite. Non, je vais vous demander de jouer le rôle d'un menteur - c'est bien plus facile."* Tout en vous adressant au spectateur en ces termes (ou quelque chose d'approchant - reportez-vous à la rubrique "Dernières réflexions"), vous introduisez ainsi le thème du tour.

2. Forcez une carte au spectateur, par exemple le neuf de cœur, en utilisant l'une des méthodes expliquées. Une méthode directe comme le forçage en croix ou la technique de Goldin convient le mieux dans le cadre de ce tour. le spectateur est invité à montrer sa carte à tous - sauf à vous, évidemment - à ne pas l'oublier, et à la mettre sous l'étui.

3. Prenez le jeu et étalez-le faces en bas sur la table. Invitez le spectateur à retirer sept cartes de l'étalement, au hasard.

4. *"Veuillez maintenant tenir vos sept cartes éventaillées devant vous, mais de telle manière que personne à part vous ne puisse les voir."* demandez alors au spectateur d'annoncer les cartes les unes après les autres, mais en remplaçant l'une d'elle par la sienne. Avant qu'il ne s'exécute, prévenez le: *"Attention! n'hésitez pas au moment d'annoncer votre carte! Peut être est-il préférable que vous choisissiez d'ores et déjà celle que vous allez remplacer par la vôtre. N'oubliez pas non plus de garder la même expression du visage, et le même ton de voix."*

5. A partir de maintenant, tout n'est plus qu'une question de présentation et de mise en scène, puisque vous connaissez déjà l'identité de la carte du spectateur. Attendez que celui-ci ait nommé toutes les cartes et rappelez-vous en quelle position il a annoncé la sienne. Supposons qu'elle ait été la cinquième à être nommée. Après avoir attendu quelques secondes, et marqué une légère hésitation, dites: *"Oui, je pense ne pas me tromper en disant que vous avez menti au moment où vous avez annoncé la cinquième carte. Votre carte est le neuf de cœur!"*

S'il arrivait que le spectateur oublie sa carte et ne annonce une autre, pas de problème: sa carte se trouve sous l'étui, et il vous suffira de demander au spectateur de la retourner face en haut pour confirmer votre conclusion. Il s'agit là d'une précaution destinée à faire échec aux malins qui ne croient pas à votre histoire de détecteur de mensonges.

Dernière réflexions

1. Il est préférable de savoir parler du thème de son tour avec quelque compétence. Par conséquent, consultez dans une bonne encyclopédie d'article consacré au polygraphe (le nom scientifique du détecteur de mensonges), et utilisez succinctement dans votre boniment ce que vous avez appris.

2. Si vous voulez forcer la carte au moyen du forçage en croix, faites d'abord mélanger le jeu, puis étalez-le faces en haut pour prendre discrètement connaissance de la carte supérieure, et enchaînez directement avec le forçage. Une fois que les deux paquets sont posés en croix l'un sur l'autre, récitez votre boniment, qui servira alors non seulement d'instruction au tour, mais également de détournement de l'attention destiné à faire oublier aux spectateurs les positions respectives des deux paquets.

"Celui qui n'avance plus recule."

(A. S. Grove)

Chapitre 6 LE MÉLANGE A LA QUEUE D'ARONDE

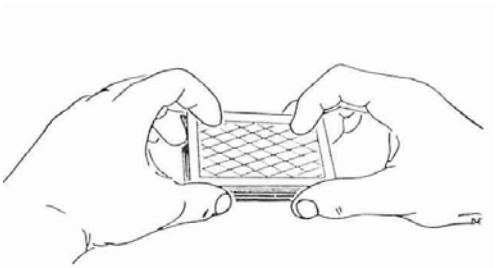
A. LE MÉLANGE A LA QUEUE D'ARONDE

C'est le mélange utilisé dans les cercles de jeu parce qu'à une certaine époque on pensait qu'il offrait moins de possibilités aux tricheurs que le mélange à la française. Il existe aujourd'hui une quantité d'ouvrages consacrés aux possibilité de ce seul mélange, supérieure à celle consacrée à n'importe quelle autre technique de cartomagie. Non seulement le mélange à la queue d'aronde offre les mêmes possibilités que le mélange à la française, mais il permet en outre de réaliser des effets qu'il est impossible de faire avec ce dernier.

Bien que le mélange à la queue d'aronde soit maintenant connu par la majorité des gens aussi bien en Europe qu'un Amérique, il ne laisse pas fasciner le public, quel qu'il soit, sans doute à cause des images de joueurs professionnels qu'il évoque, et de toutes la mythologie des tricheurs qui y est attachée. C'est la raison pour laquelle vous devriez toujours inclue dans votre séance un tour qui met en oeuvre le mélange à l'américaine (autre nom du mélange à la queue d'aronde). Nous verrons dans ce chapitre les techniques de base qu'il permet de réaliser. Veiller à respecter les positions des doigts et les mouvements décrits dès le début de votre apprentissage, car sur eux reposent les techniques avancées que vous rencontrerez plus tard.

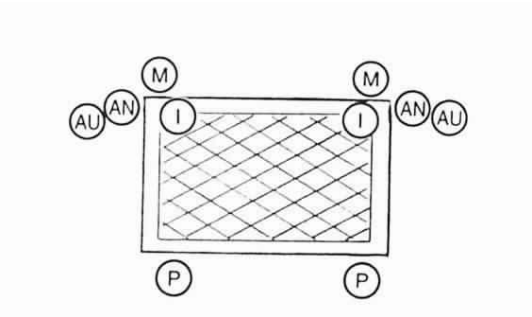
B. Le mélange fermé

Le jeu posé devant vous sur la table, avec ses grandes tranches parallèles au bord derrière lequel vous êtes assis. Il est tenu par les deux mains comme le montre l'illustration. Les petits doigts qui reposent sur la table contribuent à donner aux mains une position décontractée. Les pouces sont sur les deux grandes tranches inférieures, près des coins qu'il touchent. La dernière phalange de chaque annulaire est repliée, et sa face interne en contact avec la petite tranche des cartes, près du coin supérieur. Les petits doigts reposent à côté des annulaires. La dernière phalange des index est repliée sur le jeu, qu'elle touche.

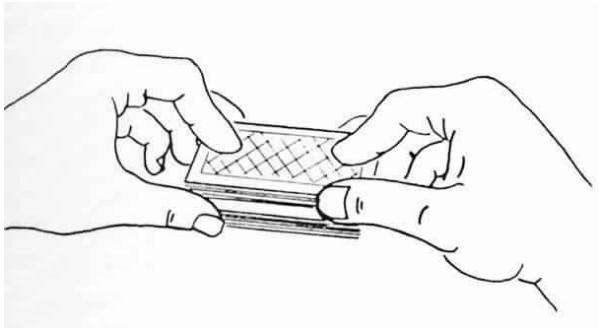


Chapitre 6

Cette illustration est un diagramme montrant sous une forme schématique la position de chaque doigt. Ce genre de représentation est souvent utilisé pour expliquer les positions respectives des doigts dans les techniques de mélange à la queue d'aronde, car il permet d'indiquer très précisément les points de contact des doigts avec le jeu. J'appellerai dorénavant la position représentée ici la "position de base".



Nous en venons maintenant au mélange proprement dit. Les pouces droits effeuillent la grande tranche inférieure du jeu de bas en haut jusqu'au milieu de celui-ci, environ. Pour faciliter l'effeuillage des pouces, les extrémités des index exercent une légère pression sur le dessus du jeu. Ces deux mouvements conjugués ont pour effet de créer une séparation dans la grande tranche inférieure du jeu. Cette séparation n'est pas visible dans la grande tranche opposée.

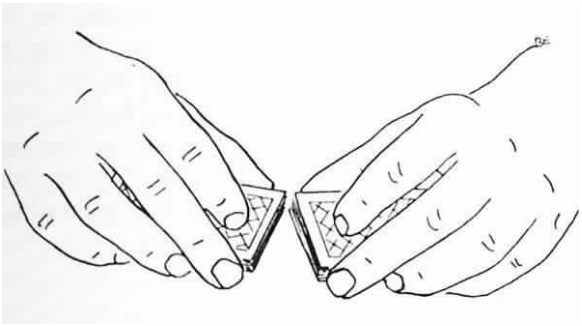


La main gauche saisit la portion inférieure entre le pouce et le majeur et la tire à gauche sur la moitié environ de la longueur du jeu. La main droite en fait autant avec la portion supérieure. Étant donné que les deux mains se déplacent de conserve, le temps nécessaire à la coupe du jeu est réduite de moitié. Outre l'économie ainsi réalisée, le mouvement est également plus agréable à voir. Les deux paquets sont à plats sur la table, et forment avec leurs petites tranches inférieures en V. Les coins inférieures à la base du V se touchent légèrement. Veillez à ce que pendant ces opérations les doigts gardent leurs positions respectives sur les cartes.

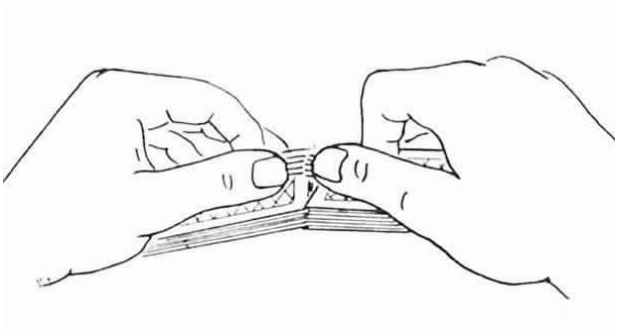


Chapitre 6

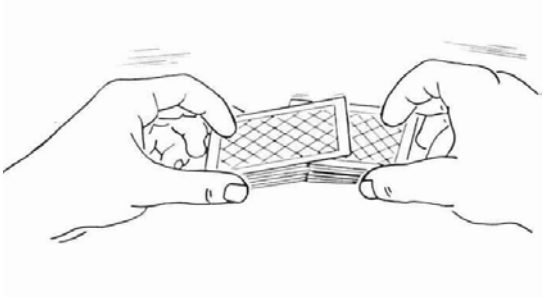
Ce n'est que maintenant que la tenue des cartes change. Les mains saisissent leurs paquets respectifs comme le montre l'illustration. L'extrémité des petits doigts restent toujours en contact avec la table, avant, pendant et après le mélange. L'illustration montre le point de vue des spectateurs.



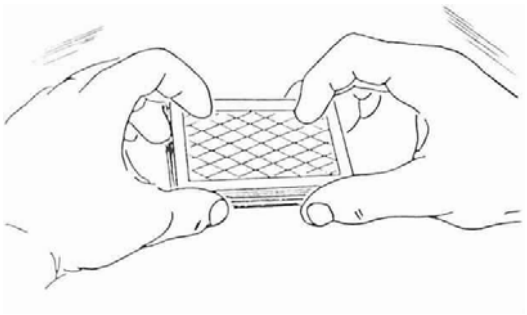
Chaque pouce soulève son paquet d'environ un centimètre, puis effeuille les cartes de bas en haut. A cause de leur position en V, les coins des cartes s'imbriquent. Pour faciliter l'effeuillage, l'index de chaque main appuie légèrement sur le dos de son paquet. Le pouce droit laisse s'échapper les premières cartes, et le pouce gauche les dernières; ainsi, les cartes qui se trouvaient respectivement sur la face et sur le dessus du jeu se retrouveront-elles dans celui-ci à la fin du mélange.



Les deux portions sont alors poussées l'une dans l'autre. Une fois de plus, les mains changent de tenue, et se retrouvent dans la position de base, l'un dans l'autre. Les annulaires, un peu aidés par l'un des petits doigts, poussent les deux paquets l'un dans l'autre. Les autres doigts n'exécutent aucune force, se contentant de conduire les cartes.



Ce n'est que lorsque les deux paquets sont bien imbriqués que les mains les amènent dans le prolongement l'un de l'autre et finissent de les télescoper complètement. Il ne vous reste plus qu'à égaliser le jeu comme il sera décrit plus loin ("L'égalisation du jeu après un mélange en queue d'aronde"). Dans la pratique, toutes ces opérations, décrites ici l'une après l'autre pour les besoins de l'analyse, constituent pour ainsi dire un mouvement ininterrompu.



C. Points importants

1. Pour cette technique particulière, un tapis de cartes vous facilitera considérablement la tâche. Néanmoins, je vous conseille de vous entraîner également sur une surface dure; cela concerne non seulement le mélange que vous venez de lire, mais également les techniques qui s'y rapprochent. Ainsi, vous serez prêt à parer à toute éventualité.

2. N'oubliez pas que la dernière phalange du petit doigt de chaque main est constamment en contact avec le dessus de la table. Ce n'est que dans la dernière phase du mélange, au moment où les paquets sont télescopés, puis égalisés (voir plus bas) qu'ils se soulèvent. Et même là il n'est pas indispensable qu'ils le fassent; tout le mélange, du début à la fin, peut être réalisé avec les mains en position de "repos".

3. Étudiez attentivement les positions respectives des doigts dans la position de base, et n'en changez pas. Ne reprenez pas vos vieilles habitudes, où vous teniez le jeu de manière toute à fait différente.

4. Au cours de la phase d'effeuillage et d'imbrication les cartes sont à peine courbées. On voit beaucoup trop de magicien courber fortement les cartes pendant cette opération, ce qui est à la fois inutile et visuellement inesthétique. Si vous effectuez cette opération comme il faut, vous devez entendre un doux murmure comparable au ronronnement d'un chat et non le vacarme d'un brise-glaces. Ce n'est pas une question de force, mais de technique.

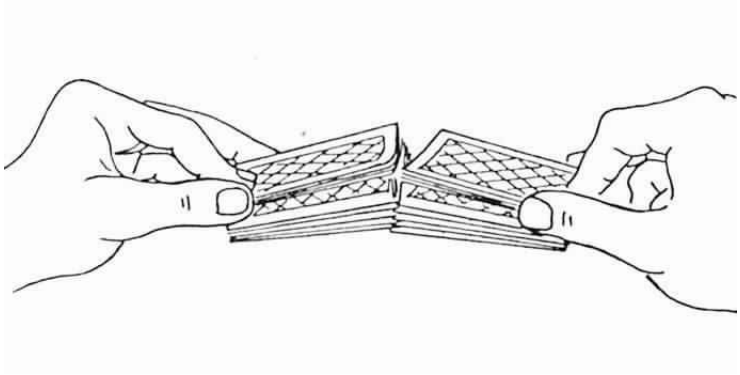
5. Il peut arriver qu'au cours de la phase de télescopage, les cartes se coincent au point de bloquer la pression des cartes. Pour y remédier, diminuez simplement la pression sur les cartes.

6. On appelle cette version du mélange le mélangé "fermé" parce que la position des mains "ferme" la vue aux spectateurs qui ne peuvent ainsi voir toute une partie du jeu. Elle est utilisée, par exemple, pour cacher le fait que certaines cartes sont faces en haut dans un jeu faces en bas.

D. Le mélange ouvert

Cette version ne se différencie de la version "fermée" que par quelques points de détail. La grande différence, c'est que le jeu est entièrement visible. Par conséquent, les spectateurs ont l'impression que le mélange se fait de manière plus franche, plus "ouverte", et c'est la raison pour laquelle il est préférable à la version "fermée". La version "ouverte" est un peu plus difficile d'exécution et requiert plus de coordination dans les gestes: au début, vous aurez le sentiment qu'elle demande plus de force. Cependant, il ne s'agit, comme la plupart du temps, que d'une illusion passagère. La clé de la maîtrise de cette technique repose avant tout sur une parfaite coordination des mouvements.

Le jeu est tenu dans la position de base. Coupez-le en deux portions comme il a été expliqué. Vous pouvez utiliser jusqu'ici les mouvements qui ont été décrits pour les phases 1 à 4 de la version "fermée". Seulement, maintenant, les pouces ne se mettent pas sur les coins des cartes qui forment la bas du V; ils restent sur les coins extérieurs comme le montre l'illustration, et effeuillage les carte dans cette position. Puis, les paquets sont télescopés l'un dans l'autre et le jeu est égalisé.



Points importants

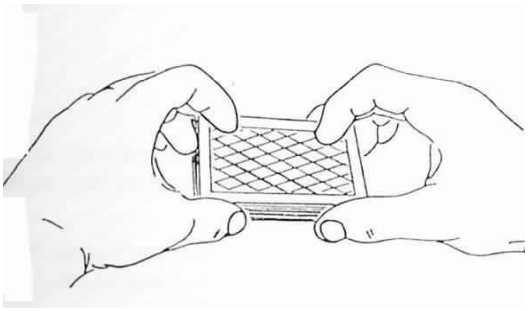
1. Cette version du mélange est non seulement plus "ouverte", mais également plus économique, puisqu'il n'y a pas de changements de position des doigts au cour du mélange.

2. La grande tranche du paquet gauche, celle qui se trouve du côté des spectateurs, reste toujours en contact avec le dessus de la table, tout comme la dernière phalange du majeur droit lors de la coupe. Le pouce droit ne s'abaisse pas sur la table après que le jeu a été coupé, mais reste "en l'air", de manière à pouvoir enchaîner directement avec l'effeuillage. Comme le pouce reste en haut, vous faites l'économie du mouvement qui consiste à poser le paquet, pour le reprendre ensuite.

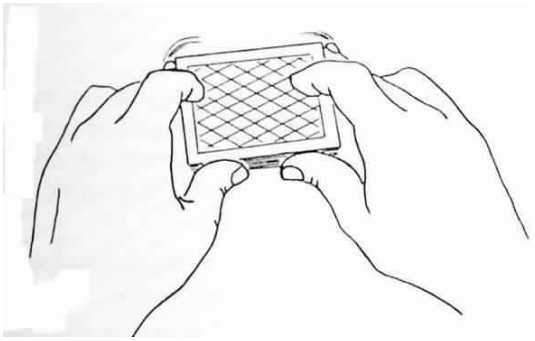
E. L'égalisation après le mélange à la queue d'aronde

En principe, un mélange à la queue d'aronde est toujours suivi d'une égalisation des cartes. Pour ce faire, il existe une méthode particulièrement économique et agréable à regarder, que j'aimerais vous expliquer.

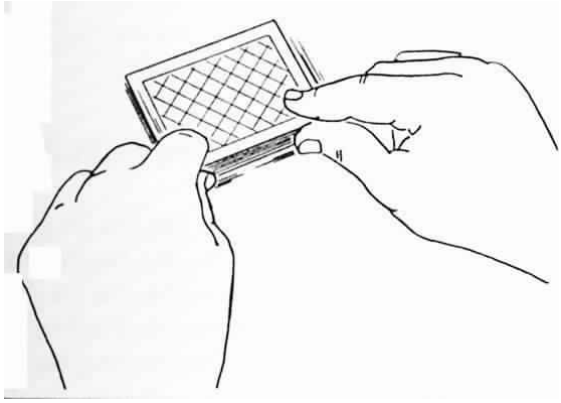
Cette méthode s'applique aussi bien au mélange fermé qu'au mélange ouvert. Les cartes viennent d'être télescopées sur toute leur longueur, et le jeu est à nouveau tenu dans la position de base, sauf que les pouces sont un peu plus vers le milieu de la grande tranche inférieure du jeu.



Le majeur de chaque main lisse les coins supérieurs des cartes et se met sur la petite tranche du jeu. L'annulaire et le petit doigt s'écartent un peu vers la droite, de manière à ne pas gêner le mouvement du majeur. L'illustration montre une vue du dessus.



Le pouce et le majeur de chaque main glissent le long des tranches pour se rencontrer aux coins inférieurs. Les index suivent passivement. Ce mouvement du pouce et du majeur de chaque main "lisse" les tranches, grandes et petites, des cartes, qui sont ainsi égalisées. Cela fait, les mains s'écartent du jeu, ou bien se remettent dans la position de base, en fonction de la suite de événements.



F. Le contrôle de certaines portions du jeu avec le mélange à la queue d'aronde

Le mélange à la queue d'aronde permet de contrôler la portion inférieure et/ou la portion supérieure du jeu, et cela aussi bien avec la version fermée qu'avec la version ouverte. Je vous recommande cependant d'utiliser le mélange ouvert chaque fois que c'est possible.

G. Contrôle de la portion supérieure du jeu

Le contrôle de la carte supérieure du jeu ne pose aucun problème. Il suffit d'effectuer le mélange tel qu'il est décrit, en veillant simplement à ce que la carte supérieure du jeu tombe en dernier. Le même principe s'applique au groupe de cartes qui se trouvent sur le jeu. Il est toutefois recommandé de ne pas contrôler plus d'une dizaine de cartes de cette manière, sinon les spectateurs verraient que le groupe supérieur reste en place.

Conseil: effectuez deux mélanges consécutifs, et terminez par une fausse coupe sur la table (voir chapitre "Fausses coupes (II)").

H. Contrôle de la portion inférieure du jeu

Le principe est le même que pour le contrôle de la portion supérieure. Pour contrôler la carte inférieure du jeu, il suffit de la laisser tomber en premier de la portion en main gauche lorsque vous commencez le mélange; les autres cartes sont alors imbriquées normalement. Pour contrôler plusieurs cartes, il suffit de commencer le mélange au-dessus du groupe de cartes que vous voulez garder sous le jeu. Vous pourriez effeuiller ces cartes comme les autres mais il en résulterait une asynchronie dans l'effeuillage du paquet droit, et d'aucuns pourraient remarquer qu'un certain nombre de cartes sont restées groupées sous le jeu. Cette technique permet de contrôler un peu plus de cartes que pour la portion supérieure, mais il ne faudrait en aucun cas dépasser la douzaine; au delà de ce nombre la "couche" de cartes qui en résulterait serait trop apparente.

Conseil: là également, une fausse coupe est le prolongement naturel du mélange.

Il va de soi que les deux contrôles que je viens de décrire peuvent être mis en oeuvre simultanément, pour contrôler à la fois la ou les quelques cartes du dessus et la ou les quelques cartes du dessous.

Chapitre 6

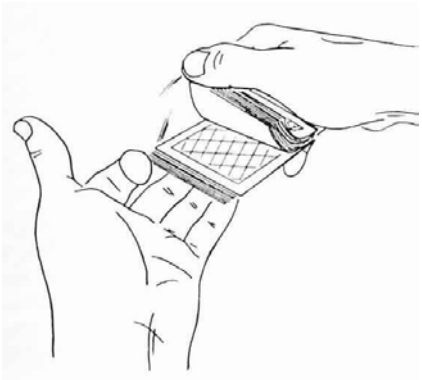
I. Le mélange à la queue d'aronde dans les mains avec cascade

Cette technique est non seulement assez spectaculaire pour un profane, mais elle est également très utile lorsqu'on ne dispose pas de table pour effectuer le mélange. Si vous l'accompagnez de la phrase suivante: *"Je mélange les cartes comme les tricheurs professionnels américains..."*, il ne manquera jamais de faire de l'effet. Dans les pays où l'on joue beaucoup aux cartes, comme aux États-Unis ou en Angleterre, c'est un mélange courant. Sous nos latitudes, cependant, il fait encore un peu figure de fioriture.

Le jeu est tenu en main gauche dans la position normale de la donne. La main droite l'amène en position surélevée, la dernière phalange du majeur, de l'annulaire et de l'auriculaire de la main droite se repliant autour de la petite tranche supérieure du jeu, de sorte que la pulpe se met sur la face de celui-ci. L'index replié sur le dessus du jeu exerce le contre-pression nécessaire.

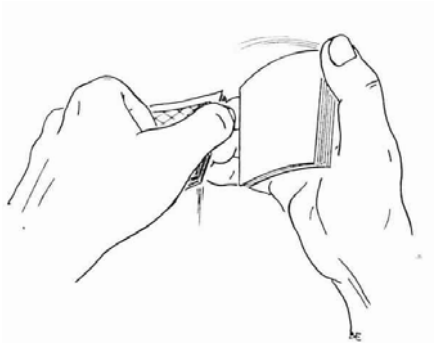


Tournez le jeu de 45° environ dans le sens des aiguilles d'une montre, pour que ses grandes tranches soient parallèlement à vous. Maintenant, seule la main droite tient le jeu. Le pouce droit courbe la petite tranche gauche des cartes vers le haut, puis laisse s'échapper environ la moitié inférieure du jeu sur les doigts tendus de la main gauche.

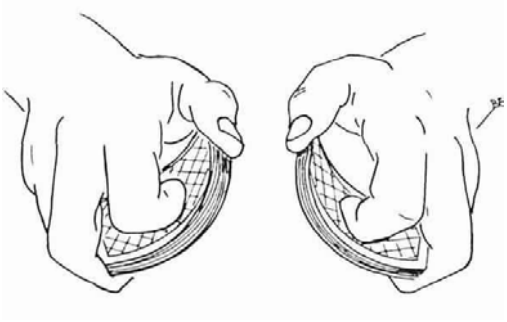


Chapitre 6

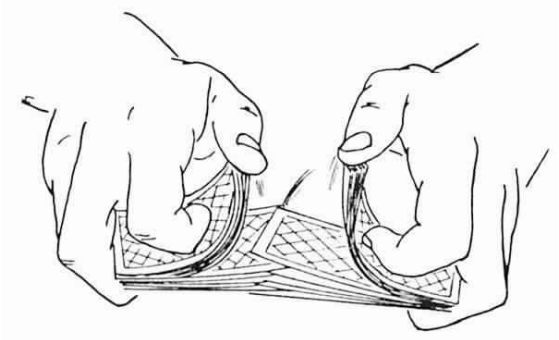
L'index gauche, qui était replié jusqu'ici, se déplie et se pose sur le paquet en main gauche. La main droite se déplace vers le haut, ce haut, ce qui permet au pouce gauche de se mettre sur la petite tranche droite du paquet en main gauche. Les majeurs, annulaire, et auriculaire de la main droite assistent bien sûr en poussant le paquet gauche vers le haut.



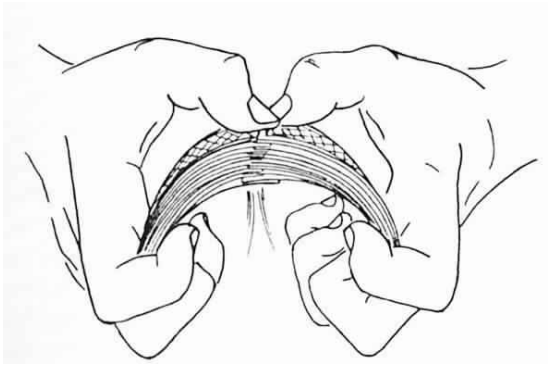
Les deux mains tiennent chacun leurs paquets respectifs de la même manière. Cette position n'est maintenue que pendant une seconde, et formez avec l'opération suivante un mouvement continu. L'illustration montre une vue de face.



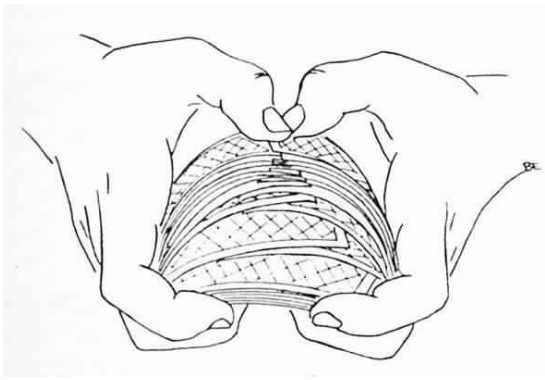
Les pouces de chaque main effeuillent régulièrement les cartes, qui tombent et s'imbriquent par leurs petites tranches. Les majeur, annulaire et auriculaire de chaque main tiennent fermement le jeu pendant cette opération, qui se termine en cascade. L'illustration montre le point de vue des spectateurs.



Pour réaliser celle-ci, les deux pouces se mettent à peu près au milieu du "ont" formé par les cartes d'une main à l'autre. Les index quittent leurs positions pour se mettre à côté de majeurs, sur la face du jeu. Courbez les petites tranches extérieures des cartes vers le bas. Pour ce faire, la dernière phalange des index, annulaire et auriculaire reste plié autour de la petite tranche des cartes, afin que les cartes ne se télescopent pas prématurément. L'illustration montre le point de vue des spectateurs.



Dépliez maintenant les index, majeur, annulaire et auriculaire des deux mains, et diminuez légèrement la pression sur les cartes, qui se télescopent automatiquement comme le montre l'illustration (toujours une vue de devant), avec un agréable bruit de cascade. Les pouces accompagnent les cartes dans leur mouvement descendant, et continuent d'exercer une légère pression sur elles pour les empêcher de glisser hors des mains. Tournez à nouveau le jeu de 45° environ dans le sens des aiguilles d'une montre, et égalisez-le en position normale de la donne, vous aurez bouclé la boucle.



Points importants

1. Bien que les mains tiennent fermement les cartes, elles ne doivent pas être crispées sur celles-ci. N'oubliez pas que pendant la phase de mélange proprement dit, les paquets ne sont tenus que par les majeurs, annulaires et auriculaires sur la face, et les index sur le dos.

2. Bien que les différentes phases du mélange aient été décrites de manière fragmentée pour les besoins de l'explication, dans la pratique elles coulent harmonieusement les unes dans les autres sans solution de continuité. Pendant la phase du mélange, l'on de doit pas entendre un bruit de marteau-piqueur, mais un doux chuintement.

3. Il va de soi que le mélange peut également être utilisé, comme la version de table, pour contrôler la portion inférieures et/ou supérieure du jeu.

J. TOURS UTILISANT LE MÉLANGE A LA QUEUE D'ARONDE

1. REPÉRAGE ROUGE-NOIR

Effet:

Un spectateur choisit librement une carte dans le jeu, et la remet où bon lui semble dans celui-ci après en avoir pris connaissance. Cela fait, il mélange le jeu consciencieusement. Malgré ces conditions draconiennes, le magicien réussit à retrouver infailliblement la carte du spectateur.

Préparation:

Séparez les cartes rouges des cartes noires. Admettons, pour les besoins de l'explication, que les vingt-six cartes rouges se trouvent sur les vingt-six cartes noires lorsque le jeu est face en bas.

Déroulement:

1. Commencez par effectuer quelques faux mélanges laissant intact la séparation des rouges et des noires. Pour ce faire, on peut bien sûr utiliser des méthodes de faux mélanges qui laissent toutes les cartes dans leurs positions originelles, mais il est préférable d'utiliser une technique qui garde simplement les rouges et les noires séparées, comme celle-ci: avec le jeu tenu dans la position du mélange à la française, commencez par peler les vingt cartes supérieures environ par petits paquets irréguliers; puis pelez la dizaine de cartes suivantes une à une; enfin terminez en mélangeant librement les quelques vingt dernières cartes. Ce mélange a pour effet d'inverser les couleurs tout en les gardant séparées. Par conséquent, effectuez un deuxième mélange du même type pour ramener les couleurs dans leur ordre originel, c'est-à-dire les rouges sur les noires.

2. Étalez les cartes entre vos mains, en faisant défiler assez rapidement les quelques vingt premières cartes, de manière à ce que le spectateur choisisse sa carte dans la moitié inférieure du jeu, en l'occurrence, parmis les noires. Pendant qu'il en prend connaissance et la montre aux autres spectateurs, égalisez le jeu.

3. Étalez à nouveau le jeu entre vos mains, mais cette fois-ci, faites défiler les quelque vingt premières cartes plus lentement, de manière à ce que le spectateur insère sa carte dans la moitié supérieure du jeu, c'est-à-dire parmi les rouges. Autrement dit, il y aura une seule carte noire parmi les rouges et ce sera celle du spectateur.

4. Essayez d'estimer la position approximative de la carte du spectateur au moment où celui-ci l'enfonce dans le jeu. Cela est beaucoup moins difficile que 4a en a l'air, étant donné que vous étalez les cartes presque une à une, et que dans ces conditions il est facile d'estimer si la carte du spectateur est remise en dixième, quinzième ou vingtième position à partir du dessus du jeu.

5. Refermez l'étalement lentement et ostensiblement, sans faire le moindre faux mouvement; puis, étalez le jeu en un long ruban faces en bas sur la table, pendant que vous récapitulez ce qui c'est passé jusqu'ici. L'important, c'est que les cartes quittent vos mains pendant quelques instants, ce qui finit de convaincre les spectateurs qu'il vous est impossible d'exercer un contrôle quelconque sur la carte choisie.

6. Rassemblez les cartes et reprenez-les en main, pendant que vous vous adressez au spectateur en ces termes: *"Avant de poursuivre, j'aimerais que vous mélangiez le jeu vous-même.*

Vous pouvez le faire à la manière américaine, comme on le fait habituellement chez nous, comme il vous plaira." Tout en disant cela, vous faites une démonstration des deux possibilités offertes au spectateur en posant le jeu sur la table, grandes tranches parallèles au bord derrière lequel vous vous trouvez, et vous mettez vos mains dans la position du mélange à l'américaine. Coupez environ la moitié supérieure du jeu avec la main gauche et commencez le mélange. Si vous prenez soin de vous reculer plus que d'habitude, de manière à voir le jeu de plus loin, vous pourrez voir les index des cartes du paquet gauche sans la moindre difficulté, et sans que vous ayez à fixer le jeu comme un forcené. Il suffit donc que vous repériez la seule carte noire parmi les rouges, et que vous vous la rappeliez. Il s'agira bien sûr de la carte du spectateur. Lorsque vous vous serez familiarisé avec ce stratagème, vous constaterez que vous serez en mesure de repérer la carte étrangère sans avoir à ralentir le rythme de l'effeuillage. Le repérage de la carte du spectateur est rendu d'autant plus aisé que vous en connaissez la position approximative dans le paquet.

Égalisez le jeu et, en accord avec votre boniment, effectuez un rapide mélange à la française. Finalement, remettez le jeu au spectateur qui le mélange comme bon lui semble. Votre propre mélange a détruit l'arrangement qui constitue la clé du tour. Il ne vous reste plus qu'à révéler la carte du spectateur de la manière la plus dramatique possible.

Points importants

1. Si vous présentez cet effet en tour d'ouverture (c'est-à-dire le premier d'une série de tours de cartes), vous aurez bien sûr préalablement séparé les couleurs. Cependant, ne faites pas cet effet immédiatement: présentez d'abord quelques effets qui ne détruisent pas la séparation des couleurs. Grâce à ce décalage dans le temps, même les magiciens auront du mal à retrouver la méthode utilisée.

2. L'idéal serait évidemment que vous présentiez cet effet à peu près au milieu de votre séance, après que le jeu a déjà été mélangé plusieurs fois par les spectateurs eux-même. Il existe de nombreux tours au cours desquels les couleurs peuvent être séparées devant le nez des spectateurs, à leur insu.

2. ***LE TRICHEUR***

Cette routine spectaculaire convient très bien pour un tour d'ouverture, mais pas seulement. Elle combine plusieurs techniques de "production" (c'est-à-dire des méthodes qui permettent de faire apparaître certaines cartes déterminées "comme par magie"), dont une Bruce Cervon, et un thème qui a fait l'objet d'innombrables variantes au cours de ces dernières années, et qui consiste à couper sur les quatre cartes d'une même valeur. J'ai réuni tous ces éléments dans une routine d'exécution aisée, qui ne nécessite qu'une préparation minime facile à mettre en place, et qui est visiblement plaisante. Elle peut être présentée debout, bien qu'une présentation assise soit plus naturelle à cause des mélanges à la queue d'aronde utilisés.

Effet:

Les quatre As sont produits l'un après l'autre de manière spectaculaire. Mais le magicien d'ajouter qu'au cours d'une partie de poker, un carré d'As est battu par une quinte floche, et de couper rapidement le jeu en quatre paquets, dont les cartes supérieures se révèlent être les dix, valet, dame et roi de pique, c'est-à-dire une main de poker imbattable.

Chapitre 6

Préparation:

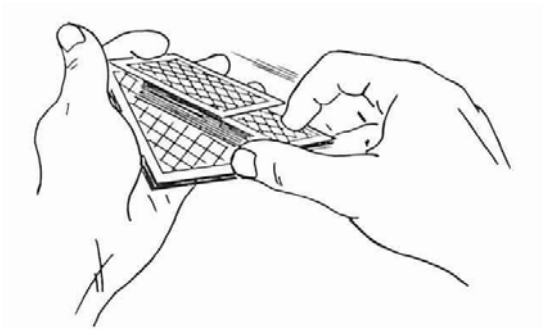
La préparation est d'une telle simplicité qu'elle peut être effectuée au cours d'un tour antérieur, ou pendant que vous vous entretenez de choses et d'autres avec vos spectateurs, en utilisant, de préférence, le contrôle sous l'étalement. L'arrangement est le suivant, à partir du dessus du jeu faces en bas: As, As, As, As de pique, valet de pique, dame de pique, dix de pique, roi de pique.

A part l'As de pique qui doit impérativement se trouver en quatrième position à partir du dessus, les autres cartes qui composent la quinte floche peuvent occuper n'importe quelles positions entre elles sans que cela n'affecte le bon déroulement du tour - l'arrangement est mis en place d'autant plus rapidement. En principe, il suffit de passer le jeu en revue une seule fois tout en exécutant le technique du contrôle sous l'étalement (qui sera décrit plus loin) pour le mettre en place.

Déroulement:

1. Étalez le jeu en un long ruban faces en haut sur la table, en veillant à laisser les huit carte de l'arrangement groupées sur le jeu de manière à ce que qu'elles ne soient pas visibles. Puis, rassemblez les cartes et tenez-les dans la position normale de la donne en main gauche. Effectuez un faux mélange à la française qui laisse l'arrangement des huit cartes supérieures intact en place sur le jeu.

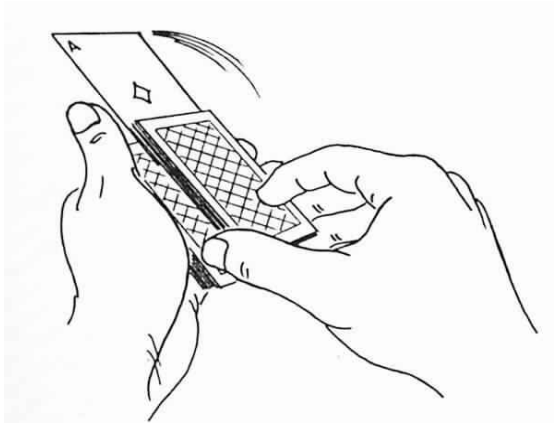
2. Vous allez maintenant produire le premier As grâce à une technique mise au point par le magicien hollandais Eddy Taytelbaum. Pour ce faire, prenez à nouveau le jeu faces en bas en main gauche dans la position normale de la donne. La main droite saisit environ la moitié supérieure du jeu par ses grandes tranches droites près des coins inférieurs, et la soulève du côté de la petite tranche inférieure. Cette position ressemble à celle du mélange hindou. Simultanément, la dernière phalange de l'index gauche se pose sur la petite tranche supérieure de la carte supérieure (un As), et la main droite tire son paquet vers l'arrière. Grâce à la légère pression exercée par l'extrémité de l'index gauche, la carte supérieure reste en place.



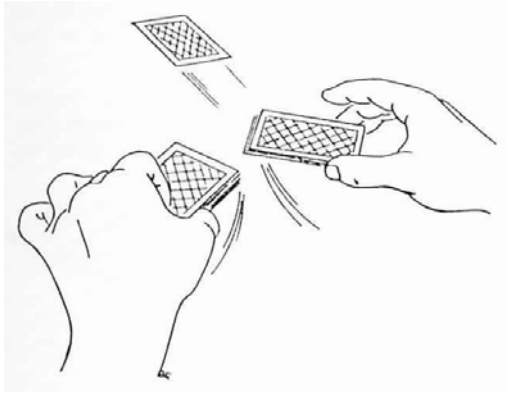
Soulevez le paquet supérieur avec la main droite et déplacez-le vers l'avant, jusqu'à ce qu'il se retrouve à égalité avec le paquet inférieur, sur lequel vous le posez, finalement. Ce mouvement a pour effet d'amener l'As en position verticale dans un premier temps, puis de le faire basculer face en haut au-dessus de l'extrémité de l'index gauche. Si celui-ci se retire au bon moment, l'As est pris en sandwich entre les deux paquets.

Si les mouvements de cette production sont exécutés sans heurts et sans hésitations, on a l'impression que l'As bondit face en haut hors du milieu du jeu pour être rattrapé in extremis entre les deux paquets. Posez-le face en haut sur la table.

Chapitre 6

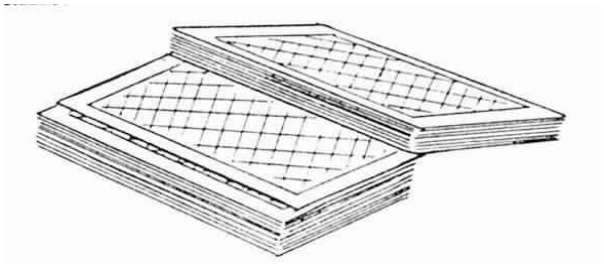


3. Mélangez le jeu en queue d'aronde sur la table, en laissant les sept cartes supérieures en place. Le deuxième As est produit de la manière suivante: tenez le jeu dans la position de base pour un mélange en queue d'aronde. La main droite coupe la portion inférieure du jeu vers la droite et avant, tout en entraînant la carte supérieure du jeu, grâce a une légère pression exercée sur elle par index droit. Il est important que les deux mains s'écartent simultanément avec leurs paquets respectifs. Ce double mouvement simultané (la coupe glissée et le mouvement vif vers l'avant de la main droite) a pour effet de propulser la carte supérieure du jeu sur la table tout en la faisant tourner sur elle-même.

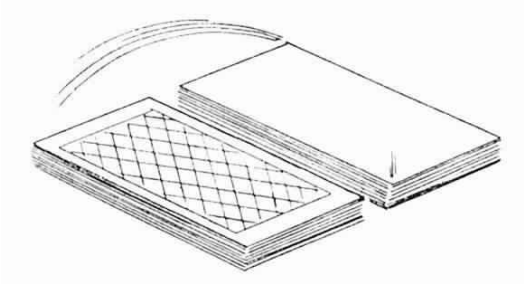


Remettez les deux paquets l'un sur l'autre en veillant à ce que l'arrangement se retrouve sur le jeu reconstitué. Retournez face en haut la carte que vous venez de propulser apparemment du milieu du jeu, révélant un deuxième As. Posez-le sur la table en compagnie du précédent.

4. Prenez le jeu faces en bas en main gauche dans la position normale de la donne. Avec le pouce gauche, décalez la carte supérieure vers la droite de quelques millimètres (5 au maximum); avec la main droite, coupez un peu plus de la moitié supérieure du jeu et posez-la sur la table. Posez la grande tranche gauche de la portion restante sur la grande tranche droite de la carte décalée, et écartez aussitôt vos mains.



Si tout va bien, il s'écoule une seconde ou deux avant que la carte décalée ne bascule face en haut sous le poids des cartes posées sur elle.



Livrez-vous à quelques essais préalables, en variant la position du paquet droit ainsi que le nombre de cartes qui le composent. Cette apparition est très jolie, surtout lorsqu'elle se produit à retardement, après que vous avez enlevé vos mains, et que les cartes semblent alors se mouvoir de leur propre chef.

5. Après avoir posé ce troisième As face en haut avec les deux premiers, remettez à nouveau les deux paquets l'un sur l'autre de manière à ce que les cinq cartes de la quinte floche se retrouvent sur le dessus du jeu reconstitué. D'une double ou triple coupe, transférez l'As supérieur sous le jeu (reportez-vous au chapitre suivant). Vous allez maintenant produire le quatrième et dernier As avec la technique de Bruce Cervon que j'ai mentionnée dans l'introduction de cette routine. Le mélange à la queue d'aronde que vous allez effectuer va vous permettre, non seulement de faire apparaître le dernier As, mais également de préparer les cartes pour l'apparition ultérieure de la quinte floche. Tenez le jeu dans la position de base du mélange à la queue d'aronde. Avec le pouce gauche, soulevez imperceptiblement les deux cartes supérieures du jeu sur leur grande tranche inférieure, afin de permettre à la main droite de retirer la moitié supérieure environ du jeu de sous ces deux cartes. Commencez un mélange à la queue d'aronde en laissant d'abord s'échapper la carte inférieure du paquet gauche (l'As de pique); mélangez normalement les cartes restantes, mais lorsque vous arrivez à la fin du mélange, laissez tomber les deux cartes supérieures du paquet en main gauche sur le tout. Ne télescopez pas les paquet.

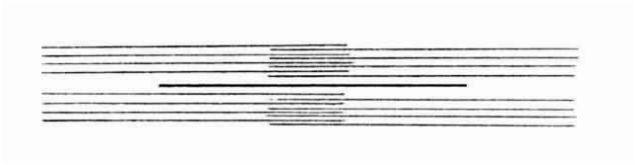
La maindroite saisit le paquet de droite et en soulève la grande tranche inférieure, la grande tranche supérieure (celle qui se trouve du côté des spectateurs) - aussi bien du paquet droit que du paquet gauche - restant en permanence en contact avec la table.

Glissez toutes les cartes à l'exception de la dernière (qui repose sur la table) vers la droite, de manière à ce que celle-ci (il s'agit de l'As de pique) se retrouve finalement à cheval sous les deux paquets partiellement imbriqués.

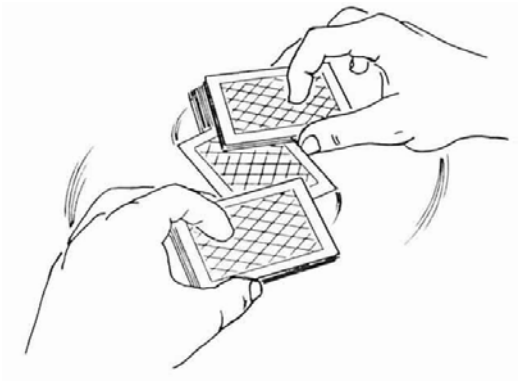


6. Coupez à peu près la moitié supérieure de l'ensemble formé par les deux paquets partiellement imbriqués et posez ces cartes sur la table, devant l'autre paquet. Maintenant, prenez les cartes restantes - y compris l'As de pique - et posez-les sur le paquet que vous venez de couper.

Chapitre 6

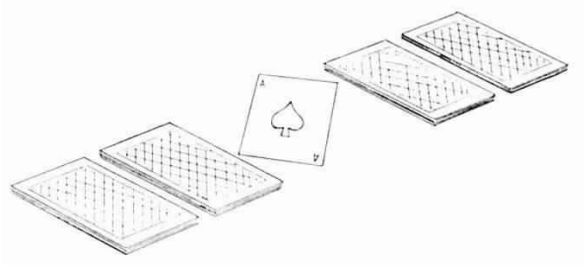


Tenez le jeu dans la position de base du mélange à la queue d'aronde, mais en mettant les pouces au milieu environ de la grande tranche de leurs paquets respectifs. Maintenant, en reculant la main vers vous et en avançant la main droite vers les spectateurs, tout en tournant un peu chaque paquet dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, l'As de pique apparaîtra entre les deux paquets désimbriqués.



Déplacez les paquets uniquement ce qu'il faut pour faire apparaître l'As, de manière à ce que les petites tranches de celui-ci restent prises dans les paquets.

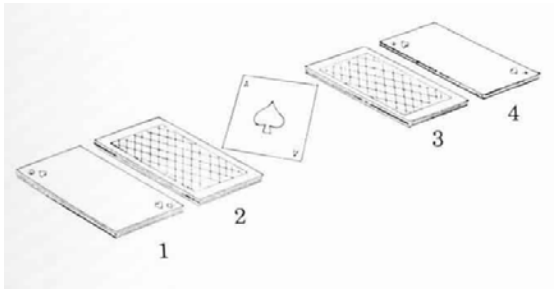
Coupez l'ensemble des cartes de chaque paquet au-dessus de l'As, sur la table; la main gauche coupe ses cartes à gauche, et la main droite les siennes à droite.



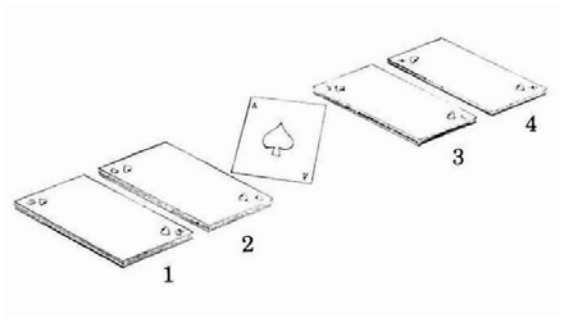
Retournez lentement face en haut la carte au milieu de la rangée de paquets pour révéler l'As de pique.

Laissez passer quelques secondes pour permettre aux spectateurs d'apprécier pleinement ce qu'ils viennent de voir. Puis, enchaînez: *"Mais au poker, un carré d'As ne fait pas le poids devant une quinte floche!"* Numérotons les quatre paquets de 1 à 4 de gauche à droite. La main droite prend la carte supérieure du paquet n°3 et la bascule face en haut sur le paquet n° 4, la faisant pivoter autour de sa grande tranche droite qui sert en quelque sorte de charnière. Simultanément, la main gauche en fait autant avec la carte supérieure du paquet n°2, qu'elle bascule face en haut de la même manière sur le paquet n°1.

Chapitre 6



Sans marquer de pause, les deux mains retournent simultanément les cartes supérieures des paquets n°2 et n°3 faces en haut sur ces mêmes paquets.



La carte supérieure de chacun des paquets est l'une de celles qui composent la quinte floche. Exécutez sans hésitation et avec assurance, ces mouvements donnent l'illusion que vous avez retourné la carte supérieure de chacun des paquets. Essayez tout de suite et vous verrez.

Dernières réflexions

Pendant les apparitions des As qui forment la première partie de la routine, le jeu peut bien sûr être soumis à des faux mélanges et à des fausses coupes. Les mélanges à la queue d'aronde et les fausses coupes correspondantes sont à privilégier dans la mesure où ils permettent de laisser le jeu sur la table et d'éviter ainsi des manipulations inutiles.

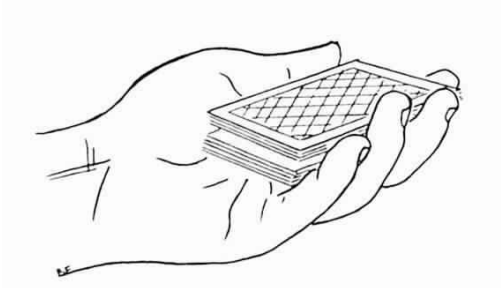
"Il faut et il suffit.
L'œuvre d'art... où tout ce qui ne sert pas, nuit."
(André Gide)

Chapitre 7 LES COUPES-TRANSFERTS

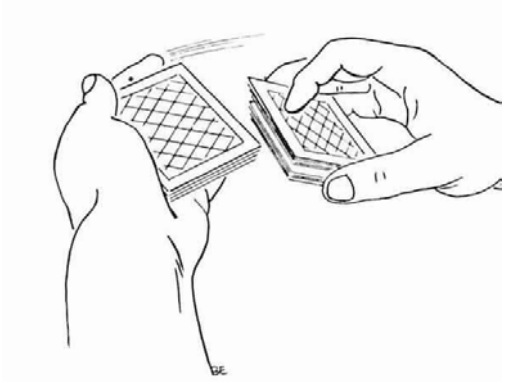
Cette technique permet de transférer une ou plusieurs cartes repérées par une brisure sur le jeu ou sous celui-ci à l'aide de coupes multiples qui ne changent pas l'ordre relatif des cartes entre elles. Après la double coupe, nous verrons l'une de ses variantes les plus utilisées: la triple coupe.

A. La double coupe

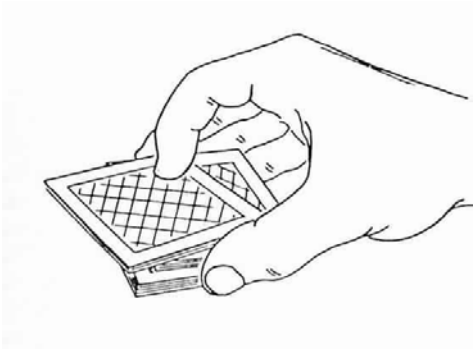
Le jeu est tenu en main gauche dans la position normale de la donne. Le petit doigt gauche tient une brisure approximativement au milieu du jeu. Supposons que la carte supérieure de la portion, au-dessus de laquelle est maintenue la brisure, soit le sept de cœur. Supposons également que l'on veuille transférer cette carte sur le jeu.



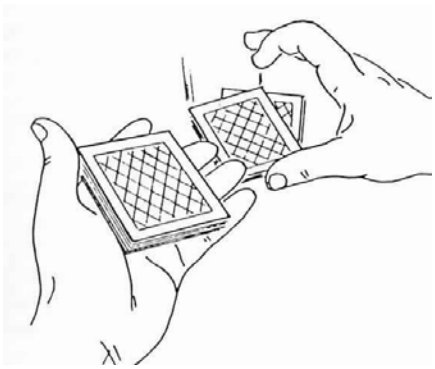
La main droite saisit le jeu par au-dessus dans la tenue de la coupe, et le pouce droit reprend la brisure du petit doigt gauche. La main gauche coupe environ la moitié inférieure de la portion inférieure du jeu.



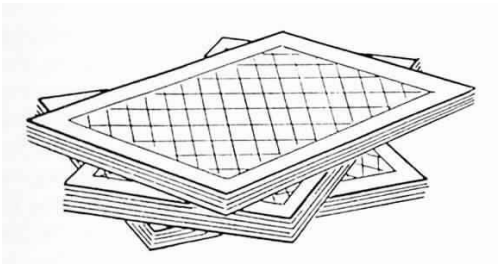
La main gauche pose le paquet qu'elle vient de couper sur les cartes en main droite, mais de guingois, comme le montre la figure. Le paquet ainsi ajouté est maintenu par la pression de l'index dessus, et des pouce et majeur sur les petites tranches.



La main droite coupe maintenant l'ensemble des cartes au-dessus de la brisure, et pose ces deux paquets (qui sont toujours de guingois) sur la table.



La main droite prend le paquet qui reste en main gauche et le pose sur les deux paquets sur la table, également de guingois. Laissez les trois paquets posés de guingois les uns sur les autres pendant quelques secondes, pour finalement les égaliser. Le sept de cœur se retrouve ainsi sur le jeu, et l'ordre relatif des cartes entre elles n'a pas été altéré.



Points importants

1. Dès que la main droite saisit le jeu par au-dessus, la main gauche commence le processus de la coupe. Dans ces conditions, même les spectateurs assis à gauche de devraient pas voir la brisure.

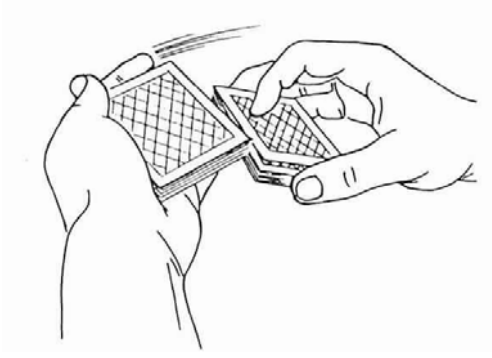
2. Si vous ne disposez pas d'une table, cette double coupe peut également être effectuée en main. Pour ce faire, le petit doigt gauche garde comme précédemment une brisure au-dessus de la carte que l'on veut transférer sur le jeu. La main droite saisit le jeu comme il a été expliqué, et le pouce reprend la brisure du petit doigt. La main gauche coupe à peut près la moitié de la portion inférieure et la transfère sur le jeu. Ce paquet n'a pas besoin d'être égalisé avec le gros du jeu. Pour terminer, la main gauche coupe l'ensemble des cartes qui restent sur la brisure et transfère ce paquet sur le jeu. Égalisez. Tout comme dans la version sur la table, cette double coupe a transféré la carte sur le jeu sans altérer l'arrangement cyclique du jeu. Les deux coupes sont effectuées sans solution de continuité, à la fois pour des raisons d'économie et d'esthétique.

B. La triple coupe

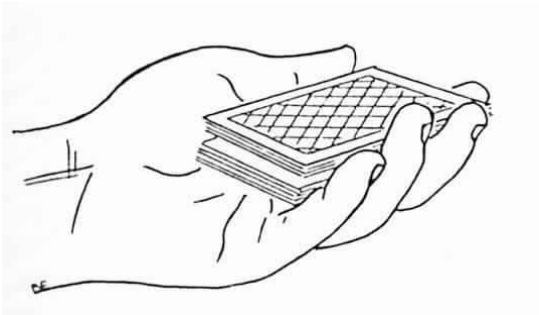
1. LE TRANSFERE DE LA CARTE SUPERIEURE SOUS LE JEU

Cette technique sert à transférer la carte supérieure du jeu sous celui-ci au cours d'une série de coupes qui n'altèrent pas l'ordonnance cyclique du jeu. Le même principe est utilisé pour transférer la carte inférieure du jeu dessus. Théoriquement, la double coupe qui vient d'être décrite pourrait également être utilisée dans ce but. Le problème, c'est que les spectateurs ont l'impression que le jeu est coupé normalement une fois et aussitôt coupé une deuxième fois exactement au même endroit. La subtilité des paquets posés de guingois n'est pas applicable ici. C'est la raison pour laquelle il est préférable d'utiliser une variante issue de la double-coupe: la triple coupe.

Le jeu est tenu en main gauche dans la position normale de la donne, et le petit doigt garde une brisure sous la carte supérieure du jeu. Supposons que, pour une raison ou une autre, vous vouliez transférer cette carte sous le jeu au cours d'une série de coupes. La main droite saisit le jeu par au-dessus, dans la tenue de la coupe, le pouce droit reprenant la brisure du petit doigt gauche. Pour ainsi dire au même instant, la main gauche coupe à peu près le tiers inférieur du jeu.



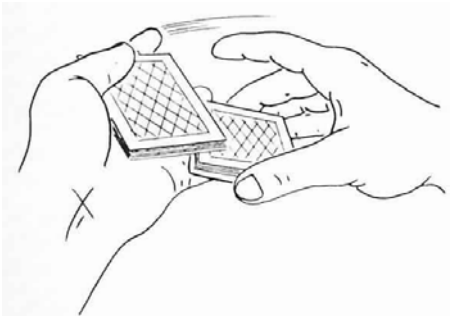
La main gauche pose le paquet qu'elle vient de couper sur le gros du jeu en main droite, mais cette fois-ci, bien égalisé avec celui-ci. Le pouce droit maintient toujours la brisure sous la carte qui se trouvait originellement sur le jeu. Vous vous retrouvez ainsi dans la situation de départ de la double coupe. Exécutez celle-ci exactement comme elle a été décrite.



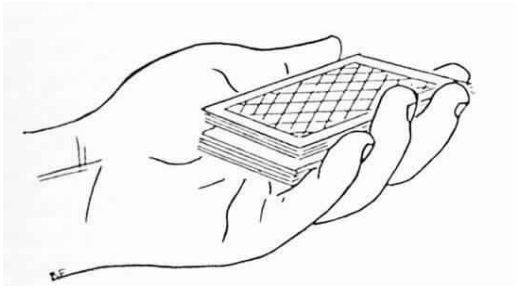
2. LE TRANSFERT DE LA CARTE INFERIEURE SUR LE JEU

Comme précédemment, cette technique permet, avec une série de coupes qui n'altère pas l'ordre du jeu, de transférer la carte inférieure de celui-ci, dessous.

Le jeu est tenu en main gauche dans la position normale de la donne. Le petit doigt gauche tient une brisure au-dessus de la carte inférieure. La main droite saisit le jeu par au-dessus dans la tenue de la coupe, le pouce droit reprend la brisure du petit doigt. La main droite, effectue une coupe-pivot des deux tiers supérieurs du jeu environ dans la main gauche.



La main gauche met ce paquet sous les cartes en main droite, et égalise le tout. Le pouce de la main droite maintient toujours la brisure au-dessus de la carte qui se trouvait originellement sous le jeu. Vous vous retrouvez ainsi dans la position de la double coupe, que vous effectuez exactement comme elle a été décrite. La carte inférieure de retrouvera sur le jeu, et les positions relative des cartes entre elles n'auront pas été altérées.



C. TOURS UTILISANT LES COUPES-TRANSFERTS

1. TRIPLE COÏNCIDENCE

C'est l'américain John Scarne, le légendaire magicien et expert en tricherie, qui est à l'origine de la routine que voici (1).

Effet:

Deux jeux à tarots de couleurs différentes sont utilisés. Le spectateur et le magicien mélangent chacun leurs jeux respectifs, puis échangent une carte trois fois de suite. Lorsque les deux jeux sont étalés, l'on constate que les cartes du spectateur et celles du magicien sont identiques!

Préparation:

Retirez du jeu à tarots rouges n'importe quelles trois cartes et insérez-les en trois endroits différents du jeu à tarots bleus. Supposons, pour les besoins de l'explication, que ces trois cartes soient le trois de cœur, le roi de trèfle et le deux de pique. Retirez ces trois même cartes du jeu à tarots bleus et posez-les ensemble sur celui-ci. La situation est alors la suivante: dans le jeu rouge, il manque trois cartes, qui sont distribuées dans le jeu à tarot bleu, et sur le dessus de ce jeu à tarots bleus se trouvent ces trois mêmes cartes en provenance du jeu à tarot bleus.

Déroulement:

1. Remettez le jeu à tarots rouges au spectateur en l'invitant à le mélanger. Pendant qu'il s'exécute, retirez le jeu à tarots bleu de son étui en disant: *"Pour ce tour il nous faut deux jeux. Le mien se distingue du vôtre en ceci que les cartes ont un dos bleu."* Repérez la position de la première carte à dos rouge, pour ne pas étaler les cartes trop loin. Étalez le jeu, puis retournez-le faces en haut pour l'étaler un long ruban de gauche à droite sur la table: *"Quand aux faces, elles sont identiques à celles de votre jeu à vous."* Rassemblez les cartes et mélangez le jeu faces en haut à l'aide du mélange en queue d'aronde, en veillant à ce que les trois cartes supérieures restent en place sur le jeu.

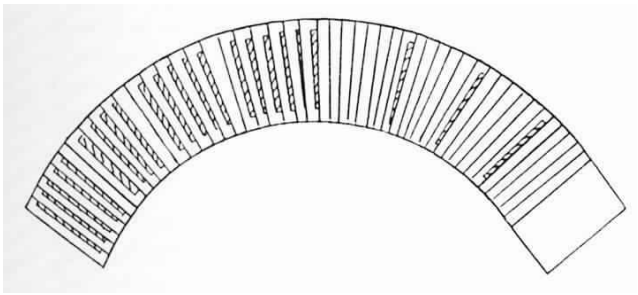
2. *"Ce tour est en fait une expérience destinée à tester l'occurrence de coïncidences."* Le jeu est tenu faces en bas en main gauche dans la position de la donne. Le pouce gauche pèle la carte supérieure face en bas sur la table. Invitez le spectateur à couper son jeu, à compléter la coupe, puis à poser la carte supérieure de son jeu face en bas sur la table. Prenez-la et posez-la sur votre jeu, mais en gardant une brisure entre elle et le gros du jeu. Invitez le spectateur à en faire autant avec la vôtre.

Chacun d'entre vous coupe maintenant son jeu: le spectateur, qui le coupe normalement, perd ainsi votre carte quelque part au milieu de son jeu: quant à vous, transférez simplement la carte supérieure sous le jeu à l'aide d'une triple coupe.

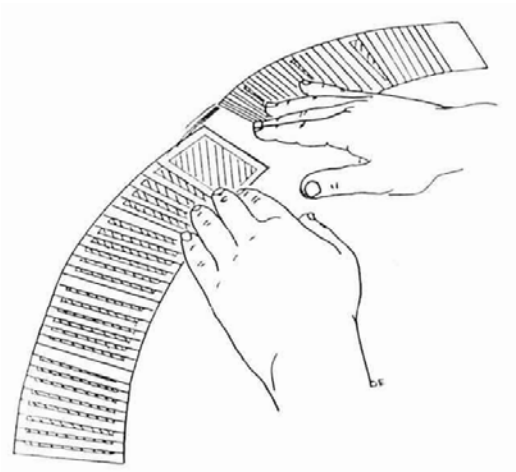
Au cours des coupes, faites attention de ne pas couper sur une carte à dos rouge. Pour cela, effeuillez rapidement la petite tranche inférieure du jeu de bas en haut avec le pouce et coupez sur une carte à dos bleu. Cette précaution doit être prise, si d'aventure vous coupiez sur une carte à dos rouge, il pourrait très bien s'agir de la carte du spectateur.

3. Recommencez les mêmes opérations deux fois encore. Entre les échanges de cartes, le spectateur est libre de mélanger son jeu comme bon lui semble. N'oubliez pas chaque fois de poser votre carte sur la table avant que le spectateur ne pose la sienne. Insistez sur ce détail. A la fin de ces trois échanges, la situation sera la suivante: sous votre jeu, il y aura les trois cartes quelconques à dos rouges que le spectateur vous a remises; régulièrement distribuées dans le jeu, il y a les trois cartes que vous connaissez. Quand au spectateur, il a dans son jeu les trois cartes à dos bleus identiques aux trois cartes à dos rouges qui se trouvent dans le vôtre.

4. Le spectateur est maintenant invité à poser son jeu faces en bas sur la table. *"Les cartes développent certaines affinités entre elles."* Posez votre jeu sur celui du spectateur, et étalez les deux jeux ainsi combiné en un long ruban de gauche à droite sur la table.



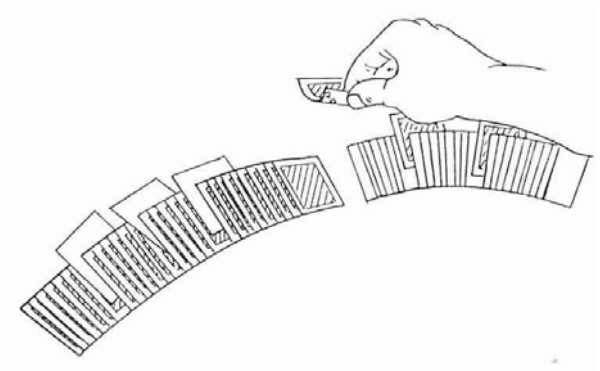
Séparez aussitôt le ruban au point de jonction des deux couleurs. Vous vous êtes ainsi débarrassé subtilement des trois cartes quelconques que vous avait remises le spectateur.



5. *"Il arrive parfois que le hasard fasse que les six cartes aient de singulières correspondances entre elles. N'oubliez pas que c'est vous-même qui avez choisi vos cartes dans le jeu que vous avez librement mélangé, et que j'ai toujours choisi mes cartes avant que vous ne choisissiez les vôtre."* Ce petit discours sert à faire durer le suspense, certains spectateurs se doutant du dénouement, mais sans en être vraiment sûrs. C'est la raison pour laquelle une petite récapitulation des conditions dans lesquelles l'expérience s'est déroulée n'est pas inutile. Plus les choses semblent claires et régulières, plus l'effet final aura d'impact, et plus le tours sera incompréhensible.

Décalez vous cartes de la petite tranche supérieure de l'étalement, et invitez le spectateur à en faire autant avec les siennes. Prenez vos cartes par leurs petites tranches entre le pouce dessous et les doigts dessus, ce qui vous permet de prendre discrètement connaissance de l'identité de deux d'entre elles.

6. *"Je vais vous montrer ce que j'entend par là."* Demandez maintenant au spectateur de retourner une de ses cartes face en haut. Si cette carte est la même que l'une de celles que vous avez regardées, retournez-la face en haut à votre tour. Sinon, c'est qu'il s'agit de celle que vous n'avez pas vu. Continuez jusqu'à ce que chacun de vous ait retourné ses trois cartes, et constaté qu'elles formaient trois paires de cartes identiques. Une triple coïncidence parfaite!



Dernières réflexions

Le tour est d'autant plus incompréhensible si vous le préfacez par un ou deux tours utilisant le jeu à dos rouges dans lequel il manque trois cartes. De nombreux tours peuvent être réalisés avec un jeu incomplet.

Chapitre 7

2. *LA CARTE DE CHANCE*

Une méthode simple, un boniment fascinant et mystérieux, font de cet effet un tour dont les profanes se souviendront longtemps.

Effet:

Un spectateur commence par choisir une carte, dont tout le monde ignore l'identité, pour jouer le rôle de la carte chance. Puis, trois spectateurs choisissent chacun nombre, et distribuent chaque un nombre correspondant de cartes en une petite pile faces en bas sur la table. La carte de chance est alors retrouvée face en haut: il s'agit d'un "sept". Après avoir rappelé aux spectateurs les mystérieuses connotations du chiffre sept, les trois paquets sont retournés faces en haut, révélant les trois autres "sept"! (2)

Préparation:

Les quatre "sept" sont ensemble sur le jeu. Ces quatre cartes sont mises en place au cours d'un tours antérieur, ou bien grâce à la technique de contrôle sous l'étalement, qui sera décrite plus loin dans le cours. Dans votre poche il y a une boîte d'allumettes contenant quelques allumettes. S vous n'avez pas de boîte d'allumettes sous la main, et si vous ne pouvez en emprunter une à un spectateur, vous pouvez remplacer les allumettes par des pièces de monnaie.

Déroulement

1. La boîte d'allumettes se trouve sur la table. Exécutez un faux mélange à la française qui laisse les quatre cartes supérieures en place. Effectuez un mélange supplémentaire, au cours duquel vous transférez les deux cartes supérieures sous le jeu. Il y aura ainsi deux "sept" sur le jeu et deux dessous. Demandez à un spectateur de couper le jeu, et posez la position inférieure en croix sur la position supérieure (forçage en croix). Maintenant adressez-vous au spectateur en ces termes: *"Nous allons retirer de ce jeu, qui à été mélangé la carte sur laquelle le destin vous à fait couper. Cette carte ne sera pas simplement n'importe quelle carte, mais votre carte personnelle de chance. Nous la mettons de côté pour l'instant - nous en prendrons connaissance plus tard."* Sur ce, prenez la carte supérieure du paquet inférieur et posez-la, face en bas, sur la table. Reconstituez le jeu de sorte qu'un des "sept" restant se retrouve dessus, et les deux autres dessous.

2. Tournez-vous vers un spectateur et demandez lui de choisir un nombre entre 1 et10 - pour ne pas faire traîner le tours en longueur. Supposons que le spectateur annonce 5. Donnez-lui le jeu et invitez-le à distribuer les cinq cartes supérieures du jeu l'une après l'autre en une pile face en bas sur la table. Le "sept" qui se trouvait sur le jeu se trouve ainsi sous le paquet distribué par le spectateur. Tendez-lui la boîte d'allumettes et reprenez le jeu en main gauche dans la position normale de la donne. Demandez au spectateur de retirer une allumette de la boîte et de la poser sur le paquet qu'il a distribué: *Dans ces conditions, il est impossible à quiconque de toucher à ce paquet et d'y changer quoi que ce soit."* Pendant que le spectateur s'exécute, transférez la carte inférieure du jeu sur celui-ci au moyen d'une double-coupe.

3. Remettez le jeu à un autre spectateur, qui choisit lui aussi un nombre, puis distribue sur la table un nombre de cartes correspondant au nombre qu'il a choisi. Reprenez le jeu tout en lui donnant la boîte d'allumettes avec les mêmes instructions qu'au spectateur précédant. Pendant qu'il les exécute, transférez la carte inférieure du jeu sur celui-ci au moyen d'une double coupe.

4. Recommencez avec un troisième et dernier spectateur. A la fin de ces opérations, il y aura trois paquet faces en bas sur la table, et la carte inférieure de chacun d'entre eux sera un "sept". En ce qui vous concerne, le tour est terminé, alors que pour les spectateurs, il ne c'est encore rien passé!

Chapitre 7

Le rôle des allumettes est de souligner l'impossibilité de changer quoi que ce soit aux paquets une fois qu'ils ont été distribués par les spectateurs, et surtout de fournir un prétexte pour reprendre le jeu en main pour exécuter le transfert du la carte inférieure dessus. Il est probable que, plus tard, les spectateurs ne se rappellent même plus que vous avez pris le jeu en main; et même si l'on vous surveille, qu'avez-vous fait sinon couper négligemment le jeu?

5. Demandez maintenant au tout premier spectateur de prendre connaissance de sa carte de chance, et de la montrer à tout le monde. *"Votre carte est vraiment une carte de chance, parce que vous avez choisi un "sept". Vous savez sans doute que le "sept" a toujours été un nombre mystique et même un peu magique. La Grèce avait ses sept sages, les Merveilles du monde étaient au nombre de sept. Dans l'Écriture Sainte, nous trouvons les sept sceaux, les sept étoiles, le chandelier à sept branches, les sept pains, les sept péchés capitaux et les sept vertus. Les jours de la semaine sont au nombre de sept, comme les notes de musique et les couleurs de l'arc-en-ciel. Comme vous pouvez le voir, au chiffre sept sont attachées des qualités qui transcendent nettement sa simple signification numérique. Peut-être croyez-vous que c'est le hasard seul qui vous a fait choisir un "sept". Pourquoi pas? Mais ce qui et absolument incroyable, c'est que vous avez tous..."* - en disant cela, montrez du doigt les trois spectateurs qui ont constitué de petites piles de cartes sur la table - *"...choisi un "sept"!"* Retournez chaque paquet face en haut, révélant les trois autre "sept"!Rideau. Si après ça il se trouve encore dans le public un seul spectateur qui continu de croire que vous faites des "trucs", cela veux dire, soit que ce spectateur est dénué de tout sentiment, soit que vous feriez mieux de collectionner des timbres.

Dernière réflexions

1. Si vous savez effectuer le forçage classique, servez-vous-en pour forcer un "sept" au premier spectateur. Comme il y en a quatre côte à côte dans le jeu au départ, il vous sera d'autant plus facile de forcer l'un d'eux. Après avoir forcé le "sept", il ne vous reste plus qu'à couper le jeu de manière que des trois "sept" restants, un se retrouve sur le jeu et les deux autres dessous une fois la coupe effectuée. A partir de là, le déroulement suit la description.

2. Pour transférer les "sept" sur le jeu, vous pouvez tranquillement utiliser la double coupe au lieu de la triple coupe, dans la mesure où elle est effectuée à un moment où le jeu ne joue pas un rôle important, et que toute l'attention est dirigée sur les paquets qui se trouvent sur la table.

Notes

(1) La version originale de ce tour figure dans *Stars of Magic*, Louis Tannen, New York, 1961, sous le même titre qu'ici.

(2)La version originale de ce tour figure dans *La Technique Moderne aux Cartes*, par Jean Hugard et Frederick Braué, traduction de Maurice Sardina, Payot, Paris, 1955, p.414

"En art, il faut que la mathématique se mette aux ordres des fantômes."
(Léon-Paul Fargue)

Chapitre 8 LE GLISSAGE

A. LE GLISSAGE

Le glissage est une manœuvre secrète qui permet de prendre la carte en deuxième position sous le jeu, tout en donnant l'illusion de prendre la dernière, celle qui se trouve sur la face.

Cette manipulation fort simple peut être utilisée lorsqu'une carte doit secrètement être échangée contre une autre, ou transformée en une autre. Elle peut servir de substitut au filage ou à la levée double, qui sont des techniques bien plus difficiles, d'où son intérêt. Comme toujours, accordez une grande attention aux positions respectives des doigts, dont dépend la bonne exécution de cette technique. Par "bonne", j'entends: naturelle et trompeuse.

Le jeu est tenu faces en bas en main gauche dans la position normale de la donne. Avec la main droite, retournez-le faces en haut à la manière d'une page de livre que l'on tourne, de telle sorte qu'il se retrouve dans la même position de la donne une fois ce demi-tour effectué. Avec la main droite, indiquez d'abord la carte qui se trouve sur la face du paquet en main gauche, puis un endroit sur la table. Suivez des yeux le mouvement de la main. *"Je vais poser cette carte face en bas sur la table, ici."*



Aussitôt après avoir dit cela, tournez votre regard vers les spectateurs. Simultanément, la main gauche se retourne paume en bas. L'index gauche se rapproche du majeur en se mettant sur le coin supérieur gauche du jeu. La dernière phalange de l'index est en contact avec l'épaisseur de la grande tranche du jeu, qui repose sur l'extrémité du majeur, de l'annulaire et du petit doigt. L'arrête inférieure de la grande tranche gauche du jeu est en contact avec la dernière articulation des majeur, annulaire et auriculaire. L'illustration représente une vue de face avec un jeu transparent.

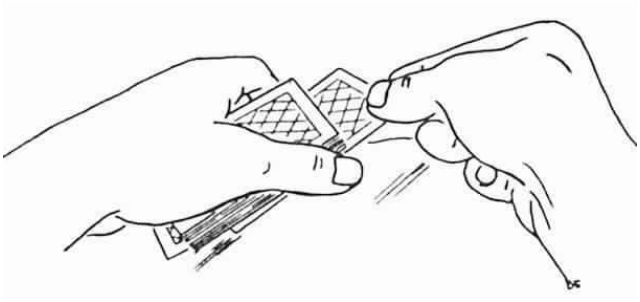


Chapitre 8

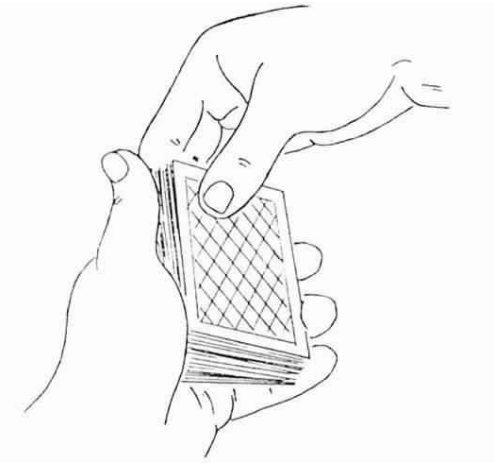
Tout en continuant à regarder le public, déplacez les majeur, annulaire et auriculaire en bloc d'un bon centimètre vers l'arrière et un peu vers la gauche, ce qui a pour effet de décaler la carte inférieure du jeu vers l'arrière, en oblique. Pendant ce moment, le pouce et l'index gardent leurs positions respectives sur le jeu et veillent à ce que, grâce à la pression qu'ils exercent sur celui-ci, les autres cartes restent parfaitement alignées. L'illustration montre une vue du dessus.



Pendant que la main droite s'approche du jeu, reportez votre regard sur celui-ci. La pulpe du majeur droit se met sur le coin index de la carte en deuxième position sous le jeu, qu'elle tire vers l'avant. Elle est alors prise entre le pouce dessus et le majeur dessous. Dans l'illustration, la carte glissée dépasse de la petite tranche inférieure du jeu; il est impossible de la voir.



Pendant que la main droite pose sa carte sur la table, l'index, l'annulaire et le petit doigt de la main gauche se remettent, toujours en bloc, dans leur position originelle, et ramènent la carte inférieure à égalité avec les autres. Dès que la main droite a posé sa carte sur la table, elle prend le jeu par sa petite tranche supérieure pour le remettre dans la position normale de la donne en main gauche. Ce mouvement permet de procéder à un ultime ajustement de la dernière carte sous le jeu, ajustement qui peut également être effectué par la main gauche seule.



Chapitre 8

Points importants

1. L'index gauche se trouve au coin supérieur gauche du jeu, du côté de la grande tranche. Il reste dans cette position pendant l'exécution du glissage.

2. Le majeur, l'annulaire et l'auriculaire bougent ensemble comme s'ils étaient soudés l'un à l'autre; ainsi, même un observateur particulièrement vigilant n'apercevra aucun mouvement perceptible des doigts.

3. Le fait que la carte soit décalée en diagonale permet non seulement de raccourcir la distance sur laquelle la carte est glissée, mais également d'éviter que les spectateurs assis à votre droite voient la carte glissée dépasser de la petite tranche inférieure du jeu.

4. Attention à la bonne synchronisation des gestes: la carte est glissée *avant* que la main droite ne se mette sous le jeu pour la saisir, et *pendant que* vous regardez les spectateurs.

5. Si le glissage entraîne plus d'une carte, cela peut être dû à la mauvaise qualité des cartes. Pour éviter cela, utilisez toujours des cartes neuves qui glissent bien. Le pouce et l'index exercent une pression suffisante sur les autres cartes pour les empêcher d'être entraînées lors du glissage.

6. Il se peut également que la carte qui se trouve directement au-dessus de la carte glissée soit entraînée vers l'avant lorsque le majeur tire la carte en deuxième position, mais cela n'est pas très grave, puisque cela pourrait très bien arriver si vous preniez effectivement la carte inférieure du jeu.

Chapitre 8

B. TOURS UTILISANT LE GLISSAGE

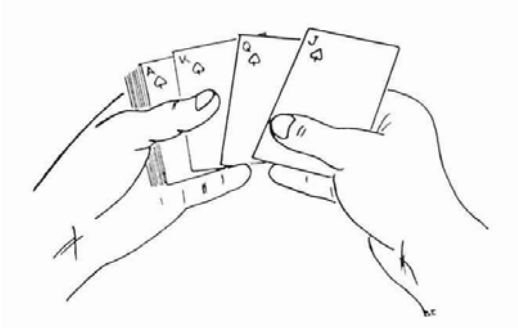
1. LES CARTES ACROBATES

Effet:

Les valet, dame, roi et As de pique sont posés en une rangée faces en bas sur la table. L'une après l'autre, ces cartes exécutent une série d'acrobaties de plus en plus difficiles et apparaissent là où on ne les attendait pas.

Déroulement:

1. Étalez le jeu faces en haut entre vos mains, et coupez-le de telle façon que l'As de trèfle se retrouve sur la face du jeu une fois la coupe effectuée. Cela fait, passez encore une fois les cartes en revue pour décaler les valet, dame, roi et As de pique vers le haut sur la moitié de leur longueur. la main droite dégage ces quatre cartes avec un mouvement de balayage, et les transfère sur la face du jeu, qui est maintenant égalisé, où elles sont mises dans l'ordre suivant, à partir de la face: valet, dame, roi et As. Étalez les cartes pour en montrer l'ordonnance aux spectateurs.

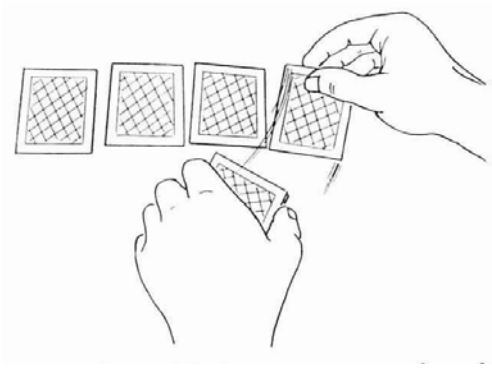


Chapitre 8

"Mesdames et messieurs, permettez-moi de vous présenter la famille acrobate du jeu. Chaque membre s'est spécialisé dans une figure de voltige particulière, allant du simple au plus difficile. le valet en est encore à ses début, la dame est déjà une acrobate aguerrie, le roi est un véritable professionnel, et l'As, comme son nom l'indique, est un véritable crack."
Ce petit discours de présentation remplit deux fonctions: premièrement, en personnifiant les cartes, vous les rendez plus intéressantes pour les spectateurs; deuxièmement, il vous permet d'attirer l'attention sur l'ordre des cartes.

2. Égalisez les cartes sur la face du jeu que vous prenez en main gauche, toujours faces en haut. Montrez le valet encore une fois avec l'index de la main droite, puis retournez la main gauche paume en bas. Le jeu se retrouve ainsi automatiquement dans la position du glissage. Prenez apparemment le valet pour le poser sur la table en position n°1 - en réalité, glissez-le et prenez la suivant (la dame), qui est posée sur la table à la place du valet. Laissez le valet décalé sous le jeu pendant que vous prenez les trois cartes au-dessus de lui l'une après l'autre pour les poser en une rangée à droite de la première, en annonçant chaque fois l'identité de la carte censée se trouver sur la table.

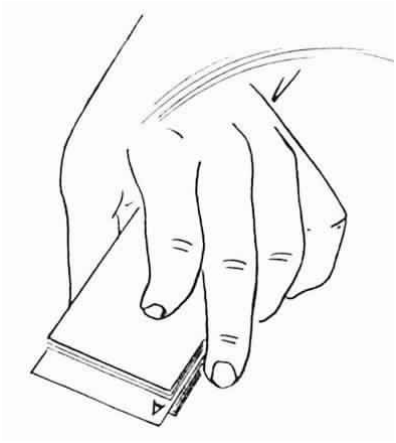
3. *"Commençons par un salto simple de bas en haut pour le valet - une voltige réussit déjà très bien."* Tout en disant cela, exécuté un mélange à la française au cours duquel vous transférez le valet - qui est sous le jeu au départ - sur le dessus. Posez alors celui-ci sur la carte à l'extrême gauche de la rangée (la dame). Effeuillez les petites tranches du jeu, puis montrer le valet, utilisez l'une des fioritures décrites plus loin.



4. *"La dame qui est bien plus expérimentée que le valet, va vous faire un double saut périlleux de haut en bas."* Prenez la carte censée être la dame (il s'agit en réalité du roi) et posez-la sur le jeu, que vous prenez ensuite en main droite dans la position de la coupe. Le pouce gauche effeuille le coin supérieur gauche des cartes de haut en bas. Le majeur et l'annuaire de la main gauche tirent la carte inférieure à gauche, pour finalement la retourner face en haut dans la main comme une page de livre que l'on tourne. Posez la dame sur la table, à côté du valet que vous y avez posé précédemment.

5. *"Le roi se met au milieu, se retourne en exécutant une demi-pirouette vrillée, et finit sur le dessus du jeu après un double salto arrière."* Retournez le jeu faces en bas et enfoncez la carte suivante face en bas quelque part au milieu. Faites claquer vos doigts, retournez le jeu à nouveau faces en bas, et retournez la carte supérieure face en haut (utilisez pour ce faire la fioriture "Retournement IV"). Posez le roi face en face en haut à côté des deux cartes précédentes.

6. *"Et maintenant l'As! je le met environ au milieu du jeu."* Insérez la dernière carte dans le centre du jeu, mais en la laissant dépasser un peu de la petite tranche supérieure de celui-ci. *"Comme vous allez le voir, l'as possède un talent absolument unique"*, dites-vous en retournant la main gauche paume en bas, de manière à ce que l'index de l'As qui dépasse du jeu soit visible: les spectateurs voyant un "A" noir, le prendront pour l'index de l'As de pique, alors qu'en réalité, il s'agit de celui de l'As de trèfle.



Retournez à nouveau la main paume en haut, et faites claquer les doits de la main droite: *"Et hop! Aucun autre As de pique dans aucun autre jeu au monde n'est capable d'exécuter le triple saut périlleux arrière avec retournement vrillé que vient de faire l'As de pique!"* Sur ce, étalez le jeu en un long ruban faces en bas sur la table. Applaudissements.

2. LA MÉTHODE COUÉ

Chapitre 8

Effet:

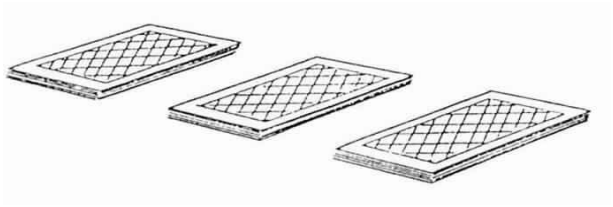
Apparemment, le magicien se trompe en retrouvant une carte choisie; mais, comme il est magicien, il rectifie sont erreur de manière spectaculaire, et incompréhensible!

Déroulement:

1. Contrôlez une carte choisie par un spectateur et montrée à tous (sauf à vous!) sur le dessus du jeu. Puis, à l'aide d'un mélange à la française, tranférez-la sous le jeu. Exécutez une fausse coupe, et posez le jeu faces en bas devant le spectateur. Il est important, pour le déroulement de la routine, que tous les spectateurs connaissent l'identité de la carte choisie.

2. *"J'aimerais essayer avec vous la méthode Coué, si vous me le permettez. Comme vous le savez peut-être, Émile Coué était un psychothérapeute français qui avait mis au point une méthode d'autosuggestion pour guérir ses patients. Nous allons utiliser cette méthode pour retrouver votre carte."* prenez le jeu en main. et effueillez-en rapidement les petites tranches en le dirigeant vers les spectateurs; puis, reposez-le sur la table. Attention, ce faisant, de ne pas montrer par inadvertance la carte inférieure du jeu, puisqu'il s'agit de la carte choisie. *"Bien que vous n'en soyez pas conscient, vous venez subliminalement d'enregistrer la position de votre carte dans le jeu. Pourriez-vous maintenant s'il vous plait couper celui-ci en trois paquet, tout en répétant la phrase suivant: "Je suis sûr et certain de couper sur ma carte..."""* Veillez à ce que le spectateur suive vos instructions, et coupe le jeu en trois paquet en disant la phrase que vous lui avez demandez de dire. Faites en sorte qu'il coupe de votre gauche à votre droite; il s'ensuivra que sa carte se retrouvera sous le paquet à l'extrême gauche de la rangée.

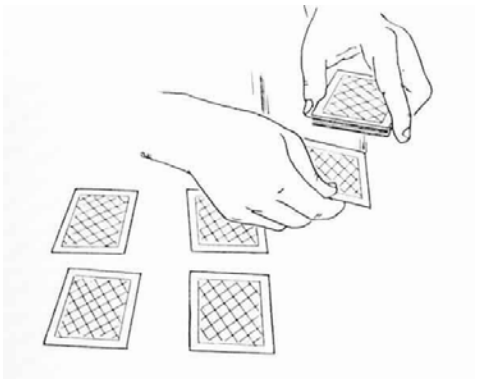
3. *"Vérifions si cela a marché. J'ai l'impression que pour la première fois c'est plutôt raté."*



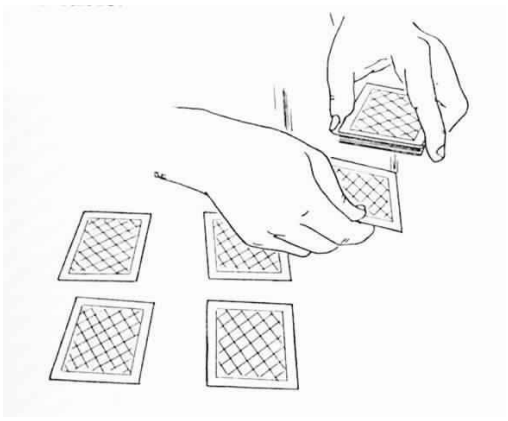
Tout en disant cela, vous avez pris le paquet à l'extrême droite de la rangée en main droite, dans la position de la coupe. Retournez la main la main droite paume en haut, de manière à ce que les spectateurs puissent voir la carte inférieure du paquet, et transférez-le en main gauche, qui le reçoit faces en haut dans la position de la donne. Retournez la main gauche paume en bas, et avec les doigts de la main droite, prenez la carte inférieure du paquet en main gauche pour la poser sur la table, face en bas. Vous avez ainsi simulé les mouvements d'un glissage, sans le faire vraiment, afin d'habituer les spectateurs à la gestuelle de la manipulation.

4. Répétez les mêmes opérations avec la carte inférieure du paquet du milieu, qui n'est évidement pas non plus la carte du spectateur. *"Ne me dites rien, mais je suis sûr qu'il ne s'agit toujours pas de votre carte."* En disant cela, vous prévenez toute intervention intempestive de la part du spectateur lorsque vous lui montrerez la carte inférieure de paquet suivant.

5. Prenez enfin la troisième paquet, et montrez la carte inférieures, qui est évidement celle du spectateur. *"Il semble que l'expérience ait échoué, puisque aucune des cartes sur lesquelles vous avez coupé n'est la votre."* En utilisant la même gestuelle que pour les deux cartes précédentes, faites semblant de poser la carte que vous venez de montrer à côté des deux premières. En réalité, glissez-la et prenez la suivante, une carte quelconque, pour la poser à sa place sur la table.



Enchaînez incontinent en prenant la carte qui se trouve au-dessus de la carte glissée, et en vous en servant pour montrer les trois cartes sur la table: *"C'est peut-être comme pour l'homéopathie: il faut y croire pour que ça marche!"* Faites en sorte que le spectateur voie la face de la carte que vous tenez en main; puis, remettez-la sous le paquet en main gauche. Reconstituez le jeu en posant les deux paquet qui se trouvent sur la table sur celui que vous avez en main. La carte du spectateur est maintenant en deuxième position à partir de la face du jeu.



6. *"Bon. La méthode Coué n'a pas marché pour vous. peut-être aurons-nous plus de chance avec une méthode plus moderne, la numérologie. Pourriez-vous me donner votre chiffre préféré en entre 1 et 10?"* Pendant ce temps, vous avez pris le jeu en votre main gauche, dans la position du glissage, et vous en avez profité pour montrer "accidentellement" la carte inférieure. Supposons que le spectateur choisisse le chiffre 5. Avec les doigts de la main droite, prenez la carte inférieure du jeu et posez-la sur la table, face en bas. Mais, en la posant, montrez-la encore une fois rapidement, comme si vous ne l'aviez pas fait exprès: vous finissez ainsi de convaincre que vous prenez effectivement les cartes sur la face du jeu. Glissez la carte suivante et prenez les trois cartes qui se trouvent au-dessus de la carte glissée, l'une après l'autre, pour les poser sur la première sur la table. Sur le copte de 5, prenez effectivement la carte du spectateur, et gardez-la en main droite, face en bas. Pendant que vous effectuez cette distribution, dites: *"1, 2, 3, 4, et 5... le chiffre que vous avez choisi."*

7. Regardez le spectateur d'un air triomphant et demandez-lui d'annoncer à voix haut l'identité de sa carte. Dès qu'il l'a fait, regardez la carte qui, sur la table, est censée être celle du spectateur, alors que la déconfiture s'installe sur votre visage. Puis, regardez la carte que vous tenez en main droite, et dites au spectateur: *"Vous êtes absolument sûr?"* Dès qu'il a conformé, retournez lentement la carte que vous tenez en main face en haut: c'est celle du spectateur! Ce dernier se précipitera vraisemblablement sur la carte qui se trouve sur la table pour la retourner face en haut, persuadé qu'il s'agit de la sienne! En vous qui pensiez que la numérologie était du vent!

"Tout est difficile avant d'être simple."
(Thomas Fuller)

Chapitre 9 LA CARTE CLÉ

La carte clé est une carte qui permet au magicien de localiser une carte choisie par un spectateur et remise dans le jeu. Elle peut se trouver directement au-dessus ou en dessous de la carte du spectateur, mais elle peut également être éloignée de celle-ci d'un nombre de cartes connu du magicien. Dans un cas comme dans l'autre, la carte clé permet de localiser la carte du spectateur et d'en prendre connaissance. Si nécessaire, celle-ci permet ensuite d'être contrôlée dans la position requise par le déroulement du tour. Pour ce faire, sont alors appliquées les techniques expliquées dans le chapitre consacré aux contrôles.

Nous distinguons plusieurs phases dans le maniement de la carte clé; premièrement, l'identification de la carte clé. Celle-ci peut se faire au moyen d'une "carte à l'œil", une technique qui sera expliquée plus loin. Cette phase devient caduque si la carte clé peut être repérée tactilement; c'est le cas, par exemple, des cartes courte, longue, épaisse, ou encore à coin coupé.

Deuxièmement, la mise en place de la carte clé. Dans cette rubrique, nous examinerons un certain nombre de méthodes qui permettent de placer la carte clé juste au-dessus ou en dessous d'une carte choisie, ou bien dans une position, avant ou après celle-ci, correspondant à un nombre de cartes précis connu du magicien.

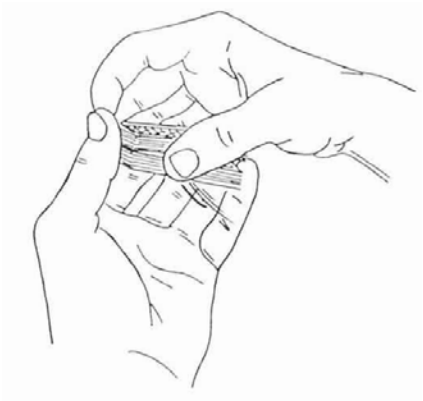
Troisièmement, la localisation, l'identification et le contrôle éventuel de la carte choisie. Ces techniques permettent, grâce à la connaissance de la carte clé, d'identification de la carte du spectateur. Une fois repérée, celle-ci peut être contrôlée à n'importe quelle position dans le jeu.

A. La mise en place de la carte clé

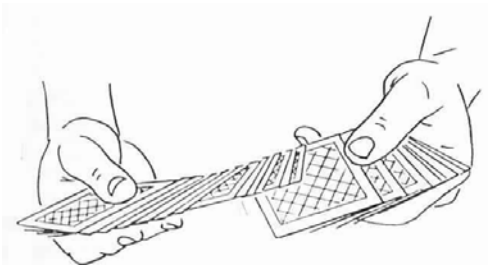
Voici des techniques permettant de mettre la carte clé directement au-dessus ou en dessous de la carte choisie. Pour toutes ces techniques, nous partirons du principe que vous connaissez l'identité de la carte clé. Vous trouverez des informations supplémentaires à ce sujet dans le chapitre consacré à la "carte à l'œil" (voir plus loin).

B. La carte clé et l'étalement en mains

La carte clé se trouve sur le jeu. Étalez celui-ci entre vos mains tout en demandant à un spectateur de choisir une carte. Pendant que le spectateur prend connaissance de la carte qu'il a retiré de l'étalement, exécutez un mélange à la française de la manière suivante: le pouce gauche pèle environ la moitié supérieure en bloc dans la main gauche; la carte suivante est mise en saillie interne sur le paquet en main gauche, et les cartes restantes sont librement mélangées sur la carte en saillie. Prenez une brisure sous la carte en saillie, et mettez le jeu en main gauche dans la position normale de la donne.



La carte clé se trouve directement sous la brisure. Étalez à nouveau le jeu entre vos mains et demandez au spectateur d'y mettre sa carte. Dès que vous arrivez à la hauteur de la carte clé, mettez les extrémités des majeur, annulaire et auriculaire de la main droite sur la grande tranche droite de la carte qui se trouve directement au-dessus de la carte clé. Étalez encore deux ou trois cartes, puis soulevez l'ensemble des cartes qui se trouvent au-dessus de la carte clé de eux centimètres environ. Seulement les petites tranches supérieures de l'étalement se soulèvent pour permettre au spectateur de remettre sa carte dans le jeu.



Chapitre 9

Dès que le spectateur a remis sa carte dans le jeu, égalisez celui-ci en le tenant du bout des doigts. Ou bien, laissez les cartes tomber par petits groupes de la face du jeu sur la table, pour bien montrer que vous n'avez aucun contrôle sur la carte choisie. Si le spectateur refuse d'insérer sa carte dans le jeu à l'endroit que vous lui proposez, comptez du regard le nombre de cartes qui la séparent de la carte clé, et souvenez-vous de ce nombre pour la localisation ultérieure de la carte choisie.



Points importants

Lorsque vous soulevez la partie supérieure de l'étalement pour permettre au spectateur d'y remettre sa carte, seule la petite tranche supérieure des cartes doit se soulever, les petites tranches inférieures restant toutes au même niveau. En procédant ainsi, vous donnez au spectateur l'impression que vous n'avez pas séparé l'étalement en deux parties distinctes, et il sera prêt à jurer qu'il a remis sa carte où bon lui semblait, sans avoir été influencé de quelque façon que ce soit. C'est grâce à ce détail que cette manière de faire remettre la carte dans le jeu est particulièrement trompeuse.

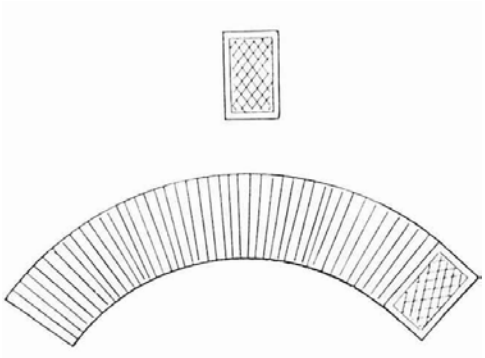
C. La carte clé et l'étalement sur la table

Dans cette méthode, le spectateur choisit sa carte dans le jeu étalé en un long ruban faces en bas sur la table. Après en voir pris connaissance, il la remet dans le jeu, apparemment oÙ bon lui semble. Malgré cette apparente liberté d'action du spectateur, sa carte se retrouve directement sous la carte clé.

la carte clé se trouve sous le jeu. Étalez celui-ci en un long ruban faces en bas de gauche à droite sur la table. Reculez-vous dans votre chaise dans une attitude décontractée, tout en indiquant au spectateur le milieu de l'étalement du doigt afin qu'il choisisse une carte. Le fait que vous vous soyez reculé dans votre chaise accentue la distance entre vous et les cartes, et souligne votre incapacité à influencer en quoi que se soit la décision du spectateur. L'indication du milieu de l'étalement joue un rôle important dans le contrôle, et sera utilisée souvent. L'illustration montre le point de vue du spectateur.

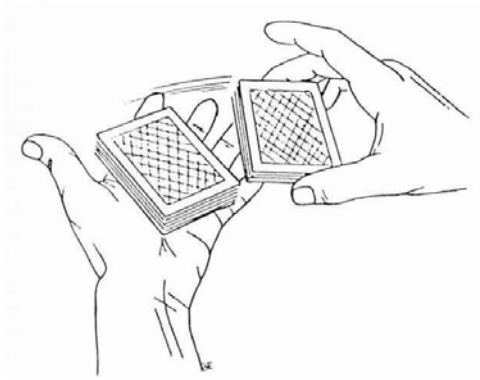


Dès que le spectateur a retiré une carte de l'étalement, arrêtez-le et, tout en restant en position reculée dans votre chaise pour continuer à accentuer la distance entre vous et les cartes et votre non-participation aux opérations, demandez-lui s'il ne désire pas changer d'avis et prendre une autre carte. Quelle que soit sa décision, sa carte se retrouvera finalement devant l'étalement, dans la position de l'illustration. Cette disposition des cartes s'imprègne ainsi dans l'esprit du spectateur, et c'est elle qui lui reviendra en mémoire plus tard.

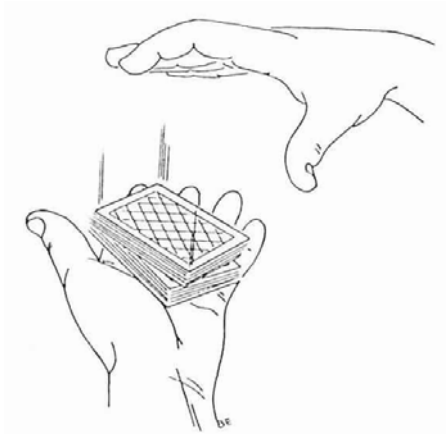


Chapitre 9

Le spectateur prend connaissance de sa carte. Restez en position reculée dans votre chaise aussi longtemps que l'attention des spectateurs ne s'est pas reporté sur la carte choisie. Ce n'est qu'à ce moment-là que vous rassemblez les cartes et que vous prenez le jeu en main gauche dans la position normale de la donne. La main droite saisit le jeu par au-dessus et effectue une coupe-pivot de la moitié supérieure du jeu environ en main gauche. Invitez le spectateur à poser sa carte sur le paquet en main gauche. Remarquez la tenue ouverte de celle-ci.



Dès que le spectateur a posé sa carte sur le paquet en main gauche, vous laissez tomber le paquet en main droite sur lui d'une hauteur de vingt centimètres environ, afin qu'il tombe bien à plat en faisant un petit bruit sec. Votre carte clé se retrouve ainsi directement au-dessus de la carte du spectateur. La remise de la carte choisie dans le jeu doit être effectuée sur un rythme rapide, afin qu'elle ait moins d'importance que la phase précédente. Ce dont les spectateurs doivent se souvenir, c'est que la carte a été remise au milieu du jeu, et qu'il vous était impossible de la contrôler de quelque manière que se soit.



Chapitre 9

Égalisez le jeu, puis étalez-le en un long ruban faces en bas sur la table. Vous vous retrouvez ainsi exactement dans la position de départ, lors du choix de la carte. Reculez-vous dans votre siège, accentuant ainsi la distance qui vous sépare des cartes. Restez dans cette position pendant quelques instants, afin que les spectateurs enregistrent la situation. Meublez ces instants en rappelant au spectateur ce qui s'est passé jusqu'ici: *"Vous avez choisi une carte dans le jeu, au hasard..."* (mimez le geste de retirer une carte du milieu de l'étalement tout en faisant un petit signe de tête en direction du spectateur, pour l'inviter à vous confirmer ce que vous venez de dire), *"Vous l'avez montrée à tous..."* (mimez le geste de montrer la carte à tous les spectateurs, et faites a nouveau un petit signe de la tête), *"...pour finalement la remettre dans le jeu..."* (mimez le geste de remettre la carte fictive au milieu de l'étalement en faisant encore une fois un petit signe de la tête). Après chacune de vos affirmations, vous faites un petit signe de la tête pour demander confirmation au spectateur. Maintenant, , rassemblez les cartes, et localisez / contrôlez la carte du spectateur à l'aide de lune des méthodes décrites plus loin.



Points importants

Chapitre 9

1. J'ai beaucoup insisté dans le déroulement de cette méthode, sur les temps forts et les temps faibles, séparés par des pauses. Le magicien italo-américain Tony Slydini était passé maître dans la mise en oeuvre de cette stratégie des temps forts et faibles. J'ai également insisté sur l'importance de la gestuelle pour amener les spectateurs à se souvenir de certains moments du déroulement de la technique, et à en oublier d'autres. Si vous voulez qu'ils se souviennent de quelque chose, il faut y consacrer plus de temps et insister sur la situation à ce moment-là avec une gestuelle appropriée. Et inversement, si vous voulez que les spectateurs oublient certaines phases du déroulement d'un processus, il faut consacrer à ces moments-là moins de temps et y faire correspondre une gestuelle neutre ou passive. Cette manière de procéder rendra la reconstitution ultérieure du déroulement intégral quasi impossible pour les spectateurs, qui auront tendance à ne se rappeler que les séquences que vous avez intentionnellement mises en valeur, et oublier les autres.

2. Le petit signe de tête et une vieille astuce de camelot, et oblige le spectateur à confirmer vos dires. Le magicien autrichien Magic Christian explique très bien cette technique dans sa conférence.

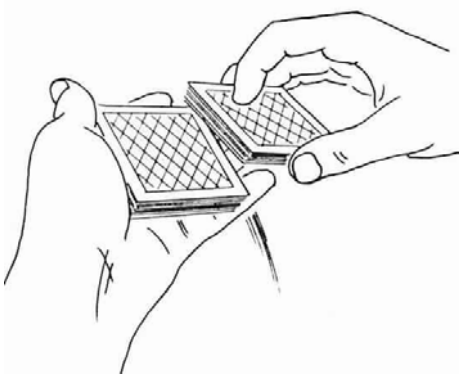
3. Lors de la récapitulation finale, vous utilisez cette technique avec trois affirmations, dont les deux premières sont justes, et auxquelles le spectateur doit répondre "Oui" aussi bien verbalement que mentalement. Vous avez ainsi crée un "champ positif" qui rend difficile un déni du spectateur aux affirmations suivantes, à condition bien sûr que celle-ci ne soient pas manifestement fausses. Lorsque vous dites que vous avez remis la carte "dans le jeu", vous ne commettez qu'un demi-mensonge, mais celui-ci ne sera pas relevé par le spectateur à cause des deux vérités qui l'ont précédé. Bien qu'il soit exact que la carte choisie se retrouve finalement au milieu du jeu, le spectateur l'a remise à l'endroit que vous lui avez imposé, et non, comme votre récapitulation mimée l'a suggéré, au milieu du jeu étalé en ruban sur la table. Cet ensemble de suggestions verbales et gestuelles subtilement combinées fait que le contrôle de la carte reste un mystère même pour certains cartomanes.

D. La carte à l'œil

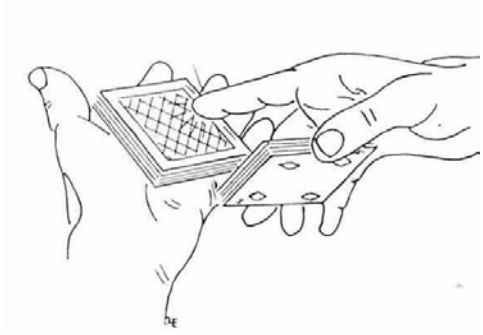
Le jeu est en main gauche dans la tenue ouverte de la donne. La main droite saisit les cartes par au-dessus et laisse s'échapper de petits groupes de cartes de la face du paquet sur la main gauche, pendant que vous invitez le spectateur à vous arrêter quand bon lui semble. Afin de familiariser le spectateur avec cette procédure, vous pouvez d'abord faire passer l'ensemble des cartes de cette manière de la main droite en main gauche. Puis, égalisiez le jeu et recommencez. Dès que le spectateur dit "Stop!", arrêtez-vous.



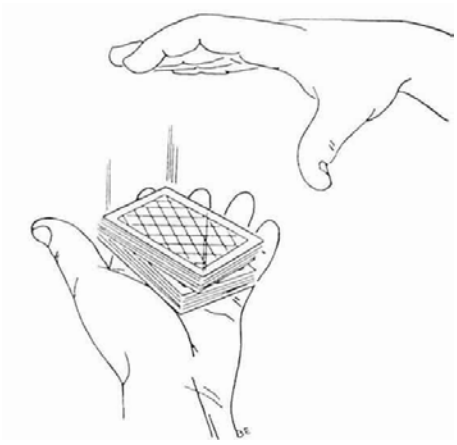
Regardez le spectateur: *"Ici? Très bien. Vous avez deux possibilité. Quelle carte préférez-vous? Celle-ci ou celle-là?"* Lorsque vous dites: *"Vous avez deux possibilités..."*, le spectateur comprendra que vous voulez parler de la carte inférieure du paquet supérieur et de la carte supérieure du paquet inférieur. A ce moment-là, marquez une pause de deux ou trois secondes, affin e permettre au spectateur de trouver ces deux possibilités de lui-même. Puis, poursuivez: *"Celle-ci..."*, en indiquant de l'extrémité du majeur gauche la carte inférieure du paquet supérieur tenu par la main droite, mais sans la montrer.



Ce geste attire l'attention du spectateur sur le paquet en main droite. Pause. Pendant ce temps, le spectateur est ne train d'anticiper ce que vous allez dire maintenant, puisque vous avez parlez de deux possibilités, et son attention se reportera automatiquement sur le paquet que vous tenez en main gauche. Vous comblez aussitôt l'attente du spectateur en indiquant de l'index droit la carte supérieure du paquet en main gauche: *"...ou celle-là?"* Pour indiquer la carte supérieure du paquet gauche avec l'index droit, la main droite s'incline légèrement vers l'avant pendant une seconde ou moins. Le paquet qu'elle tient s'incline en même temps qu'elle, ce qui vous permet de prendre connaissance de la carte inférieure de celui-ci.



Remettez aussitôt le paquet à l'horizontale, et regardez le spectateur. Vous avez ainsi pris connaissance de votre carte clé par le procédé que l'on appelle "la carte à l'œil" (à ne pas confondre avec "le coup d'œil du spectateur"). Si le spectateur se décide pour la carte inférieure du paquet en main droite, c'est parfait, puisque vous la connaissez déjà! S'il se décide pour l'autre, en revanche, détournez la tête et demandez-lui de prendre la carte supérieure du paquet en main gauche. Lorsqu'il l'a regardée, il la remet en place sur le dessus de ce même paquet. A ce moment-là, regardez à nouveau le jeu (ce qui oblige le spectateur à en faire autant et à constater ainsi que tout se déroule le plus régulièrement du monde), et laissez tomber le paquet en main droite sur celui en main gauche. Votre carte clé se retrouve ainsi directement au-dessus de la carte du spectateur.



Points importants

1. A l'exception du court moment où vous exécutez "la carte à l'œil", les deux paquets sont toujours tenus horizontalement et bien en dessous du niveau des yeux, cela va sans dire.

2. La "carte à l'œil" sera facilitée d'autant si vous tenez les deux paquets un peu plus éloignés de vous que d'habitude. Dans ces conditions, une très légère inclination du paquet en main droite et un coupe d'œil très rapide suffisent pour exposer la carte inférieure et en prendre connaissance.

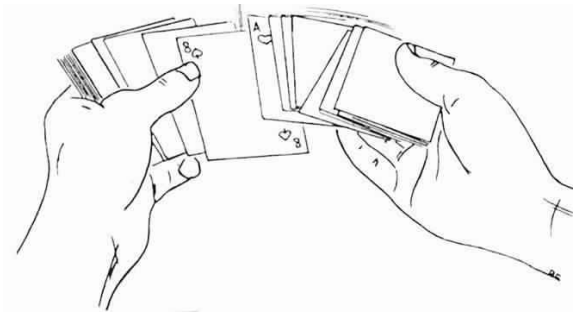
3. N'oubliez pas de détourner la tête lorsque le spectateur prend connaissance de sa carte. Cette manière de procéder contribue sensiblement à l'efficacité de la méthode.

E. Localisation, identification et contrôle au moyen de la carte clé

Ces techniques vous permettent, grâce à la carte clé, d'identifier et de localiser la carte choisie, pour éventuellement la contrôler ensuite dans le jeu à l'endroit voulu.

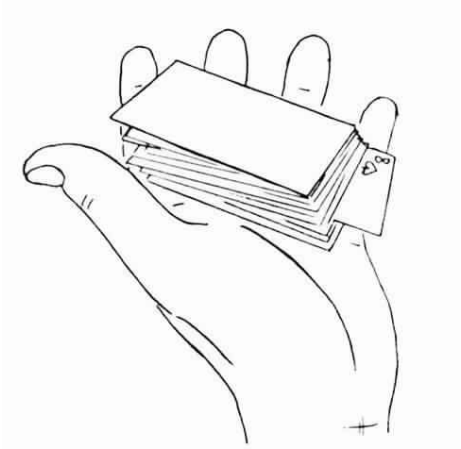
F. Le contrôle à l'étalement entre les mains

Étalez les cartes faces en haut entre vos mains. La carte clé est le huit de pique et la carte choisie l'As de cœur. Lorsque vous arrivez au huit de pique, mettez le pouce gauche sur la face et décalez-le vers le bas de manière à le faire dépasser de la petite tranche de l'étalement de deux centimètres environ.

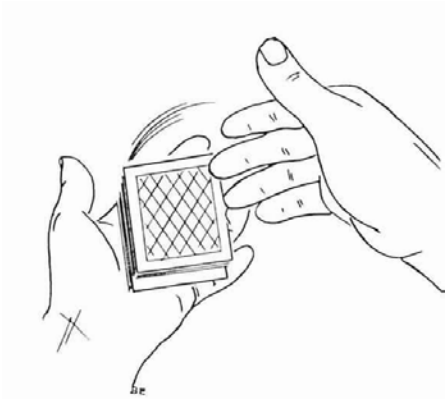


Chapitre 9

Continuez à étaler les cartes jusqu'à la fin, puis rassemblez le jeu en main gauche, dans la tenue ouverte de la donne, comme le montre l'illustration, c'est-à-dire sans égaliser les cartes. Le huit de pique - votre carte clé - dépasse toujours de la petite tranche inférieure du jeu.



Avec la main droite, basculez le jeu faces en bas en main gauche comme une page de livre que l'on tourne. La carte en saillie continue à dépasser de la petite tranche inférieure du jeu. Vous pouvez maintenant prendre une brisure sous la carte en saillie, puis mélanger les cartes jusqu'à la brisure, et jeter les cartes restantes sur le tout. L'As de cœur se retrouve ainsi sur le jeu. Vous pouvez, si le déroulement du tour l'exige, le transférer dessous avec un mélange supplémentaire.



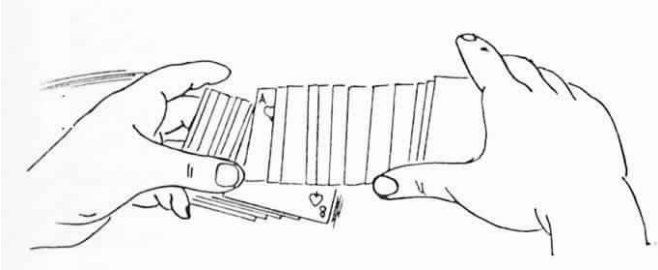
Poins importants

1. Le déroulement du tour doit fournir le prétexte pour étaler les cartes faces en haut. Vous pouvez, par exemple, retirer les quatre As du jeu, écarter le Joker, ou tout simplement montrer aux spectateurs que le jeu est composé de 52 cartes différentes.

2. Si, après avoir basculé le jeu faces en bas en main gauche, la carte clé n'est toujours pas très visible sur la tranche inférieure du jeu, à cause de la situation un peu pêle-mêle des cartes, donnez une petite secousse au jeu d'arrière en avant en faisant buter la petite tranche supérieure des cartes contre l'index gauche.

G. Le contrôle à l'étalement sur la table

Étalez le jeu en un long ruban sur la table, de gauche à droite. Les coins index des cartes étant dirigés vers vous, vous n'aurez aucune difficulté à repérer votre carte clé. La carte qui se trouve directement à côté d'elle est la carte choisie. Pendant que vous rassemblez les cartes, le pouce gauche se pose sur la grande tranche gauche de la carte du spectateur (ou sur celle qui est directement au-dessus d'elle), et la décale légèrement vers le bas. Poursuivez comme dans le contrôle à l'étalement entre les mains décrit plus haut.



Points importants

1. Si la carte clé n'est pas près visible dans l'étalement, tapotez celui-ci de gauche à droite, de manière à séparer les cartes un peu plus.

2. Utilisez vos deux mains pour rassembler les cartes, comme le montre l'illustration. C'est à la fois plus naturel, et cela détourne l'attention des spectateurs de la main gauche.

Conseils: lorsque vous aurez maîtrisé la technique du contrôle sous l'étalement, vous l'utiliserez sans doute exclusivement en conjonction avec la carte clé.

Chapitre 9

Pensées éparses sur la carte clé

H. Le mélange avec la carte clé

Grâce à cette subtilité, vous donnez l'impression de mélanger consciencieusement le jeu après la mise en place de la carte clé au-dessus de la carte du spectateur. Et pourtant, les deux cartes restent indissolublement l'une à côté de l'autre, ce qui vous permet de retrouver la carte choisie sans la moindre difficulté.

1. La carte clé se trouve déjà au-dessus de la carte du spectateur. Le plus souvent, les deux cartes se retrouveront alors quelque part a milieu du jeu. Sinon, leur position peut être estimée sans difficulté.

2. Prenez le jeu et commencez un mélange à la française. Pelez d'abord librement moins de la moitié supérieure du jeu en main gauche, et lorsque vous estimez arriver dans les parages immédiats de la carte clé et de sa voisine, faites passer ce groupe de cartes en main gauche, en bloc. il faut bien sûr que la carte clé et la carte du spectateur se trouvent dans ce bloc. Mélangez librement les cartes restantes sur le tout. Ce mélange n'a en rien altéré les positions respectives de la carte clé et de la carte choisie.

I. Le spectateur mélange lui-même

Cette subtilité convient particulièrement bine pour les cas où vous avez affaire à un spectateur sceptique ou un collègue magicien. Le stratagème est convaincant parce qu'il est peu connu.

1. Après avoir placé la carte clé au-dessus de la carte du spectateur, remettez le jeu à celui-ci en l'invitant à le mélanger. Mimiez les gestes d'un mélange à la française afin que le spectateur utilise ce type de mélange, et non un mélange à la queue d'aronde. De toute manière. il est rare que dans nos contrées un spectateur mélange spontanément les cartes à l'américaine.

2. Il est également rare qu'un profane mélange un jeu en utilisant plus de quatre ou cinq mouvements, et il est peu probable que, dans ces conditions, la carte clé soit séparée de la carte choisie. Afin d'éviter que le spectateur n'effectue un mélange trop scrupuleux ou n'en amorce un second, tendez la main droite, paume en haut, vers lui, dès qu'il commence à mélanger les cartes, et dites-lui: *"Et coupez les cartes sur ma main, une fois seulement."* En insistant sur cette coupe unique, comme si elle jouait un rôle important, vous détournez l'attention du spectateur du mélange, qu'il a tendance à hâter par la même afin de suivre votre deuxième instruction.

Chapitre 9

J. TOURS UTILISANT LA CARTE CLÉ

1. UNE MÉMOIRE PHÉNOMÉNALE

Le tour que voici m'a été montré, dans une version un peut différente, par Juan Tamariz, qui l'a lui-même appris de Jimmy Grippo au cours de sa tournée de conférences aux États-Unis. Présentez la routine comme s'il s'agissait d'une véritable démonstration de mémoire prodigieuse: pour les spectateurs, ce sera d'ailleurs la seule explication possible.

Effet:

Après avoir choisi et noté une carte, le spectateur la remet dans le jeu qui est mélangé. Les cartes sont alors étalées en un long ruban faces en haut sur la table, et le magicien parcourt l'étalement des yeux pendant quinze secondes, après quoi il se retourne dos aux cartes. Pendant qu'il a le dos tourné, le spectateur retire sa carte de l'étalement et la remet à un autre endroit dans celui-ci. Cela fait, le magicien refait face aux cartes et détermine l'endroit où se trouvait originellement la carte du spectateur. Finalement, il localise celle-ci et la nomme.

Déroulement:

Il est préférable de montrer ce tour après avoir amené la conversation sur le sujet de la mémoire. Vous pouvez introduire le thème de la manière suivante: *"Mesdames et messieurs, j'aimerais maintenant vous montrer quelque chose qui n'est pas un tour, mais plutôt une expériences de mémoire. Une bonne mémoire suppose trois qualités fondamentales: l'intelligence, le talent et... euh, j'ai oublié la troisième. Quoi qu'il en soit, j'aimerais que vous commenciez par choisir une carte dans le jeu, n'importe laquelle."* Faites choisir une carte par la méthode de la carte clé dans l'étalement sur la table, et faites-la remettre dans le jeu comme il a été expliqué. Enchaînez avec un mélange rapide, en veillant à ce que la carte du spectateur et votre carte clé restent ensemble (voir plus haut). Finalement, demandez au spectateur de couper le jeu.

2. Étalez les cartes en un long ruban faces en haut sur la table, de gauche à droite, pendant que vous expliquez: *"Je vais maintenant essayer de mémoriser l'ordre des cartes en quinze secondes au maximum."* Demandez à un spectateur ayant une montre équipée d'un chronomètre ou d'une trotteuse, de vous chronomètre. Dites-lui de vous donner le signal du départ dès qu'il est prêt.

3. Il faut maintenant que vous fassiez semblant de mémoriser les cartes. Pour ce, étudiez l'étalement en effectuant une concentration des plus intenses, tout en remuant les lèvres et en marmonnant dans votre barbe. avec l'index de la main droite, qui parcourt l'étalement de gauche à droite, tapotez les cartes ici et là pour que les spectateurs croient que vous êtes vraiment en train d'apprendre l'ordre des cartes par cœur. En réalité, vous repérez simplement votre carte clé, ainsi que la carte qui se trouve directement à sa droite, celle du spectateur. Voici encore quelques subtilités à mettre en oeuvre au cours de cette phase. De temps en temps, revenez un peu en arrière, comme si vous vouliez vérifier une séquence de cartes que vous venez de mémoriser. Essayez également de vous rappeler deux ou trois groupes composés de trois ou quatre cartes, si vous le pouvez. Lorsque vous en arrivez à la carte clé, essayez de mémoriser vraiment l'ordre des quatre ou cinq cartes qui entourent la carte du spectateur, affin que vous puissiez les réciter par cœur ultérieurement. Veillez à avoir passé tout l'étalement en revue après une quinzaine de secondes. Si la carte du spectateur ne figure pas parmi les cartes formant l'une ou l'autre extrémité de l'étalement, vous pouvez dire que vous n'avez pas eu le temps de mémoriser les dernières cartes, et que vous espérez que celle du spectateur ne s'y trouve pas.

4. Dès que le spectateur en charge du chronomètre vous dit que le temps est écoulé, faites comme si vous veniez de fournir un énorme effort en poussant un soupir de soulagement. Tournez le dos au théâtre des opérations, et demandez au spectateur de retirer sa carte de l'étalement pour la remettre en quelque autre endroit de celui-ci. Sa carte sera ainsi la seule à ne pas occuper sa place initiale dans l'ordre que vous venez de mémoriser. Pendant que vous avez le dos tourné et que le spectateur s'exécute, assurez-vous que les spectateurs soient absolument convaincus que vous ne pouvez rien voir. Lorsque le spectateur a changé sa carte de place dans l'étalement, et avant de vous retourner à nouveau face à lui, demandez-lui de remettre de l'ordre dans les cartes qu'il a dérangées, afin que vous n'ayez pas le moindre indice matériel susceptible de vous donner une indication sur l'endroit où la carte a été enlevée ni sur celui où elle a été remise dans l'étalement.

5. Lorsque vous refaites à nouveau face aux cartes, regardez négligemment l'étalement et souvenez-vous des trois ou quatre premières cartes. Regardez le spectateur: *"Je vais maintenant comparer l'ordre des cartes sur la table avec celui que j'ai mémorisé, et essayer de déterminer la carte qui n'est pas à sa place. Cela commençait avec le sept de pique, l'As de cœur, le roi de trèfle..."* - nommez ici les quelques cartes que vous venez de voir. Reportez maintenant toute votre attention sur l'étalement, et faites comme si vous vous parliez à vous-même plutôt qu'au public: *"Oui, c'est bien ça."* Passez maintenant les cartes en revue aussi rapidement que possible, comme si vous les compariez à celles de votre liste mémorisée. Lorsque vous arrivez à un bloc dont vous connaissez l'ordre des trois ou quatre cartes qui le composent, regardez à nouveau en direction du public, et dites plus fort, de manière à ce que l'on vous entende: *"...quatre de carreau, huit de cœur, neuf de trèfle..."*, en nommant les cartes que vous avez mémorisées. Vous pouvez naturellement prendre connaissance de la séquence juste avant de l'annoncer à voix haut. Entre-temps, vous avez bien sûr repéré la carte du spectateur. Si celle-ci se trouve dans l'étalement avant la carte clé, ne vous arrêtez pas au moment où vous la voyez, mais marquez une petite hésitation, comme si quelque chose vous avait fait "tiquer". Mais si la carte clé se présente d'abord, faites mine d'hésiter pendant que, le regard tourné vers le public, vous annoncez les quelques cartes qui se trouvent dans l'entourage immédiat de celle-ci. Puis, reportez à nouveau votre attention à l'étalement et dites brusquement: *"Stop! Il manque une carte ici!"* Puis, en arrivant à l'endroit où se trouve la carte du spectateur, dites: *"Ici il y a une carte en trop, le roi de cœur: c'est donc elle que vous avez déplacée."* Rideau!

Dernières réflexions

1. Au lieu d'utiliser le principe de la carte clé, vous pouvez forcer au spectateur une carte que vous connaissez. Le spectateur pourra ainsi mélanger le jeu lui-même. Tant que vous n'oubliez pas l'identité de la carte que vous avez forcée, rien ne pourra aller de travers.

2. Si l'effet est présenté comme il faut, de nombreux spectateurs seront convaincus que vous avez vraiment appris le jeu par cœur. Ne les détrompez pas.

2. *LE MIRACLE DE PAUL ROSINI*

On dit qu'il s'agissait du tour préféré du célèbre magicien américain Paul Rosini, qui aimait surtout le présenter à ses collègues magiciens, dont aucun n'arriva jamais à en percer le secret. Je suis sûr qu'il en ira de même pour vous et que vous présenterez le tour avec la même intelligence que Rosini.

Effet:

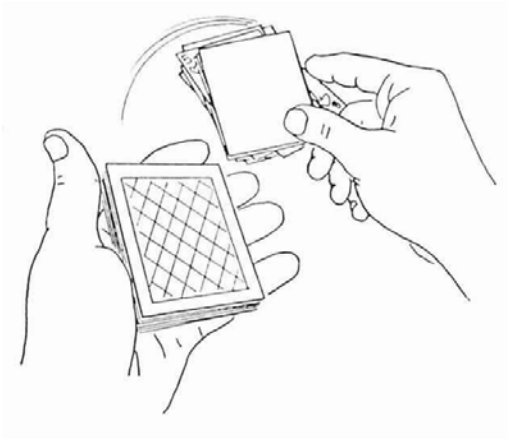
Le magicien réussit à déterminer l'identité d'une carte simplement pensée par un spectateur - une apparente impossibilité.

Déroulement:

1. Remettez le jeu à un spectateur en lui demandant de le mélanger scrupuleusement, puis de le couper. Cela fait, invitez-le à le poser sur la table et à le couper en quatre paquets approximativement égaux. *"Réfléchissez bien avant de choisir l'un des quatre paquets que vous venez de constituer."* Le spectateur s'exécute, choisit un paquet, et le mélange encore une fois consciencieusement. *"J'aimerais maintenant que vous tourniez les cartes faces vers vous, et que vous choisissez mentalement l'une d'elles. Ne la montrez à personne et mémorisez-la pour être sûr de ne pas l'oublier."* Pendant que le spectateur s'exécute, tournez-lui le dos. *"Lorsque vous vous serez décidé pour une carte, retournez à nouveau votre paquet faces en bas et mélangez-le encore une fois, afin que même vous ne sachiez plus où se trouve votre carte."* Cela fait, demandez-lui de reposer son paquet sur la table, faces en bas.

2. *"Ce que je vous propose de faire paraît tellement impossible, que beaucoup prétendent par la suite que la carte la suite que la carte n'était plus dans le jeu. Afin d'éviter cela, j'aimerais que vous vous assuriez qu'elle s'y trouve toujours, et qu'il ne lui est rien arrivé."* Demandez au spectateur de reprendre son paquet et de le tenir faces en bas en main. *"J'aimerais que vous regardiez les cartes une à une pour déterminer la position de la vôtre à partir du dessus du paquet."* Pour ce faire, dites au spectateur de distribuer les cartes l'une après l'autre en une petite pile sur la table tout en les retournant faces en haut au fur et à mesure. Montrez au spectateur ce que vous attentez de lui en prenant vous-même l'un des autres paquets restés sur la table et en distribuant ses cartes une à une en une pile faces en haut sur celle-ci.

Chapitre 9



Chapitre 9

Il est inutile de distribuer le paquet entier: dès que vous avez l'impression que le spectateur a compris ce qu'il doit faire, ramassez les cartes que vous avez distribuées, remettez-les avec celles qui vous restent en main, mélangez le tout et reposez-les sur la table à l'endroit où elles se trouvaient originellement. Le spectateur commence alors à distribuer ses propres cartes. Dès qu'il a posé sa première carte face en haut sur la table, vous lui tournez le dos, non sans avoir mémorisé la carte que vous venez de voir. Supposons, pour les besoins de l'explication, qu'il s'agisse du trois de cœur. Cette carte sera votre carte clé. *"Lorsque vous aurez distribué vos cartes, ramassez-les, retournez les à nouveau faces en bas, et remettez le paquet à l'endroit où il se trouvait au départ. Reconstituez maintenant le jeu en posant les quatre paquets les uns sur les autres dans l'ordre qu'il vous plaira."* Puis, tournez-lui à nouveau le dos, et veillez à ce qu'il ne mélange pas le jeu.

3. Afin qu'il ne vienne pas à l'esprit du spectateur que vous puissiez déterminer l'identité de sa carte grâce à sa position dans le jeu (ce que vous ferez bel et bien!), prenez-le et effectuez un faux mélange total. Puis, demandez au spectateur de le couper. Il va de soi que ces opérations n'altèrent en rien les positions relatives de la carte du spectateur et de la carte clé.

4. *"Je vais maintenant essayer de lire vos pensées. Rassurez-vous: je me contenterai de la carte que vous avez mentalement choisie; je garderai le reste pour moi."* Ce disant, faites défiler les cartes faces vers vous jusqu'à ce que vous repériez la carte clé. Coupé le jeu de sorte que le trois de cœur se trouve en sixième position à partir de la face du jeu une fois la coupe complétée. Puis, retournez le jeu faces en bas et tenez-le dans la position de la donne. *"Oui, je pense avoir trouvé votre carte. Est-ce que vous vous rappelez la position qu'elle occupait originellement dans votre paquet?"* Bien que cette question constitue le point crucial du tour, il faut que vous la posiez comme si vous n'y attachiez pas la moindre importance. De la réponse du spectateur dépend la suite des opérations.

5. On pourrait donner à la phase suivante le titre du tour de Dai Vernon "Le Tour que l'on ne peut expliquer" (1). Dans certains cas idéaux, on peut conclure de manière telle que l'effet semble proprement miraculeux. Par exemple, si le spectateur vous dit que sa carte se trouvait en première position dans le paquet, vous savez aussitôt qu'il s'agit de votre carte clé elle-même. Vous pouvez donc donner le jeu encore une fois à mélanger, et déterminer l'identité de la carte verbalement. Si le spectateur répond que sa carte est en 5e, 6e, 7e,ou 8e, vous pouvez la révéler aussitôt, puisqu'elle se trouve soit sur le jeu, soit dessous, ou bien en deuxième du dessus ou deuxième du dessous. Un glissage ou une levée double pour ces deux derniers cas, et le tour est joué! Ces cas "idéaux" se présentent beaucoup plus souvent que vous ne le pensez.

Quant aux autres positions, la carte du spectateur peut être retrouvée à l'aide du mélange à la française. Supposons, par exemple, que le spectateur réponde que sa carte se trouvait originellement en douzième position. Vous savez aussitôt qu'elle occupe maintenant la sixième position à partir du dessus. Par conséquent, pelez individuellement les six cartes supérieures du jeu au cours d'un mélange à la française, mettez la suivante en saillie interne, et mélangez librement les cartes restantes sur la carte en saillie. Prenez une brisure sous celle-ci, et mélangé librement jusqu'à la brisure; enfin, jetez l'ensemble des six cartes restantes en bloc sur les cartes mélangées. La carte qui se trouvait en sixième position se trouve maintenant sur le jeu.

Dès que vous avez transféré la carte du spectateur à la position nécessaire pour le dénouement, il ne vous reste plus qu'à la révéler de la manière la plus dramatique et la plus spectaculaire possible. Quel que soit le dénouement que vous choisirez, soyez assuré que cet effet figure parmi les meilleurs de la catégorie "Pensez à une carte!" En outre, c'est un tour idéal pour s'entraîner à l'improvisation.

Dernières réflexions

Les possibilités pour conclure le tour sont légion. Il m'arrive souvent de contrôler la carte du spectateur en cinquième position et de terminer comme dans "La carte de coïncidence" (décrit dans le chapitre "Tours utilisant des contrôles") pour révéler la carte choisie.

3. ***DOUBLE LOCALISATION***

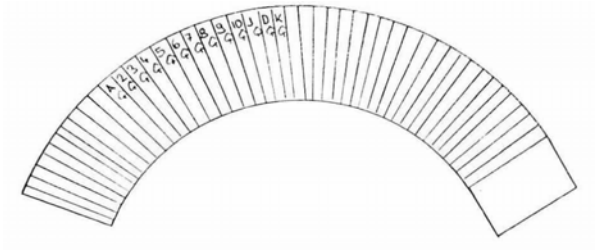
L'effet que voici met en oeuvre le principe de la carte clé avec une rare subtilité. En outre, il est totalement automatique. Il a été créé par le magicien américain Sam Schwartz (2) et constitue l'exemple parfait de ce que l'on peut faire en alliant une méthode ingénieuse à une rhétorique adroite pour mystifier même les magiciens les plus avertis.

Effet:

Un spectateur choisit deux cartes dans des conditions les plus régulières possibles. Le magicien les découvre. Pourtant, le jeu est mélangé par le spectateur lui-même, ce qui rend la révélation finale des cartes quasi miraculeuse.

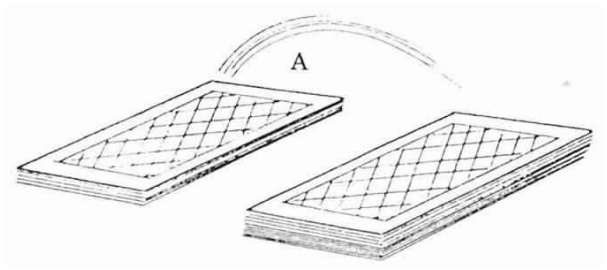
Préparation:

Retirez les treize piques du jeu et arrangez -les par ordre numérique croissant, de l'As au roi, de manière à ce que l'As soit la carte supérieure du jeu et le roi occupe la treizième position à partir du dessus. Cela fait mettez encore onze cartes quelconques sur le dessus du jeu. L'As de pique se retrouve ainsi en treizième position à partir du dessus. Cette préparation ayant été effectuée (à l'insu des spectateurs, évidement!), vous êtes prêt.

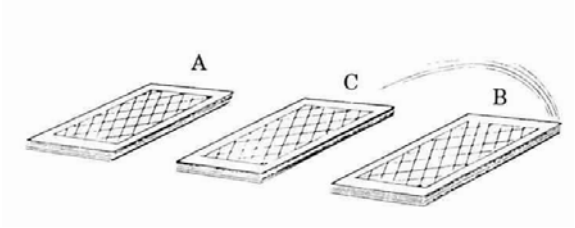


Déroulement:

1. Posez le jeu faces en bas sur la table, devant le spectateur. Demandez-lui de couper environ le tiers supérieur pour le poser à droite du gros du jeu. Nous appellerons ce paquet "A" pour les besoins de l'explication.



Cela fait, demandez-lui de couper environ le jeu restant au milieu et de poser la partie coupée, que nous appellerons “B”, à gauche des deux autres paquets.



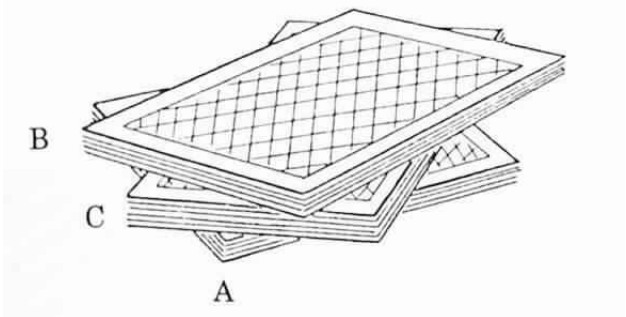
Le spectateur a donc coupé le jeu en trois paquets plus ou moins de même taille. Le paquet du milieu de la rangée constituait au départ le tiers inférieur du jeu; celui qui se trouve à votre gauche le tiers supérieur, et celui qui se trouve à votre droite la portion centrale du jeu.

2. Indiquez du doigt la pile "A"en disant: *"Ces cartes se trouvaient au départ sur le jeu. Si je vous demandais maintenant de regarder la carte qui se trouve sur ce paquet, vous pourriez penser que je la connais déjà."* Puis, indiquez du doigt le paquet "C" en disant: *"Ces cartes se trouvaient au départ sous le jeu. Là également, je pourrais avoir regardé la carte inférieure avant que vous ne coupiez le jeu."* Enfin, indiquez du doigt la pile "B" en disant: *"Mais ces cartes-là proviennent du milieu du jeu, que vous avez coupé vous-même où bon vous semblait. Exact? Par conséquent, il m'est totalement impossible de connaître le nombre de cartes qui composent se paquet, tout comme il m'est impossible de connaître l'identité de la carte supérieure ou de celle du dessous. D'accord?"* Avant de poursuivre, attendez chaque fois que le spectateur ait acquiescé. demandez-lui maintenant de prendre le paquet "B" en main, c'est-à-dire celui qui provient du milieu du jeu (celui qui se trouve à votre droite de la rangée, à gauche pour le spectateur qui est ne face de vous), et de prendre connaissance de la carte supérieure de cette pile. Dites-lui également de la montrer à quelques-uns des spectateurs près de lui. Cela fait, invitez-le à remettre sa carte quelque part au milieu de la pile, à mélanger celle-ci aussi consciencieusement que possible, et enfin à la remettre à sa place à droite de la rangée.

Si le spectateur à coupé le jeu en trois piles à peu près égales, il vient de regarder le pique dont la valeur est la plus basse parmi les piques présents dans cette pile. Évidement, il ne sait pas que son choix a été, d'un certaine manière "forcé".

3. Indiquez maintenant le paquet "A", en rappelant au spectateur qu'il constituait originellement la portion supérieure du jeu, dont vous pourriez peut-être connaître la ou les cartes supérieures. Aussi demandez-lui de prendre ce paquet en main et de le mélanger consciencieusement avant de prendre connaissance *"de la carte que les hasards du mélange ont transférée sur le dessus de la pile"*. Cela fait, demandez-lui de la remettre sur la pile, et de poser celle-ci sur la table, à gauche de la rangée (à droite pour lui).

4. Poursuivez en donnant au spectateur les instructions suivantes: *"Prenez maintenant la pile "C", qui constituait à l'origine la portion inférieure du jeu. Peut-être pensez-vous que je connais la position de l'une ou l'autre carte dans ce paquet. Par conséquent, j'aimerais que vous le mélangiez d'abord à fond. Il m'est impossible de connaître le nombre de cartes qui composent se paquet, puisque vous avez coupé le jeu vous-même; de même, il m'est tout aussi impossible de connaître la position d'aucune carte, puisque vous venez de les mélanger scrupuleusement. Veuillez maintenant poser se paquet sur la pile "A", c'est-à-dire sur la carte dont vous avez pris connaissance, et qui est maintenant irrémédiablement perdue quelque part dans le jeu."* Pour terminer, demandez au spectateur de poser le paquet "B" sur le tout, ce qui reconstitue le jeu.



5. Si vous le désirez, et si la situation s'y prête, vous pouvez récapituler les conditions rigoureuses dans lesquelles s'est effectué le choix des deux cartes, ainsi que celles, tout aussi draconienne, dans lesquelles s'est effectuée leur remise dans le jeu. Quoi que vous fassiez cependant, n'oubliez pas de rappeler au spectateur qu'il a lui-même mélangé les trois paquets (ce qui, au demeurant, est vrai!). Puis, prenez le jeu et faite-en défiler les cartes faces vers vous. Dans le tiers supérieur du jeu (c'est-à-dire dans la partie qui se trouve à l'extrême gauche par rapport à vous), repérez le pique dont la valeur est la plus basse de tous les piques qui se trouvent dans cette portion du jeu (par exemple le cinq de pique): il s'agira toujours de la première carte du spectateur. Retirez-la du jeu et posez-la face en bas sur la table.

6. Pour retrouver la deuxième carte du spectateur, il faut d'abord que vous ajoutiez 10 à la valeur du pique que vous venez de poser sur la table. Dans notre cas, cette adition donne un total de 15 (5+10). Cela signifie que la deuxième carte du spectateur se trouve en 15e position à partir de l'extrémité droite de l'étalement, c'est-à-dire de la face du jeu. Comptez du regard jusqu'à la carte occupant cette position, retirez-la du jeu, et posez-la également face en bas sur la table, à côté de la précédente. Il ne vous reste plus qu'à demander au spectateur de nommer à voix haute l'identité de ses deux cartes. Laissez passer quelques secondes pour faire durer le suspense, puis retournez dramatiquement les deux cartes faces en haut: ce sont celles que le spectateur vient de nommer!

Dernière réflexions

Il est bien sûr possible, voire recommandé lorsque les spectateurs sont en nombre suffisant, de faire noter chacune des cartes par un spectateur différent.

Libre à vous d'utiliser le texte d'accompagnement que je vous ai donné. Peut-être qu'il n'ajoute pas grand chose à l'effet et qu'au contraire il sème plutôt la confusion dans l'esprit des spectateurs. Cependant, c'est toujours ainsi que je présente cet effet: mon discours sert à canaliser les pensées des spectateurs dans des directions très précises qui aboutissent toutes à des impasses, et qui amènent ainsi les spectateurs à conclure que ce qu'ils viennent de voir est une impossibilité totale. Et tout compte fait, n'est-ce pas là notre but: faire naître, dans l'esprit des spectateurs, l'émerveillement de l'impossible devenu réalité?

Notes (1) Vous trouverez une explication détaillée de cet effet dans l'ouvrage *The Very Best of Dai Vernon*, par Richard Vollmer, Magix - Éditions du Spectacle, Strasbourg, 1993, p. 143.

(2) Ce tour a été publié pour la première fois dans *Play It Again, Sam!* (U.S.A., n. d.), ainsi que dans le tome I de la *Petite Anthologie des Tours de Cartes Au-to-ma-ti-ques!* par Richard Vollmer, Éditions Techniques du Spectacle, Strasbourg, 1984, p.86, sous le titre "Double Discovery".

"Le mieux est l'ennemi du bien."

(Dicton populaire)

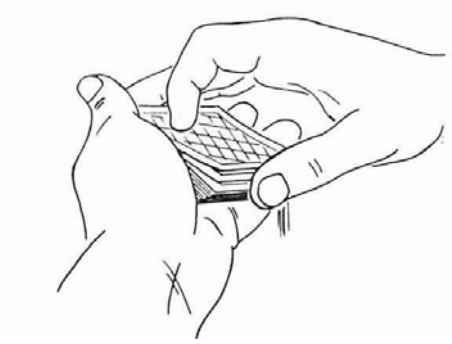
Chapitre 10 LA LEVÉE ET LE RETOURNEMENT DOUBLES (I)

La levée double consiste à manipuler deux cartes parfaitement superposées comme s'ils s'agissait d'une carte unique. dans se chapitre, je décris deux méthodes que vous pourrez mettre en oeuvre pour ainsi dire dans n'importe quelle situation. La levée ou le retournement double se décompose en trois phases fondamentales: 1°) la préparation; 2°) le retournement des deux cartes pour les montrer au public; 3°) la remise en place de la carte double sur le jeu. Gardez ces trois phases à l'esprit lorsque vous étudierez les descriptions ci-dessous.

A. La levée double

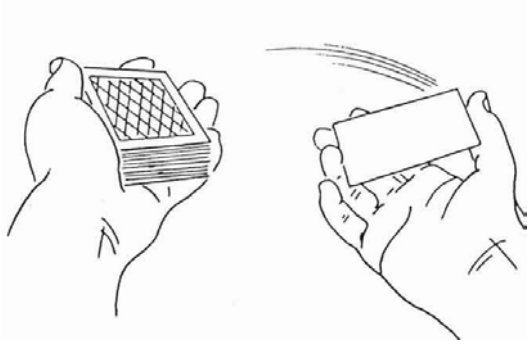
Vous utiliserez cette méthode dans les premiers temps, à cause de sa facilité d'exécution. Plus tard, vous ne l'utiliserez plus que dans des situations très précises. En effet, à moins d'être employée avec parcimonie et à bon escient, cette manière de manipuler les cartes finirait par être suspecte.

Le jeu est tenu en main gauche dans la position normale de la donne. La première étape consiste à former une brisure sous les deux cartes supérieures du jeu. Pour ce faire, la main droite saisit le jeu par au-dessus, et le biseaute légèrement d'avant en arrière, de manière à permettre au pouce de soulever les deux cartes supérieures du jeu l'une après l'autre de quelques millimètres sur la petite tranche inférieure du jeu, et au petit doigt gauche de garder une brisure sous ces deux cartes.

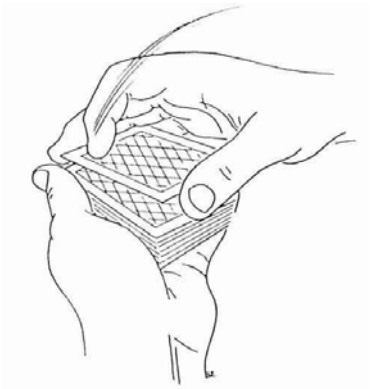


Chapitre 10

Restez dans cette position pendant que la main droite fait un geste quelconque ou déplace un objet sur la table. Puis, la main droite revient au jeu par au-dessus, dans la même position que précédemment, et saisit la double carte au-dessus de la brisure entre le pouce d'un côté et le majeur et l'annulaire de l'autre, pour se retourner paume en haut et montrer la face de la carte inférieure aux spectateurs. La main droite reste constamment en mouvement (elle exécute des mouvements amples et lents) afin que les spectateurs ne puissent pas percevoir la double épaisseur de la carte qu'elle tient. Appuyez très légèrement sur la carte pour la courber.



Remettez la carte sur le jeu afin de libérer la main droite requise pour quelque autre tâche ayant un rapport avec le déroulement du tour. La remise de la carte sur le jeu est ainsi justifiée. Même s'il ne s'agit que d'un geste d'indication, comme par exemple celui de montrer un endroit précis de la table pendant que vous dites: *"Je vais poser cette carte ici et vous demander de poser votre main dessus."* Il ne vous reste plus qu'à prendre la carte supérieure du jeu - apparemment celle que vous venez de montrer - pour la poser face en bas sur la table à l'endroit que vous venez de montrer, ou bien la mettre dans l'étui, ou dans un poche, etc.



Points importants

1. Lorsque vous formez une brisure sous les deux cartes supérieures, ne recourbez pas celles-ci vers le haut (“le tremplin de ski”), mais abaissez le jeu sous elles.

2. En courbant légèrement les cartes lorsque vous les montrez aux spectateurs, vous les empêchez de se séparer accidentellement. Si vous courbez et relâchez les cartes en alternance tout en les montrant, vous donnerez vraiment l’illusion que vous ne tenez qu’une seule carte en main

B. Le retournement double

Contrairement à la technique précédente, où la carte double était enlevée du jeu, ici elle est simplement basculée faces en haut sur celui-ci, puis à nouveau faces en bas. Autrement dit, la carte double reste constamment en contact avec le jeu. Cette méthode a pour avantage que même les spectateurs assis très bas ne peuvent pas voir l’épaisseur de la carte double; en outre, comme celle-ci est toujours en mouvement et en contact avec le jeu, cette technique est beaucoup plus sûr que la précédente.

Le petit doigt assure une brisure sous les deux cartes supérieure du jeu comme il a été expliqué dans la méthode précédente. Tout comme pour celle-ci, laissez passer quelques instants avant de poursuivre. Puis, la main droite saisit la carte double par au-dessus, entre le pouce et le majeur, alors que le pouce gauche se replie légèrement comme s’il voulait pousser la carte supérieure à droite. La main droite tire la carte double vers la droite, le pouce gauche accompagne le mouvement. Apparemment, c’est le pouce gauche qui pousse la carte supérieure à droite.

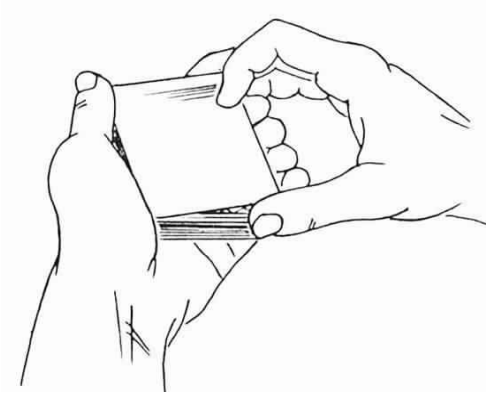


La main droite continue à tirer la carte double vers la droite, jusqu’à ce que sa grande tranche gauche atteigne la grande tranche droite du jeu. Avec l’aide du pouce gauche, qui appuie légèrement sur le dos de la carte double, la main droite fait pivoter celle-ci face en haut sur le dessus du jeu comme une page de livre que l’on tourne. La carte pivote autour de l’axe formé par le pouce sur la petite tranche inférieure de la carte double, et le majeur sur la petite tranche opposée.



Chapitre 10

Dès que la carte double est en sécurité sur le dessus du eu, le pouce et le majeur droits glissent vers la droite le long de leurs petites tranches respectives pour égaliser la carte double avec les cartes qui se trouvent sous elles. Avant que la main ne s'enlève complètement du jeu, le petit doigt gauche garde une brisure sous la carte double. Indiquez la carte visible sur le jeu avec la main droite libérée, puis retournez la carte double faces en bas en effectuant exactement la même manœuvre que celle que vous avez utilisée pour la retourner faces en haut. Il ne vous reste plus qu'à prendre la carte supérieure seule - apparemment celle que vous venez de montrer aux spectateurs - et à la poser face en bas sur la table.



C. TOURS UTILISANT LA LEVÉE ET LE RETOURNEMENT DOUBLES (I)

1. DOUBLE TRANSPOSITION

Ce tour s'inspire d'une idée du sympathique magicien suisse Sven Maro, alias Fritz Moser. C'est une variante pour profanes d'un classique de la magie des cartes.

Effet:

Deux cartes permutent inexplicablement l'une avec l'autre. L'une d'elles, incérée au milieu du jeu, remonte su celui-ci, puis permute avec une autre qui se trouve sous les doigts d'un spectateur.

Déroulement:

Après avoir remis le jeu à un spectateur pour qu'il le mélange, reprenez-le et effectuez une levée double avec les deux cartes du dessus. Supposons, pour la clarté de l'explication que la carte visible soit le roi de cœur. Retournez la carte double à nouveau faces en bas sur le jeu; prenez la carte supérieure et posez-la face en bas sur la table, en demandant aux spectateurs de ne pas la quitter des yeux.

2. Effectuez de nouveau un retournement double des deux carte supérieures, et montrez la face de la carte visible. Supposons qu'il s'agisse de six de pique. Retournez la carte double faces en as et posez la carte supérieure face en bas devant le spectateur, auquel vous demandez d'appuyer l'extrémité de son index sur la carte. Pour lui ainsi que pour les autres spectateurs, la carte qui se trouve sous son doigt est le six de pique; en réalité, il s'agit du roi de cœur.

3. Reprenez la carte que vous aviez posée en premier sur la table en disant: *"Le..."*, semblez hésiter, puis jetez un coup d'œil sur la face de la carte quelconque que vous tenez , comme si vous aviez oublié son identité, et enchaînez aussitôt: *"...roi de cœur, que je perd quelque part au milieu du jeu."* Enfoncez la carte censée être le roi de cœur dans le milieu du jeu par la petit tranche supérieure des cartes. *"Comme le roi de cœur ne se prend pas pour n'importe qui, il remonte aussi tôt sur le dessus du jeu."* Ce disant, finissez d'enfoncer la carte dans le jeu, puis effeuillez les petites tranches de celui-ci de bas en haut, pour finalement prendre la carte supérieure en main, mais sans la retourner face en haut. *"Et non seulement il remonte sur le jeu, mais il suffit que je lui donne une pichenette pour qu'aussitôt, vexé d'être traité aussi familièrement, il change de place avec la carte qui se trouve sous votre doigt!"* maintenant seulement, retournez la carte que vous tenez, révélant le six de pique. Demandez au spectateur de retourner la carte qui se trouve sous son doigt: à sa grande surprise (espérons-le!), c'est le roi de cœur!

Dernières réflexions

L'idéal, bien sûr c'est que les deux cartes qui permutent offrent un bon contraste de couleurs et de valeurs. Si vous présentez le tour directement après que le spectateur vous ai remis l jeu qu'il vient de mélanger, vous n'aurez peut-être pas deux cartes idéales. L'effet ne perdra rien de son impact si, avant de commencer, vous passez rapidement les cartes en revue pour couper un groupe de cartes idoines sur le dessus du jeu.

2. *LA CARTE DANS LA MAIN DU SPECTATEUR*

Ce tour était l'un des préférés du mentaliste américain Théodore Annemann, trop tôt disparu. N'en sous-estimez pas l'effet sur le public à cause de sa facilitée d'exécution et de la simplicité de son déroulement.

Effet:

Le spectateur choisit une carte. Après en avoir pris connaissance, il la remet dans le jeu qui est mélangé. Le magicien présente alors une carte quelconque, que le spectateur enfonce partiellement dans le jeu à l'endroit de son choix. En principe, la carte insérée dans le jeu doit localiser la carte du spectateur. malheureusement, il n'en est rien. Mais tout est bien qui fini bien puisque la carte tenue par le spectateur se transforme en la carte choisie!

Déroulement:

1. Faites choisir une carte, que vous contrôlez sur le jeu. Supposons qu'il s'agisse du valet de cœur.

2. Effectuez un retournement double des deux cartes supérieures. Admettons que la carte visible soit le dix de pique. *Grâce à cette carte, vous allez pouvoir retrouver vous-même la carte que vous avez choisie. Cela me semble plus logique que si je la retrouvais moi-même, étant donné que j'en ignore l'identité et, à plus forte raison, la position dans le jeu."* Tournez-vous vers le spectateur qui a choisi la carte, retournez la carte double à nouveau face en bas sur le jeu, et remettez la carte supérieure au spectateur.

3. Le spectateur tient la carte que vous lui avez remise entre le pouce sur le dos et l'index sur la face. Demandez-lui de l'insérer dans le jeu sur la moitié environ de sa longueur, à l'endroit où il pense que sa carte se trouve. Demandez-lui de na pas lâcher son "assistante". Effeuillez lentement les petites tranches supérieures des cartes pour faciliter au spectateur l'insertion de sa carte. Dès que celle-ci a été effectuée, soulevez l'ensemble des cartes au-dessus de la carte enfoncée dans le jeu, et montrez au spectateur la carte inférieure de ce paquet. *"Est-ce votre carte? Non? Dans ce cas, il reste une deuxième possibilité. C'est peut-être la carte sous celle que vous avez insérée."* En vous servant du paquet en main droite, basculez la carte supérieure du paquet en main gauche face en haut comme une page de livre que l'on tourne. *"Vous dites qu'il ne s'agit pas non plus de votre carte? Dans ces conditions, je ne vois qu'un solution: il va falloir que vous deveniez vous-même un peu magicien!"* Posez le jeu à l'écart, demandez au spectateur de nommer sa carte à voix haute, puis de souffler doucement sur le dos de celle qu'il tient. Lorsqu'il la retourne, il constate, perplexe, qu'il s'agit effectivement de la sienne!

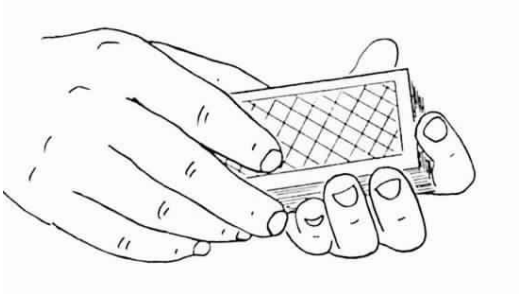
"L'étude en général, la poursuite de la vérité et de la beauté,
sont des domaines dans lesquels il nous est permis
de rester enfants toute notre vie."

(Albert Einstein)

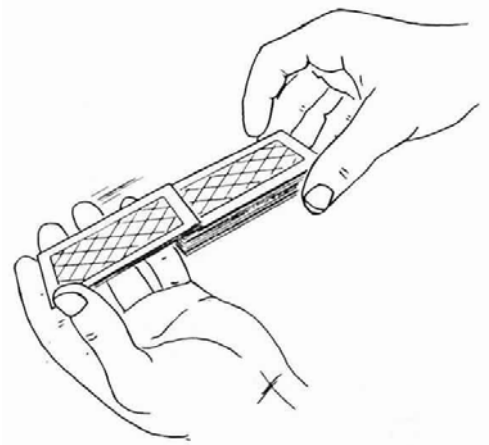
Chapitre 11 LE MÉLANGE HINDOU

Le mélange hindou est fondamentalement une variante du mélange à la française. Les spectateurs seront peut-être un peu déroutés devant cette manière de mélanger les cartes, bien qu'elle soit utilisée dans de nombreux pays comme un moyen tout à fait ordinaire de mélanger un jeu. Il est donc judicieux, lorsque vous l'utiliserez pour certains tours, de le justifier par un commentaire amusant, ou de l'accompagner d'un gag. Nous reviendrons là-dessus dans les descriptions de tours. Voici d'abord la technique de base, ainsi que quelques applications utiles de ce mélange inhabituel.

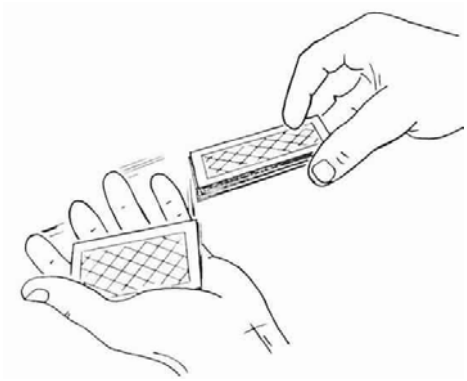
le jeu est tenu en main gauche dans la position de la donne. La main droite le saisit par au-dessus entre le pouce sur la grande tranche gauche, et les majeur et annulaire sur la grande tranche opposée, près des coins inférieurs. Le petit doigt se met sur la petite tranche inférieure du jeu, près du coin droit, et contrôle les cartes par l'arrière. En même temps, le jeu est amené au bout des doigts de la main gauche.



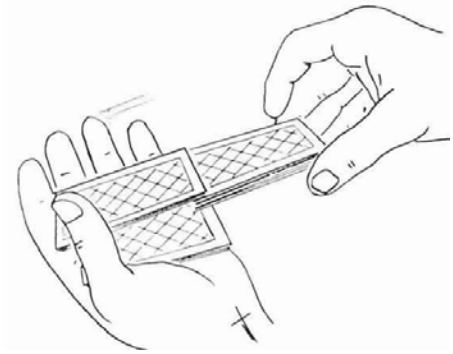
Le pouce et le majeur de la main gauche commencent le premier mouvement du mélange, en prélevant un petit paquet de cartes sur le dessus du jeu. L'annulaire peut contribuer à cette manœuvre. Le petit doigt gauche est à côté de l'annulaire et ne fait rien. Seule la main gauche se déplace, la main droite restant immobile pendant toute la durée du mélange.



La main gauche continue son mouvement vers l'avant, jusqu'à ce que la petite tranche inférieure du paquet prélevé ait dépassé la petite tranche supérieure du jeu. A ce moment-là, les doigts gauches lâchent le petit paquet qui tombe dans la main gauche, un peu plus bas que dans la position normale de la donne. L'index gauche veille à ce que les cartes ne s'échappent pas de la main par l'avant.



Les doigts de la main gauche sont ainsi libérés, ce qui leur permet de prélever un deuxième paquet sur le dessus du jeu. Continuez ainsi jusqu'à ce que vous n'ayez plus de cartes en main droite. Il vous faudra effectuer entre huit et dix prélèvements du dessus du jeu. On peut bien sûr réduire ce nombre en prenant des paquets plus gros avec la main gauche.



Points importants

1. Le paquet qui est prélevé du dessus du jeu est tenu d'un côté à peu près dans l'articulation du pouce, et de l'autre juste en dessous de la pulpe du majeur et de l'annulaire.

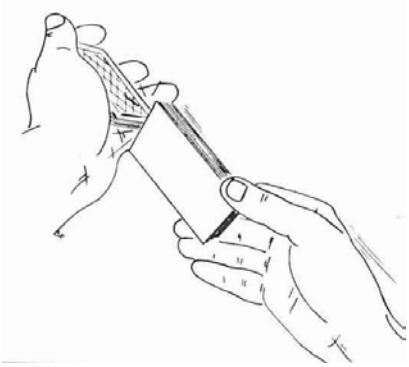
2. J'aimerais rappeler que seule la main gauche bouge au cours du mélange. La main droite reste immobile. C'est d'abord plus élégant, parce qu'il est plus agréable de voir la main gauche s'éloigner du corps, que la main droite s'en approcher: d'autre part, en procédant ainsi, le mélange est plus clair pour le spectateur, qui peut suivre le trajet des cartes de la main droite dans la main gauche. Cette remarque est valable pour toutes les techniques qui utilisent le mélange hindou.

3. N'oubliez pas la position du petit doigt de la main droite. Il sert de butée aux cartes au moment où le jeu est saisi par la main droite, et de point de repère qui permet aux autres doigts de se mettre automatiquement en bonne position.

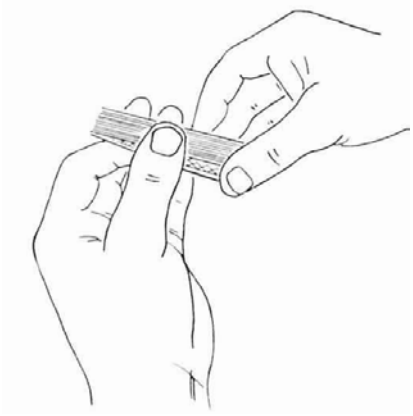
Chapitre 11

A. La carte à l'œil au cours d'un mélange hindou

Commencez un mélange hindou. Après avoir fait passer trois ou quatre paquets en main gauche comme il a été expliqué, la main droite se sert des cartes qui lui restent pour égaliser les cartes en main gauche. Pour ce faire, elle se tourne un peu vers la droite, ce qui amène la paume de la main vers vous et met en même temps le paquet qu'elle tient à un angle de 60-70° par rapport à l'horizontale. Avec le paquet dans cette position, tapotez les petites tranches supérieures des cartes en main droite contre les petites tranches inférieures de celles en main gauche, pour les égaliser. Ce geste vous permet de prendre connaissance de l'identité de la carte inférieure du paquet en main droite.



Voici comment transférer cette carte sur le dessus du jeu: vous pouvez, avant de commencer le mélange, former une brisure au-dessus de la carte inférieure du jeu, et maintenir celle-ci avec le pouce droit sur la grande tranche des cartes, près du coin inférieur, pendant toute la durée du mélange. La brisure aura préalablement été formée par le pouce gauche, la main droite tenant le jeu par derrière et par au-dessus, qui sépare simplement la carte inférieure des autres en tirant un peu vers le bas. Ensuite, le pouce de la main droite reprend cette brisure en même temps que vous amorcez le mélange. Arrivé à la fin de celui-ci, il est facile de laisser tomber la carte sous la brisure en dernier sur le jeu. Ainsi, la carte dont vous avez pris connaissance au cours du mélange se trouvera-t-elle sur le jeu.



B. La mise en place d'une carte clé grâce au mélange hindou

Le spectateur a choisi une carte et doit la remettre dans le jeu. Commencez un mélange hindou. Après avoir fait passer quelques paquets dans la main gauche, servez-vous de la "carte à l'œil" qui vient d'être expliquée pour prendre connaissance de la carte inférieure du jeu. Continuez à mélanger encore un peu, puis tendez la main gauche en direction du spectateur afin qu'il pose sa carte sur le paquet qui s'y trouve. Lorsque le spectateur a replacé sa carte, jetez l'ensemble des cartes qui vous restent en main droite sur celles en main gauche, ce qui met votre carte clé directement au-dessus de la carte du spectateur.

Cette technique est d'exécution très facile, et vous pourrez vous en servir dès que vous aurez maîtrisé la technique de base du mélange hindou. C'est la raison pour laquelle j'aimerais tout de suite vous apprendre une subtilité que l'on peut utiliser en cette circonstance, et qui rend cette technique encore plus trompeuse.

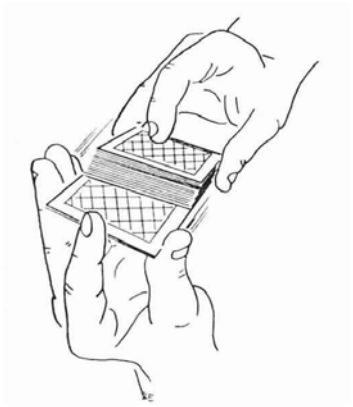
Commencez un mélange hindou normal, comme il a été expliqué plus haut, prenez secrètement connaissance de la carte inférieure du jeu, continuez à mélanger encore un peu, et demandez au spectateur de replacer sa carte sur le paquet en main gauche. A ce moment-là, au lieu de jeter simplement les cartes qui vous restent en main droite sur celles en main gauche, continuez le mélange, mais en prenant cette fois-ci un petit paquet sur la face du jeu en main droite; comme les précédents, ce paquet est pris entre le pouce et le majeur; et, dés qu'il a été prélevé, ces deux doigts prélèvent à nouveau des paquets du dessus du jeu jusqu'à épuisement des cartes. Vous trouverez plus de détails, ainsi que des illustrations de cette technique, dans la description du forçage avec le mélange hindou, qui av être expliqué maintenant.

C. Le forçage au mélange hindou

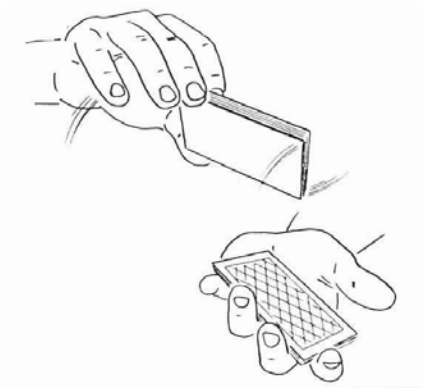
Le mélange hindou permet d'effectuer un forçage simple et pratique. D'autant plus pratique que le spectateur n'a pas besoin de retirer la carte forcé du jeu, et que celle-ci peut ainsi être montrée à toute l'assemblée. C'est là un avantage non négligeable lorsqu'on fait de la magie en salon, et cela explique pourquoi cette technique est très utilisée dans ce contexte.

La carte que vous voulez forcer est sous le jeu. Commencez un mélange hindou, mais en prélevant le premier paquet sous la face du jeu, et non dessus comme lors d'un mélange normal

Cela est rendu possible par le fait que les doigts de la main gauche forment une espèce "d'entonnoir", dans lequel viennent se coincer les grandes tranches des cartes inférieures du jeu. L'illustration montre une vue de devant. Pendant que vous effectuez cette manœuvre, regardez le spectateur tout en lui demandant de vous arrêter quand bon lui semble pendant que vous mélangez le jeu.

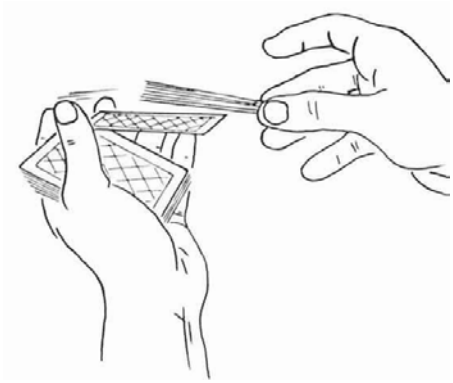


Poursuivez le mélange normalement, en prélevant quelques paquets du dessus du jeu. Ce faisant, dites au spectateur qu'il peut vous arrêter quand bon lui semblera. Puis, arrêtez-vous et montrez au spectateur la face du paquet en main droite en disant: *"Vous prendrez alors connaissance de la carte sur laquelle vous m'aurez arrêté."*



Chapitre 11

Remettez le paquet en main droite en position horizontale, et continuez le mélange, mais en prenant comme précédemment le premier paquet de la face du jeu, avant de poursuivre normalement avec des paquets en provenance du dessus. Répétez ces manœuvres deux ou trois fois, et chaque fois que vous prenez un paquet du dessous, regardez le spectateur et dites-lui quelque chose du genre: *"Votre carte dépendra bien sûr de l'endroit où vous m'arrêterez."* Ou bien: *"S vous m'aviez arrêté à cet endroit, votre carte serait le roi de pique; si vous m'aviez arrêté un peu plus loin, ç'aurait été le huit de cœur."* Mélangez le jeu entièrement pendant cette phase explicative préliminaire. Si le spectateur vous dit "Stop!", dites lui que pour l'instant vous voulez simplement lui expliquer comment procéder.



Commencez alors un deuxième mélange, et arrêtez-vous au commandement du spectateur. Montrez-lui la carte inférieure du paquet en main droite - il s'agit de la carte que vous voulez lui forcer. Vous pouvez alors jeter l'ensemble des cartes en main droite sur celles en main gauche, et terminer ainsi. Ou bien, vous pouvez mettre en oeuvre une subtilité supplémentaire,: après avoir montré sa carte au spectateur, continuez le mélange en prélevant le premier paquet de la face du paquet en main droite, ce qui vous permet, comme précédemment, de montrer à deux ou trois reprises une carte différente sur la face du paquet en main droite. Chaque fois que vous montrez une autre carte dites: *"Si vous m'aviez arrêté ici, vous seriez tombé sur..."*, en nommant la carte alors visible sur la face du paquet.

Poins importants

1. In n'est pas plus difficile de prélever des cartes de la face du jeu en main droite que d'en prélever du dessus. Ce qui est important, c'est que vous regardiez le spectateur pendant que vous effectuez la manœuvre, tout en lui faisant une remarque ayant un rapport avec le tour.

2. Il faut qu'entre le prélèvement du dessous et les prélèvements normaux qui suivent, il n'y ait pas la moindre cassure de rythme; ce n'est que dans ces conditions que le stratagème passera inaperçu même aux yeux des spectateurs qui gardent leurs yeux rivés sur le jeu.

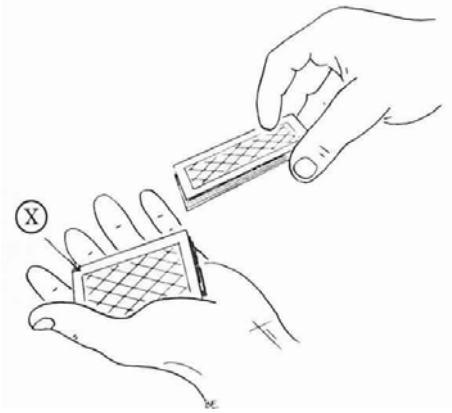
3. Effectuez le mélange préliminaire, au cours duquel vous expliquez la procédure au spectateur, plus lentement et plus ostensiblement que le mélange suivant au cours duquel vous forcez la carte. Le spectateur aura alors l'esprit occupé par sa décision d'arrêter votre mélange, et il ne se rendra pas compte que la carte que vous lui montrez était sous le jeu depuis le début.

D. Le contrôle au moyen du mélange hindou

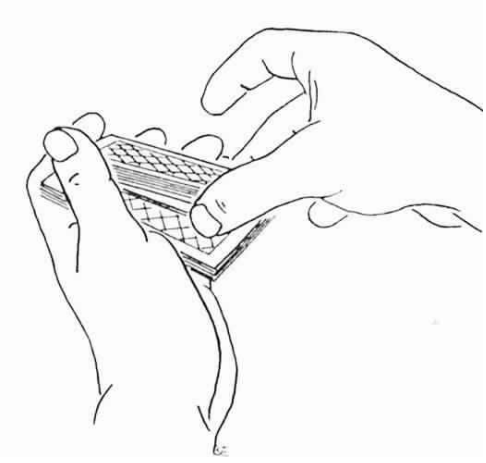
Le mélange hindou permet également de contrôler une ou plusieurs cartes sur le dessus du jeu. Il est plus logique, lorsque vous avez l'intention de contrôler des cartes par ce procédé, de vous servir également du mélange hindou pour le choix de celles-ci. Pour ce faire, mélangez les cartes jusqu'à ce que le spectateur vous dise "Stop!". A ce moment-là, arrêtez-vous et demandez-lui de prendre connaissance de la carte supérieure du paquet en main gauche. Enchaînez ensuite avec le contrôle.

1. LE CONTROLE D'UNE SEULE CARTE

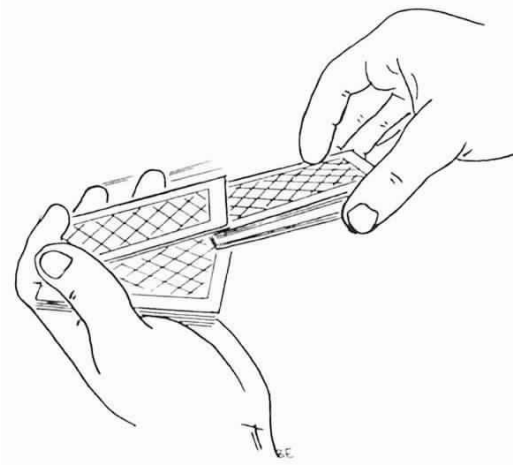
Un spectateur choisit une carte. Commencez la mélange hindou et continuez jusqu'à ce que vous ayez fait passer environ la moitié du jeu dans la main gauche. Demandez au spectateur de replacer sa carte sur les cartes en main gauche. La carte marquée du "X" dans l'illustration indique la carte du spectateur. Alternativement, vous pouvez laisser le spectateur choisir le moment où vous devez arrêter le mélange pour qu'il replace sa carte.



Préparez-vous à poursuivre le mélange en ramenant la main gauche sous la main droite. Le pouce et l'annulaire de la main droite entrent en contact avec les grandes tranches des cartes supérieures de la portion inférieure, près des coins inférieures, et les soulèvent légèrement.



Poursuivez le mélange en “volant” les cartes supérieures de la portion inférieure sous le couvert du paquet supérieur qui est prélevé en même temps par les doigts gauches. Continuez le mélange jusqu’à la brisure, et terminez en laissant tomber le paquet “volé” sur le jeu. La carte du spectateur se retrouve ainsi sur celui-ci.



Points importants

1. Avant que le spectateur ne replace sa sélection sur les cartes en main gauche, égalisez celles-ci en tapotant les petites tranches inférieures avec la petite tranche supérieure du paquet en main droite.

2. Au moment de voler le paquet sur lequel le spectateur a replacé sa carte, regardez ce dernier tout en faisant une remarque, comme par exemple: *"N'oubliez surtout pas votre carte!"* Ce détournement de l'attention contribue à dissimuler le subterfuge.

2. LE CONTROLE DE PLUSIEURS CARTES

Il existe de nombreux tours au cours desquels il est nécessaire de faire choisir plusieurs cartes, puis de les contrôler en des endroits précis du jeu. Les "contrôles multiples" comme on les appelle dans la littérature spécialisée, c'est-à-dire les contrôles *simultanés* de plusieurs cartes, sont d'exécution assez ardue et demandent une longue familiarité avec les cartes. La technique que je vais vous expliquer, fondée sur le mélange hindou, est sans doute la plus facile et la plus simple pour contrôler plusieurs cartes successivement. Si vous savez déjà effectuer un mélange hindou et contrôler une seule carte, cette technique pour contrôler plusieurs cartes ne vous posera aucun problème.

1. Supposons que vous ayez trois cartes à contrôler. Commencez un mélange hindou et arrêtez-vous après avoir fait passer environ le tiers du jeu en main gauche. demandez un premier spectateur de poser sa carte sur ce paquet.

2. Poursuivez le mélange en volant les cartes du paquet en main gauche sous le jeu en main droite comme il a été expliqué plus haut.

3. Après avoir fait passer environ la moitié du jeu en main gauche, arrêtez-vous à nouveau, mais non sans avoir préalablement lâché le paquet inférieur du jeu en main droite sur les cartes en main gauche. Le deuxième spectateur replace sa carte sur le dessus du paquet en main gauche. Sa carte se retrouve ainsi directement au-dessus de la carte du premier spectateur.

4. Répétez les mêmes manœuvres pour voler les cartes supérieures du paquet en main gauche tout en poursuivant le mélange. Arrêtez-vous une dernière fois pour permettre au troisième spectateur de replacer sa carte sur le paquet en main gauche, non sans avoir préalablement lâcher les cartes en dessous de la brisure sur celles en main gauche: le troisième sectateur replace ainsi sa carte sur les deux précédentes. Il ne vous reste plus qu'à conclure en terminant le mélange, après avoir volé une dernière fois les quelques cartes supérieures du paquet en main gauche, que vous laissez finalement tomber sur le jeu reconstitué. Vous avez ainsi contrôlé les trois cartes au cours d'un seul mélange qui les a transférées sur le jeu où elles se retrouvent dans l'ordre inverse de celui dans lequel elles ont été replacées. Si le tour exige que les cartes soient dans le bon sens commencez simplement par contrôler la carte du troisième spectateur, puis celle du second, et enfin celle du premier.

E. TOURS UTILISANT LE MÉLANGE HINDOU

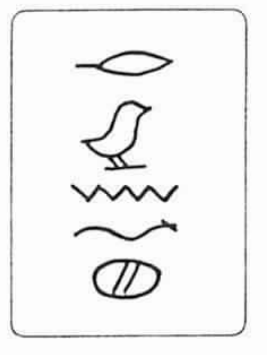
1. LA CARTE AUX HIÉROGLYPHES

Effet:

Le magicien montre une carte sur laquelle sont inscrit des signes mystérieux. Ces hiéroglyphes sont en fait des instructions destinées au spectateur, lui indiquant une manière de couper le jeu qui lui permet de retrouver une carte préalablement choisie. Pour terminer, la carte magique est retournée: c'est la même que celle choisie par le spectateur!

Matériel nécessaire:

Outre un jeu ordinaire, il vous faut une carte en provenance d'un jeu dont le tarot contraste nettement avec celui du jeu utilisé. Avec un stylo-feutre indélébile, dessinez quelques signes hiéroglyphiques sur le dos de cette carte.



Vous pouvez recopier, si vous le voulez, les signes de la carte ci-dessus.

Si vous décidez d'utiliser d'autres signes, faites en sorte qu'il s'agisse d'authentiques hiéroglyphes, et non des dessins fantaisistes qui s'y apparentent vaguement. Vous pouvez conserver cette carte dans votre portefeuille; ainsi, vous serez toujours prêt à présenter cet effet à condition d'avoir à portée de main un jeu de cartes de même format que la carte préparée. Supposons que la face de cette carte représente l'As de trèfle. Si vous êtes un perfectionniste, vous vous procurerez un As de trèfle à tarot blanc chez votre marchand de trucs préféré, et vous dessinerez les hiéroglyphes sur son dos vierge.

Déroulement:

1. Pendant le tour précédent, ou à la fin de celui-ci, transférez directement l'As de trèfle (c'est-à-dire la carte représentée sur la face de la carte aux hiéroglyphes) sur le dessus du jeu, que vous posez ensuite faces en bas sur la table.

2. Sortez la carte de votre portefeuille, et montrez les hiéroglyphes aux spectateurs. Veillez à ce que personne n'en voie la face. *"Voici la fidèle reproduction d'une carte à jouer retrouvée par des égyptologues dans la tombe d'un pharaon de la première dynastie. L'original était dessiné sur un papyrus qui avait la forme d'une carte à jouer. Les signes inscrits sur cette carte ont été transmis de génération, et sont parvenus jusqu'à nous, intacts. Je vais vous faire une démonstration de la singulière propriété de cette carte magique."*

3. Prenez le jeu en main gauche dans la position normale de la donne. Le petit doigt forme une brisure sous la carte supérieure. Posez la carte aux hiéroglyphes sur le jeu, et transférez les deux cartes au-dessus de la brisure sous le jeu au moyen d'une triple coupe. Apparemment, vous avez simplement perdu la carte aux hiéroglyphes quelque part dans le jeu.

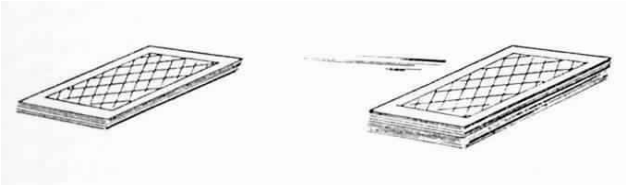
4. Forcez la carte inférieure du jeu à un spectateur à l'aide du mélange hindou. Pour ce faire, utilisez toutes les subtilisées expliquées plus haut. Le forçage au mélange hindou convient particulièrement bien ici dans la mesure où les spectateurs ne doivent pas voir le dos de la carte forcée. Après avoir montré la carte inférieure du paquet en main droite, reconstituez le jeu. Vous pouvez, si vous le désirez, enchaîner avec un mélange à la française avec les faces des cartes visibles, en veillant à ne pas séparer la carte forcée de la carte aux hiéroglyphes.

5. *"La carte magique a la propriété de résoudre les mystères. Or, l'identité et la position de votre carte dans le jeu sont, en ce qui me concerne, encore des mystère."* Étalez le jeu faces en bas entre vos mains, jusqu'à ce que vous arriviez à la carte aux hiéroglyphes. Séparer le jeu à cet endroit, et posez la carte aux hiéroglyphes face en bas sur la table. Reconstituez le jeu de telle sorte que l'As de trèfle se trouve dessus.

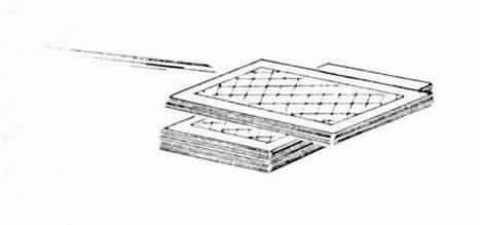
La carte aux hiéroglyphes vous a ainsi servi de carte clé en vous permettant de localiser "ouvertement" la carte du spectateur.

6. *"Les hiéroglyphes indiquent la marche à suivre pour retrouver votre carte."* "Lisez" les inscriptions qui sont censées être inscrites sur la carte magique. La première consiste à couper environ les deux tiers supérieurs du jeu à droite du tiers inférieur (à votre droite) - le spectateur s'exécute.

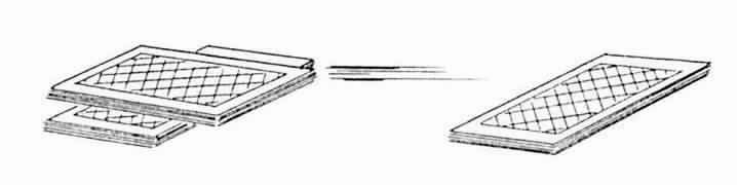
Chapitre 11



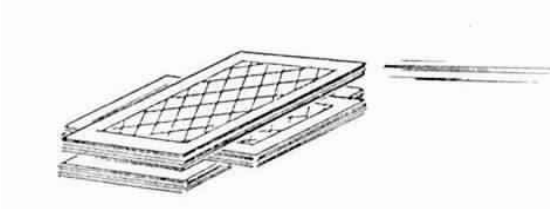
Puis, il doit poser le tiers inférieur à angles droits sur le paquet qu'il vient de couper.



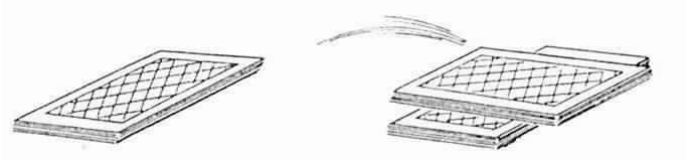
Une fois de plus, il est invité à couper les deux tiers du jeu, mais à gauche cette fois-ci.



Puis, à poser le tiers restant sur la portion coupée, de manière à ce qu'il soit à angle droits avec le paquet qui se trouve directement sous lui.



Puis, il doit encore une fois couper les deux tiers du jeu à droite, tout en tournant l'ensemble formé par les deux paquets de 90°.



Pour terminer, demandez-lui de poser le tiers inférieur sur le double paquet, et d'égaliser le jeu ainsi reconstitué.

7. *"Les hiéroglyphes disent que les coupes successives que vous venez d'exécuter ont eu pour effet de transférer votre carte sur le dessus du jeu. Si cela se vérifie, cela signifie que cette carte va vous porter chance pendant tout le reste de votre vie."* Demandez au spectateur de révéler l'identité de sa carte, puis de retourner face en haut la carte supérieure du jeu: c'est la sienne!

8. Après une courte pause, demandez au spectateur: *"Et savez-vous pourquoi les hiéroglyphes ont trouvé votre carte?"* Regardez le spectateur bien en face et, sans dire un mot, retournez la carte aux hiéroglyphes face en haut. Rideau.

Dernières réflexions

1. Choisissez de préférence une carte à points pour le recto de la carte aux hiéroglyphes, comme par exemple l'As de trèfle que j'ai utilisé dans la description du tour, parce que les As de trèfles sont en principe identiques quelle que soit le jeu utilisé, ce qui n'est pas le cas des figures, par exemple. Bien sûr, rien ne vous empêche, si vous utilisez votre propre jeu, de choisir une carte à fort pouvoir symbolique, comme par exemple l'As de cœur.

2. Si vous mettez plusieurs cartes hiéroglyphiques dans votre portefeuille, vous pourrez présenter le tour une deuxième fois à des spectateurs qui l'ont déjà vu au cours d'une séance antérieure, et qui se souviennent peut-être de l'identité de la carte.

3. Le boniment peut être dit sur le ton le plus sérieux qui soit. Certains spectateurs le prendront peut être pour argent comptant, même s'il leur reste quelques doutes. En revanche, si ce genre de présentation pseudo-mystique n'est pas votre tasse de thé, rien ne vous empêche de dessiner des idéogrammes chinois ou arabe sur la carte, et d'accompagner le tour avec un boniment humoriste.

2. *LA CARTE DE CHANCE*

Effet:

Un spectateur retrouve lui-même une carte qu'il avait préalablement choisie sans comprendre comment il y est parvenu. Sa carte, ainsi que la carte de chance, sont choisies en toute liberté.

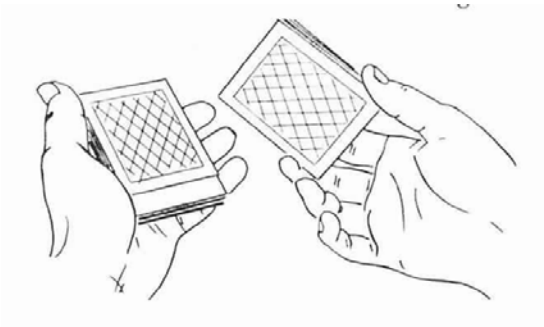
Déroulement:

1. Pendant que vous effectuez une mélange hindou, un spectateur vous arrête et prend connaissance de la carte sur laquelle il vous a arrêté; contrôlez ensuite une carte sur le dessus du jeu.

2. *"Chacun de nous possède sa carte de chance, même s'il ne sait pas."* Retournez le jeu faces en haut et exécutez un mélange hindou, tout en demandant au spectateur de vous dire "Stop!" quand bon lui semble. A ce moment-là, indiquez la carte supérieure du paquet en main gauche en disant: *"Voici votre carte de chance. Saviez-vous qu'il s'agissait du...?"* - Vous nommez ici la carte sur laquelle le spectateur vous a arrêté, et qui peut naturellement être n'importe quelle carte du jeu à l'exception de celle qu'il a choisie précédemment.

3. En vous servant du paquet en main droite, basculez la carte du spectateur face en bas sur le paquet en main gauche, comme une page de livre que l'on tourne, mais de telle sorte qu'elle dépasse de la petite tranche supérieure du paquet de quelques centimètres. Puis, posez les cartes en main droite sur celles en main gauche.

Chapitre 11



4. Retournez la main gauche paume en bas, et montrez encore une fois sa carte de chance au spectateur.



Étalez le jeu en un long ruban faces en bas sur la table, de gauche droite. *"Vous avez choisi apparemment au hasard une carte que nous avons retournée dans un endroit apparemment quelconque du jeu. Je dis "apparemment", parce que le hasard n'a rien à voir là-dedans, puisqu'il s'agit de votre carte de chance. Et je pense qu'elle vous a effectivement porté chance."*

Sur ce, glissez la carte de chance ainsi que celle qui se trouve directement à sa gauche hors de l'étalement, et retournez cette dernière face en haut: il s'agit de celle du spectateur! Si après ça il ne croit pas en sa bonne étoile...

Dernière réflexion

1. L'effet dure une minute à peine; il est idéal pour rompre la glace et servir de prélude à une routine plus longue.

2. Remarquez que le mélange hindou est utilisé pour toutes les phases du tours, du choix de la carte du spectateur au choix de sa carte de chance, en passant par le contrôle. Il en résulte une cohérence interne au tour, qui fait que les spectateurs acceptent plus volontiers cette manière in habituellement de manipuler les cartes.

"Personne ne sait ce qu'il est capable de faire avant d'avoir essayé."
(Publilius Syrus)

Chapitre 12 FIORITURE (I)

Les *fioritures*, comme on les appelle dans la littérature spécialisée, sont des techniques qui ne visent pas à créer un effet visuellement surprenant et agréable à regarder, et qui met en valeur l'habileté de l'opérateur dans le maniement des cartes.

Vous découvrirez dans ce chapitre des fioritures relativement faciles à exécuter, bien qu'elles donnent l'impression d'une grande dextérité; utilisées à bon escient, ces techniques augmenteront sensiblement l'impact d'un effet sur les spectateurs, et resteront gravées dans leur mémoire longtemps après que l'effet lui-même sera oublié.

J'ai demandé à de nombreux magiciens ce qu'ils pensaient des fioritures, s'il fallait en utiliser ou non, dans quelles conditions, etc. Trois grandes catégories d'opinions se sont dégagée de ma petite enquête. Premièrement, certains pensent qu'un magicien se doit de paraître maladroit avec les cartes ou, du moins, de ne pas faire montre d'une dextérité hors du commun, afin de rendre ses effets encore plus miraculeux. La deuxième catégorie est d'avis qu'un magicien doit, au contraire, manier les cartes avec une habileté que ne possède pas le commun des mortels, et éblouir ses spectateurs par l'étalage de sa virtuosité. Enfin, il y a ceux qui pensent qu'il existe un juste milieu entre ces deux extrêmes, qui est bien plus qu'un compromis - une philosophie du geste naturel, dont le héraut le plus illustre est Dai Vernon, "le Professeur" comme l'appellent respectueusement tous les magiciens. Pour ceux qui appartiennent à cette école, les cartes doivent être maniées le plus naturellement possible, sans mouvements outrés ou inhabituels, et même avec une certaine nonchalance, afin de créer l'impression que les effets magiques se produisent pour ainsi dire "tout seuls". Tout comme pour un violoniste, la technique doit s'effacer devant l'art, et l'interprétation d'un morceau ou la présentation d'un effet laisser le spectateur ou l'auditeur sur une impression de légèreté et de facilité, même si le morceau joué ou l'effet réalisé est d'une incroyable difficulté.

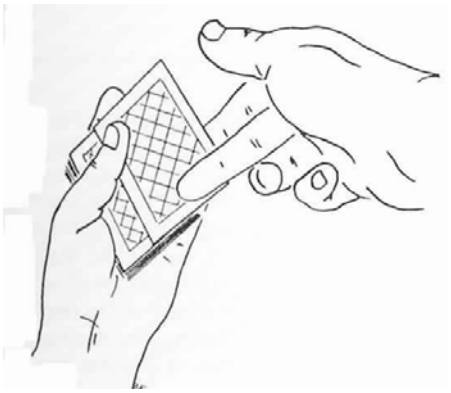
Une simple fioriture comme celle qui consiste à laisser s'échapper les cartes de la face du jeu sur la main gauche après la remise en place d'une carte choisie souligne le fait que vous n'exercez aucun contrôle secret sur les cartes, et tout se passe le plus régulièrement du monde. Faire une coupe Charlier après avoir demandé au spectateur de couper le jeu, tout en disant *"Merci, c'est parfait!"* est un gag qui ajoutera une note d'humour à une présentation qui peut être sérieuse par ailleurs. Une manière spéciale de retourner une carte face en haut pour révéler une carte choisie peut sensiblement relever l'intérêt dramatique d'un tour et en marquer le dénouement dans l'esprit des spectateurs, bien plus que si la carte avait été simplement retournée d'une manière banale. Un éventail effectué avec élégance pour montrer que toutes les cartes du jeu sont différentes est une fioriture non seulement agréable à regarder, mais également impressionnante pour un profane.

A condition qu'elles soient mises en oeuvre avec parcimonie et à bon escient, les fioritures qui vont être expliquées maintenant contribueront à augmenter sensiblement l'impact de vos effets magiques dans l'esprit des spectateurs.

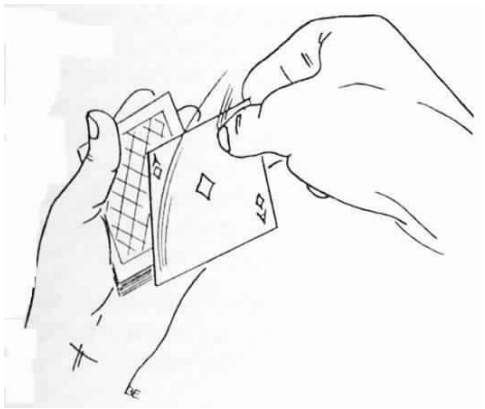
Chapitre 12

A. Le retournement de la carte supérieure (I)

Le jeu est tenu en main gauche dans la position de la donne. Le pouce gauche décale la carte supérieure vers la droite. L'index de la main droite se met sur la face de cette carte, alors que le majeur de cette même main se met sur son dos, près du coin inférieur droit.

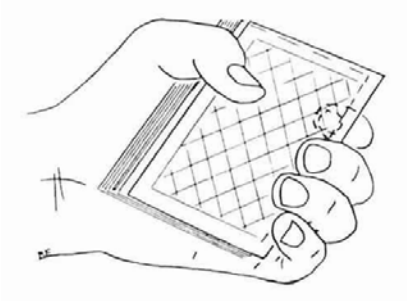


Le majeur appuie sur la carte de haut en bas pendant que l'index appuie de bas en haut. Le pouce gauche s'écarte. La carte décalée se retourne automatiquement face en haut en main droite, où elle est tenue entre le pouce et le majeur et montrée aux spectateurs.



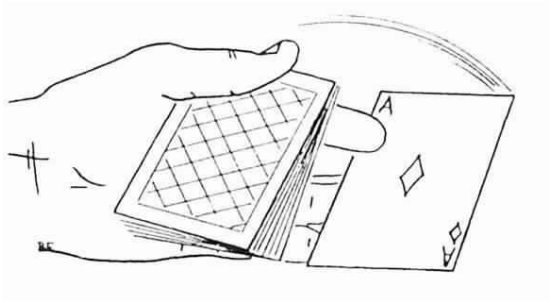
B. Le retournement de la carte supérieure (II)

Le jeu est tenu en main gauche dans la position normale de la donne. L'index gauche se met autour de la grande tranche droite du jeu. Le pouce gauche décale la carte supérieure vers la droite, de manière à ce qu'elle vienne recouvrir l'extrémité de l'index. L'extrémité du majeur, de l'annulaire et du petit doigt vient se mettre sur la grande tranche droite de la carte décalée. L'illustration montre la situation comme si la carte supérieure était transparente.



Le majeur, l'annulaire et l'auriculaire appuient sur la carte, le pouce s'écarte, et l'index se déplie, ce qui a pour effet de retourner la carte face en haut. Elle est alors tenue entre l'index et le majeur. En changeant les positions de ces deux doigts, la carte est amenée en position verticale, pour être vue des spectateurs éloignés. Si la main droite tient aussi une carte, elle peut faire la même chose avec celle-ci.

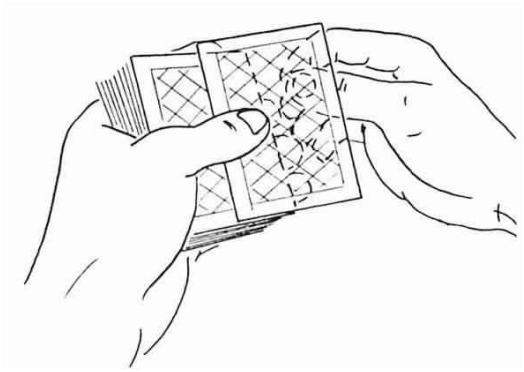
En répétant les même opérations, vous pouvez compter les cartes de la main gauche dans la main droite, ou sur la table.



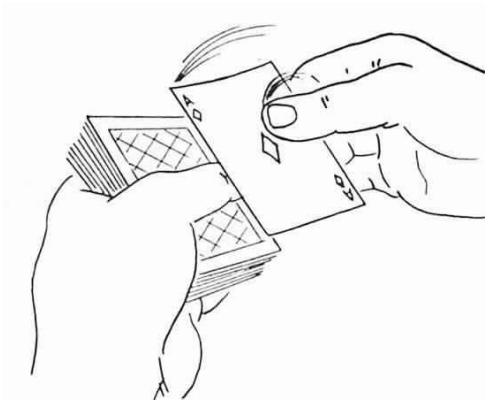
C. Le retournement de la carte supérieure (III)

On ne connaît pas l'inventeur de la technique que voici. Tout ce qu'on sait, c'est qu'elle a été montrée au célèbre cartomane américain Edward Marlo.

Le jeu est tenu en main gauche dans la position normale de la donne. Le pouce gauche décale la carte supérieure vers la droite sur la moitié environ de sa largeur. La main droite s'approche de la carte et le pouce se met sur la face. Remarquez, dans l'illustration ci-dessous où la carte supérieure est transparente, que l'ongle du pouce droit touche la face de la carte décalée.



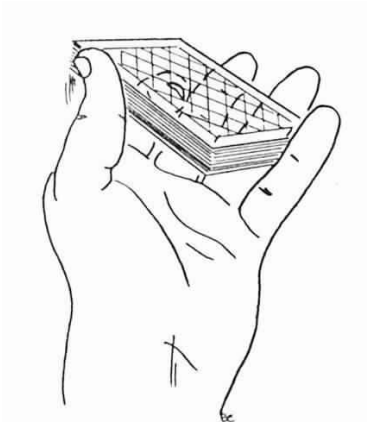
Le pouce droit appuie sur la face de la carte, qui bascule face en haut par-dessus le pouce gauche. Dès que la carte est face en haut, l'index droit se met sur le dos de la carte pour la maintenir en place entre lui et le pouce. Posez la carte ainsi retournée sur la table. Cette technique permet également de retourner plusieurs cartes l'une après l'autre, pour les compter, par exemple.



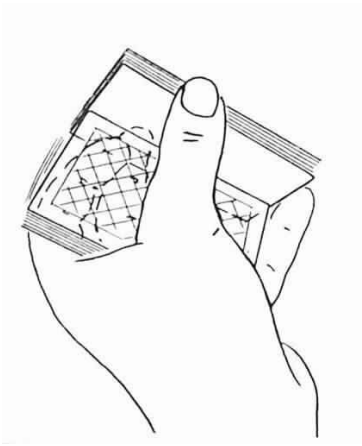
D. La coupe Charlier

Bien que cette coupe puisse également être utilisée comme un saut-de-coupe (c'est-à-dire une manipulation secrète) exécuté d'une seule main, elle est décrite ici comme fioriture, c'est-à-dire comme une manipulation que l'on effectue ouvertement, voire ostensiblement.

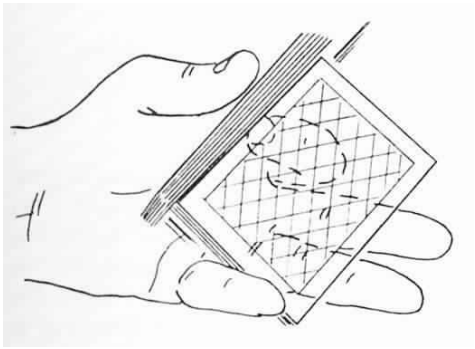
Le jeu est tenu en main gauche dans la position ouverte de la donne. L'index gauche se plie et se met sur la face du jeu qu'il soulève dans la position montrée par l'illustration ci-dessous.



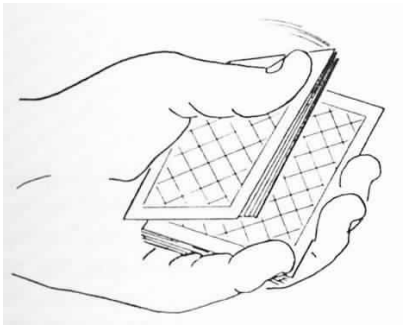
Le pouce gauche relâche environ la moitié inférieure du jeu, qui tombe dans la paume, accompagnée par l'index gauche. L'extrémité de celui-ci se trouve ainsi près du coin supérieur gauche de la carte inférieure de ce paquet. Remarquez également la position du petit doigt.



L'index gauche pousse la portion inférieure du jeu contre le pouce. Pendant que la portion inférieure se dresse, la grande tranche gauche de la portion supérieure glisse sur la face de la portion inférieure, jusqu'à ce que les deux paquets se séparent. A ce moment-là, la portion supérieure se met sur l'extrémité de l'index gauche replié.



Le pouce gauche pousse le paquet qui constituait originellement la portion inférieure du jeu vers la droite. Simultanément, l'index se remet sur la petite tranche supérieure des cartes, et le petit doigt sur la grande tranche de celles-ci. Le jeu se retrouve ainsi en main gauche dans la position de la donne, comme au départ de la manœuvre. Les deux moitiés du jeu ont permuté.



Points importants

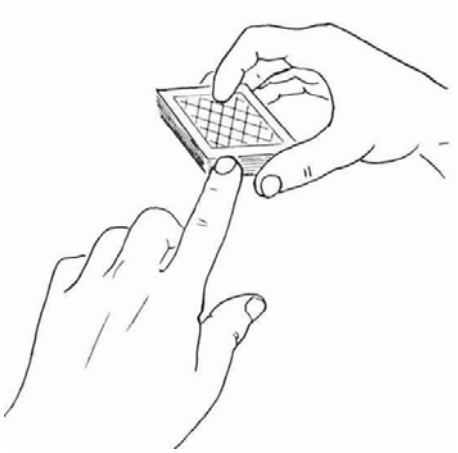
1. Veillez à ce que chacun des doigts occupe la bonne position. Remarquez surtout la fonction du petit doigt, qui veille à ce que les cartes ne tombent pas de la main pendant toute la durée de la manœuvre.

2. Au départ, le jeu se trouve dans la position normale de la donne. A la fin de la manipulation, il se retrouve dans la même positon. Ce n'est que dans ces conditions que cette coupe d'une main est économique et agréable à regarder.

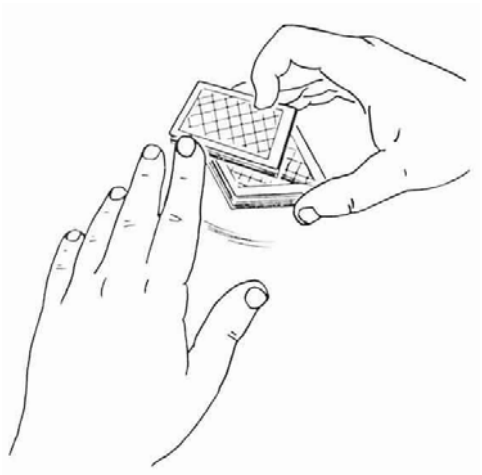
E. La coupe tournante

Il s'agit d'une coupe à deux mains qui, bien que pouvant être utilisée comme une simple fioriture, sert également à de nombreux artifices.

Le jeu est tenu en main gauche dans la position normale de la donne. La main droite le saisit par au-dessus, entre le pouce sur la petite tranche inférieure et les majeur et annulaire sur la petite tranche opposée, près des coins droits. L'extrémité de l'index gauche tendu se pose immédiatement contre la petite tranche inférieure du jeu, près du coin gauche.

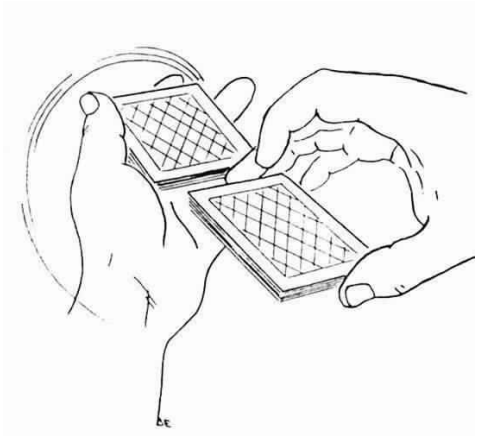


L'index gauche soulève environ la moitié supérieure du jeu, qui est ainsi séparée de la moitié inférieure, puis continue de pousser sur les cartes soulevée pour les faire pivoter vers la gauche, dans le sens des aiguilles d'une montre. Si vous droit maintient une brisure dans le jeu, celui-ci peut être coupé exactement à la brisure, au lieu d'être coupé au hasard.



Chapitre 12

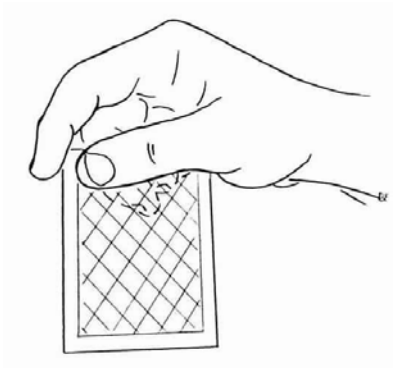
L'index gauche continue à faire pivoter les cartes jusqu'à ce qu'elles aient effectué une rotation de 180°, le majeur de la main droite servant de pivot. Dès que la portion supérieure du jeu est arrivée dans le prolongement de l'autre, elle tombe dans la main gauche. Puis, la main droite pose ses cartes sur elle, et le jeu est égalisé.



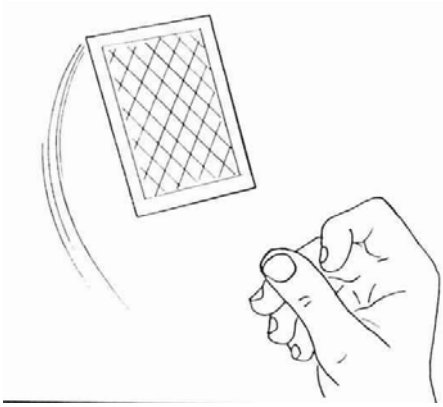
F. La carte boomerang

Comme son nom l'indique, il s'agit d'une carte qui, jetée devant soi, retourne d'elle-même dans la main du lanceur. On peut utiliser cette fioriture pour transformer une carte en une autre, ou encore pour un "dédoublement" de carte (reportez-vous à la rubrique "Points importants").

Le jeu est tenu en main gauche dans la position de la donne; la main droite saisit la carte supérieure dans la position illustrée. Les illustrations ne montrent que les mouvements de la main droite.

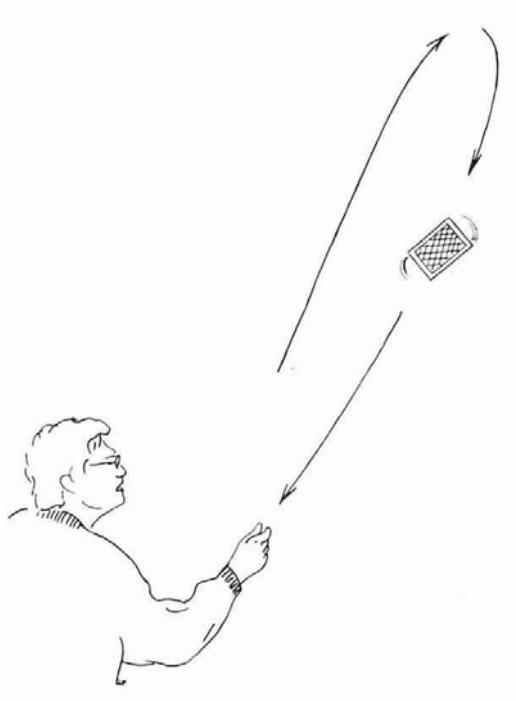


Lancez la main droite vers l'avant et vers le haut, à un angle de 45° environ, d'un geste vif aussitôt suivi d'un recul de la main, pas brutal, mais vif aussi, tout en lâchant la carte et en pliant l'index de manière à imprimer à la carte un mouvement de rotation sur elle-même. L'index se replie au moment exact où la carte est lâchée.



Chapitre 12

Selon la force avec laquelle vous aurez lancé la carte, celle-ci parcourra entre un et plusieurs mètres avant de faire demi-tour sur une trajectoire un peu moins haute, et revenir dans la main même du lanceur.



Points importants

1. Pour que la carte revienne dans votre main, il est important que vous la lanciez en l'air à un angle de 45° environ, tout en lui imprimant un mouvement de rotation sur elle-même.

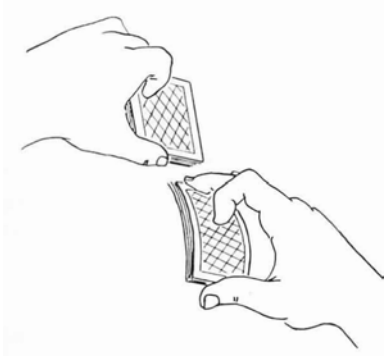
2. Si vous effectuez cette fioriture avec les deux cartes superposées, elles se sépareront au cours de leur trajectoire, et vous pourrez en rattraper une dans chaque main (c'est le "dédoublement" mentionné plus haut).

3. Cette fioriture constitue un détournement de l'attention quasi irrésistible pendant lequel la main gauche peut effectuer un mouvement secret sans crainte d'être découverte. Ainsi, elle peut, par exemple, retourner la carte supérieure de jeu face en haut avec l'aide du côté gauche de votre corps (cette technique sera décrite plus loin), ou bien se débarrasser de plusieurs cartes, voire du jeu entier, en les laissant tomber dans la poche extérieure gauche de la veste.

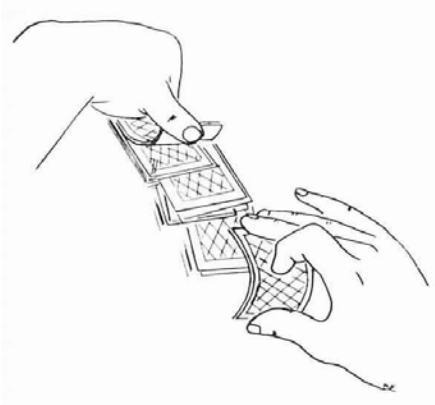
G. Le mélange à la queue d'aronde avec rayonnement

Cette technique, peu connue et assez spectaculaire, équivaut à un mélange à la queue d'aronde. On me l'a montrée dans une pub, en Angleterre, et je n'ai jamais vu personne l'utiliser depuis. Voici, à ma connaissance, la première description écrite qui en ait jamais été faite.

Posez le jeu sur la table, petites tranches vers vous. La main droite coupe environ la moitié supérieure du jeu et la recourbe, comme si vous alliez exécuter la fioriture du "rayonnement". La main gauche peut éventuellement aider la droite à rendre les cartes convexes en appuyant par en dessous. La main gauche saisit la portion inférieure du jeu comme le montre l'illustration, c'est-à-dire par au-dessus.



Le pouce gauche soulève la petite tranche inférieure du paquet qui se trouve sur la table, puis laisse s'échapper les cartes à un rythme régulier. Simultanément, la main droite envoie ses cartes par la fioriture du rayonnement dans le paquet effeuillé, par la petite tranche inférieure de celui-ci.



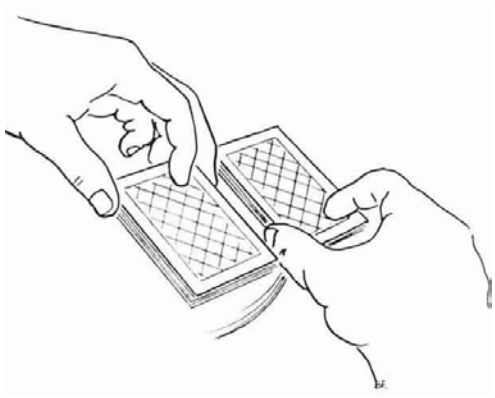
Le jeu est finalement égalisé comme si vous aviez effectué un mélange à la queue d'aronde normal.



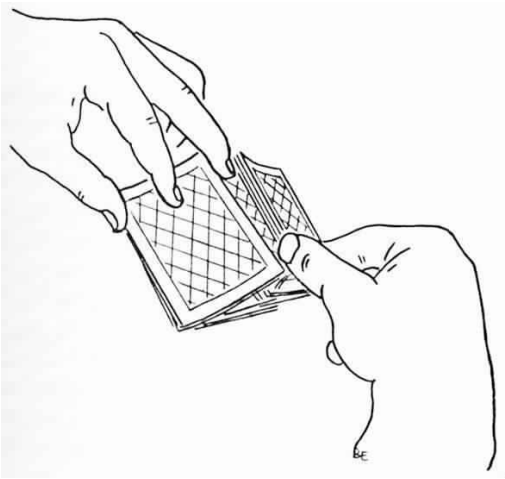
H. Le mélange à la queue d'aronde de Jack Merlin

Le mélange inhabituel que voici est la création de l'expert américain Jack Merlin, qui l'a décrit dans son livre *...and a pack of cards*, sous le titre "The Merlin true shuffle". Vous pouvez l'utiliser lorsque vous faites une démonstration de tricheries, pour montrer comment les "chevaliers du tapis vert" mélangent les cartes.

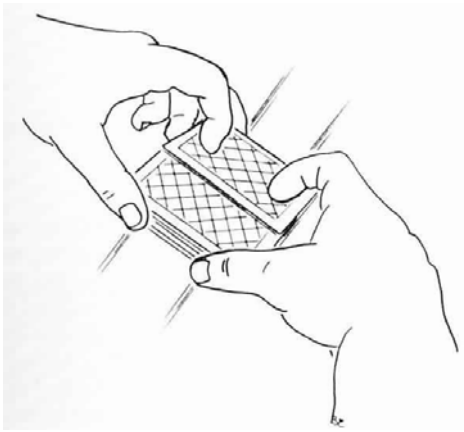
Le jeu est dans la position de base du mélange à la queue d'aronde. La main droite coupe environ la moitié du jeu à droite. Avant de poursuivre, égalisez éventuellement encore une fois les paquets en tapotant leurs petites tranches l'une contre l'autre. Cela fait, faites passer le paquet droit devant l'autre.



Le mélange un peu inhabituel commence alors, grâce au pouce de la main droite qui effeuille les tranches de son paquet, et au majeur de la main gauche qui effeuille celles du sien. Le pouce est posé près du coin inférieur droit des cartes comme lors d'un mélange normal. Le mouvement du majeur gauche est un peu moins orthodoxe. Il effeuille les grandes tranches supérieures des cartes de son paquet, près du coin supérieur gauche de celui-ci.



Il ne vous reste plus qu'à télescoper les cartes et à égaliser le jeu reconstitué. Pour ce faire, vous utilisez essentiellement la même méthode que pour le mélange normal, sauf qu'ici les doigts devront se déplier d'avantages pour imbriquer les paquets l'un dans l'autre.

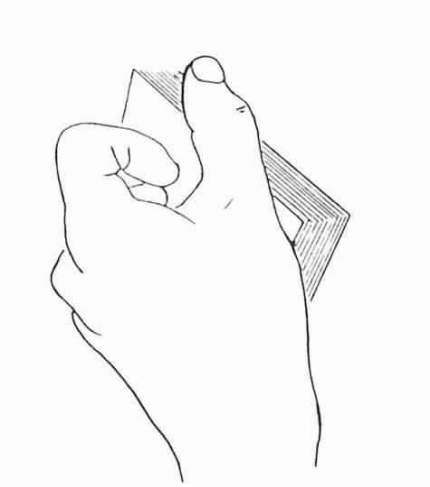


Chapitre 12

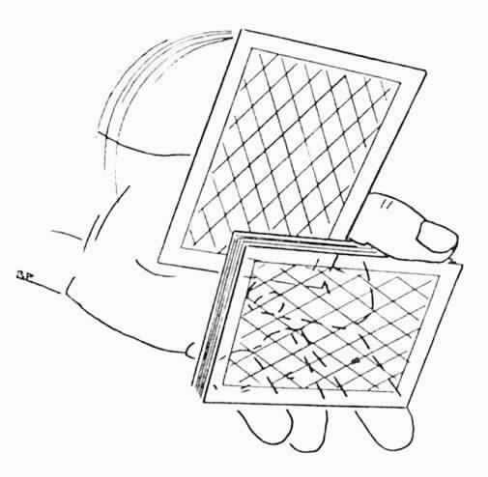
I. La carte qui se dresse toute seule

Ce n'est pas une "houlette" à proprement parler, puis la carte ne s'élève pas verticalement hors du jeu; elle se dresse en formant avec celui-ci un angle droit.

Le jeu est tenu en main gauche dans la position de la donne. La main droite vient l'égaliser par au-dessus, et en profite pour biseauter les cartes comme dans l'illustration. Puis, faites semblant de vous arracher un cheveu avec la main droite, et de le fixer au coin inférieur gauche du jeu, qui est en même temps amené en position verticale sur sa grande tranche droite. La base du pouce est en contact avec la face du jeu, près du coin supérieur gauche.



La main droite saisit le cheveu fictif qui est censé pendre du jeu. Profitez de ce détournement de l'attention pour séparer la petite tranche supérieure de la carte inférieure du jeu de quelques millimètres de celui-ci, en vous servant de l'extrémité de l'index gauche. Le biseautage du jeu facilitera cette opération. Tirez maintenant le cheveu imaginaire vers le haut. Simultanément, l'index gauche commence par pousser la carte séparée vers vous, puis vers le haut, la base du pouce contre laquelle le jeu est appuyé servant de pivot autour duquel la carte tourne pou finalement se retrouver dressée verticalement à angle droit avec le jeu.

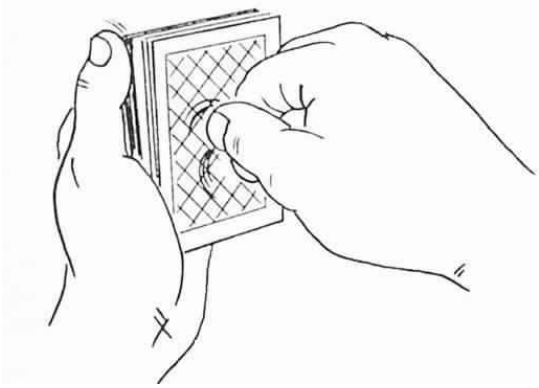


Chapitre 12

J. Le gag du remontoir

Après avoir mystifié vos spectateurs avec quelques-uns de vos merveilleux tours, dites-leur que tout cela n'est possible que parce que vous vous servez d'un jeu mécanique; l'inconvénient, c'est qu'il faut le remonter de temps en temps, vous êtes d'ailleurs en train de mettre au moins une version à quartz. Tout en disant cela sur le ton le plus sérieux du monde, vous remontez le jeu avec une clé, exactement comme s'il s'agissait d'un réveil, et les spectateurs entendent le bruit du remontoir! D'ailleurs, rien ne vous empêche de sortir une véritable clé de votre poche et de faire semblant de remonter la jeu avec elle! Puis, remettez le jeu et la clé à un spectateur en l'invitant à en faire autant. Rires assurés.

Le jeu est tenu en main gauche dans la position normale de la donne. Prenez la clé fictive ou réelle et placez-la au milieu du dos du jeu, puis tournez-la dans le sens des aiguilles d'une montre comme si vous étiez en train de remonter un réveille-matin ou un jouet mécanique, en même temps que la main gauche effeuille le coin supérieur gauche des cartes, pour le bruit du remontoir.



Chapitre 12

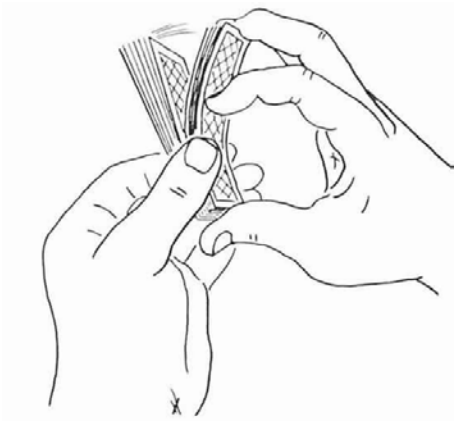
K. L'effeuillage des petites tranches

Comme toutes les fioritures que j'ai décrites jusqu'ici, celle-ci doit être utilisée avec parcimonie et à bon escient. Je le rappelle à propos de l'effeuillage, qui à tendance à devenir un geste mécanique et inconscient chez beaucoup de magiciens, et qui finit par agacer le spectateur. Mais, utilisée une fois au cours d'une séance, pour souligner un effet magique ou pour faire semblant de le provoquer, elle est tout à fait la bienvenue.

Le jeu est tenu en main gauche dans la position normale de la donne. Le pouce gauche se met sur le milieu de la carte supérieure du jeu. La main droite saisit celui-ci dans la position de la coupe. Le majeur droit se met sur l'arrête inférieure de la petite tranche supérieure des cartes, et les laisse s'échapper de bas en haut, ce qui produit un bruit caractéristique. L'intensité de celui-ci dépend de la courbure imprimée aux cartes: plus elle est marquée, et plus le bruit sera fort; et, inversement: moins les cartes sont courbées, plus il sera doux.



Vous pouvez obtenir le même effet, avec un bruit plus doux, en tenant le jeu dans la position surélevée de la donne, ce qui est peut-être même plus élégant que lorsqu'il est tenu dans la position normale qui vient d'être décrite.



Chapitre 12

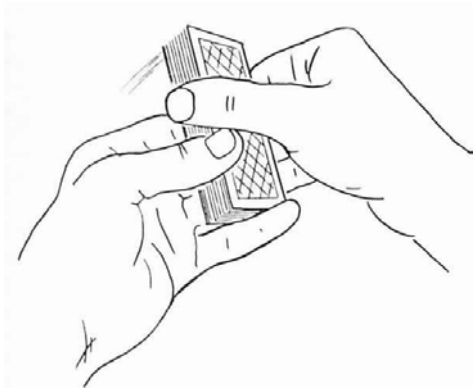
Conseil: si vous posez une carte sur la table, et que vous effeuillez le jeu à une dizaine de centimètres de la petite tranche inférieure de celle-ci, le déplacement d'air produit par l'effeuillage fera bouger la carte. Vous pouvez donc effectuer cette fioriture avant de montrer qu'une carte s'est transformée en une autre, ou pour "matérialiser" le voyage invisible d'une carte dans un petit paquet de cartes posé sur la table. Ou bien vous pouvez effeuiller les cartes à votre oreille, en disant qu'elles vous chuchotent quelque chose. Quoi qu'il en soit, cet effeuillage, caractérisé par un élément dynamique et acoustique (le bruit des cartes, le mouvement de la carte sur la table) contribue à ajouter un petit quelque chose d'attrayant et de magique au tour que vous êtes en train de présenter.

Cette même fioriture peut être utilisée pour convaincre les spectateurs que les cartes sont égalisées, ce qui peu être utile lorsque le petit doigt, garde une brisure, par exemple. Pour ce faire, tenez le jeu du bout des doigts et effeuillez-le en douceur.

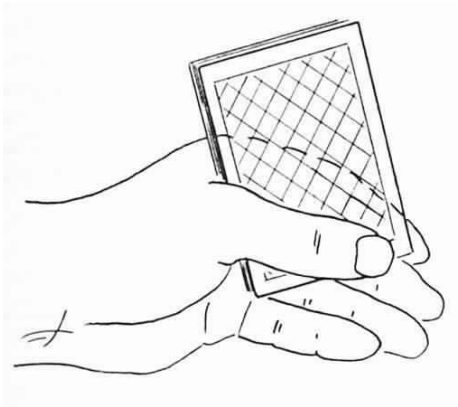
L. L'éventail à deux mains

Cette technique offre toutes les qualités esthétiques d'une fioriture, en même temps qu'elle sert à l'exécution de nombreux artifices magiques. Ainsi, vous pouvez la mettre en oeuvre chaque fois que vous voulez montrer la totalité des faces des cartes ou des dos du jeu et que vous ne disposez pas d'une table pour exécuter un étalement. Ou encore, pour le choix d'une carte, et sa remise en jeu. Il va sans dire que pour effectuer un éventail élégant. les cartes doivent être d'excellente qualité, et relativement neuves. Certaines marques de cartes se laissent éventailler plus facilement lorsque le jeu à déjà été un peu rodé. C'est le cas, par exemple, des cartes espagnoles de la marque Fournier.

Le jeu est tenu en main gauche dans la position de la donne. La main droite l'amène dans la position surélevée en le tenant comme le montre l'illustration, c'est-à-dire presque à la verticale. Le petit doigt gauche posé sur la petite tranche inférieure des cartes empêche celles-ci de tomber. L'index gauche est replié sous le jeu.

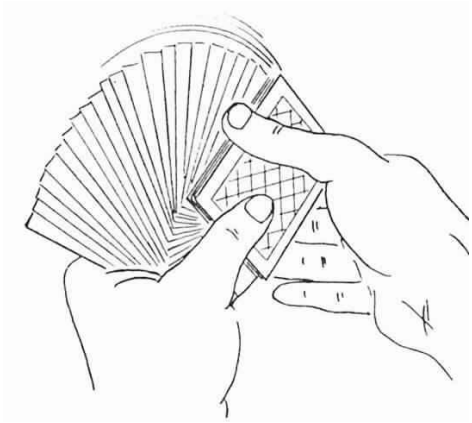


La main droite se charge de tenir le jeu pendant quelques secondes, afin de permettre à la main gauche de changer sa tenue, et de le prendre dans la position illustrée ci-dessous, où le jeu est transparent. Le jeu est ainsi tenu dans la fourche du pouce gauche. La main droite n'a pas été dessinée pour plus de clarté.



Chapitre 12

Le pouce et l'index de la main gauche tiennent le jeu par son coin inférieur droit, et forment entre eux l'axe autour duquel l'éventail va s'ouvrir. Le pouce de la main droite appuie un peu sur les cartes, et exécute un arc de cercle dans le sens des aiguilles d'une montre. Les cartes s'échappent régulièrement de sous le pouce et forment un éventail.



Lorsque vous vous serez entraîné à former un éventail de la manière qui vent d'être décrite, essayez d'en faire un avec un axe "flexible". Commencez par pousser la petite tranche inférieure du jeu qui se trouve en contact avec la fourche du pouce vers la première phalange de l'index, puis à droite en effectuant un demi-cercle, pour finalement revenir vers le bas. Vous obtiendrez ainsi un éventail plus grand, plus ouvert, plus agréable pour l'œil.



Points importants

1. Le pouce gauche peut se poser soit au milieu de la grande tranche gauche du jeu, soit près du coin supérieur gauche de celui-ci - les deux méthodes sont bonnes. Faites des essais pour déterminer celle qui vous convient le mieux.

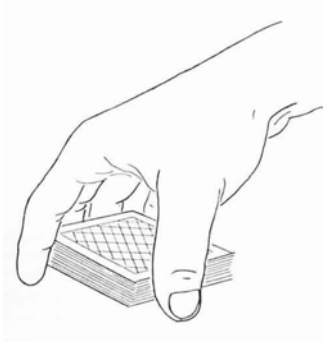
2. Dans toutes les techniques d'éventail, la pression exercée par les doigts joue un rôle essentiel. Le mieux, c'est que vous fassiez des essais en variant la pression, parce que ces choses-là se traduisent difficilement en mots.

Chapitre 12

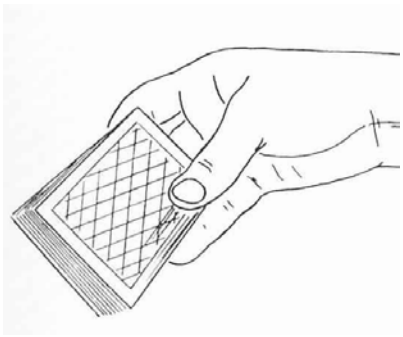
M. L'éventail allongé effectué d'une seule main

Il n'est pas toujours indispensable que l'éventail ait une forme parfaite; celui-ci, bien qu'étant moins arrondi et moins fermé que le précédent, plus vite, et d'une main seulement. C'est la raison pour laquelle de nombreux magiciens l'utilisent sur scène, pour faire apparaître des cartes au bout des doigts. Bien qu'il ne soit pas aussi parfait qu'un éventail à deux mains, un peu d'entraînement vous permettra d'en faire de très beaux.

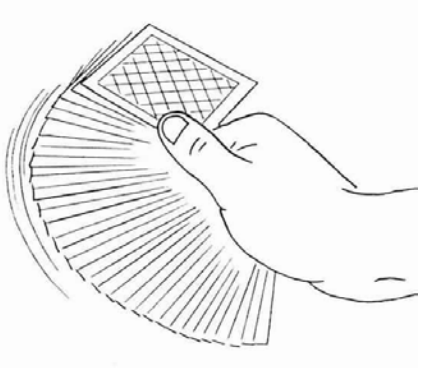
La main droite saisit le jeu en main gauche dans la position illustrée.



Le jeu est tenu par la pression exercée sur ses grandes tranches par l'index d'un côté et le petit doigt de l'autre. Le pouce se met sur le coin supérieur droit du jeu. Le majeur et l'annulaire se trouvent sur la face inférieure du jeu. Dès que le pouce est en position, il maintient le jeu en place en appuyant sur le dos de celui-ci. Simultanément, l'index se met sur la face inférieure du jeu.



Le pouce se déplace vers la droite, en appuyant sur les cartes, pendant que les majeur, annulaire et auriculaire se déplacent dans le sens contraire, ce qui a pour effet de faire glisser les cartes les unes sur les autres, et de former un éventail; celui-ci est plus allongé et moins arrondi que les précédents.



Points importants

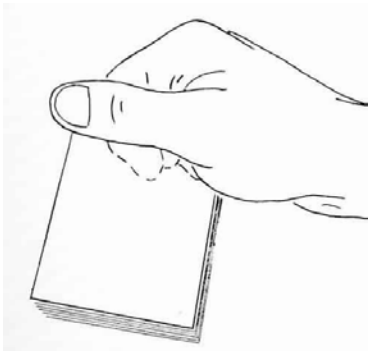
1. Lorsque vous vous entraînez, n'utilisez qu'une moitié de jeu pour commencer - ce sera plus facile. Ensuite, lorsque vous aurez acquis le tour de main, essayez avec le jeu entier.

2. Au début, l'éventail obtenu sera de dimension modeste. Mais avec de l'entraînement, vous constaterez qu'au bout de quelque temps, vous parviendrez à exécuter de beaux éventails avec un geste très facile.

N. L'éventail "à l'envers" d'une seule main

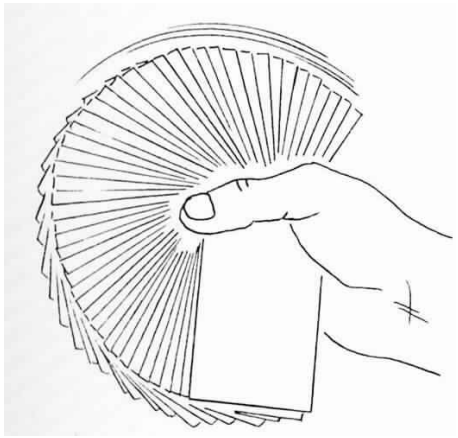
On appelle ce genre d'éventail "à l'envers", parce que, contrairement aux éventails précédents, celui-ci ne montre pas les coins-index des cartes, mais les coins vierges. Autrement dit, si vous mettez une carte à face blanche sur la face du jeu avant d'effectuer l'éventail, et si celui-ci est exécuté avec un espace régulier des cartes, vous donnerez l'illusion d'avoir un jeu de carte entièrement blanches. Vous pourrez ensuite le "transformer" en un jeu normal, et l'éventailler des deux mains pour montrer que toutes les cartes ont été "imprimées".

La main droite prend le jeu en main gauche, et le tient comme dans l'illustration dans laquelle le jeu est transparent. Le pouce est le long de la petite tranche supérieure du jeu, parallèle à celle-ci; le majeur et l'index sont repliés sur la face du jeu.

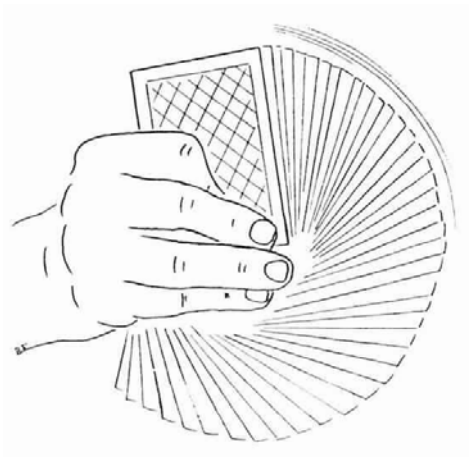


Chapitre 12

L'éventail est essentiellement produit par l'action, quasiment imperceptible de devant, de l'index et le majeur qui se déplacent dans un tout petit demi-cercle dans le sens des aiguilles d'une montre, en entraînant les cartes avec eux. Au cours de la dernière phase de formation de l'éventail, l'annulaire et le petit doigt se mettent à côté du majeur et aident les deux autres doigts à le terminer.



Cette illustration montre une vue du dessous de l'éventail, lorsque la main est retournée paume en bas. Remarquez les positions respectives des doigts, et plus particulièrement celle de l'index.



Points importants

1. Il vous faudra sans doute plusieurs jours avant d'acquérir le tour de main nécessaire à la production d'un éventail parfait. L'index et le majeur ne se déplacent vraiment que sur un tout petit demi-cercle; au début, vous aurez tendance à exagérer celui-ci, et vous obtiendrez un éventail déformé. Plus le demi-cercle parcouru par l'index et le majeur est petit, plus l'éventail sera parfait.

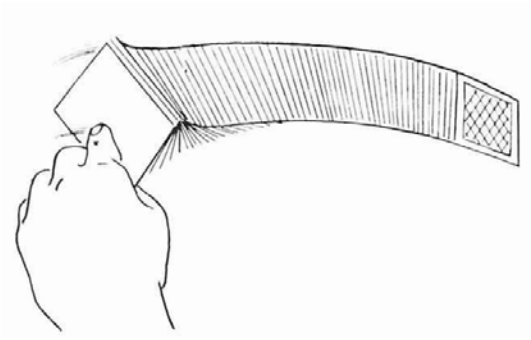
2. Tout comme pour les éventails précédents, la pression des doigts sur les cartes joue un rôle essentiel. Essayez d'abord avec une pression "moyenne". Ensuite, il faudra peut-être que vous augmentiez ou que vous diminuiez celle-ci en fonction des cartes utilisées.

Chapitre 12

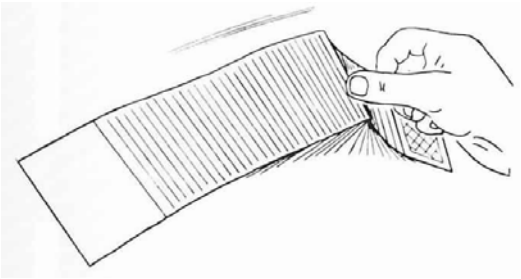
O. Le retournement

Bien que d'exécution très aisée, cette fioriture ne manque jamais d'impressionner considérablement le public. Vous savez déjà exécuter un étalement sur la table; voici quelques techniques que vous pourrez combiner avec celui-ci.

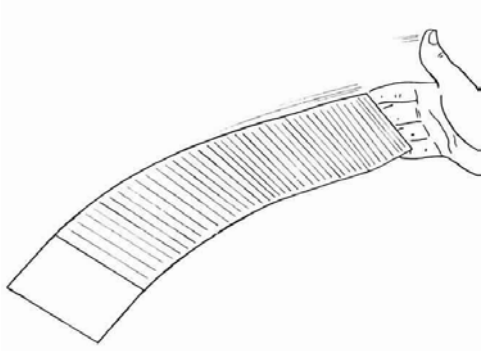
Étalez le jeu en un long ruban faces en bas sur la table. Avec la main gauche, basculez les cartes inférieures de l'étalement (c'est-à-dire celles qui se trouvent à l'extrémité gauche) à la verticale.



La main droite se pose sur la grande tranche supérieure de ces cartes et, en exerçant sur elles une légère pression avec l'index ou le pouce - c'est une question de préférence personnelle - déplace la crête formée par les cartes vers la droite, ce qui a pour effet de retourner au fur et à mesure les cartes faces en haut.

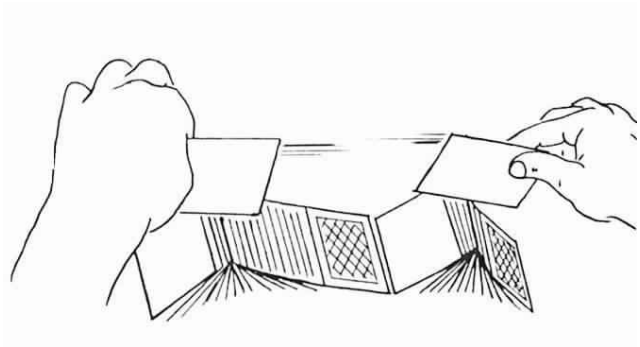


La carte supérieure de l'étalement tombe sur les doigts de la main droite, qui rassemble aussitôt les cartes en les poussant dans la main gauche où elle les bascule faces en bas. Vous pouvez naturellement faire quelques va-et-vient avec les cartes, en les retournant alternativement faces en haut et faces en bas, avant de les rassembler de la main gauche ou de la main droite, et de les égaliser.



Chapitre 12

Voici une version un peu plus élaborée de la même fioriture. Après avoir retourné approximativement la moitié de l'étalement, mettez l'extrémité de l'index gauche derrière celle de l'index droit sur la crête des cartes. La main droite continue alors son déplacement vers la droite, alors que la main gauche se déplace en même temps vers la gauche. L'étalement est ainsi scindé en deux parties, puis peuvent à nouveau se rejoindre au milieu, où l'une ou l'autre main prend alors le relais pour s'occuper à nouveau de la totalité des cartes. L'illustration montre l'utilisation de deux cartes à la place des index.



"Expert: technicien dont il faudrait, en premier lieu, expertiser les titres et les capacités."

(Georges Elgozy)

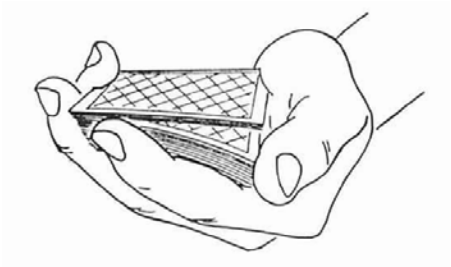
Chapitre 13 TECHNIQUES DIVERSES

Dans ce chapitre ont été rassemblées un certain nombre de techniques utiles et de difficultés variées qu'il n'a pas été possible d'intégrer aux autres chapitres. Étant donné que ces techniques entrent dans la réalisation d'innombrables effets, mais de manière accessoire, contrairement aux autres manipulations décrites dans cet ouvrage, elles ne seront pas suivies de tours les utilisant.

A. Le comptage au pouce

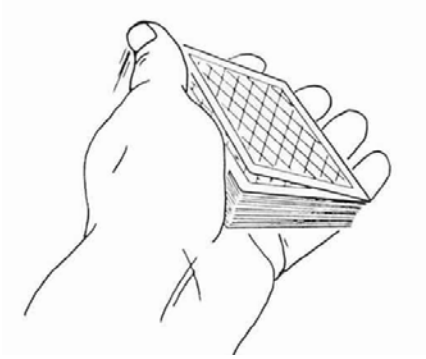
Cette technique permet de compter secrètement un certain nombre de cartes avec le pouce gauche. Théoriquement, n'importe quel nombre de cartes peut ainsi être compté; cependant, en pratique, on se limitera à un petit nombre seulement - une douzaine de cartes au maximum. Les cartes peuvent être comptées, soit à partir du dessus du jeu, soit à partir d'une brisure maintenue au milieu de celui-ci.

Tenez le jeu en main gauche, dans la position normale de la donne. Le pouce gauche est sur le coin supérieur gauche des cartes, sur lequel il appuie légèrement. L'index gauche effectue une petite pression en sens contraire, l'arrête inférieure de la petite tranche supérieure du jeu reposant sur sa deuxième phalange. Le pouce peut ainsi laisser s'échapper les cartes une à une sans difficulté. L'illustration représente une vue de face.

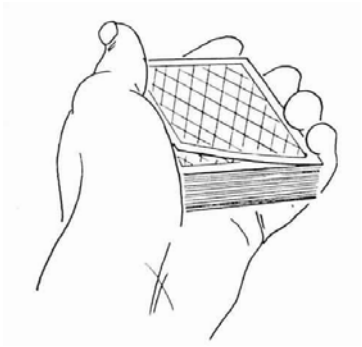


Chapitre 13

Il est parfois désirable de transférer les cartes ainsi comptées au petit doigt, qui garde alors une brisure sous elles. Mais voici tout d'abord un méthode très directe: les cartes comptées sont séparées du jeu par le pouce, qui les soulève de quelques millimètres (l'index et le majeur contribuent à cette manœuvre en effectuant une pression en sens contraire), ce qui a pour effet de former une brisure tout le long de la grande tranche gauche du jeu entre les cartes comptées et le gros du jeu, brisure inexistante le long de la grande tranche droite.



Le thénar appuie un peu contre la séparation ainsi créée le long de la grande tranche gauche, alors que le pouce se met sur le jeu, sur lequel il appuie très légèrement. Le thénar continue de maintenir la séparation entre les cartes comptées et le gros du jeu, près du coin inférieur gauche de celui-ci. Dans la mesure du possible, il faut éviter que les cartes comptées s'incurvent à cet endroit.

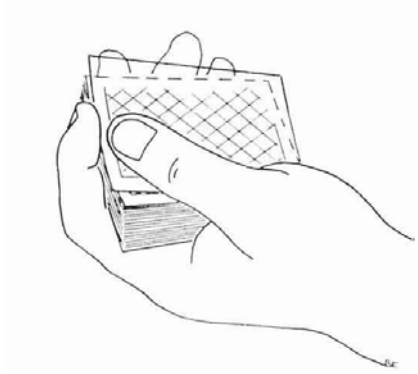


Cette manœuvre permet de transférer la brisure au petit doigt. Elle est un peu plus complexe que la précédente. Le pouce gauche pousse les cartes comptées en bloc vers la droite, ce qui a pour effet d'amener l'arrête inférieure de la grande tranche droite de ce petit paquet de cartes au-dessus de la pulpe de la dernière phalange du majeur. L'annulaire gauche pousse le petit paquet ainsi décalé sur le dessus du jeu.



Chapitre 13

Le pouce relâche sa pression sur les cartes, et se met sur le paquet, qu'il maintient en place en appuyant dessus. L'annulaire relâche sa pression, ce qui a pour effet de créer une séparation entre le long de la grande tranche droite de celui-ci. La séparation ainsi créée est maintenue par la pulpe de la dernière phalange du petit doigt, alors que les autres doigts égalisent doucement le jeu.

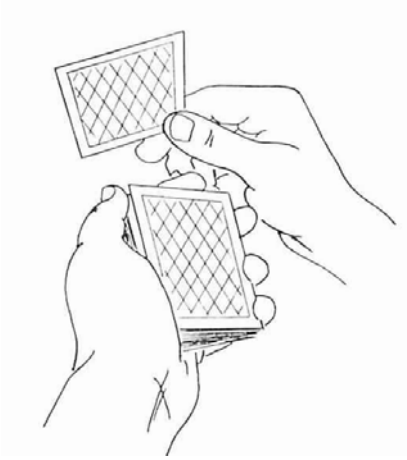


Voici quelques conseils pour la réalisation de cette technique. Consultez ostensiblement votre montre, tout en expliquant que le tour que vous allez faire ne durera que quelques secondes. Si ce prétexte ne s'intègre pas à l'effet que vous êtes en train de présenter, vous trouverez facilement une autre justification pour votre geste. Pendant que la main gauche est tournée paume en bas, le pouce gauche, à l'abri des regards des spectateurs peut laisser secrètement s'échapper les cartes nécessaires. Le retournement de la main paume en haut vous fournit la couverture idéale pour transférer la brisure sous les cartes comptées au thénar ou au petit doigt. Aussi bien le comptage que le transfert de la brisure sont naturellement couverts par cet artifice.



Chapitre 13

La main droite montre ostensiblement une carte aux spectateurs, en la tenant directement devant le jeu en main gauche. Pendant ce temps, vous avez le temps de compter les cartes nécessaires et de transférer la brisure au thénar ou ai petit doigt comme il a été expliqué.



Adressez-vous à un spectateur qui se trouve à votre gauche, ce qui vous permet de vous tourner vers la gauche et de soustraire tout naturellement la grande tranche gauche du jeu aux regards des spectateurs. L'illustration montre une vue de face.



Chapitre 13

Si vous n'êtes pas assis à une table, vous pouvez prendre une attitude décontractée, et laisser votre main prendre naturellement la position qui assure au comptage au pouce le maximum de couverture, comme le montre l'illustration ci-contre, qui représente une vue de face.



Points importants

1. Évitez de replier l'index sous le jeu: c'est à la fois suspect et inutile. Laissez-le le long de la petite tranche supérieure du jeu comme il a été expliqué, où la contre-pression qu'il exerce est suffisante pour permettre au pouce de laisser s'échapper les cartes sans difficulté.

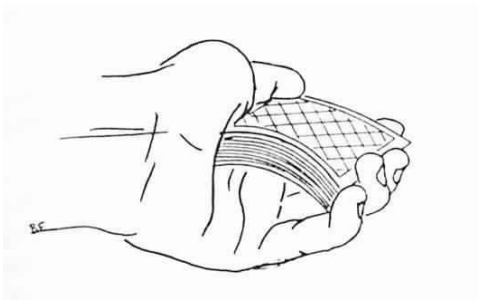
2. Les cartes qui s'échappent de sous le pouce doivent le faire en douceur et silencieusement.

3. Le transfert de la brisure sous les cartes comptées au thénar ou au petit doigt s'effectue d'une seule main, comme il a été expliqué. Mais rien ne vous empêche de justifier la collaboration de la main droite, dont l'assistance simplifiera considérablement la manœuvre.

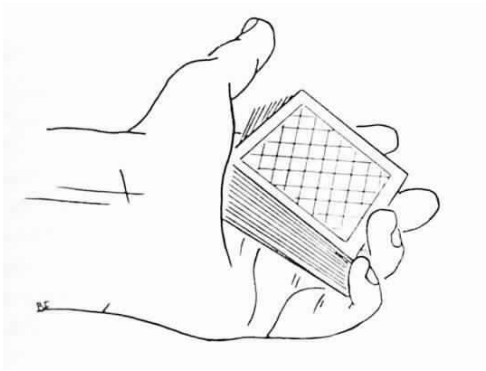
B. Le comptage au petit doigt

Cette technique remplit la même fonction que le comptage au pouce: compter un nombre précis de cartes et, éventuellement, gardez une brisure sous elles. Cependant, il faut dire que le comptage au petit doigt est beaucoup plus difficile que le comptage au pouce. En revanche, il est à la fois plus direct, plus naturel, plus facile à dissimuler et, par conséquent, supérieur à celui-ci.

Tenez le jeu en main gauche, dans la position normale de la donne. Pour rendre le comptage plus aisé, le majeur, l'annulaire et le petit doigt exercent une pression assez forte sur la grande tranche droite du jeu, qui s'arc-boute en quelque sorte contre le thénar, en prenant une forme légèrement convexe. Cette préparation peut également être effectuée avec les deux mains; mais, quelle que soit la manière dont vous procédez, faites-le discrètement. Une fois le comptage au petit doigt, vous pourrez vous passer de cette préparation.

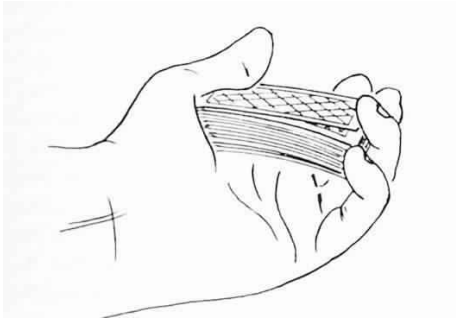


Le petit doigt appuie maintenant légèrement sur la grande tranche droite du jeu, ce qui a pour effet de biseauter celle-ci, comme le montre l'illustration ci-dessous, dans laquelle le biseautage a été exagéré pour plus de clarté. On pourrait dire que le jeu est légèrement "tordu" dans le sens des aiguilles d'une montre. Le pouce gauche a été écarté pour les besoins de l'illustration; en réalité, il se trouve sur le jeu, dans la position qu'il occupe dans l'illustration précédente.



Chapitre 13

Le petit doigt gauche appuie légèrement sur le coin inférieur droit des cartes. Dès que la pression est assez forte (il n'en faut que très peu), le petit doigt laisse s'échapper la carte supérieure de sous lui. Le point de contact précis du petit doigt avec les cartes se situe, d'une part sur le coin même de celles-ci, et, d'autre part, non le milieu de la pulpe du petit doigt, mais un point situé à quelques millimètres à gauche de celui-ci. La pression du petit doigt s'exerce de haut en bas, le long d'une ligne parfaitement verticale. Lorsque le petit doigt relâche sa pression, il peut garder une brisure entre les cartes qu'il a laissées s'échapper, et les suivantes. Sinon, la main droite peut prendre le jeu dans la position de la coupe, et le pouce maintenir la séparation entre les cartes comptées et le gros du jeu.



Points importants

Chapitre 13

1. Veillez à ce que le pouce ne se trouve pas le long de la grande tranche du jeu, mais sur celui-ci, où il exerce une légère pression qui contribue à immobiliser le jeu dans la fourche du pouce. Le majeur et l'annulaire ne participent pas à cette technique et se trouvent, en position détendue sur la grande tranche droite du jeu. La dernière phalange de l'index gauche dépasse légèrement de l'arrête supérieure de la petite tranche supérieure du jeu, sur lequel elle exerce une légère pression.

2. La position exacte de chaque doigt joue un rôle important, mais elle peut varier en fonction de la taille de la main. L'important, c'est de déterminer le plus tôt possible dans laquelle vos doigts ont le plus de force. Commencez par adopter celle qui est décrite plus haut, et essayez de laisser s'échapper quelques cartes l'une après l'autre.

3. Une fois les premières cartes passées, il devient plus facile de contrôler individuellement les cartes suivantes. Le plus difficile, au début, c'est de contrôler les premières cartes et de faire en sorte qu'elles s'échappent une à une de sous le petit doigt. Cette difficulté est commune à tous les débutants, et il ne faut pas se décourager si l'on y arrive pas tout de suite. Au bout de quelques jours, vous constaterez un progrès sensible, et vous aurez nettement moins de difficultés à laisser s'échapper les premières cartes une à une.

4. Si vous sentez que votre main se crispe, n'insistez pas! arrêtez-vous et reprenez l'entraînement plus tard.

5. En effectuant cette manipulation, vous aurez peut-être tendance, inconsciemment, à contracter votre bras gauche, voire votre corps tout entier, ce qui vous trahit aux yeux des spectateurs. Pour acquérir l'aisance dans la réalisation de cette manipulation difficile, il est important de s'entraîner pendant de courtes durées, mais régulièrement.

6. La force intrinsèque du petit doigt joue un rôle moins important que l'autonomie de celui-ci par rapport aux autres doigts de la main. Contrairement à ce que l'on croit généralement, ce n'est pas tellement une question de force, mais de concentration du mouvement dans le petit doigt seul. Tous ceux qui ont appris à jouer du piano ou taper à la machine me comprendront.

7. Cette technique de comptage est très utile pour préparer toutes sortes de retournements multiples (triple, double, etc.).

8. La technique de l'effeuillage au petit doigt est idéale pour localiser une carte à coin coupé; aucune autre manœuvre ne permet de repérer celle-ci avec la même économie de mouvements. C'est David Williamson qui a attiré mon attention sur cette application de l'effeuillage au petit doigt.

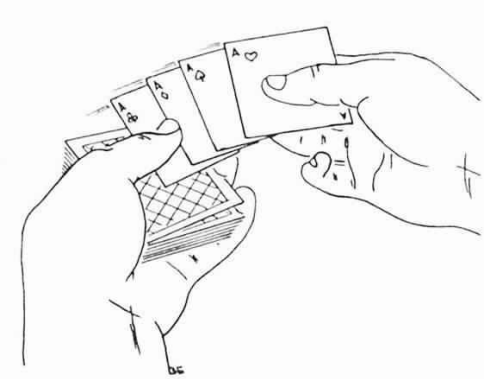
9. Cette technique permet, de la manière la plus directe qui soit, d'assurer une brisure au-dessus ou en dessous d'une carte dont le coin a été corné. Comme pour le repérage d'une carte à coin coupé, il ne s'agit pas à proprement parler ici de compter les cartes, mais simplement de tirer une partie du jeu vers le bas pour créer une brisure dans celui-ci à l'endroit où se trouve la carte au coin coupé ou corné, et l'y garder. Cependant, le principe d'exécution est le même que pour le comptage.

10. Voici un contrôle de carte utilisant cette technique; un spectateur dit “Stop!” pendant que vous effeuillez le coin supérieur gauche des cartes avec le pouce gauche et prend connaissance de la carte qui se trouve à cet endroit. Pendant ce temps, le petit doigt laisse s’échapper les dix cartes supérieures du jeu, et garder une brisure sous elles. En vous servant de la même manœuvre que pour le forçage à l’effeuillage, faites remettre la carte sous le paquet de dix cartes que vous avez comptées. La carte se retrouve ainsi en onzième position à partir du dessus du jeu, à l’insu du spectateur. C’est la méthode de contrôle la plus directe pour une “carte au stop”, entre autres.

C. L’ajout secret d’un petit nombre de cartes

Cette technique permet d’ajouter secrètement quelques cartes à un petit paquet. Veillez tout particulièrement à la dynamique du regard. Ce détournement de l’attention a été analysé par Juan Tamariz et fonctionne à merveille.

Supposons que vous montriez les quatre As faces en haut et que vous vouliez en profiter pour ajouter secrètement trois cartes supplémentaires sous eux. Pour ce faire, le jeu est tenu en main gauche, dans la position normale de la donne. Le petit doigt gauche garde une brisure sous les trois cartes supérieures du jeu (pour arriver à cette position, reportez-vous à la rubrique “Points importants”, page suivante). La main droite montre les quatre As éventaillés, qui reposent en partie sur le dessus du jeu, comme on peut le voir dans l’illustration. Pour les besoins de l’explication, supposons que les quatre As soient dans l’ordre cœur, pique, carreau et trèfle à partir de la face de l’éventail.

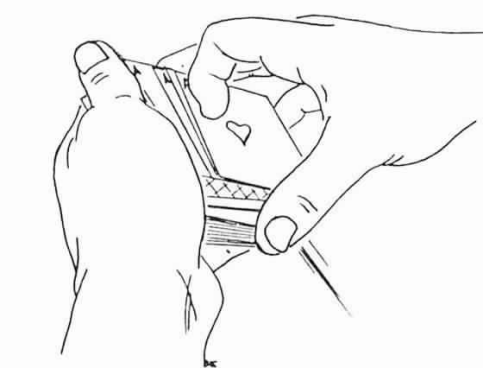


Chapitre 13

Rassemblez partiellement les As en les poussant un peu vers la gauche, ce qui permet au pouce gauche de les maintenir tous en place sur le jeu, et à la main droite de faire un geste explicatif. Vous pouvez, par exemple, montrer quatre doigts en disant que pour ce tour vous utiliserez les quatre As. En même temps, regardez le public. Le geste de la main droite contribue à détourner l'attention des spectateurs du jeu pour l'attirer sur vous. L'illustration représente une vue de face.

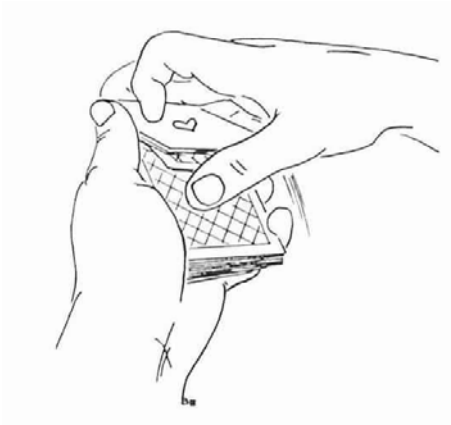


Continuez à regarder le public pendant que la main droite se remet sur le jeu, dans la position de la coupe. Le pouce entre en contact avec la petite tranche inférieure des cartes au-dessus de la brisure. La dernière phalange de l'index replié appuie légèrement les As sur le dessus du jeu. Le majeur et l'annulaire sont sur la petite tranche supérieure des As. Le petit doigt, quant à lui, se trouve près de leur coin supérieur droit, sur leur grande tranche droite.



Chapitre 13

Le pouce gauche se met le long de la grande tranche gauche du jeu. Le pouce droit, ainsi que les autres doigts de la main droite, se replie un peu, pendant que celle-ci se déplace vers l'avant, vers la gauche, et légèrement vers le haut. Vous devez donner aux spectateurs l'impression que vous rassemblez les As pour les égaliser en les soulevant un peu. En fait, ce rapide geste d'égalisation vous a permis d'ajouter secrètement les trois cartes au-dessus de la brisure sous les quatre As faces en haut. Égalisez le paquet de sept cartes au bout des doigts.



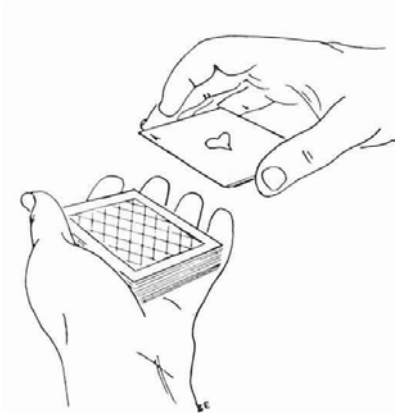
Points importants

1. Vous pouvez obtenir la brisure sous les trois cartes supérieures du jeu au cours d'une phase antérieure, grâce à un comptage au pouce ou au petit doigt. Vous pouvez aussi l'obtenir de la manière suivante: posez les quatre As faces en haut sur le jeu; étalez au moins les sept cartes supérieures (les quatre As faces en haut les trois cartes suivantes faces en bas) entre vos mains, pour montrer les quatre As aux spectateurs. En rassemblant et en égalisant les cartes, le petit doigt se met sous la septième et garde une brisure sous elle. Maintenant, il ne reste plus à la main droite qu'à saisir l'ensemble des cartes au-dessus de la brisure.

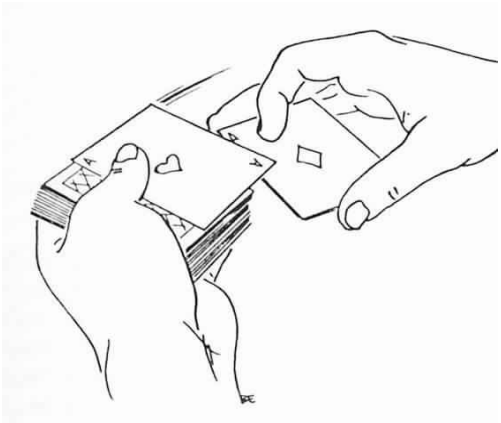
D. Le filage au retournement, de Braué

Cette technique fait suite à celle qui vient d'être décrite et sert - pour reprendre notre exemple - à échanger secrètement trois des As contre les trois cartes quelconques qui viennent d'être ajoutées sous eux; cette technique est due au grand cartomane américain Fred Braué.

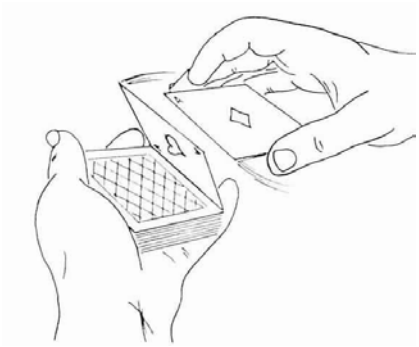
Le jeu est tenu en main gauche, dans la position normale de la donne. La main droite tient son paquet dans la position de la coupe; ce paquet est composé, à partir du dessus, de quatre As faces en haut suivis de trois cartes quelconques faces en bas. Les spectateurs pensent que vous ne tenez que les quatre As en main droite; pour éviter qu'ils ne s'aperçoivent de la présence des trois cartes quelconques sous les As, la position des doigts est essentielle: comme le montre l'illustration ci-dessous, les doigts droits cachent l'épaisseur de la petite tranche supérieure du paquet; mais, le pouce et le majeur sont presque parallèles à la surface des cartes, afin que celle-ci soit parfaitement visible. En outre, lors de l'égalisation préalable du paquet par les doigts de la main gauche, le pouce a biseauté sa grande tranche gauche vers la droite, afin que celle-ci présente une épaisseur réduite, et ne trahisse pas la présence de cartes supplémentaires. L'index droit ne participe pas à la tenue du paquet: il est replié au-dessus de celui-ci.



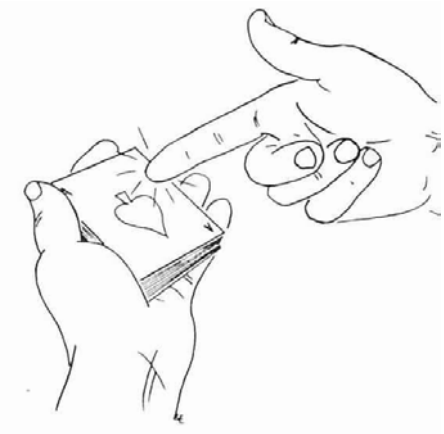
La main droite se déplace avec son paquet vers la gauche, jusqu'à ce que la moitié environ de celui-ci se retrouve au-dessus du jeu. Le pouce gauche se met alors sur la face du premier As et le pèle sur le jeu; puis, la main gauche se déplace un peu vers l'avant. En même temps que cette manœuvre a lieu, nommez à voix haute l'As ainsi pelé. C'est la main gauche qui fait l'essentiel des mouvements au cours de cette manœuvre, la main droite se contentant d'un léger mouvement de recul au moment du pelage; aux yeux des spectateurs, elle est pour ainsi dire immobile.



Comme on peut le voir dans l'illustration précédente, l'As pelé sur le jeu dépasse de la grande tranche droite de celui-ci sur un tiers environ de sa largeur, ce qui permet à la main droite de le basculer face en bas sur le jeu avec la grande tranche gauche du paquet qu'elle tient, amené sous la portion de l'As, qui est ainsi basculé face en bas comme une page de livre que l'on tourne. Exécutez la même manœuvre avec l'As suivant.



Lorsque vient le tour du troisième As d'être retourné face en bas sur le jeu, le paquet en main droite se retrouvera à un moment donné, comme il l'a été pour les As précédents, en partie à l'aplomb du jeu en main gauche. A ce moment-là, au lieu de revenir vers la droite, continuez le mouvement de la main droite vers la gauche et posez les cartes sur le jeu. Puis, de l'index droit, désignez le dernier As. Vous avez ainsi montré les quatre As un à un tout en les basculant faces en bas sur le jeu, ce qui constitue la justification de l'opération. Maintenant, le pouce gauche décale l'As face en haut un peu vers la droite, ce qui permet à la main droite de le prendre et de le basculer à son tour face en bas sur le jeu, comme les précédents. L'ordre des cartes supérieures du jeu est alors le suivant, à partir du dessus: un As, trois cartes quelconques, les trois autres As. Autrement dit, si vous posez maintenant les quatre cartes supérieures (censées être les As) sur la table, il n'y aura qu'un As parmi ces quatre cartes, les trois autres étant des cartes quelconques.



Points importants

1. La présentation des As et leur retournement faces en bas sur le jeu doivent être effectués de manière fluide et sur un rythme régulier, avec un petit temps d'arrêt chaque fois que vous nommez l'As qui vient d'être pelé sur le jeu.

2. Soyez très attentif à la position de vos doigts droits. Les spectateurs doivent bien voir la face du paquet sans pour autant en voir la tranche. En effet, s'ils sont particulièrement vigilants, ils pourraient s'étonner de l'étonner de l'épaisseur inhabituelle d'un petit paquet de quatre cartes.

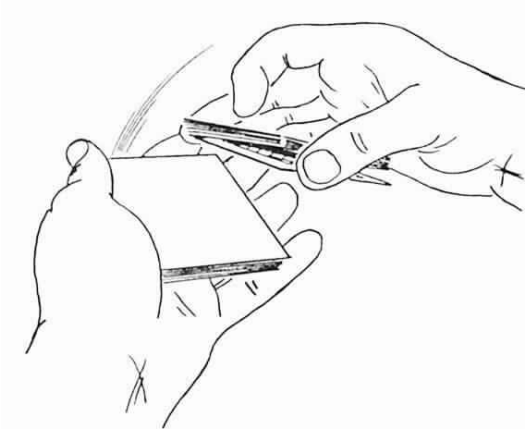
E. Le filage au tomber

Cette technique sert à ajouter secrètement une ou quelques cartes à un petit paquet, pour exécuter un filage, par exemple. Supposons, pour les besoins de l'explication, qu'après avoir montré l'As de cœur, vous vouliez lui subtiliser le roi de pique.

Le jeu est tenu en main gauche, dans la position normale de la donne. La carte supérieure du jeu est l'As de cœur, et la carte inférieure (celle qui se trouve sur la face du jeu) le roi de pique. Le petit doigt gauche assure une brisure au-dessus du roi de pique. La main droite prend le jeu par au-dessus dans la position de la coupe, le pouce droit reprenant la brisure du petit doigt sur la petite tranche inférieure des cartes. Exécutez une coupe-pivot pour transférer la moitié supérieure environ du jeu en main gauche.

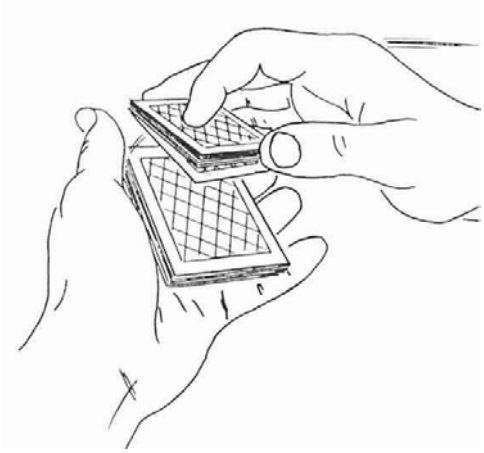


Le pouce gauche décale l'As de cœur un peu vers la droite, ce qui permet à la main droite de la basculer face en haut sur le paquet en main gauche en amenant la grande tranche gauche des cartes qu'elle tient sous sa grande tranche droite, pour le retourner face en haut comme une page de livre que l'on tourne. Au cours de cette manœuvre, pour conditionner les spectateurs, la petite tranche supérieure du paquet en main droite est légèrement inclinée vers le bas. Nommez l'As de cœur en le désignant rapidement avec le majeur pointé sur lui.

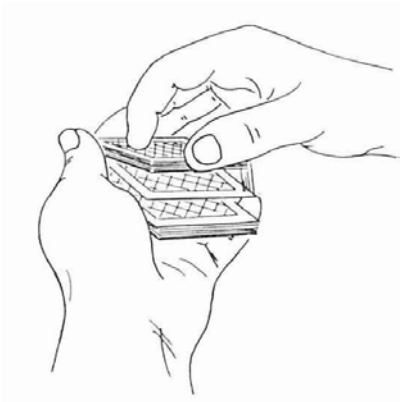


Chapitre 13

En effectuant apparemment la même manœuvre qu'auparavant, retournez à nouveau l'As de cœur face en bas. Pour ce faire, le paquet en main droite se retrouvera naturellement, l'espace d'un court instant, au-dessus du paquet en main gauche.

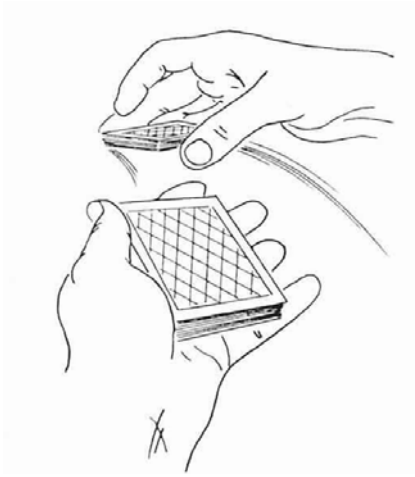


Au moment où l'As de cœur retombe face en bas sur le paquet en main gauche, le paquet en main droite ne se trouve qu'à quelques millimètres au-dessus de lui. Au cours de ce mouvement, l'extrémité des majeur, annulaire et le petit doigt de la main droite touchent, pendant une fraction de seconde, l'arrête supérieure de la petite tranche supérieure du paquet en main gauche. C'est au cours de cette fraction de seconde, pendant laquelle la partie supérieure du paquet en main gauche est dissimulée aux yeux des spectateurs, que le pouce droit lâche le roi de pique sous la brisure sur la portion inférieure du jeu. L'extrémité de l'annulaire ou du majeur gauche tire en même temps le roi de pique vers le bas pour le plaquer sur les cartes tenues en main gauche. Par conséquent, il s'agit à la fois d'une carte qu'on laisse tomber et qui est en même temps tirée vers le bas; cette phase de l'opération dure à peine une seconde.



Chapitre 13

La main droite bascule un peu vers l'avant et montre sur la table un endroit qui se trouve directement devant le paquet en main gauche, pendant que vous dites: *"Nous allons poser l'As de cœur sur la table, ici."* Selon les nécessités du tour que vous êtes en train de présenter, vous pouvez maintenant peler la carte supérieure du paquet en main gauche (censé être l'As de cœur) face en bas sur la table, à l'endroit que vous venez de montrer avec la main droite, où bien en disposer à votre guise.



Points importants

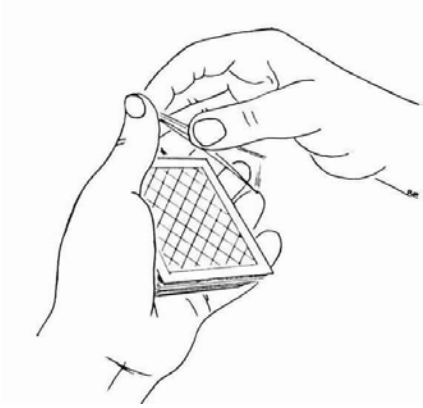
1. L'As de cœur doit être retourné face en haut exactement de la même manière qu'il sera retourné face en bas plus tard. Je veux dire par là que le mouvement effectué par la main droite avec son paquet doit être identique dans les deux cas. Le premier retournement, au cours duquel il ne se passe rien de secret, doit conditionner la perception des spectateurs en vue du second, pendant lequel la manœuvre secrète est effectué.

2. Pour cette technique aussi, la dynamique du regard joue un rôle non négligeable. Regardez le public, puis l'As de cœur, pendant que vous retournez celui-ci face en haut. Lors du retournement / ajout, levez doucement le regard et dirigez-le sur les spectateurs pendant un court instant. Puis, reportez-le à nouveau sur votre main gauche, qui pose apparemment l'As de cœur que vous venez de montrer, face en bas sur la table.

F. ATFUS

ATFUS est l'acronyme de l'expression "Any Time Face Up Switch", qui désigne une technique de filage mise au point et ainsi nommée par le cartomane américain Edward Marlo. Elle sert, par exemple, sous le prétexte de montrer les quatre As, à en échanger deux contre deux cartes quelconques faces en bas. C'est ce filage que nous expliquerons dans la description qui suit. Il va sans dire que l'on peut effectuer cette technique avec un nombre variable de cartes faces en haut et de cartes faces en bas.

Le jeu est tenu en main gauche, dans la position normale de la donne. Les deux cartes supérieures du jeu sont les deux rois noirs; ce sont eux qui vont être subtilisés aux deux As noirs. La main droite tient les quatre As faces en haut, dans l'ordre à partir du dessus: deux As noirs suivis par deux As rouges. En utilisant la technique de l'adjonction secrète expliquée plus haut, ajoutez les trois cartes supérieures du jeu sous le paquet d'As; puis, à partir de la position illustrée ci-dessous, l'extrémité du majeur gauche tire la carte inférieure de ce petit paquet de sept cartes vers le bas, de manière à permettre au pouce droit de garder une brisure au-dessus de cette carte sur la petite tranche inférieure de celle-ci.



Chapitre 13

Tout comme la manœuvre du filage au retournement de Braué, expliqué plus haut, le pouce gauche pèle l'As supérieur du paquet en main droite sur le dessus du jeu en main gauche, puis l'appuie sur lui pour le maintenir en place. Pendant que la main gauche s'avance légèrement pour montrer cet As au spectateur, nommez-le à voix haute. Puis, posez le paquet en main droite sur l'As que vous avez pelé sur le jeu, mais de telle sorte que la moitié gauche de l'As soit partiellement recouvert soit encore visible. le pouce maintient toujours la brisure au-dessus de la carte inférieure de ce paquet. Le pouce et le majeur droit se posent respectivement sur les petites tranches inférieure et supérieure de l'As, qu'ils maintiennent ainsi en place sous le paquet en main droite. Le tout est soulevé à un ou deux centimètres au-dessus du jeu. Le dos du paquet repose légèrement sur l'extrémité des annulaire et petit doigt gauches. Le pouce gauche se met le long de la grande tranche du paquet.



La main droite glisse vers l'avant, et légèrement à gauche, avec son paquet. Sous la pression du pouce gauche contre la grande tranche gauche de l'As qui dépasse du paquet, celui-ci est égalisé avec les autres cartes du paquet.



Chapitre 13

La main gauche revient en arrière, toujours en glissant le long du pouce gauche, et l'As suivant est à son tour pelé sur le jeu en main gauche. Ce deuxième As noir est transféré sous les cartes en main droite exactement comme le premier, puis égalisé comme celui-ci. Le pouce droit continue à maintenir la brisure, mais celle-ci se trouve maintenant au-dessus de trois cartes. Une fois de plus, le paquet est remis au-dessus du jeu, pour permettre au pouce gauche de peler l'As suivant. Au cours de cette opération, le paquet en main droite se retrouve pendant une fraction de seconde directement au-dessus des cartes en main gauche.



C'est au cours de cette fraction de seconde que le majeur et l'annulaire gauches retiennent les cartes sous la brisure du jeu. *Simultanément*, le pouce gauche pèle le premier As rouge, qui est transféré sous le paquet et égalisé sous celui-ci comme les As précédents. Le premier As ne bouge pas. Il est simplement nommé. Vous pouvez poser pendant un court instant les cartes en min droite sur le con du jeu, et indiquez le dernier As de votre index droit pointé sur lui, puis reprendre le paquet en main droite. Ce paquet, que les spectateurs croient être composé des quatre As faces en haut, est maintenant composé des deux As rouges faces en haut de part et d'autre de deux rois noirs faces en bas. Les deux As noirs sont faces en haut en deuxième et troisième positions à partir du dessus du jeu, dissimulés sous la carte supérieure face en bas.



Points importants

Chapitre 13

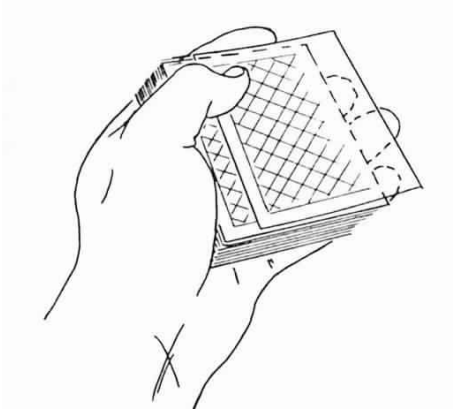
1. Lorsque les trois cartes sont abandonnées sur le dessus du jeu, les spectateurs doivent avoir l'impression que le paquet en main droite n'a jamais recouvert entièrement celui-ci. Pour leur donner cette impression, imaginez que le dessus du jeu est une plaque de cuisinière chauffée au rouge, et que vous ne pouvez la toucher que pendant une fraction de seconde sous peine de vous brûler. Cette fraction de seconde est suffisante pour abandonner les cartes sous la brisure sur le jeu.

2. Le pelage des As, et leur égalisation sous les cartes en main droite, est effectué lentement, mains sans pauses. Pour rendre le filage invisible, il faut que la manœuvre soit faite sur un rythme régulier de temps forts et de temps faibles, et que l'abandon des cartes sur le jeu sur un temps faible entre deux temps forts (premier temps fort: pelage de l'As; deuxième temps fort: égalisation de l'As sous les cartes en main droite). Les temps forts sont mis en valeur, et le temps faible, au cours duquel est effectué la manœuvre secrète de l'abandon des As sur le jeu, est perçu comme une simple transition d'un temps fort à un autre.

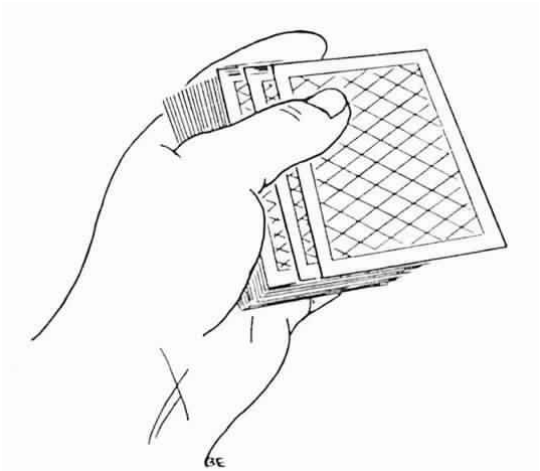
G. Le décalage simple, double, multiple

Il est parfois nécessaire de décaler une carte, voire deux ou trois comme une seule, du dessus du jeu ou d'un paquet de cartes. Comme, par exemple, lorsque vous voulez assurer une brisure sous les deux cartes supérieures du jeu. Voici une technique qui vous permet de le faire.

Le jeu est tenu en faces en bas en main gauche, dans la position de la donne. Cependant, le pouce est plié un peu plus que d'habitude. Cette position n'est prise par le pouce qu'immédiatement avant le décalage; auparavant, il se trouve dans sa position habituelle sur le jeu. La carte supérieure est ainsi décalée d'un centimètre environ vers la droite.



Maintenant, dépliez le pouce de quelques millimètres supplémentaires, ce qui a pour effet de mettre la tranche de la dernière phalange de celle-ci en contact avec la carte en deuxième position qui va automatiquement être décalée vers la droite, elle aussi. La grande tranche droite des cartes glisse d'abord au-dessus de l'extrémité du majeur, puis de celle de l'annulaire. Ces deux doigts sentent les tranches des cartes, et permettent ainsi de contrôler le bon déroulement de l'opération.



Points importants

Chapitre 13

1. Lorsque vous vous serez familiarisé avec cette technique, vous pourrez l'affiner de la manière suivante: au lieu d'attendre que la première carte soit déjà bien décalée pour décaler la suivante, vous pourrez réduire l'intervalle entre les deux cartes jusqu'à ce qu'il n'y en ait pour ainsi dire plus, les deux cartes étant poussées presque en même temps comme s'il s'agissait d'une seule. Dans la plupart des techniques combinées avec celle du double décalage, le fait que les deux cartes soient légèrement décalées l'une par rapport à l'autre n'est pas d'une grande importance, surtout si le décalage n'est que d'un ou deux millimètres. On peut rectifier l'alignement des cartes avec la main au moment où celle-ci le saisit, ou bien le cacher en gardant la main gauche en mouvement.

2. Le décalage n'est pas limité à deux cartes; un coup d'œil discret vous permettra de vérifier combien de cartes vous avez décalées.

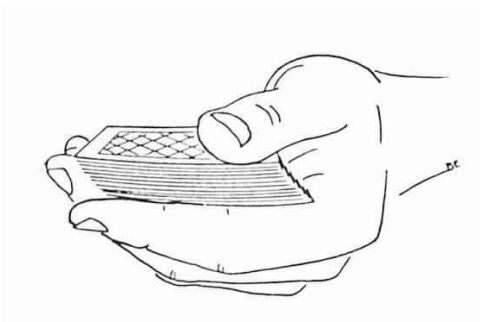
3. Cette technique est appliquée dans de multiples occasions: par exemple, comme mouvement préparatoire pour une donne double (qui consiste à distribuer deux cartes comme une seule), ou encore pour un retournement double.

4. En revanche la ou les cartes à nouveau vers la gauche avec le pouce gauche, le petit doigt gauche peut garder une brisure sous elle ou plusieurs cartes d'une seule main est l'une des plus élégantes et économiques qui soient.

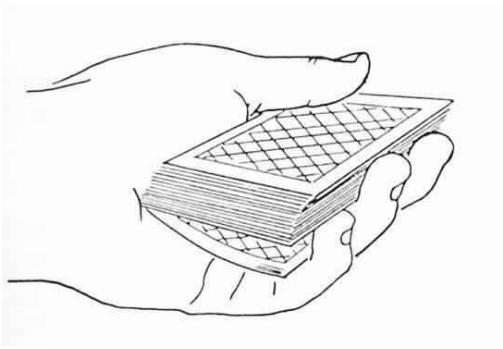
H. La boucle

La technique de la boucle est utilisée dans de nombreux tours de cartes. Elle sert, entre autres, à assurer une brisure au-dessus d'une ou de plusieurs cartes, et ce de la manière la plus économique possible; ou encore, à compter un petit paquet de cartes en dissimulant une ou plusieurs cartes pendant le comptage.

But: obtenir une brisure au-dessus de la carte inférieure du jeu et la garder avec le petit doigt gauche. Le jeu est tenu en main gauche, dans la position normale de la donne. La pulpe de l'index gauche entre en contact avec la face de la carte inférieure du jeu, près du coin-index. L'index appuie légèrement sur celui-ci, en diagonale, dans la direction du coin inférieur gauche du jeu. Le pouce, en exerçant une pression sur le dessus du jeu, assure à celui-ci l'immobilité dans la main. L'illustration représente une vue de face.

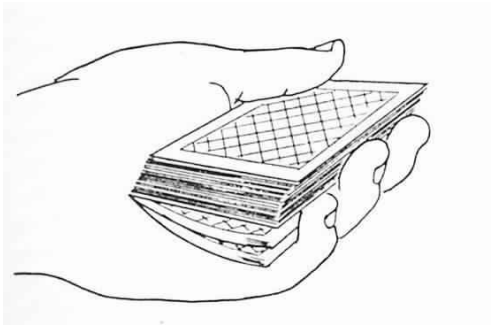


La main inférieure du jeu, sous l'effet de la pression de l'index, se bombe et se détache du coin inférieur droit du jeu. La séparation de la carte d'avec le jeu dépend de l'intensité de la pression exercée par l'index. L'illustration représente la même situation que la précédente, mais vue du côté du magicien.



Chapitre 13

Si l'index gauche intensifie sa pression sur les cartes, et qu'il se replie légèrement, cette pression s'exercera également sur la tranche des cartes qui se trouvent immédiatement au-dessus de la carte inférieure, ce qui a pour effet de les décaler elles aussi du jeu; le petit doigt peut ainsi maintenir également une brisure au-dessus d'elles. Avec un peut d'entraînement, on arrive ainsi à boucler deux ou trois cartes sans la moindre erreur.



Points importants

1. La boucle est une manipulation qui s'effectue d'une seule main; la main droite peut, à la rigueur, tenir le jeu par au-dessus dans la position de la coupe, ou bien, pour détourner l'attention de la main gauche, effectuer pendant ce temps une autre action, comme par exemple, retourner une carte face en haut sur la table, ou encore couper un petit paquet de cartes du dessus du jeu.

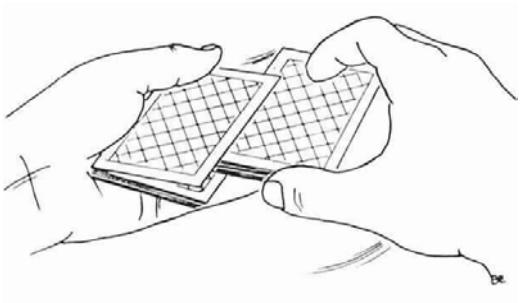
2. La technique de la boucle est imperceptible de face. L'erreur la plus souvent commise consiste à appuyer avec l'index vers la gauche, dans la direction du coin supérieur gauche des cartes, alors que cette pression doit être exercée en diagonale, *vers le coin inférieur gauche*. Si la pression s'exerce vers le coin supérieur gauche des cartes, la courbure de la carte inférieure est visible sur la petite tranche supérieure des cartes, et l'on voit également l'index se plier. Pour éviter cela, *l'index reste constamment en contact avec l'arrête inférieure de la petite tranche supérieure du jeu*, et exerce sa pression avec toute sa longueur et non seulement avec la dernière phalange. C'est le meilleur moyen d'exécuter une boucle (simple ou multiple) invisible.

Chapitre 13

I. La coupe glissée avec le jeu en main

Cette technique permet, tout en coupant la moitié supérieure du jeu pour la poser sur la table, de conserver la carte supérieure de celle-ci sur la portion inférieure. En complétant la coupe, la carte supérieure se retrouve donc sur le jeu - c'est-à-dire qu'elle n'a pas bougé.

Le jeu est tenu faces en bas en main gauche, dans la position normale de la donne. Le pouce gauche repose tout naturellement sur le coin supérieur gauche du jeu. La main droite vient prendre celui-ci par au-dessus dans la position de la coupe, et le pouce soulève environ la moitié supérieure du jeu de quelques millimètres sur sa petite tranche inférieure, en préparation pour la coupe. La main droite coupe les cartes ainsi séparées du reste du jeu pour les poser sur la table d'un mouvement assez vif; mais, à cause de la pression exercée par le pouce gauche sur la carte supérieure, celle-ci est plaquée sur la portion inférieure restée en main gauche. La main droite revient aussitôt, prend cette portion, et le la pose sur celle qui vient d'être coupée sur la table. Apparemment, le jeu a été coupé. Il l'a bien été, mais la carte supérieure est restée en place.



Points importants

1. L'erreur la plus courante concerne la position du pouce de la main gauche. Celui-ci ne doit pas reposer sur toute la largeur du jeu, mais uniquement sur le coin supérieur gauche des cartes, comme on peut le voir dans l'illustration.

2. Une pression légère de la dernière phalange du pouce suffit pour plaquer la carte supérieure sur la position inférieure au moment de la coupe.

3. Pour faciliter cette coupe glissée, la main gauche peut légèrement se tourner paume en bas pendant son exécution, mais attention: ce mouvement doit passer inaperçu!

"Qui pense peu se trompe beaucoup."
(Léonard de Vinci)

Chapitre 14 LES TECHNIQUES DU MÉLANGE A LA FRANÇAISE (II)

Vous trouverez dans se chapitre des techniques avancées utilisant le mélange à la française, ou mélange-pelage. La maîtrise de ces techniques est essentielle pour l'apprentissage de toutes les techniques ultérieures fondées sur ce type de mélange.

A. Transférer la carte inférieure sur le jeu

Pour transférer la carte inférieure du jeu sur celui-ci au cours d'un mélange à la française, vous pouvez utiliser la méthode que j'ai décrite dans le chapitre "Techniques du mélange à la française (I)", mais, le point faible de cette méthode réside dans le pelage une à une des dernières cartes du jeu, qui peut paraître suspect à l'observateur vigilant. En outre, on n'est jamais sûr s'il reste bien une carte et une seule en main droite. Il s'ensuit que l'on est obligé de vérifier en regardant le jeu, ce qui ralentit le rythme du mélange. Pour éviter ces inconvénients, voici une méthode mise au point par mon ami Christian Scherer.

Supposons, pour les besoins de cette description, que vous transfériez d'abord la carte supérieure sous le jeu, pour finalement la remettre à sa position initiale sur celui-ci. Commencez un mélange à la française, en pelant d'abord uniquement la carte supérieure du jeu en main gauche; puis, mélangez librement les cartes restantes sur la première.

Jute avant que la main droite ne prenne le jeu pour un deuxième mélange, le petit doigt gauche se met sur la face du jeu, et glisse la carte inférieure vers la gauche, de manière à ce qu'elle dépasse de la petite tranche inférieure du jeu d'un centimètre environ.



Chapitre 14

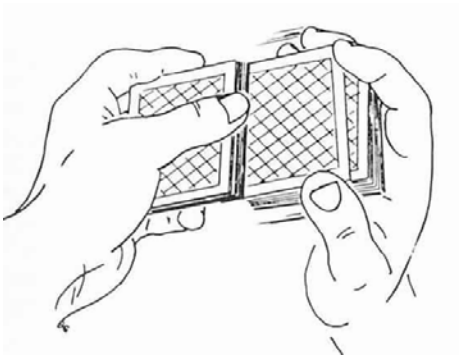
Le pouce droit se met sur la petite tranche inférieure de celle-ci. Le pouce tire cette carte un peu vers la droite et vers l'avant, simultanément; elle est ainsi mise à égalité avec les autres cartes, et le pouce peut garder une brisure entre elle et ces dernières. Commencez aussitôt un second mélange à la française; lorsqu'il ne vous restera plus que quelques cartes au-dessus de la brisure, vous le sentirez, et vous pourrez peler ces cartes en bloc sur celles en main gauche. A ce moment-là, vous n'aurez plus qu'une seule carte en main droite, que vous pourrez laisser tomber sur le jeu en main gauche sans avoir à interrompre la fluidité et le rythme régulier du mélange. En outre, vous serez sûr que c'est bien la dernière carte, et elle seule, qui se retrouvera sur le dessus du jeu.



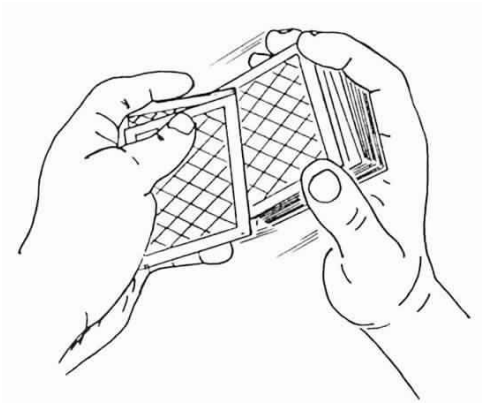
B. Le contrôle des portions supérieure et inférieure du jeu

Cette technique combine le principe de la saillie interne avec celui de la saillie externe; bien qu'elle ne soit pas d'exécution facile, elle est de loin la meilleur technique à ce jour qui permette de garder intact l'ordre des cartes à la fois de la portion inférieure et de la portion supérieure du jeu au cours de deux mélanges à la française.

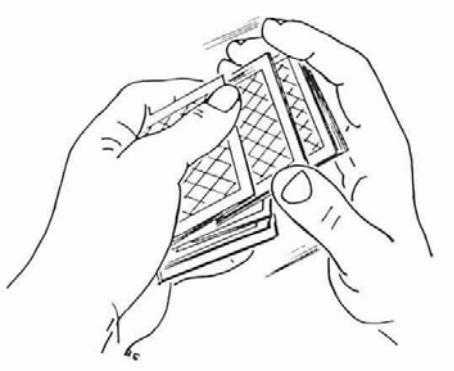
Pour vérifier le bon déroulement de votre mélange, placez les quatre As sur le jeu et les quatre rois sur la face de celui-ci. Au cours du premier mouvement du mélange, le pouce gauche pèle au moins les quatre cartes supérieures en bloc dans la main gauche.



La carte suivante est pelée séparément et mise en saillie interne sur le bloc en main gauche.



Continuez le mélange, jusqu'à ce qu'il ne vous reste plus en main droite qu'un petit paquet de cartes composé au moins des quatre cartes inférieures du jeu, c'est-à-dire des quatre rois.

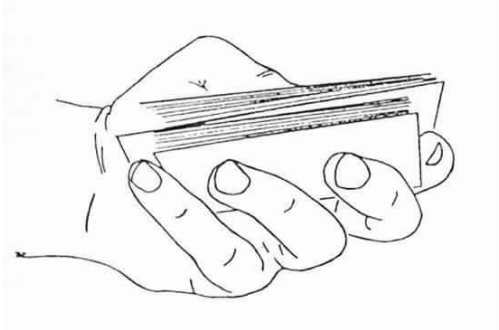


Chapitre 14

Jetez ce dernier bloc sur les cartes en main gauche, mais de telle sorte que ses cartes inférieures soient légèrement décalées vers l'avant. Pour ce faire, posez les cartes du dernier paquet dans la paume de la main gauche, devant les cartes qui s'y trouvent, mais ne les lâchez pas avec la main droite. Dès que la grande tranche gauche de ces cartes a touché la paume de la main gauche, la main droite tire les dernières cartes du paquet vers le haut de deux ou trois centimètres.



Maintenant, décalez les cartes ainsi soulevées vers l'avant d'un centimètre environ, et laissez-les retomber, ce qui termine le premier mélange. L'illustration ci-dessous montre la situation du jeu à ce moment-là, la main droite ayant été écartée pour plus de clarté. Remarquez particulièrement la position de l'index gauche, qui s'assure de la présence de la ou les cartes en saillie externe comme le petit doigt s'assure de celle qui est en saillie interne.

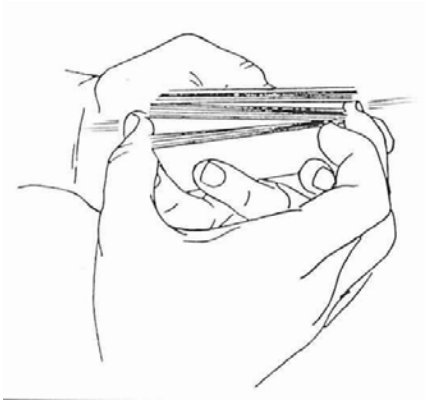


Chapitre 14

Afin d'introduire un petit temps de pause avant l'amorce du deuxième mélange, tapotez les grande tranches supérieures des cartes avec le plat de la main droite. Vous donnez ainsi l'impression d'égaliser les cartes, en même temps que vous interrompez brièvement le rythme du mélange.

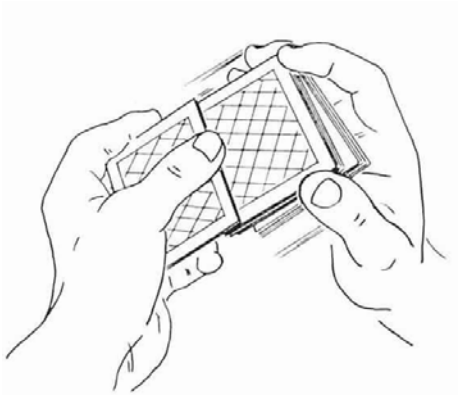


Cela fait, amorcez le deuxième mélange. Pour commencer, le majeur droit pousse les cartes en saillie externe à égalité avec le jeu, tout en assurant une brisure sous elles. Simultanément, mais sur la petite tranche inférieure des cartes, le pouce droit appuie sur la carte en saillie interne, et obtient également une brisure sous elle.



Chapitre 14

La main droite reprend le jeu et le soulève pour amorcer le deuxième mélange. En réalité, seuls les deux blocs inférieurs du jeu sont soulevés par la main droite, le bloc supérieur (celui qui est séparé des autres cartes par la brisure maintenue par le majeur) étant retenu en main gauche par l'action du pouce gauche. La portion médiane du jeu est mélangée librement sur le bloc resté en main gauche jusqu'à ce qu vous arriviez à la deuxième brisure (celle qui est gardée par le petit doigt gauche); à ce moment-là, l'ensemble des carte qui se trouvent sous la brisure est jetée en un bloc sur les cartes en main gauche. Ce deuxième mélange a permis de remettre les portions supérieures et inférieure du jeu à leur emplacements respectifs originels, sans que l'ordre des cartes qui les composent ait été altéré, seule la portion centrale du jeu ayant vraiment été mélangée.



Points importants

1. L'obtention de la brisure sous la carte externe - ou sous les cartes en saillie externe, puisqu'il peut y en avoir plusieurs - par le majeur droit est facilitée par l'assistance de l'index gauche. Celui-ci pousse légèrement contre la petite tranche supérieure des cartes en saillie, et augmente ainsi la séparation entre celles-ci et les cartes suivantes.

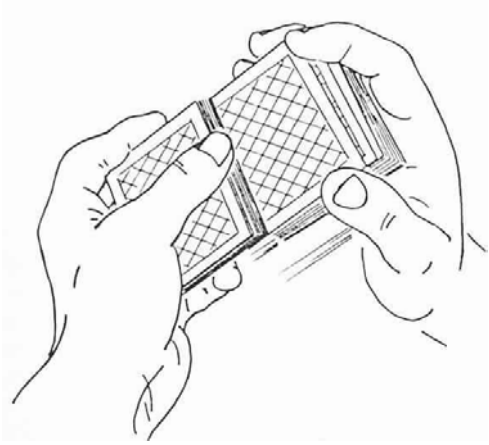
2.Il est plus aisé d'exécuter cette technique avec des blocs de cartes assez importants, comme par exemple un quart de jeu par bloc. Ce que vous pouvez toujours faire, même si vous n'avez qu'un petit nombre de cartes à contrôler.

C. Le mélange-enlevage

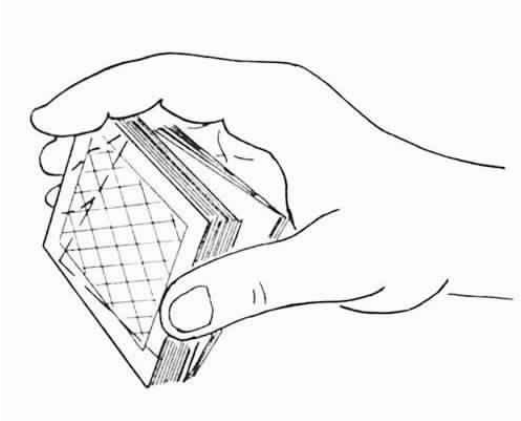
Cette variante du mélange à la française a de nombreuses applications. Nous en décrirons quelques-unes ici, nous laisserons de côté les plus complexes, que vous trouverez dans les livres spécialisés.

1. LE CONTROLE DE LA PORTION SUPERIEURE DU JEU AU MELANGE-ENLEVAGE

Supposons, pour les besoins de l'explication, que les quatre As se trouvent sur le jeu. Mettez celui-ci dans la position préparatoire au mélange à la française. Au cours du premier mouvement, le pouce gauche retient au moins les quatre cartes supérieures en bloc dans la main gauche, mais ce groupe peut bien sûr être composé d'un plus grand nombre de cartes. Pour la commodité de l'explication, nous appellerons ce groupe de cartes le bloc des As.

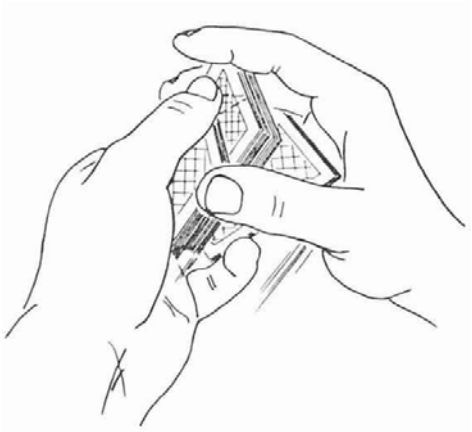


Pour le deuxième mouvement du mélange, la main droite amène tout naturellement le jeu en main droite devant le bloc des As, de manière à permettre au pouce gauche de peler les cartes suivantes. Lorsque la main droite se trouve dans cette position, la dernière phalange du pouce et la deuxième phalange de l'annulaire droits se mettent respectivement sur la petite tranche inférieure et sur la petite tranche supérieure du bloc des As. Dans l'illustration ci-dessous, qui représente cette position, le jeu est transparent pour que vous puissiez voir la position de l'annulaire droit sur la petite tranche du bloc des As. La main droite n'a pas été représentée pour plus de clarté.



Chapitre 14

Poursuivez aussitôt le mélange en pelant un nouveau bloc de cartes en main gauche pendant que, *simultanément*, le pouce et l'annulaire droits emportent, en le soulevant, le bloc des As. Les majeur, annulaire et auriculaire de la main droite restent serrés l'un contre l'autre, empêchant ainsi les spectateurs de voir l'enlevage du bloc des As derrière le jeu. Continuez le mélange normalement jusqu'à ce que vous arriviez à la brisure. A ce moment-là, jetez simplement le bloc des As sur le tout. Les quatre As se retrouvent ainsi sur le jeu, et leur ordre n'a pas été modifié.



Points importants

1. Comme pour la plupart des techniques qui utilisent le mélange à la française, le secret de celui-ci réside dans la régularité du rythme. Pour que l'enlevage soit indétectable, il faut qu'il soit effectué sans tâtonnements, et par conséquent sans cassure dans le rythme régulier du mélange.

2. Les seuls mauvais angles pour cette technique sont directement derrière vous et au-dessus de vous. Pour l'arrière, pas de problème: la vue est bouchée par votre propre corps. Pour bloquer la vue du dessus, il suffit de vous tourner un peu vers la droite, exposant ainsi la surface du jeu et non la tranche supérieure de celui-ci. Lorsque vous vous serez familiarisé avec les angles dangereux inhérents à cette technique, vous pourrez modifier la position de votre corps et / ou de vos mains pour y remédier.

2. L'UTILISATION D'UNE CARTE CLE EN CONJONCTION AVEC LE MELANGE-ENLEVAGE

Le mélange-enlevage convient très bien pour un contrôle avec une carte clé. Il semble impossible que vous puissiez contrôler quelque carte que ce soit, parce que vous mélangez constamment les cartes. Pour des méthodes qui permettent de prendre secrètement connaissance de la carte clé, reportez-vous au chapitre intitulé "La carte à l'œil".

1. Votre carte clé est en place sur le jeu. Le spectateur vient de choisir une carte dont il a pris connaissance, et vous l'invitez à la remettre dans le jeu. Pour ce faire, vous commencez un mélange à la française, au cours duquel vous effectuez l'enlevage du premier bloc pelé en main gauche, comme il vient d'être décrit. Poursuivez le mélange, tout en demandant au spectateur de dire "Stop!" quand bon lui semble. Au commandement de celui-ci, laissez tomber le bloc de cartes enlevé sur les cartes en main gauche.

2. Arrêtez le mélange et invitez le spectateur à remettre sa carte sur le paquet qui se trouve dans votre main gauche, c'est-à-dire sur les cartes que vous venez apparemment de mélanger. Pour ce faire, tendez la main gauche vers lui et attendez qu'il y pose sa carte; celle-ci vient donc se placer au-dessus de votre carte clé. Il ne vous reste plus qu'à mélanger les cartes qui vous restent en main droite sur la carte du spectateur jusqu'à épuisement du jeu. Vous pouvez également faire remettre la carte du spectateur dans le jeu au moment que vous choisirez vous-même, sans lui demander de vous arrêter.

Points importants

1. En reprenant le mélange une fois que le spectateur a posé sa carte sur le paquet dans votre main gauche, faites-le lentement et ostensiblement, afin que le spectateur puisse voir sans l'ombre d'un doute que sa carte est bel et bien perdue quelque part au milieu du jeu.

2. Le premier mélange terminé, enchaînez aussitôt avec un second, en veillant à ce qu'il ne sépare pas la carte clé de celle du spectateur.

Pour ce faire, mélangez librement les premières cartes, sur lesquelles vous jetez en bloc les cartes suivantes (parmis lesquelles se trouve la paire constituée par la carte du spectateur et la carte clé), et terminez en mélangeant librement la dernière portion du jeu. Vous trouverez des détails sur ce mélange dans le chapitre sur la carte clé, et plus particulièrement dans le paragraphe intitulé "Mélange avec carte clé".

D. Faux mélanges avec carte en saillie interne conservant intact l'ordre entier du jeu

Voici une technique d'une incroyable utilité pratique, puisqu'elle vous permet de garder intact l'ordre de toutes les cartes du jeu tout en donnant l'illusion que vous le mélangez. Toutes les données techniques qui entrent dans la méthode ayant déjà été expliquées et illustrées par ailleurs, cette description ne nécessitera pas d'illustration supplémentaire.

1. Mettez le jeu dans la position préparatoire du mélange à la française. Au cours du premier mouvement de celui-ci, le pouce gauche retient un peu moins de la moitié du jeu en main gauche.

2. Les quatre cartes suivantes sont pelées une à une sur les cartes en main gauche, et la cartes suivante - la cinquième, par conséquent - est pelées à son tour, mais elle est mise en saillie interne. Vous aurez donc pelé l'une après l'autre cinq cartes sur le bloc en main gauche.

3. Jetez les cartes restantes sur les cartes en main gauche.

4. Le pouce droit obtient une brisure *au-dessus* de la carte en saillie interne. Cette technique est identique à celle utilisée pour le "contrôle de la portion inférieure du jeu".

5. Commencez le deuxième mélange, pour le premier mouvement duquel le pouce gauche retient en main gauche toutes les cartes qui se trouvent au-dessus de la brisure, en bloc.

6. Pelez une à une les cinq cartes suivantes, et jetez les cartes qui vous restent en main droite sur le tout. Le jeu est maintenant revenu dans son ordre originel. En fait, le "mélange" se résume à ceci: après avoir inversé cinq cartes en provenance du milieu du jeu au cours du premier mélange, vous les avez remises dans leur ordre initial au cours du deuxième.

Points importants

1. Pour que l'illusion du mélange soit convaincante, il est essentiel de garder un rythme régulier. Vous devez donner l'illusion de mélanger les cartes en six mouvements normaux et réguliers, tant sur le plan visuel que sonore. Bien sûr, le son ne sera pas le même pour le pelage individuel des cinq cartes que pour le pelage d'un nombre indéterminé de cartes au cours d'un véritable mélange; mais, en ce qui concerne les mouvements de la main droite, rien ne peut les distinguer des mouvements effectués lors d'un véritable mélange.

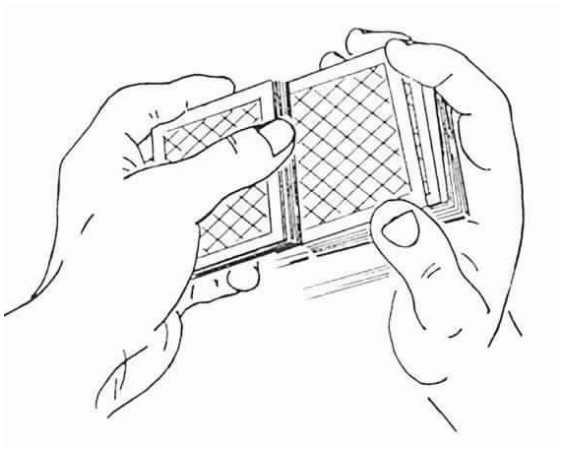
2. Rien ne vous empêche de peler moins de cinq cartes, ou d'avantages. Cependant, cinq semble être un nombre raisonnable, dans la mesure où il permet de donner au mélange une durée à peu près équivalente à celle d'un mélange normal.

3. Le deuxième mélange, pour lequel le pouce garde une brisure au-dessus de la carte en saillie, commence aussitôt que la main a jeté son dernier bloc de cartes sur celles en main gauche.

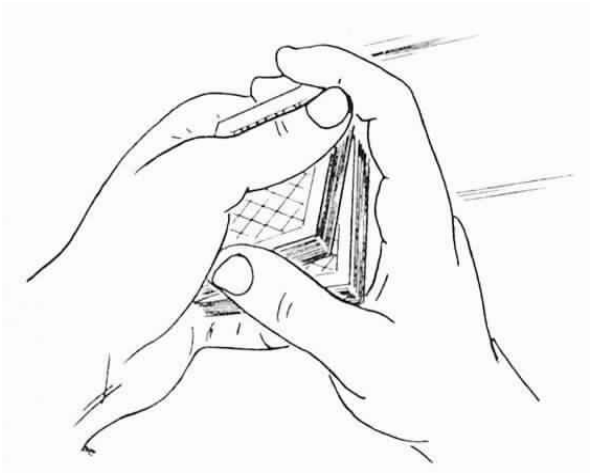
E. Faux mélange optique conservant intact l'ordre du jeu entier

Ne sous-estimez pas la valeur de ce faux mélange à cause de la simplicité du principe sur lequel il repose. Vous pouvez me croire sur parole su je vous dis que, bien exécuté, il trompera même les spécialistes. Vous aurez peut-être une meilleure opinion de la valeur et de l'efficacité de ce faux mélange si je vous dis que Fred Kaps, sans doute le prestidigitateur le plus célèbre de la deuxième moitié du XXe siècle, s'en servait constamment.

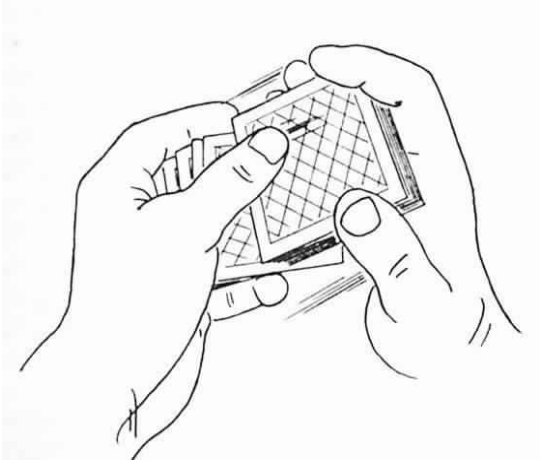
Mettez le jeu dans la position préparatoire au mélange à la française. Le pouce gauche pèle environ la moitié du jeu en main gauche au cours du premier mouvement.



Les quatre ou cinq mouvements suivants consistent simplement, pour la main droite, à aller et venir avec ses cartes sur celles en main gauche. Cependant, il convient d'ajouter à cet artifice qui peut sembler de prime abord assez grossier, quelques subtilités qui le rendront incroyablement trompeur. Premièrement, chaque fois que les cartes en main droite sont mises devant celles en main gauche, le pouce gauche glisse sur le dos de la carte supérieure du paquet en main droite, comme s'il pelait des cartes du dessus de celui-ci sur les cartes en main gauche.



Deuxièmement, la grande tranche inférieure du bloc en main droite glisse sur le dos du bloc en main gauche, ce qui a pour effet de produire exactement le bruit que font les cartes lors d'un véritable mélange, au point qu'il est impossible de distinguer ce bruit de celui que l'on entend lors d'un véritable mélange. Troisièmement, la friction de la tranche inférieure du paquet en main droite sur le dos de celui en main gauche a pour deuxième effet d'entraîner les quelques cartes supérieures de celui-ci vers le haut de quelques centimètres, avant qu'elles ne retombent d'elles-mêmes sous l'effet de leur propre poids,ce qui donne l'illusion irrésistible de cartes pelées par le pouce du dessus du paquet en main droite sur celui en main gauche.



Finalement, lorsque vous jetez le bloc en main droite sur celui en main gauche, le jeu aura simplement été coupé. S'il ne doit pas être coupé pour les besoins du tour que vous êtes en train ou sur le point de présenter, au lien de jeter le bloc en main droite devant celui en main gauche, jetez-le derrière celui-ci; ou bien (et cette solution est préférable la précédente), utilisez la technique de la saillie et exécutez un deuxième mélange optique identique au précédent, à la fin duquel vous pouvez effectivement jeter le bloc en main droite sur celui en main gauche: le jeu sera lors revenu dans son ordre originel, et aucune carte n'aura changé de place.

Points importants

1. Le secret de ce faux mélange est entièrement dans le rythme. L'essentiel, c'est que la main droite fasse exactement les mêmes mouvements que pour un véritable mélange. En vous entraînant, comparez toujours les gestes que vous effectuez pour un véritable mélange avec ceux que vous faites pour le faut. Alternez faux et vrais mélange en essayant de les faire se ressembler le plus possible.

2. Il peut arriver que le pouce de la main gauche pèle accidentellement une carte du bloc en main droite sur celui en main gauche. Pour éviter cela, faites des mouvements plus doux, et serrez davantage les cartes avec la main droite.

Chapitre 14

F. TOURS UTILISANT LE MELANGE A LA FRANÇAISE (II)

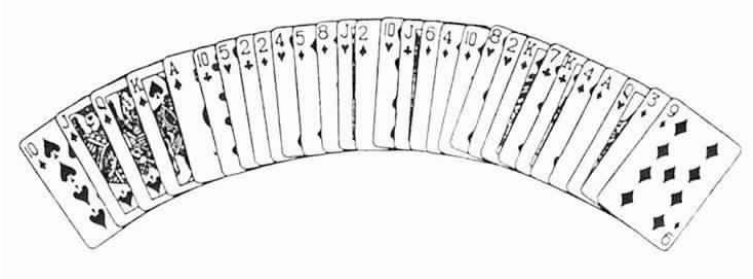
1. EXPERT AU POKER

La démonstration de poker que voici, bien que se référant aux véritables règles de ce jeu, peut être comprise et appréciée même par les spectateurs qui les ignorent. D'une grande facilité d'exécution, elle permet néanmoins de donner l'impression que vous possédez une habileté extraordinaire avec un jeu de cartes.

Effet:

Le magicien distribue cinq mains de poker à cinq joueurs. Il attire l'attention des spectateurs sur la troisième carte de la troisième main distribuée (par exemple, la dame de pique), en expliquant qu'il va essayer de contrôler cette carte pour qu'elle se retrouve exactement dans la même position lors de la distribution suivante. Les cartes sont rassemblées, le jeu est mélangé, et un deuxième tour est distribué: comme il l'avait annoncé, la dame de pique (en l'occurrence) se retrouve exactement dans la même position qu'avant. Mais il y a mieux: les autres cartes qui forment la main dans laquelle se trouve la dame composent avec celle-ci une quinte floche!

Préparation:



Chapitre 14

Les cinq cartes qui composent la quinte floche à pique (10, V, D, R et A) doivent être sur le jeu. Cette préparation secrète n'est pas difficile à effectuer pendant la réalisation d'un effet antérieur, d'autant plus que ces cinq cartes peuvent se trouver dans n'importe quel ordre.

Déroulement de l'effet:

1. Mélangez le jeu à la française, mélange au cours duquel vous rajoutez dix cartes quelconques sur la quinte floche. Le mieux, c'est d'exécuter deux mélanges, ce qui limite à cinq le nombre de cartes qui doivent être pelées / comptées séparément lors de chaque mélange. Le boniment tourne autour des compétences qu'un tricheur doit posséder pour assurer son gagne pain, en donnant par-ci par-là des coups de pouce à la chance.

2. *"Prenons le cas du poker qui, je pense, est un jeu que tout le monde connaît plus ou moins. Supposons qu'il y ait cinq joueurs autour de la table, ce qui rend le jeu bien plus intéressant."* Tout en disant cela, distribuez cinq mains de cinq cartes chacune, à raison d'une carte par main et par tour de donne, exactement comme on fait pour une partie de poker.



A l'insu des spectateurs, la carte centrale de chacune des mains est un pique de la quinte floche.

3. *"Je vais vous montrer comment un tricheur s'y prend pour corriger le hasard. Pour cela, il est essentiel qu'il sache à tout moment où se trouvent les cartes dont il a besoin. Alors qu'il est assez facile , au cours du jeu, de prendre discrètement connaissance des cartes qui se trouvent sur ou sous les mains de ses adversaires, il est plus difficile de le faire avec celles qui se trouvent au milieu de celles-ci. Tenez, prenons la main de ce joueur, et dans celle-ci la carte du milieu."* Tout en disant cela, ramassez la main du troisième joueur, retournez-la faces en haut, et éventaillez les cartes sur la table sans en modifier l'ordre. La carte centrale de la main, à laquelle vous venez de faire allusion, sera l'un des piques de la quinte floche. Supposons, pour la clarté de l'explication qu'il s'agisse de la dame.



Pour assurer à l'effet un impact maximum, il faut que vous fassiez en sorte que les spectateurs se rappellent également plus ou moins bien les autres cartes de cette main. Par conséquent, commentez-les en disant, par exemple: *"Comme vous pouvez le voir, ce n'est pas avec cette main que l'on ferait fortune!"* Si le hasard a voulu que la main soit bonne, faites évidemment une remarque appropriée. Retournez à nouveau la main face en bas (en laissant la dame de pique en place), et rassemblez les cinq mains en les posant l'une sur l'autre de manière à ce que la main qui contient la dame se retrouve en troisième position dans le paquet reconstitué. Ce ramassage doit se faire naturellement, des deux mains, pendant que vous parlez aux spectateurs. Une fois rassemblés, les cinq paquets sont posés sur le jeu. Quelle que soit la manière dont vous procéderez pour effectuer ce ramassage, il faut qu'il donne une impression de nonchalance; il ne faut surtout pas que vos gestes paraissent "étudiés".

4. Effectuez maintenant un mélange à la française avec carte en saillie qui n'altère pas l'ordre des vingt-trois cartes supérieures du jeu et qui laisse celles-ci en place sur le dessus. En distribuant un deuxième tour, les cinq piques de la quinte floche se retrouveront automatiquement dans la main du troisième joueur, et la dame sera de nouveau en troisième position dans celle-ci. *"Je vais maintenant essayer, non seulement de ne pas perdre la trace de la dame de pique, mais en plus de faire en sorte qu'elle se retrouve exactement dans la même position que précédemment, c'est-à-dire au milieu de la main du troisième joueur."* Dites cela pendant que vous effectuez un (faux) mélange suivi d'une fausse coupe. Puis, distribuez à nouveau cinq mains de cinq cartes chacune, à raison d'une carte par main à chaque tour de donne. Alors que toutes les cartes sont distribuées plutôt rapidement, chaque fois que vous donnez une carte au troisième joueur, faites-le lentement et ostensiblement, en pelant la carte sur la table avec le pouce gauche; ainsi nul doute dans l'esprit des spectateurs que les cartes sont bel et bien prises du dessus du jeu; en plus, cela introduit un peu de variété dans la donne.

5. Après avoir distribué les cartes, posez le reste du jeu à l'écart. Retournez face en haut la carte centrale de la main du troisième joueur: c'est toujours la dame de pique! ;arquez une petite pause, pour permettre aux spectateurs d'apprécier ce premier effet; puis, remarquez nonchalamment, tout en retournant faces en haut les quatre autres cartes de cette main: *"Comme je n'aime pas faire les choses à moitié, j'ai pensé que la dame serait bien mieux entourée en compagnie des quatre cartes qui, avec elle, constituent une quinte floche!"*

2. ***LES AS A LA MANCHE***

Effet:

Le magicien fait apparaître les deux As noirs qui, dit-il, étaient en attente, invisibles, sur les manches de sa veste. Ces deux As noirs se transforment visiblement en deux As rouges. Pour terminer, les As noirs sont secoué hors des manches de la veste! Cette routine combine des idées d'Ed Marlo, d'Earl Nelson, de Richard Vollmer et de votre serviteur.

Préparation:

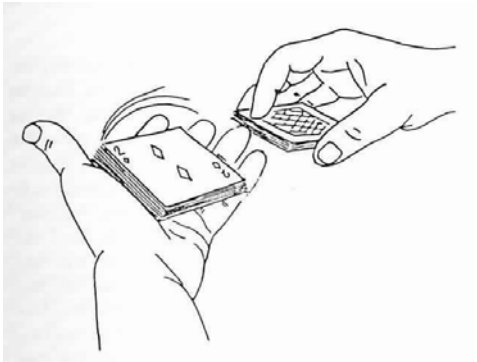
Chapitre 14

La réalisation de cette routine repose en partie sur le montage de six cartes. Le jeu est préparé comme suit, à partir du dessus: As de pique, X, X, X, ... un As rouge, le deuxième As rouge face en haut, une carte quelconque face en haut, l'As de trèfle, une carte quelconque. Voici comment arriver dans cette position avec le minimum de manipulation: placez les deux As rouge et les deux As noirs sur la face du jeu, avec l'As de pique sur la face, puis les deux As rouges dans n'importe quel ordre. Insérez une carte quelconque entre l'As de trèfle et l'As de pique, une autre carte quelconque entre l'As de cœur et l'As de carreau. Tenez le jeu faces en haut, étalez les cinq premières cartes de la face, et tenez-les avec la main droite. Avec la main gauche, retournez le reste du jeu faces en bas sur ces cinq cartes et plaquez les deux dernières cartes de l'étalement en main droite (un As rouge et une carte quelconque) sur la face du jeu. Les trois autres cartes (l'As de trèfle, une carte quelconque, l'As de pique) sont basculées faces en bas sur le jeu. D'une double coupe, transférez les deux cartes supérieures du jeu sous celui-ci. Vous êtes ainsi dans la situation de départ décrite plus haut.

Déroulement de la routine:

1. Étalez le jeu en un long ruban faces en haut sur la table, de manière à montrer un jeu de cinquante-deux cartes bien mélangé. Ce faisant veillez à laisser les dernières cartes groupées, afin que les spectateurs ne puissent pas voir les cartes faces en bas. Puis, rassemblez les cartes et retournez le jeu faces en bas pour le tenir en main gauche, dans la position de la donne. *"En général, lorsqu'un magicien fait un tours de cartes, les spectateurs pensent qu'il cache des cartes dans ces manches. Cependant, je puis vous assurer que ce n'est pas le cas en se qui me concerne... Je ne cache pas les cartes dont j'ai besoin dans mes manches, mais sur celles-ci! Si vous ne les voyez pas, c'est tout simplement parce qu'elles sont faces en bas."* Tout en disant cela, mélangez nonchalamment, le jeu en gardant les portions inférieure et supérieure intactes et en place. Puis, égalisez le jeu et remettez-le faces en bas en main gauche, dans la position de la donne. En disant les derniers mots de votre introduction, transférez la carte supérieure du jeu au milieu de celui-ci à l'aide d'une coupe glissée. Le paquet en main droite est posé sur la carte glissée, mais le petit doigt de la main gauche garde une brisure au-dessus de celle-ci.

2. *"Je vais vous montrer..."* Joignant le geste à la parole, coupez l'ensemble des cartes au-dessus de la brisure avec la main droite, et montrer la carte qui se trouve sur la face de ce paquet (comme par exemple le quatre de cœur). Pendant que l'attention des spectateurs est sur la carte que vous leur montrez, le petit doigt gauche obtient une brisure sous la carte supérieure du paquet en main gauche (l'As de pique). *" Si je prend une carte, comme par exemple le quatre de cœur... mais il pourrait bien sûr s'agir de n'importe quelle autre carte..."* En disant cela, regardez d'abord le quatre de cœur, puis les spectateurs. Au moment où votre regard se repose sur le public, servez-vous du paquet en main droite pour retourner le paquet en main gauche faces en haut.



Pendant ce geste, le paquet faces en bas en main droite recouvre celui en main gauche pendant une fraction de seconde, au cours de laquelle la carte qui se trouve au-dessus de la brisure sur le paquet en main est ajoutée sur la face du paquet en main droite. Dès que cela est fait, servez-vous de la grande tranche gauche du paquet en main droite pour retourner les cartes en main gauche faces en haut, rendant ainsi visible la carte qui se trouve sur la face du paquet.

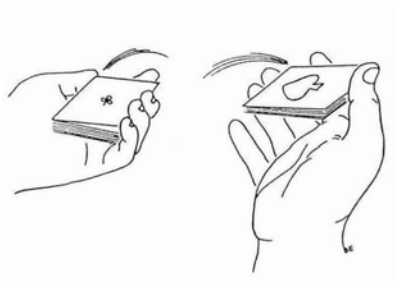
3. *"Si je frotte ce quatre sur ma manche..."* Ce disant retournez le paquet en main droite faces vers vous - en veillant évidement à ce que personne ne puisse voir la carte inférieure - et nommez la carte que vous avez montrer il y a quelques instants, et qui est maintenant en deuxième position sous ce paquet. Ce petit mensonge rend la transformation de la carte nommée d'autant plus étonnante, puisqu'il sert à faire croire aux spectateurs qu'à ce moment-là le quatre de cœur ce trouve encore sur la face du paquet en main droite, alors qu'il n'y est déjà plus. Maintenant, frottez doucement la face du paquet sur la manche de votre veste, puis, retournez lentement le paquet faces en haut pour montrer l'As. Pendant que vous le montrez en présentant la face du paquet aux spectateurs, le petit doigt gauche obtient une brisure sous la carte qui se trouve sur la face du paquet en main gauche.

4. Regardez les spectateurs en disant: *"En voilà déjà un..."* Pointez l'index de la main droite en l'air.



Chapitre 14

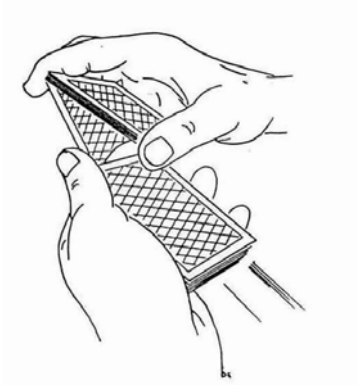
Le dépôt du paquet en main droite sur les cartes en main gauche passe ainsi pour un geste purement accessoire, justifié par celui de la main droite. *"Je vais d'ailleurs vous montrer le second tout de suite..."* - ce disant, dépliez deux doigts de la main droite pour représenter le deuxième As. Puis, la main droite retombe pour reprendre son paquet. Votre regard, qui croise le geste de la main droite se dirigeant vers la main gauche, se reporte sur la manche droite de votre veste. *"...il est là, sur ma manche droite."* Regardez maintenant les spectateurs, comme pour vérifier s'ils ont bien compris ce que vous venez de leur dire, pendant que la main droite prend le paquet supérieur par la grande tranche droite pour le basculer faces en haut sur le paquet inférieur (le petit doigt garde toujours la brisure). Dès que cela est fait, la main droite prend le paquet supérieur au-dessus, dans la position de la coupe. Ce paquet n'est pas enlevé, mais tenu en place, immobile, au-dessus du paquet inférieur pendant que la main gauche se retourne paume en bas en emportant avec elle, vers la main droite, toutes les cartes qui se trouvent sous la brisure. Au cours de se mouvement vers la manche, le pouce gauche effeuille trois cartes de la face du paquet sur la tranche qui se trouve de votre côté: l'effeuillage est donc invisible du côté du public. La main gauche frotte maintenant la face de son paquet doucement sur la manche droite de votre veste, comme si vous vouliez y faire adhérer l'As qui s'y trouve. Maintenant pendant que la main gauche se retourne à nouveau paume en haut, le petit doigt gauche reprend la brisure gardée par le pouce. L'As de trèfle est apparu sur la face du deuxième paquet. Vous montrez ainsi les deux As noirs sur les deux face des deux paquets.



5. Adressez-vous à une spectatrice. *"Mais vous préférez peut-être les As rouges? Qu'à cela ne tienne! Il suffit de frotter les deux As noirs doucement l'un sur l'autre pour qu'ils se transforment aussitôt en As rouges!"* En disant cela, retournez la main droite paume en bas, ce qui a pour effet d'amener le paquet qu'elle tien faces en bas, et frottez celui-ci sur la face du paquet en main gauche. Lorsque vous séparez les deux paquets une première fois, il ne s'est rien passé: les deux As noirs sont toujours en place sur leurs paquet respectifs. Recommencez, mais cette fois-ci, la main droite prend les trois cartes au dessus de la brisure du petit doigt gauche pour les ajouter sur la face de son paquet. Séparez les paquets pour faire constater que, cette fois-ci, les deux As noirs se sont métamorphosés en As rouges. Chacun des paquet est tenu dans une main, dans la position de la donne. Le pouce de chaque main pèle son As sur la table, face en haut. Les spectateurs peuvent voir que les cartes sous les As sont des cartes quelconques.

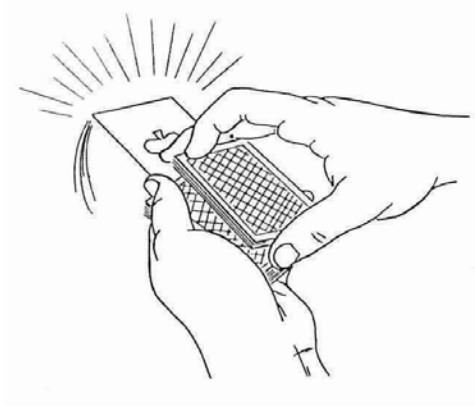
6. *"Vous vous demandez peut-être où sont passés les deux As noirs?..."* Le pouce de chaque main retourne son paquet faces en bas. Mettez le paquet en main droite sous celui en main gauche, et égalisez le jeu ainsi reconstitué pour le prendre en main gauche dans la position de la donne. *"Ils sont bien sûr dans ma manche! Pas sur elle cette fois-ci, mais bien dedans. Regardez , voilà le premier!"* Tout en disant ça, l'index gauche boucle les deux cartes inférieures du jeu, et le petit doigt garde une brisure au-dessus d'elles. La main droite vient prendre le jeu par au-dessus dans la position de la donne, le pouce droit reprenant la brisure du petit doigt gauche. L'index de la main droite coupe environ la moitié supérieure du jeu en main gauche avec une coupe-pivot, et la main droite place ce paquet sous les cartes en main droite (c'est le premier mouvement d'une double coupe). Dès que la main gauche se trouve avec son paquet sous celui de la main droite, elle y ajoute les deux cartes sous la brisure, et se retourne paume en bas. Secouez la main gauche, comme si vous vouliez faire sortir quelque chose de votre manche. Marquez un petit temps d'arrêt, puis retournez à nouveau la main gauche paume en haut, montrant l'As de trèfle. Pelez-le face en haut sur la table, en compagnie des deux As rouges.

7. *"Il faut faire attention de ne pas secouer la manche trop fort, sinon l'As est carrément éjecté!"* La main droite tient toujours son paquet par au-dessus, dans la position de la coupe. Avec le majeur et l'annulaire droite, faites glisser la carte inférieure vers la droite, ce qui l'oblige à se séparer du pouce sur la petite tranche inférieure du paquet, où elle forme avec celle-ci une ouverture en V. La main gauche se met aussitôt dans celle-ci, et bascule la carte séparée des autres face en haut à l'aide du majeur et de l'annulaire droits.



Chapitre 14

L'As est tenu entre les majeurs des deux mains. Cette apparition éclair du quatrième As est à la fois surprenante et visuellement spectaculaire.



"Personne ne devient jamais maître dans un domaine où il n'a pas connu l'impuissance."

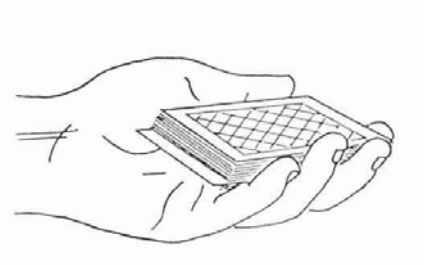
(Walter Benjamin)

Chapitre 15 TECHNIQUES DE FORÇAGE (II)

A. Le forçage classique

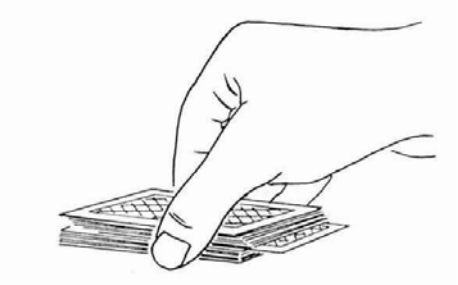
Toute proportion gardée, le forçage classique n'est employé de nos jours que par un petit nombre de magiciens, qui d'ailleurs ne l'exécutent pas toujours correctement ni de manière convaincante. Bien que ce forçage ne présente pour ainsi dire aucune difficulté du point de vue technique, il fait pourtant peur à beaucoup. Sa véritable difficulté réside dans la coordination des mouvements, et dans le fait que le spectateur y joue un rôle important. Cependant, les facteurs d'incertitude peuvent être considérablement réduits par une connaissance approfondie de la technique et une meilleure compréhension des processus psychologiques sur lesquels elle repose. C'est ce à quoi nous nous emploierons dans cette étude: comprendre tous les éléments qui entrent dans la mise en oeuvre de ce forçage pour lui assurer une réussite quasi infaillible. Ces éléments concernent trois aspects: 1. La technique, le maniement des cartes, c'est-à-dire le déroulement *physique* du forçage; 2. La "manipulation" *psychologique* du spectateur; 3. Le jeu "intérieur" du magicien. Bien que ces aspects aient dû être séparés pour les besoins de l'analyse, ils n'en demeurent pas moins les rouages d'un seul et même mécanisme qui ne saurait fonctionner que s'ils agissent de conserve.

La carte à forcer est sur le jeu. Effectuez un mélange à la française, en pelant au cours du premier mouvement environ le quart supérieur du jeu en main gauche. La carte suivante est mise en saillie interne, et les cartes restantes sont pelées sur la carte en saillie en trois ou quatre mouvements supplémentaires. Pendant que vous effectuez ce mélange, adressez-vous au public et ne regardez évidemment pas vos mains. A sa conclusion, le jeu est plus ou moins bien égalisé faces en bas en main gauche, dans la position de la donne.

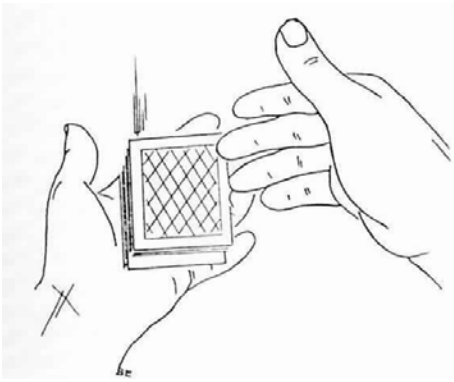


Chapitre 15

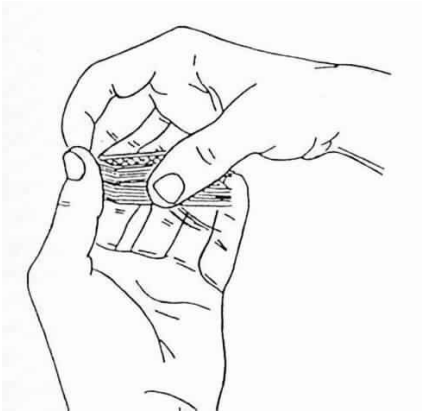
La main droite prend le jeu par au-dessus, par les grandes tranches, et le pose sur la table, à l'écart. La carte en saillie, qui dépasse de la petite tranche dirigée vers vous, marque l'endroit où se trouve la carte à forcer.



Demandez maintenant à deux spectateurs de venir vous rejoindre à la table pour vous servir d'assistants. Lorsqu'ils vous ont rejoint, dites-leur quelque chose après les avoir salués, ramassez le jeu avec la main droite, en le prenant à nouveau par ses grandes tranches, et laissez-le *tomber* en main gauche, dans la position de la donne.

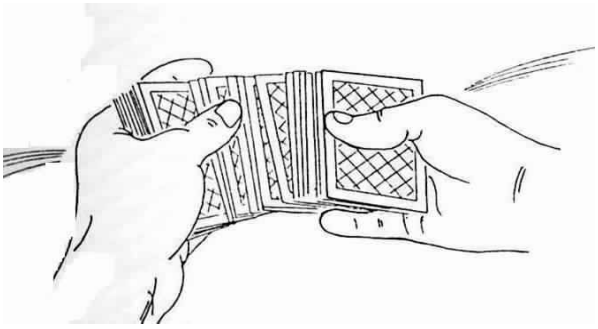


Tout en expliquant que l'un de vos assistants sera invité à prendre une carte, vous semblez remarquer, tout à fait par hasard, que le jeu n'a pas été égalisé. Sous le prétexte de l'égaliser, le petit doigt gauche obtient une brisure sous la carte en saillie.

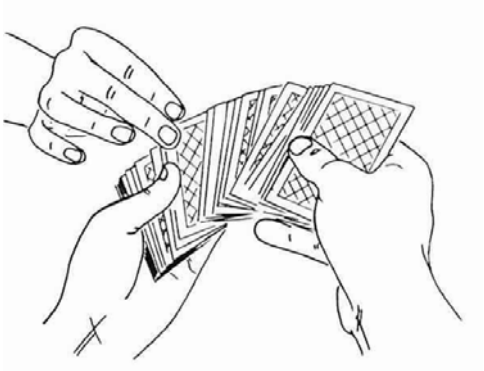


Chapitre 15

Tournez-vous vers l'un de vos assistants, et invitez-le à prendre une carte pendant que vous étalez le jeu faces en bas entre vos mains. N'étalez que les dix cartes supérieures, refermez l'étalement à moitié, et étalez à nouveau les cartes en poussant les sept ou huit cartes suivantes avec le pouce gauche à la suite des dix premières. Le fait d'ouvrir et de fermer ainsi l'étalement casse le rythme et rend d'autant plus difficile le choix d'une carte par le spectateur, ce qui joue évidemment en votre faveur.

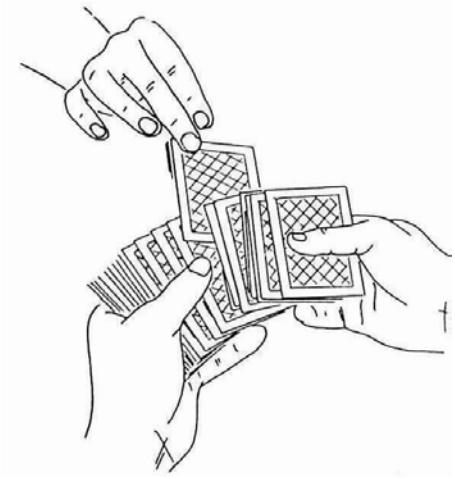


Étalez les cartes jusqu'à la brisure. A ce moment-là, le spectateur est déjà prêt depuis quelque temps à prendre une carte. Vous allez au-devant de son attente en découvrant le dos de la carte à forcer en peu plus que les autres, et en l'amenant sous l'extrémité de son majeur. Il faut évidement que ce mouvement s'effectue tout en finesse, et qu'il ne soit en aucun cas manifeste. La carte à forcer est amenée sous le doigt du spectateur *en même temps* que celui-ci tend sa main pour retirer une carte hors de l'étalement. Votre mouvement et celui du spectateur doivent être parfaitement synchronisés pour que ne naisse pas le moindre doute dans l'esprit du spectateur quant à son libre choix.



Chapitre 15

Dès que le doigt du spectateur s'est posé sur le dos de la carte à forcer, détournez la tête en disant: *"Vous en avez pris une?"*, comme s'il n'avait pas encore pris de carte. En même temps, continuez à étaler les cartes suivantes. Le spectateur retire la carte de l'étalement, du milieu d'un groupe d'autres cartes dans laquelle elle était apparemment "enterrée". Il a ainsi vraiment l'impression de prendre une carte sur laquelle vous ne pouviez exercer aucun contrôle. Parce que la carte à forcer se trouve dans un groupe de cartes, il lui faudra quelques secondes pour l'en dégager, car bien que vous ayez relâché la pression des doigts, la carte est toujours un peu coincée entre les autres. Ce petit détail contribue à renforcer dans l'esprit du spectateur et du public que le choix de la carte est totalement libre. Dès que vous sentez que le spectateur a pris la carte entre le majeur (ou l'index) d'un côté et le pouce de l'autre, ramenez discrètement l'étalement vers vous.



Points importants

1. Le déroulement du forçage est construit de telle sorte que sa préparation (la mise en place de la carte à forcer) a lieu le plus loin possible de l'exécution du forçage proprement dit. Il s'ensuit qu'il est presque impossible au spectateur de faire un lien entre la cause (la mise en place de la carte à forcer) et l'effet (le forçage).

2. Lorsque vous étalez les cartes, veillez à ce que la brisure ne soit pas apparente, car un décalage ne serait-ce que d'un petit millimètre à cet endroit vous trahira - de même si le spectateur s'en aperçoit qu'après coup, *après* avoir pris la carte à forcer; il en déduira que, dès le départ, vous vouliez parvenir à cet endroit du jeu. Vous auriez tort de sous-estimer les facultés d'observation ou la perspicacité de certains spectateurs, qui ne demandent pas mieux que de vous être agréables, mais qui n'en tirent pas moins les bonnes conclusions quand vous leur en offrez l'occasion!

Chapitre 15

La "manipulation" psychologique du spectateur

J'entends par là les moyens mis en oeuvre pour influencer le cours des pensées du spectateur, afin de favoriser mon dessein secret - dans ce cas, le forçage d'une carte. Nous distinguerons trois phases dans ce processus: avant, pendant et après le forçage.

Après que les deux spectateurs ont pris place à ma table, je leur dis deux mots d'introduction sur le tour à venir. Les spectateurs se trouvent en terrain inconnu, et je jouis de cet avantage secret que j'ai sur eux, avantage qui ne se traduit évidement jamais par une attitude arrogante de ma part.

Prenez le jeu en mains, et gardez une brisure sous la carte en saillie, comme il a été expliqué plus haut, en regardant tantôt un spectateur, tantôt l'autre, en disant: *"J'aimerais... que l'un de vous... prenne une carte dans le jeu."* (Les points de suspension représentent de courtes pauses dans le discours.) Il faut que les spectateurs sentent qu'il s'agit de quelque chose d'important. A ce moment-là, d'ailleurs, ils pressentent déjà que vous allez leur demander de faire quelque chose d'important. Mais, comme ils ne savent pas exactement en quoi leur tâche va consister, ils ont naturellement tendance à être sur la défensive. Voici, exagéré pour les besoin de ma démonstration, ce que se dit un spectateur dans se genre de situation: *"Il fallait que ça tombe sur moi, évidemment.. J'espère qu'il demandera à l'autre de le faire... Il ne manquerait que je me trompe devant tout le monde... qu'est-ce qu'ils vont penser de moi... etc."* par conséquent, après avoir promené votre regard de l'un à l'autre pendant quelques secondes pour leur laisser le temps de se faire ces réflexions, adressez-vous en fin de compte au spectateur à votre droite en disant: *"Prenez une carte!"* Le spectateur de gauche se sentira soulagé de ne pas avoir été choisi, et respirera. Mais cette fausse joie n'a pour autre but que d'amplifier la frayeur que vous allez lui faire incontinent. En effet, après avoir étalé une dizaine ou une quinzaine de cartes de main gauche en main droite, vous changez brusquement votre fusil d'épaule: *"Non, attendez. Vous pourrez vous rendre utile un peu plus tard... pourriez-vous prendre une carte?"* En disant cela, vous vous tournez vers le spectateur à votre gauche, qui se croyait hors de danger, et qui se trouve soudain confronté à une situation angoissante pour plusieurs raisons. Tout d'abord, votre brusque volte-face l'a complètement pris au dépourvu. Ensuite, il faut qu'il se décide rapidement. Il ne veut pas être la risée des autres. En outre, il faut qu'il réagisse vite, étant donné que vous avez déjà commencé à étaler les cartes, et qu'il ne reste guère que la seconde moitié du jeu à sa disposition pour se décider. Par conséquent, quelle est sa réaction? Eh bien, il se précipite sur la première occasion qui lui est offerte pour retirer une carte de l'étalement. C'est évidemment ce que vous aviez prévu, en découvrant davantage le dos d'une carte, mais pas celui de la carte à forcer, qui ne vient que sept ou huit cartes après elle. Dès que le spectateur a tendu la main vers les cartes, vous continuez à les étaler, pour qu'il ne puisse pas prendre celle que vous lui aviez si obligeamment offerte. De toute manière, il n'est pas si aisé que cela de retirer rapidement une carte de l'étalement. Elles "coincent" toujours un peu.

Il s'ensuit que le spectateur se retrouve tout à coup dans une espèce d'état panique: s'il ne se décide pas à prendre une carte dans les secondes qui suivent, il ne pourra plus en prendre aucune parce que vous serez parvenu au bout du jeu, ce qui provoquera les moqueries des spectateurs qui se diront qu'il n'est pas capable de faire une chose aussi simple que de prendre une carte. Vous comprenez maintenant pourquoi la carte à forcer a été placée approximativement vers le quart inférieur du jeu: c'est l'endroit où les facteurs d'angoisse s'accumulent et se concentrent pour créer une espèce d'état d'urgence. Vous avez ainsi artificiellement créé une situation du spectateur en votre faveur. Cela ne signifie pas qu'il réagira à coup sûr comme vous l'avez escompté. Il y a toujours une marge d'incertitude chaque fois que vous laissez une décision entre les mains d'une tierce personne. Cependant, en influençant ses critères de décision conscients et inconscients, vous augmentez la probabilité qu'elle agisse comme vous voulez qu'elle le fasse - en l'occurrence, qu'elle prenne la carte prévue.

Chapitre 15

Points importants

1. Comme Robert-Houdin l'avait déjà fait remarquer, l'expression *"Choisissez une carte..."* est à éviter; il vaut mieux dire: *"Prenez une carte..."*, le verbe "choisir" impliquant une liberté qu'il est préférable de ne pas suggérer (Robert-Houdin: *Les Secrets de la Prestidigitation et de la Magie*, Calmann-Levy, Paris, 1868.)

2. Dès que vous sentez que le spectateur a pris la carte à forcer, il est normal que vous vous en réjouissiez, surtout au début, lorsque vos forçages ne seront peut-être pas tous couronnés de succès. Mais il est important, dans ce cas, de savoir faire preuve de retenue et surtout de ne pas montrer que quelque chose vous a réussi. Ou, comme dirait Tamariz, ne vous mettez pas à caqueter comme une poule qui vient de pondre un oeuf. Car, en fin de compte, que s'est-il passé d'autre, sinon que le spectateur a pris une carte dans un jeu, ce qui n'est vraiment rien d'exceptionnel en soi - ou bien? Certains magiciens ont tendance à remettre immédiatement le jeu au spectateur en lui disant d'un ton jubilatoire. *"Parfait. Tenez, voilà le jeu: remettez-y vous-même votre carte et mélangez-le tout votre saoul!"* Une telle attitude donne à réfléchir même aux moins perspicaces des spectateurs. Ce qu'il faut faire, au contraire, c'est de mélanger le jeu soi-même sans en faire toute une histoire: puis, demandez au spectateur s'il veut *"à tout hasard"*, le mélanger lui aussi, comme si cette idée venait de vous passer par la tête. S'il refuse, donnez-lui quand même le jeu en disant: *"Si, si, prenez et mélangez-le; je ne voudrais pas que vous disiez ensuite que j'ai essayé de tricher d'une manière ou d'une autre."*

B. Le jeu intérieur du magicien

C'est là sans doute que réside la plus grande difficulté. Le "jeu intérieur" est étroitement lié à la personnalité de chaque individu. Cependant, je pense que l'on peut dégager des constantes que chacun peut ramener à soi.

Si vous m'avez lu jusqu'ici, vous vous trouvez à peu près dans la situation de ce mille-pattes à qui l'on demande comment il fait pour marquer, et qui de ce fait même s'emmêle les pinceaux et se casse le figure. Si votre esprit est occupé par tous ces détails d'ordre physique, psychologique et psychosomatique, vous finissez par perdre de vue le but que vous vous êtes fixé. Cela tient au faut que l'analyse est un mécanisme intellectuel, mais que la mise en oeuvre du processus est régie par d'autres facultés.

Gallwey, sur lequel je me fonde pour faire cette distinction (*The Inner Game of Tennis*, Timothy Gallwey, 1974; traduction française d'Alain Cassaigne: *Tennis et Concentration*, Robert Laffont, 1977), appelle ces deux dimensions de l'individu le "Moi 1" et le "Moi 2"; d'autres les appellent plus simplement l'intuition et l'intellect. Mais, quels que soient les noms qu'on leur donne, il s'agit apparemment de deux composantes de la personnalité de chaque individu, qui s'occupent chacune de tâches distinctes. Si nous ne parvenons pas à les faire agir en harmonie l'une avec l'autre, alors surgissent des problèmes.

Il est sûr que si vous voulez garder à l'esprit tous les détails de la réalisation du forçage *pendant* celui-ci, vous aboutirez à coup sûr à une situation de blocage pour la bonne et simple raison que les pensées n'arriveront pas à suivre vos actes parce que leur élaboration prendra plus de temps que ceux-ci. Pour éviter cette situation, représentez-vous l'ensemble du processus et son issue positive. Dans une première phase, il est certes nécessaire de comprendre tous les aspects de ce processus et de les étudier isolément en prenant son temps. Mais, dans une seconde phase, qui vient tout naturellement à la suite de la première, vous intériorisez tous ces éléments disparates, pour les fonder en un processus unique que vous pourrez mettre en oeuvre sans savoir à y réfléchir (c'est là qu'intervient le rôle absolument essentiel de l'entraînement.)

La réussite du forçage est compromise par des facteurs négatifs tels que la peur de l'échec, le manque de confiance en soi, et toutes sortes d'inhibitions. Pour y remédier, imaginez que le forçage réussit; soyez confiant que le sectateur prendra la bonne carte - *croyez-y*. Pendant que vous vous entraînerez, essayez de visualiser la situation de manière aussi vive que possible. Et à supposer qu'il ne prenne pas la carte à forcer, ce n'est pas un tragédie. Dans ce cas, vous savez très bien que vous pourrez vous tirer d'affaire en faisant appel aux échappatoires et solutions de secours que vous aviez prévues, sans que personne ne remarque quoi que ce soit d'anormal. Ces représentation mentales toutes simples vous donneront assurance et confiance en vous-même, en même temps que la sérénité nécessaire à la réussite du forçage.

Il est essentiel que vous surmontiez la peur de l'échec, et pour cela, les échappatoires et portes de secours que nous verrons un peu plus loin devraient étouffer ce sentiment dans l'œuf.

C. Comment s'entraîner au forçage

Votre partenaire semble tout à fait indiquée pour vous servir de cobaye. Cependant, il ne se passera pas longtemps avant qu'elle (ou lui) ne soit inutilisable, étant donné que ses réactions cessent d'être naturelles dès le moment où elle est prévue de ce que vous attendez d'elle et essaie de vous être agréable.

La meilleure façon de s'entraîner au forçage classique, c'est de profiter de chaque occasion où un spectateur doit choisir une carte pour la lui forcer, même lorsqu'un forçage n'est pas nécessaire. Essayez simplement de lui faire prendre la carte sous la brisure, même si vous ne la connaissez pas. Si le forçage échoue, cela n'entraîne aucune conséquence fâcheuse, et vous pouvez enchaîner comme si de rien n'était. Mais s'il réussit, cela augmente votre confiance en vous-même. En procédant ainsi, tôt ou tard, vous aboutirez à une optimisation de votre jeu intérieur, car au cours de votre entraînement, vous pourrez toujours vous référer à ces réussites antérieures.

Voici un conseil pratique: posez un livre sur le bord d'une table, avez la tranche des pages de votre côté. Commencez à étaler les cartes, et approchez-vous du livre en vous imaginant qu'il s'agit d'un spectateur. Glissez la carte à forcer entre les pages du livre. Entraînez-vous à faire cela assez souvent. Si le forçage ne réussit pas, revendez le livre!

D. Échappatoires

J'entends par échappatoires toutes les techniques, méthodes et stratégies destinées à rattraper un forçage qui a échoué. Trois possibilités principales s'offrent à vous. Ou bien, premièrement, vous refaites une tentative *directe* (en essayant de forcer la carte une deuxième fois); ou bien, (c'est la deuxième solution) vous refaites une tentative *indirecte* (en utilisant par exemple la carte choisie par le spectateur pour forcer la bonne); enfin, troisième possibilité: vous faites avec la carte choisie par le spectateur un autre tour que celui que vous aviez prévu de réaliser avec la carte à forcer, pour revenir plus tard à celui-ci. Nous allons maintenant étudier ces trois possibilités en détail.

E. Les méthodes directes

Plus vous connaîtrez de techniques, plus vous aurez de savoir-faire, et plus il vous sera facile de vous tirer d'affaire. L'expérience et la confiance en soi ne seront pas inutiles non plus, si vous voulez que votre comportement reste spontané et naturel et que votre embarras ne transpire pas. Par conséquent, même si elles ne s'avèrent pas nécessaire, utilisez quand même l'une ou l'autre fois les méthodes ci-dessous. Vous vous familiariserez ainsi avec elles et vous ne serez pas pris au dépourvu le jour ou vous serez *obligé* de faire appel à elles.

1. LE MENSONGE

Dès que le spectateur regarde la carte qu'il a prise, vous lui dites sur un ton de reproche: *"Je suis désolé, mais j'ai vu votre carte... Si vous me la montrez, cela devient vraiment trop facile pour moi!"* Sur ce, vous prenez la carte des mains d'un spectateur quelque peu ahuri sans doute, pour la remettre dans le jeu, et vous procédez à un deuxième forçage.

Dans ce cas, il est important de bien juger la situation. L'échec du forçage vous est-il imputable (mauvais technique, mauvaise coordination), ou alors le spectateur appartient-il à cette catégorie d'individus qui font tout pour vous mettre des bâtons dans les roues? Dans le premier cas, un deuxième essai s'impose. Dans le second, il est préférable de s'adresser à un autre spectateur pour la deuxième tentative (justification: *"Je vais peut-être m'adresser à quelqu'un assis un peu plus loin, comme cela il me sera moins facile de voir la carte"* - pure ineptie, évidemment, mais qui semble logique). Sinon, utilisez un forçage sûr, comme le forçage à l'effeuillage, également décrit dans ce chapitre. Il est bien sûr important que la méthode que vous utilisez donne apparemment les mêmes garanties de choix libre que le forçage classique, et ne soit pas trop écartée de celui-ci sur le plan du déroulement, sinon l'un ou l'autre spectateur pourrait se demander pourquoi vous faites tout à coup choisir une carte d'une manière aussi bizarre.

2. SUBSTITUTION DIRECTE DE LA CARTE A FORCER A LA CARTE QUELCONQUE

Entrent dans cette catégorie toutes les méthodes qui permettent d'échanger secrètement la carte quelconque prise par le spectateur contre la carte à forcer. La meilleure méthode est sans doute le filage au-dessus, décrit dans ce cours. Pour cela, transférez la carte à forcer sur le jeu dès que le spectateur a pris la carte quelconque. Il est important de dire au spectateur qu'il ne doit surtout pas prendre connaissance de la carte choisie (sinon, recourez à la méthode du mensonge); faites-le dès que dès que vous remarquez qu'il a pris la mauvaise carte. Si vous le dites tout de suite, le spectateur aura l'impression que votre injonction fait partie du déroulement normal du tour. Puis, reprenez la carte des mains du spectateur et adressez-vous à un spectateur à votre droite. Demandez-lui de tendre la main, en même temps que vous faites une geste avec votre main droite tout en le regardant: *"Tenez-la exactement à 26, 75 cm au-dessus de la table."* Cette introduction fait généralement rire, ce qui produit un relâchement de l'attention; votre main gauche en profite pour croiser la droite, et lever la main du spectateur à la hauteur requise, et vous en profitez pour filer la carte quelconque contre la carte à forcer, que vous posez dans la main du spectateur.

3. SUBSTITUTION DIFFEREE

Une méthode plus facile, mais moins naturelle, consiste à transférer la carte à forcer sur le jeu, puis à prendre la carte choisie par le spectateur, et à la poser sur le jeu pendant un court instant (par exemple, pour permettre à votre main droite, ainsi libérée, de pousser l'étui qui se trouve sur la table), pour finalement effectuer un retournement double des deux cartes supérieures et montrer la carte à forcer comme s'il s'agissait de celle prise par le spectateur. Cette méthode n'est applicable que si vous pouvez vous aussi voir la carte sans nuire au tour. Sinon, en dernière extrémité, vous pouvez toujours tourner la tête de côté au moment d'effectuer le retournement double.

F. Les méthodes indirectes

Dans cette méthode assez subtile, la carte quelconque est utilisée pour forcer la bonne. Une fois que vous aurez compris le principe, vous pourrez lui trouver d'innombrables applications, dont quelques-une vous seront suggérées par l'étude de ce cours.

1. LE FORÇAGE EN CROIX

Dès que vous avez vu que le spectateur n'a pas pris la bonne carte, dites-lui: *"... et retournez-la face en haut, s'il vous plaît."* Transférez la carte à forcer sur le jeu. Demandez au spectateur d'enfoncer sa carte dans le jeu, face en haut, et coupez le jeu à cet endroit. Posez la portion supérieure sur la table, et sur elle la carte du spectateur, face en haut. Pour terminer, posez les cartes qui vous restent en main sur la carte du spectateur, reconstituant ainsi le jeu. Laissez passer un peu de temps, pour finalement demander au spectateur de regarder la carte à côté de laquelle il a enfoncé la sienne. Vous aurez reconnu une variante du forçage en croix, décrit dans le chapitre "Techniques de forçage (I)" plus haut dans ce cours.

2. L'ENCHAINEMENT AVEC UN AUTRE TOUR

Afin de ne pas prolonger indûment votre séance (cela n'a de l'importance que si vous êtes dans le cadre d'un engagement professionnel), je vous recommande d'enchaîner avec un petit tour rapide, dont la réalisation ne demande pas plus d'une minute, et a cours duquel la carte à forcer reste sous votre contrôle.

Cette liste est loin d'être exhaustive, mais les grandes lignes qui s'en dégagent devraient vous servir de point de départ pour vos propres recherches et vous permettre d'établir votre liste de méthodes préférées.

Dernières remarques

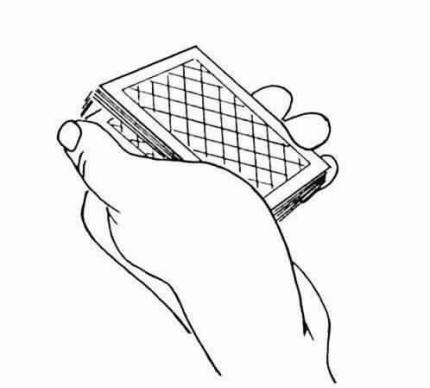
Le fait d'avoir à sa disposition un certain nombre de sorties de secours au cas où le forçage échouerait exerce une influence bénéfique sur le jeu intérieur de l'opérateur, car il que, quoi qu'il arrive, il pourra, d'une manière ou d'une autre se tirer d'affaire. D'ailleurs, par ce fait même, la confiance en soi est augmentée au point que le forçage ne rate pour ainsi dire jamais.

Chapitre 15

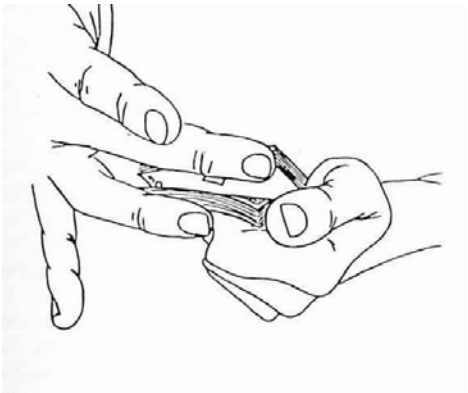
3. LE FORÇAGE A L'EFFEUILLAGE

Dans cette méthode, le magicien mélange le jeu, puis le tient en main gauche dans la position de la donne. Le pouce gauche effeuille alors le coin supérieur gauche des cartes de haut en bas jusqu'à ce qu'un spectateur dise "Stop!". L'effeuillage est aussitôt arrêté, et le jeu ouvert à cet endroit, sans aucun mouvement suspect. Et pourtant, la carte dont le spectateur prend alors connaissance est forcée. La méthode que je vais décrire se distingue assez nettement, par des détails d'ordre technique est psychologique, des méthodes courantes, au point que les cartomanes avertis s'y sont laissés prendre.

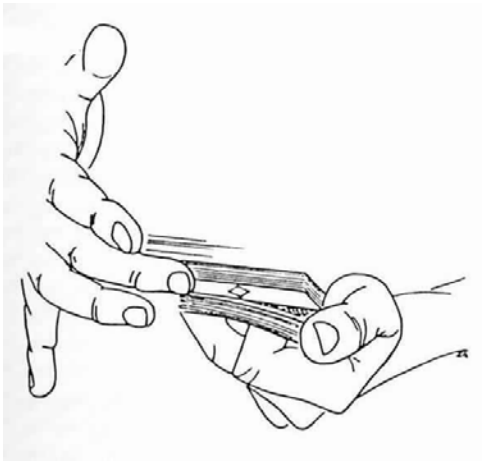
La carte à forcer est sur le jeu. Pendant que vous vous adressez à un spectateur, préparez le jeu pour le forçage comme nous l'avons vu pour le forçage classique (phase 1 à 4). Le petit doigt gauche garde une brisure au-dessus de la carte à forcer. Celle-ci se trouve dans le tiers supérieur du jeu. Repliez l'index gauche sous le jeu, pour former une contre-pression à l'action du pouce. osez l'effeuillage des cartes de sorte que le spectateur vous dise "Stop!" après que vous avez dépasser la brisure. Cependant, plus près vous serez de celle-ci à ce moment-là, et mieux cela sera, parce que la différence d'épaisseur des paquets sera moins perceptible lorsque vous couperez le jeu.



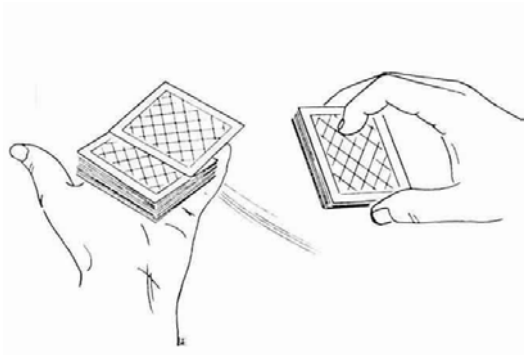
Dès que le spectateur crie "Stop!", arrêtez l'effeuillage et appuyez avec le pouce sur le coin des carte qui n'ont pas encore été effeuillées, de manière à agrandir l'ouverture du jeu à l'endroit où le spectateur vous à arrêté. Maintenez cette séparation aussi grande ouverte que possible, pendant que vous dites: *"Ici?..."* A vrai dire, il s'agit plus d'une affirmation que d'une question. Regardez le jeu, et essayez également d'attirer sur lui l'attention des spectateurs. La main droite vient alors par-dessus le jeu, pour apparemment couper celui-ci à l'endroit de la séparation. Pour ce faire, l'extrémité du majeur de la main droite vient se poser sur le coin supérieur gauche de la carte inférieure de la portion supérieure du jeu. Le tiers environ de la dernière phalange du majeur est introduit dans l'ouverture.



L'extrémité du majeur droit glisse maintenant vers la droite le long de l'arrête inférieure de la petite tranche supérieure de la portion supérieure du jeu, jusqu'à ce qu'elle se retrouve au coin supérieur droit des cartes. La séparation entre les deux tranches supérieures des deux portions est ainsi encore agrandie. L'illustration représente une vue de face.



Dès que le majeur droit est parvenu au coin supérieur droit des carte, détournez la tête en dites: *"Veuillez prendre la carte sur laquelle vous m'avez arrêté... Je ne voudrais surtout pas la voir."* En même temps, le pouce droit se met sur la petite tranche inférieure du jeu, et le majeur se retire de la séparation sur la petite tranche opposée. La main droite saisit l'ensemble des cartes au-dessus de la brisure dans la position de la coupe, et ce paquet est tenu entre le pouce et le majeur, respectivement sur les petite tranches inférieures et supérieure. La main droite ne soulève pas ce paquet, mais reste statique. La main gauche s'abaisse légèrement et se déplace un peu vers le haut en emportant avec elle toutes les cartes sous la brisure. En même temps, le pouce gauche relâche sa pression. La main gauche se dirige vers le spectateur, pendant que le pouce gauche décale la carte supérieure vers la droite, pour la faire dépasser de la grande tranche droite du paquet. La main droite reste immobile jusqu'à ce que la main gauche revienne avec son paquet (moins la carte forcée prise par le spectateur), où elle égalise le jeu reconstitué.



Points importants

1. Forcez la carte à un spectateur assez loin de vous, ce qui vous permet de justifier une procédure de choix inhabituelle pour un profane. *"Vous pouvez rester où vous êtes"*, dites-vous. S'il était plus près, vous lui demanderiez simplement de prendre une carte en étalant le jeu entre vos mains.

2. C'est la subtilité du mouvement du majeur qui rend ce forçage si convaincant: la plupart des gens s'attendent à ce que vous coupiez le jeu sur-le-champ, et concentrent par conséquent toute leur attention sur celui-ci. C'est bien là que réside la faiblesse des autres versions de ce forçage: l'attention des spectateurs est vissée sur le jeu et vos mains au moment crucial. C'est la raison pour laquelle le moment de la coupe est différé ici par le glissement du majeur d'un coin à l'autre du jeu, sous le prétexte plausible d'agrandire la séparation entre les deux paquets.

3. Étudiez l'illustration précédente et regardez comme la carte forcée repose partiellement sur les extrémités des doigts de la main gauche; observez également la position du pouce, largement écarté de la main, donnant ainsi l'apparence d'une main ouverte et innocente.

4. La remarque: *"Veuillez prendre la carte sur laquelle vous m'avez arrêté... Je ne voudrais surtout pas la voir"*, ainsi que le détournement de la tête qui l'accompagne, produisent un petit détournement de l'attention, ou du moins une fragmentation de celle-ci et, par conséquent, une diminution de sa concentration.

Chapitre 15

G. TOURS UTILISANT LE FORÇAGE (II)

1. LE POULS RÉVÉLATEUR

Ce petit tour sans prétention et sans difficulté est pourtant attrayant, et les spectateurs s'en souviennent souvent longtemps après avoir oublié des effets plus élaborés. Le spectateur y participe activement - plus que cela: il devient lui-même magicien! Cependant, à la fin, il ne sait toujours pas comment il a réussi à faire le tour!

Effet:

1. Remettez le jeu à la spectatrice pour qu'elle le mélange. Cela fait, reprenez-le et prenez secrètement connaissance de la carte supérieure du jeu (reportez-vous au chapitre "La carte à l'œil"). Voici une méthode simple, qui fera l'affaire ici: après avoir repris le jeu des mains de la spectatrice, étalez-le en un long ruban faces en haut sur la table, pour faire constater que les cartes sont bien mélangées. Profitez-en pour prendre connaissance et vous souvenir de la carte supérieure du jeu.

Forcez cette carte à la spectatrice, de préférence et si c'est possible à l'aide du forçage classique. Demandez-lui de bien se rappeler sa carte, et de ne la montrer à personne d'autre. Finalement, invitez-la à la poser à l'écart, face ne bas, comme par exemple sous l'étui du jeu. Supposons que cette carte soit le trois de cœur.

2. *"Il est possible de contrôler les réactions d'un individu face à une situation donnée en prenant son pouls et en interprétant les variations de celui-ci. C'est d'ailleurs sur un principe analogue qu'est fondé le fonctionnement du détecteur de mensonges. Puis-je prendre votre pouls, madame?"* Prenez le poignet de la spectatrice et cherchez son pouls.



Vous pourriez par exemple lui dire ceci: *"Si je m'en réfère à votre pouls, vous ne devriez-pas être là: je ne sens absolument rien."* Évitez les remarques et les insinuations douteuses, et tenez-vous-en à des commentaires de bon goût. Dès que vous avez trouvé son pouls, vous commencez à nommer les quatre familles des cartes: *"Pique... Cœur... Trèfle... Carreau. Oui, c'est net: votre pouls a tressauté de manière significative lorsque j'ai prononcé le mot "cœur", ce qui signifie que votre carte est un cœur."* N'attendez pas la confirmation de la spectatrice, mais enchaînez aussitôt: *"Passons aux valeurs: As... deux... trois... quatre..."* Nommez toutes les valeurs, jusqu'au roi, puis arrêtez-vous et marquez une légère pause; puis, recommencez au début. Cette fois-ci, lorsque vous avez dit *"...trois"*, arrêtez-vous et dites: *"C'était moins net qu'avec les familles; vous cherchez visiblement à vous maîtriser; mais je pense néanmoins avoir senti quelque chose lorsque vous avez entendu "trois", et je pense donc que votre carte en était un. Par conséquent, votre carte doit être le trois de cœur. Pourriez-vous la montrer à tout le monde maintenant?"* La spectatrice reprend la carte qu'elle avait mise sous l'étui et la retourne face en haut pour la montrer à la ronde, confirmant vos déductions.

3. Vous pouvez, si vous le voulez, conclure ici, le dénouement ne laissant rien à désirer tel quel. Cependant, si vous sentez que le public est réceptif et captivé, vous pouvez enchaîner ainsi: *"Cela devrait marcher tout aussi bien si nous inversions les rôles."* Prenez une carte dans le jeu que la spectatrice à mélangé, regardez-la et posez-la face en bas sous l'étui. Supposons que cette carte soit le roi de trèfle. Invitez maintenant la spectatrice à prendre votre pouls: *"Vous savez, cette phase du tour n'est pas vraiment nécessaire; c'est pourtant celle que je préfère."* Pendant que la spectatrice cherche votre pouls et tient votre poignet ,mettez votre pouce contre votre majeur. La spectatrice, qui s'attend à une variation dans le rythme du pouls, dira que quand elle a dit "trèfle" elle a senti quelque. *"Bien. Il se pourrait donc que ma carte soi un trèfle."* Lorsque la spectatrice récite les valeurs, vous appuyez à nouveau le pouce contre le majeur en entendant "roi". La spectatrice en déduit que votre carte est le roi de trèfle. Montrez la carte à tout les spectateurs. Souvent, la spectatrice ne saura pas elle-même comment elle a réussi à découvrir l'identité de la carte, mais elle répétera à qui veut l'entendre qu'elle a nettement senti votre pouls "tressauter" à deux reprises!

2. ***PRÉDICTION A LA UNE!***

Ce tour, une spectaculaire prédiction à réserver pour des occasions exceptionnelles, vous demandera certes un petit travail de préparation, mais le résultat en vaut la peine. Il est fondé sur un effet de Ted Annemann, le génial mentaliste américain.

Effet:

Le spectateur choisit une carte, dont le magicien essaie vraiment de découvrir l'identité. A bout de ressources, il s'avise que toutes les informations importantes sont dans les journaux. Effectivement, le nom de la carte se trouve sur une page librement choisie par un second spectateur!

Préparation:

Chapitre 15

Prenez un journal, et choisissez une page sur laquelle il n'y a pas trop d'images ne de photographies. Faites une photocopie d'une carte géante (par exemple le six de trèfle) au milieu de la page 9, par exemple, de ce journal. Si vous disposez d'une photocopieuse couleur, vous pouvez également vous servir d'une carte rouge, voire une carte à figure. Pour assurer à l'effet un maximum d'impact, il est recommandé d'utiliser l'édition du jour d'un grand quotidien, comme par exemple "Le Monde" ou "Le Figaro". Posez-le à proximité de l'endroit où vous travaillez. Si vous êtes invité chez quelqu'un dont vous savez qu'il est abonné à tel ou tel quotidien, échangez discrètement votre exemplaire préparé contre le sien.

Déroulement de l'effet:

1. La carte supérieure du jeu est celle dont vous avez fait une photocopie sur la page 9 du journal - en l'occurrence, le six de trèfle. Sous le six de trèfle se trouve n'importe quel "neuf". Tournez-vous vers un premier spectateur et forcez-lui le six de trèfle par la méthode de l'effeuillage: *"Voici votre carte personnelle de chance; regardez-la bien, puis posez-la à l'écart, face ne bas."* Le spectateur s'exécute.

2. Après que le spectateur a pris la carte forcée, gardez une brisure entre les deux paquets. Le "neuf" qui se trouvait originellement en deuxième position sur le jeu est maintenant directement sous la brisure. forcez-le à un deuxième spectateur avec la méthode de l'effeuillage: *"Cette deuxième carte nous servira à déterminer un nombre de un à dix. S'il s'agit d'un figure, n'en tenez pas compte, remettez-la dans le jeu, et choisissez-en une autre."* Ce discours a pour effet de renforcer dans l'esprit du spectateur la conviction qu'il aurait pu s'agir de n'importe quelle carte.

3. Revenez au premier spectateur et invitez-le à prendre sa carte ne main et à se concentrer sur elle. Après quelques instants de réflexion, vous annoncez le nom de n'importe quelle carte, sauf la bonne. Faites une deuxième tentative, qui se révèle tout aussi infructueuse. Finalement, dites: *"De toute façon, ce n'est pas très important; si ça l'était, ça serait déjà dans le journal. Au fait, est-ce que vous avez déjà lu celui d'aujourd'hui? Est-ce que vous avez remarquez quelque chose de particulier? Non? Pourriez-vous nous montrer votre carte maintenant?"* Le spectateur retourne le six de trèfle face en haut afin que tout le monde puisse le voir. Sur ce, demandez à votre hôte de vous donner le journal du jour. ou bien, prenez celui qui se trouve "par hasard" à proximité, et tendez-le au deuxième spectateur, celui à qui vous avez forcer le "neuf". *"Vous avez choisi une carte il y a quelques instants. La valeur de celle-ci va nous servir pour déterminer une page du journal. Reportez-vous à la page 9: peut être y trouverez-vous un renseignement concernant votre carte."* Peut-être le spectateur ne remarquera-t-il rien de particulier tout d'abord, surtout si vous avez réalisé une copie en noir et blanc. Puis, brusquement, tout le monde verra la représentation géante du six de trèfle. Stupeur garantie.

Dernières réflexions

1, Au lieu de forcer les deux cartes avec la méthode de l'effeuillage, vous pouvez forcer la deuxième avec le forçage classique. Dans ce cas, placez les quatre "neuf" du jeu sous le six de trèfle, ce qui multiplie vos chances par quatre pour forcer l'un d'eux au deuxième spectateur.

2. Vous pouvez également présenter ce tour dans un restaurant. Allez-y un peut plus tôt que les autres invités, et demandez au garçon de vous apporter le journal. Échangez le discrètement contre votre exemplaire préparé, et rendez-le au garçon. Si quelqu'un lit le journal ente temps, il ne remarquera pas votre préparation, et même... Plus subtil encore: l'après-midi du jour où vous avez rendez-vous le soir même avec vos amis, vous arrivez "par hasard" au restaurant pour vous rafraîchir, ce qui vous permet, le soir venu, d'arriver après tous les autres...

"Il y a du bonheur dans toute espèce de talent."

Chapitre 16 L'EMPALMAGE

Par "empalmage", on entend la tenue secrète d'un objet dans la main, qu'il s'agisse d'une carte à jouer ou de tout autre objet assez petit pour y être dissimulé. On réservera le terme "endossage", plus approprié que celui d'empalmage, à la dissimulation d'objets au dos de la main, et non dans la paume. Nous étudierons dans ce chapitre toutes les techniques d'empalmage de carte(s) à jouer qui permettent de présenter la plupart des touts les utilisant.

A. Considérations théoriques

L'empalmage est une des techniques les plus difficiles de la magie des cartes. La plupart des débutants évitent de présenter des tours qui nécessitent un empalmage parce que celui-ci implique que l'on garde un objet dissimulé dans la main pendant un certain temps et ils craignent, à juste titre peut-être, que les spectateurs ne s'en aperçoivent. Cependant, c'est une technique tellement utile qu'il faut essayer de tout faire pour la maîtriser, ce qui signifie qu'il faut d'abord la comprendre, ensuite s'entraîner à l'exécuter correctement, et enfin l'utiliser à bon escient.

Un empalmage s'effectue en plusieurs étapes. J'aimerais en parler rapidement afin que vous compreniez d'ores et déjà toute l'étendue de ce concept. Même si je n'attire pas l'attention sur elle lors de la description proprement dite de la technique, elles sont toujours présentes.

Première phase: la préparation. Pour certains empalmages, il faut que la ou les cartes soi(en)t préparée(s). Cette préparation consiste, par exemple, à obtenir une brisure sous la ou les cartes qui doi(en)t être mise(s) à l'empalmage.

Chapitre 16

Deuxième phase: la justification. Il faut que la main qui empalme se mette à portée de la carte à empalmer. Pour cela il faut qu'elle ait une raison de le faire, qui s'inscrive logiquement dans le déroulement du tour; il peut s'agir d'un mouvement d'égalisation du jeu ou le fait de remettre celui-ci au spectateur pour qu'il le mélange, par exemple.

Troisième phase: l'empalmage proprement dit. C'est le moment où la carte est mise dans la paume de la main. C'est là qu'intervient la technique, celle qui est généralement décrite dans les manuels.

Quatrième phase: l'éloignement. La main qui a empalmé la carte s'éloigne de l'endroit où l'empalmage a eu lieu. Ce mouvement doit lui aussi être justifié et il faut savoir que certains mouvements ont la priorité sur d'autres.

Cinquième phase: la dissimulation de la carte empalmée. Celle-ci doit rester cachée dans la main pendant un temps plus ou moins long. Par conséquent, il faut savoir quoi faire de cette main, et prévoir un jeu intérieur (voir plus haut) adapté à la circonstance, pour que le sentiment de "culpabilité" ne vous trahisse pas.

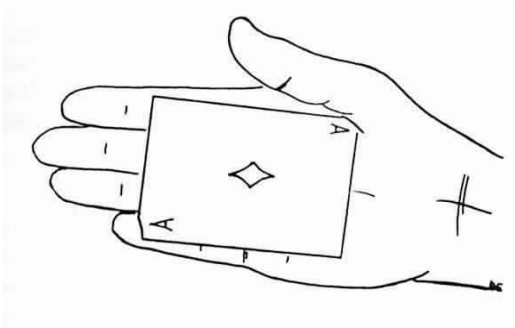
Sixième phase: la remise de la carte en place. La plupart du temps, la carte est remise soit sur le jeu soit sur un autre paquet de cartes. Quelle est la meilleure technique à utiliser en fonction des circonstances?

C'est au brillant cartomane espagnol Arturo de Ascanio que l'on doit la formulation de ces diverses étales.

B. La carte empalmée

Avant d'apprendre à secrètement une ou plusieurs cartes d'un jeu, il faut que vous appreniez à tenir une carte dans votre main sans qu'elle dépasse de celle-ci.

Posez une carte dans la paume de votre main droite. Elle est maintenue en place par la pression en diagonale entre le petit doigt et la naissance du pouce. L'index, le majeur et l'annulaire sont côte à côte, détendus. La pression du deux coins diagonalement opposés de la carte évite à la main l'aspect crispé. Veillez tout particulièrement à la posture du pouce: celui-ci doit être déplié et détendu, et non replié comme un crochet, une faute souvent commise. Lorsque vous vous serez familiarisé avec cette position de base, vous pourrez varier les points de pression, et ainsi donner à la main une plus grande liberté, un meilleur dynamisme. De toute manière, la main ne doit pas présenter l'aspect raide d'une planchette, et les doigts doivent être légèrement repliés. L'illustration ci-dessous est uniquement destiné à montrer clairement les points de pression sur les deux coins diagonalement opposés de la carte.



Points importants

1. La première chose à faire, c'est de vous habituer à la sensation que procure la présence d'une carte empalmée dans la main. Profitez de toutes les occasions où vous pouvez en tenir une empalmée tout en vaquant à diverses occupations, comme par exemple mélanger le jeu, saisir des objets (verres, bouteilles, etc.) pour les déplacer, téléphoner, etc.

Au bout d'un certain temps, vous vous apercevrez que vous finirez par oublier que vous avez une carte dans la main! Lorsque vous en serez arrivé à ce stade, vous serez prêt à poursuivre votre apprentissage.

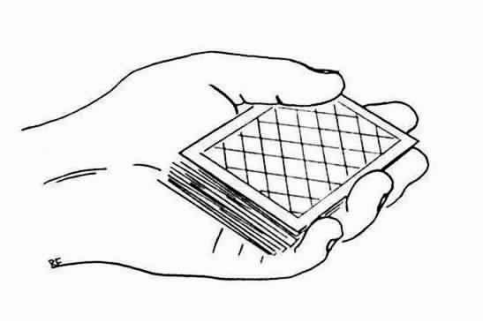
2. Ne vous préoccupez pas des interstices entre vos doigts, les "jours" à travers lesquels la carte empalmée est visible. Ces interstices sont le lot de toutes les mains ou presque. Au bout d'un certain temps d'entraînement, les doigts apprendront d'eux-mêmes à se mettre les uns à côté des autres pour que ces "jours" disparaissent totalement.

3. Certains disent que leur main est trop petite. Dans presque tous les cas, cela n'est qu'une excuse. Rares en effet sont les mains adultes qui sont vraiment trop petites pour pouvoir dissimuler une carte. Ce n'est qu'une question de technique.

C. L'empalmage du dessus

Cette technique sert à empalmer la carte supérieure du jeu en main droite pendant un mouvement d'égalisation du jeu effectué par les deux mains. Elle a été mise au point par le légendaire Dai Vernon et, bien qu'elle ait été élaborée il y a plus de cinquante ans, c'est toujours la meilleure méthode pour empalmer une seule carte du dessus du jeu.

Le jeu est tenu faces en bas en main gauche, dans la position de la donne. Les cartes ne sont pas parfaitement égalisées. le pouce droit est naturellement posé sur le coin supérieur gauche du jeu.

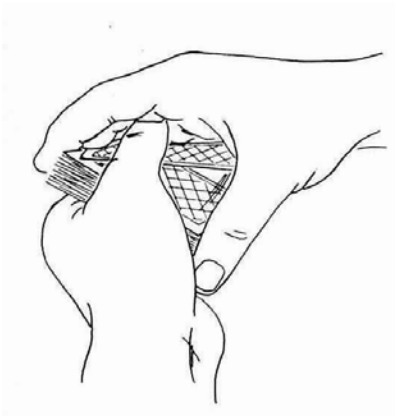


La main droite s'approche par au-dessus et se met sur le jeu dans la position de la coupe, apparemment pour égaliser les cartes. Afin que les doigts de la main droite puissent venir se mettre sur la petite tranche supérieure des cartes, l'index gauche se met sous le jeu, et la pulpe de sa dernière phalange se met sur le coin-index de la carte inférieure du jeu. Le pouce gauche décale la carte supérieure du jeu en diagonale vers l'avant et la droite. La petite tranche supérieure de cette carte pivote légèrement vers l'extérieur autour de la dernière phalange du majeur qui sert de pivot. Ce décalage est effectué à l'instant où la main droite se met sur le jeu. Le mouvement du pouce gauche qui décale la carte supérieure est imperceptible.



Chapitre 16

La pulpe de la dernière phalange du petit doigt se met sur le coin supérieur droit de la carte supérieure, sur lequel elle appuie légèrement, ce qui a pour effet de soulever la carte. Aucun mouvement des doigts ne doit être perceptible sur la petite tranche supérieure du jeu. Il est important de ne pas plier la dernière phalange des majeur, annulaire et petit doigt de la main droite. La pression nécessaire est obtenue sans mouvements perceptibles des doigts.

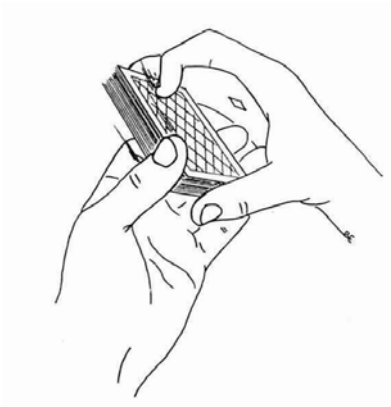


La main droite, dans la continuation du même geste ininterrompu, amène le jeu au bout des doits gauches, la grande tranche gauche des cartes glissant le long du pouce gauche jusqu'à ce qu'elle soit tenue par la pulpe de celui-ci. L'index gauche s'est replié sous le jeu, qu'il pousse également un peut vers le haut. la grande tranche droite des cartes, quant à elle, et pour ainsi dire tenue au bout des doigts depuis le début: c'est la raison pour laquelle elle sert d'axe de rotation lorsque la grande tranche gauche du jeu est soulevée. Au cours de ce mouvement, les extrémités du majeur et de l'annulaire appuient sur la face de la carte supérieure, qu'elles finissent de pousser dans la main droite. L'illustration ci-dessous montre cette phase en voie d'achèvement.

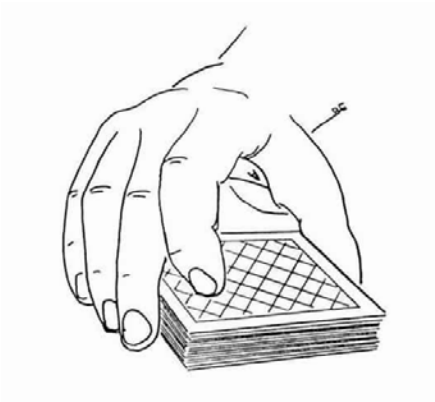


Chapitre 16

Enfin, l'index droit se replie un peu sur le jeu, pendant que le majeur et l'annulaire gauches continuent de pousser la carte dans la main droite. Les doigts de la main gauche lissent maintenant les grandes tranches du jeu dans un mouvement de va-et-vient pour simuler une égalisation, l'index replié sous le jeu faisant de même sur la face de la carte inférieure. La main droite peut maintenant égaliser les petites tranches des cartes à son tour.



La main gauche lâche le jeu, tenu par la main droite seule, qui le pose sur la table ou bien le remet à un spectateur pour qu'il le mélange. L'illustration ci-dessous représente une vue latérale. Remarquez plus particulièrement la dernière phalange de l'index, replié sous le jeu, un détail qui contribue fortement à donner l'impression que la main est vide. Pour vous apprendre à déterminer l'angle dangereux une fois que la carte est à l'empalmage, un coin-index de celle-ci est visible dans l'illustration. Pour que la carte soit parfaitement invisible de tous les spectateurs, tracez une ligne imaginaire allant de votre index à l'oreille droite du spectateur assis la plus à gauche par rapport à vous. Dans ces conditions, il est impossible à quiconque de voir la carte empalmée.



Points importants

Chapitre 16

1. Afin que cela soit bien clair dans votre esprit, voici ce que les spectateurs doivent voir: vous tenez le jeu en main gauche; la main droite l'amène au bout des doigts gauches pour l'égaliser. Finalement, le jeu est transféré en main gauche, qui le garde dans la position de la donne, ou bien il est remis au spectateur pour une raison ou une autre. Il faut que l'empalmage recouvre ce déroulement extérieur tel qu'il est perçu par les spectateurs.

2. Lorsque, au cours de la deuxième phase, la carte supérieure est légèrement décalée par le pouce gauche, elle ne pivote que sur sa petite tranche supérieure; autrement dit, elle n'est pas décalée vers la droite parallèlement aux grandes tranches du jeu. Pour ce faire, le pouce pousse davantage la carte contre le majeur droit que vers la droite.

3. Le pouce droite reste immobile pendant toute la durée de l'empalmage sur la petite tranche inférieure du jeu, près du coin gauche.

4. Au lieu de remettre le jeu au spectateur avec la main droite, vous pouvez le lui tendre avec la main gauche. Lorsque celle-ci prend le jeu par sa grande tranche gauche pour le remettre au spectateur, veuillez à ce qu'elle se déplace vers l'avant une fraction de seconde le long de votre corps ou de la table avec la carte empalmée.

5. La main droite reste toujours détendue est légèrement repliée sur le jeu. Elle n'est pas tournée vers vous pour faciliter la mise en place de la carte empalmée; elle reste pour ainsi dire immobile et se contente de tenir le jeu. Lorsque vous aurez maîtrisé la technique, vous aurez l'impression que la carte se met en place d'elle-même.

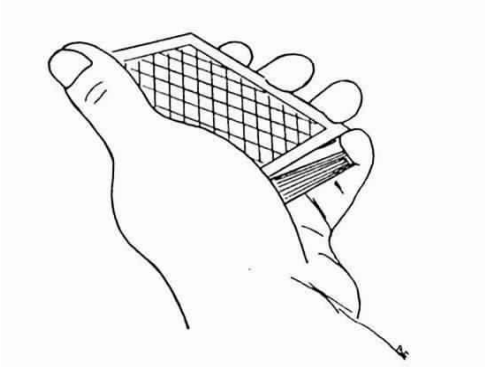
6. Au début, vous aurez tendance à tendre le bras au moment de l'empalmage. Résistez à cette inclination. Vos deux bras doivent rester tendus et immobiles en position quasi horizontale. Si vous êtes assis, vous pouvez poser vos avant-bras sur la table.

D. L'empalmage de plusieurs cartes du dessus du jeu

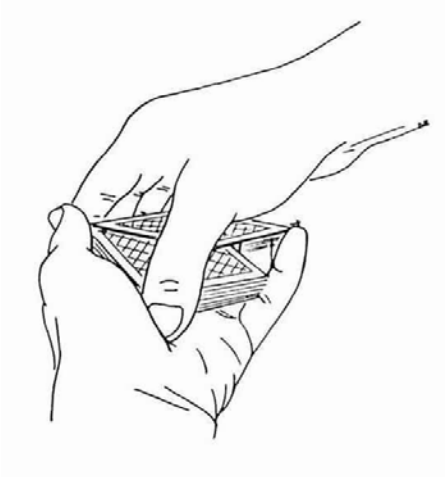
Cette méthode permet d'empalmer plusieurs cartes d'un coup dans la main droite. Pour le spectateur, le déroulement extérieur est le même que pour l'empalmage d'une seule carte que nous venons de voir, c'est-à-dire que vous amenez le jeu tenu en main gauche au bout des doigts de celle-ci pour l'égaliser, pour finalement le poser sur la table ou le remettre à un spectateur. Supposons, pour les besoins de la description, que vous vouliez empalmer les quatre As que se trouvent sur le jeu.

Le jeu est tenu faces en bas en main gauche, dans la position normale de la donne. Le petit doigt gauche garde une brisure sous les quatre cartes du dessus, mais d'une manière un peu particulière: la dernière phalange du petit doigt est insérée dans la brisure, et appuie contre la petite tranche inférieure des cartes au-dessus de celle-ci, près du coin inférieur.

La brisure a été préalablement obtenue par un effeuillage au petit doigt ou par un étalement suivi d'une égalisation.



La main droite vient par au-dessus, dans le but affiché d'égaliser les cartes, et prend le jeu dans la position de la coupe. Au même moment, le petit doigt gauche se déplie vers la droite sur deux centimètres environ, entraînant avec lui les cartes au-dessus de la brisure, qui pivotent autour du majeur droit.



Chapitre 16

Dès que les cartes sont décalées à droite, le petit doigt de la main droite appuie sur le coin supérieur droit du petit bloc, qui quitte ainsi le dessus du jeu pour se mettre dans la main droite. Le jeu, tenu entre le pouce et le majeur droit est amené au bout des doigts gauches, où il est ostensiblement égalisé par des mouvements de va-et-vient des doigts gauches le long de ses grandes tranches. Pendant que le jeu est amené au bout des doigts, le majeur et l'annulaire gauches finissent de plaquer le bloc de quatre cartes dans la main droite. L'index se replie tout naturellement comme pour l'empalmage d'une seule carte. Le jeu est alors posé sur la table, ou bien remis à un spectateur.

Cette méthode ne se différencie de la méthode d'empalmage d'une seule carte que par la présence d'une brisure préalable sous le bloc de cartes à empalmer.



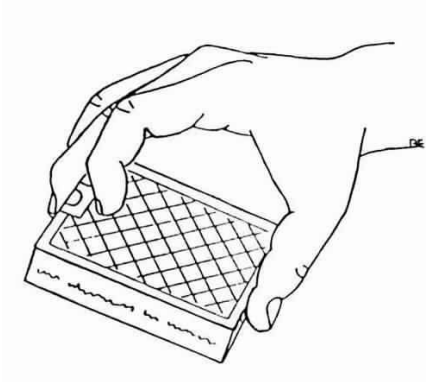
E. La posture de la main qui tient des cartes à l'empalmage

Que faire de la main une fois qu'une ou plusieurs cartes y ont été empalmées? Pour beaucoup, c'est le point crucial de cette technique. Il se disent: *"Tout le monde va s'apercevoir que je cache une carte dans la main."* Nous allons voir comment la main peut garder une posture naturelle et décontractée tout en tenant une ou plusieurs cartes à l'empalmage. Supposons, pour la clarté des explications, que la carte soit empalmée en main droite.

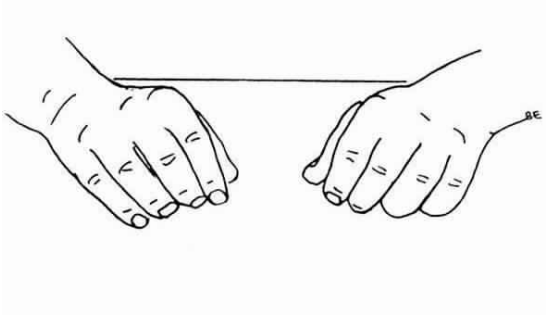
L'une des solutions les plus naturelles consiste à tenir le jeu. Encore une fois, observez l'index légèrement replié qui donne l'impression quasi irrésistible que la main est vide.

Le jeu peut être tenu tout aussi bien par ses grandes tranches que par ses petites; mais, le plus souvent, la tenue par les petites tranches est à la fois plus naturelle et plus économique.

L'étui du jeu de cartes, ou n'importe quel autre objet de taille similaire comme par exemple un paquet de cigarettes, peut être tenu de la même façon.

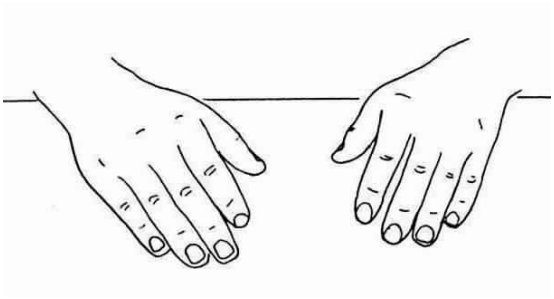


Posez la main sur la table. Normalement, vous replieriez les doigts, de manière à ce que les dernières phalanges du majeur, de l'annulaire et de l'auriculaire reposent sur la table. Cette position a pour effet d'imprimer une forte courbure au coin supérieur droit de la carte empalmée; mais, si vous n'avez pas besoin de la remettre sur le jeu et que vous la produisiez d'une poche, par exemple, vous pouvez enlever cette courbure avant de présenter la carte aux spectateurs. L'illustration représente une vue de face.

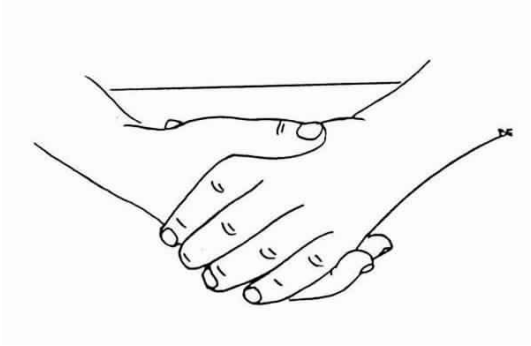


Chapitre 16

La position illustrée ci-dessous ne courbe pas la carte; en revanche, on ne peut la tenir que pendant quelques secondes parce qu'elle n'est pas très naturelle. Cependant, la plupart du temps, quelques secondes dans cette position suffisent. Dans ce cas précis, la carte est maintenue par la pression de l'index, les autre doigts dépliés ne participent pas à la tenue de la carte. L'illustration montre une vue de face.



Mettez vos mains l'une dans l'autre. Cette méthode convient particulièrement bien dans les cas où vous êtes complètement entouré par les spectateurs. Elle peut être utilisée aussi bien assis que debout. Cependant, ne restez pas plus de trois secondes dans cette position pour ne pas donner l'impression d'être crispé. L'illustration montre une vue de face.



Remontez vos lunettes sur le nez avec l'index légèrement déplié. L'illustration montre une vue de face.



Chapitre 16

Rajustez votre cravate en tirant sur celle-ci avec la main gauche pendant que la main droite tient le nœud. Vous pouvez également inverser le rôle des mains, ce qui permet à la carte empalmée d'être plus loin de votre visage. L'illustration montre une vue de face.



Prenez un verre en main, ou bien une bouteille, ou en cendrier - n'importe quel objet plus ou moins rond.



Mettez une main ou les deux sur vos hanches, avec les doigts dirigés vers l'avant (c'est la situation représentée par l'illustration) ou vers l'arrière.

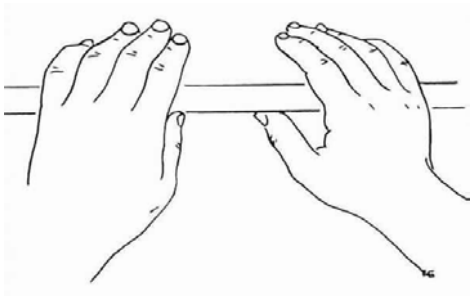


Chapitre 16

Posez la main sur votre cuisse. Cette posture est particulièrement indiquée lorsque vous travaillez derrière une table basse. Mais vous pouvez également l'employer à une table normale, en reculant un peut votre chaise et en mettant vos deux mains sur les cuisses. L'illustration montre une vue de face.



Posez vos mains sur le bord de la table. Si vous avez des spectateurs tout à fait à votre gauche, la main gauche peut se mettre sur la droite pour fermer cet angle dangereux. Position courante, donc naturelle.



Appuyez-vous des deux mains sur les bords de la table, à la manière d'un orateur. L'illustration montre une vue de face.



Tirez la manche de votre veste un peu vers le haut, en disant par exemple: *"Bien sûr, jamais rien dans les manches!"* L'illustration montre une vue de face.



Ouvrez la veste en tenant les revers des deux mains, comme pour dire: *"Voyez, je n'ai rien à cacher!"* Mais vous pouvez aussi dégager le pan droit de la veste avec la main gauche pour retirer un objet de la poche intérieure, comme par exemple un stylo ou un portefeuille. L'illustration montre une vue de face.



Mimez les gestes d'un mélange à la française, mais attention aux angles dangereux lors des mouvements et va-et-vient de la main droite!



Chapitre 16

Tenez la main droite horizontalement au plancher, paume en bas, en disant: *"J'étais à peine plus haut que trois pommes que je faisais déjà ce tour!"* (une idée du magicien français Daniel Rhod). L'illustration montre une de face.



Si vous pensez que votre geste ne risque pas d'être perçu comme une manifestation déplacée de coquetterie masculine, vous pouvez ramener vos cheveux en arrière. A remplacer si l'on est chauve, par un mouvement de grattage. L'illustration montre une vue de face.



Chapitre 16

Retroussez la manche gauche de votre veste pour décaler votre montre-bracelet, en disant peut-être: *"Veuillez limiter la durée de votre mélange à trois secondes - vous me simplifierez les choses."* Et en plus c'est vrai!



Laissez tomber vos mains le long de votre corps. Observez le balancement des bras pendant ce geste lorsque vous le faites naturellement, et reproduisez le même mouvement en tenant une carte à l'empalmage, où le bras a tendance à tomber plus vite. L'illustration montre une vue de face.



Points importants

Chapitre 16

1. La durée de ces diverses postures, comme il a déjà été indiqué pour certaines d'entre elles, ne devrait pas excéder trois à cinq secondes, sinon vous courez le risque de mettre la puce à l'oreille des spectateurs

2. Par conséquent, variez les tenues, enchaînez-les les unes aux autres pour vous permettre de tenir pendant une dizaine de secondes. Pour cela, deux à quatre méthodes suffisent; une fois la durée dépassée, vous remettez de toute manière la carte sur le jeu ou vous vous en débarrasserez autrement.

3. Ces méthodes conviennent-elles à votre style et votre manière d'être? C'est la question la plus importante. tout compte fait. Le naturel est loin d'être le même pour tous; c'est une qualité éminemment subjective. Il est difficile de dire, dans l'absolu, que telle ou telle méthode est plus naturelle, par conséquent, plus trompeuse qu'une autre. En tout cas, faites en sorte que les gestes que vous ferez et les postures que vous adopterez pour garder une carte dissimulée dans la main soient naturels pour vous. Évitez si possible les attitudes qui rompent le lien entre vous et les spectateurs comme par exemple celle qui consiste à vous appuyer sur la table avec les bras croisés, une position qui suggère précisément que vous avez quelque chose à cacher.

4. Ne regardez pas la main dans laquelle la carte est empalmée. Regardez le public ou bien suivez des yeux ce que fait votre autre main.

5. Lorsque la main qui a empalmé la carte s'éloigne du jeu, elle a tendance à bouger plus lentement que d'habitude. Par conséquent, veillez à garder la même tempo et pou cela, accélérez un peu le mouvement que vous seriez tenté de faire naturellement. Cette remarque, sur un point que l'on a souvent tendance à négliger, a été formulée par Dai Vernon.

6. Il faut que vous vous sentiez à l'aise lorsque vous tenez une carte à l'empalmage. Si vous avez mauvaise conscience, il ne vous reste qu'une chose à faire: continuez à vous entraîner jusqu'à ce que vous oubliiez la présence de la carte dans votre main.

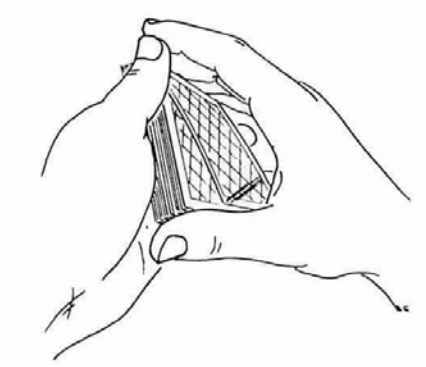
7. Voici un conseil pour vous entraîner: empalmez une carte chaque fois que vous posez le jeu sur la table ou que vous le remettez à un spectateur. Vous apprendrez ainsi à vous familiariser avec la technique et le comportement qui va de paire avec elle, et, tout comme pour le forçage classique, vous augmenterez votre assurance et votre confiance en vous. Si vous êtes pris la main dans le sac, ce n'est pas très grave, puisque la carte empalmée ne sert pas dans le déroulement du tour que vous êtes en train de faire. Dans ce cas, remettez simplement la carte dans le jeu en disant: *"C'était un petit test pour voir si vous faisiez attention... Ce que vous allez voir maintenant n'a rien à voir avec l'adresse des mains... c'est de la véritable magie!"*

F. La remise en place des cartes empalmées

A moins que la carte empalmée ne soit destinée à être produite d'une poche, du portefeuille, ou de quelque autre endroit, ou simplement distraite du jeu, il faut la remettre sur celui-ci ou bien sur un autre paquet de cartes.

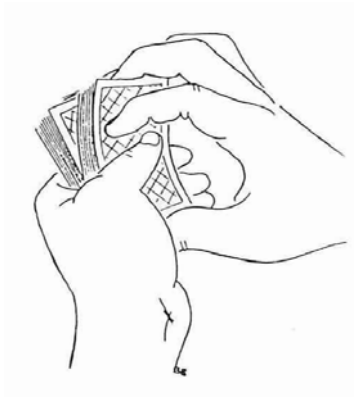
considérons le cas où la carte empalmée doit être remise sur le jeu. Pour cela, le mouvement de la main droite qui se dirige vers le jeu doit être justifié. Cette justification ne doit pas être donnée verbalement, bien qu'on puisse le faire dans certains cas. Elle doit être intégrée dans le déroulement même du tour. Les possibilités varient en fonction des circonstances, et nous allons en voir quelques-une ci-après. Supposons donc que la carte ait été empalmée en main droite, qui doit la remettre sur le dessus du jeu. Celui-ci est en main gauche, dans la position de la donne, ou bien il repose sur la table.

Première méthode: tenez le jeu faces en bas en main gauche, dans la position de la donne. La main droite l'amène au bout des doigts. Afin d'éviter le déploiement intempestif du pouce au moment de la remise des cartes sur le jeu, le pouce droit décrit un arc autour du thénar gauche et saisit le jeu par sa petite tranche inférieure. A ce moment-là, la ou les cartes empalmée(s) tombe(nt) sur le jeu. L'index droit se replie comme d'habitude sur le jeu, et appuie sur les cartes qui viennent d'être rajoutées sur celui-ci pour éventuellement les aplanir, la tenue à l'empalmage leur ayant imprimé une courbure convexe plus ou moins marquée. Simultanément, les doigts de la main lissent les grandes tranches du jeu. C'est cette égalisation qui justifie la présence de la main droite.

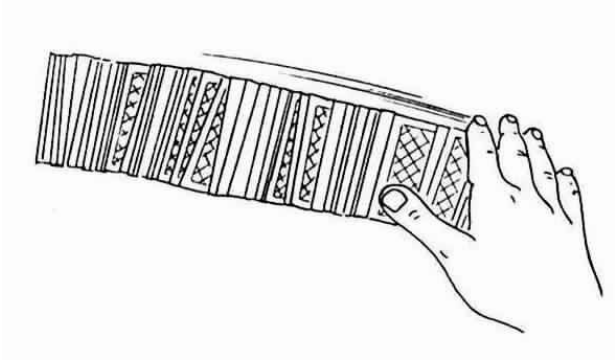


Chapitre 16

Deuxième méthode: la remise proprement dite des cartes se fait de la même manière que dans la première méthode. Mais cette fois-ci, le pouce gauche se met en travers du jeu, afin d'enlever aux cartes la courbure éventuelle due à la tenue des cartes en main. Le majeur et l'annulaire de la main droite effeuillent les petites tranches supérieures de cartes de bas en haut, ce qui justifie la présence de la main droite.

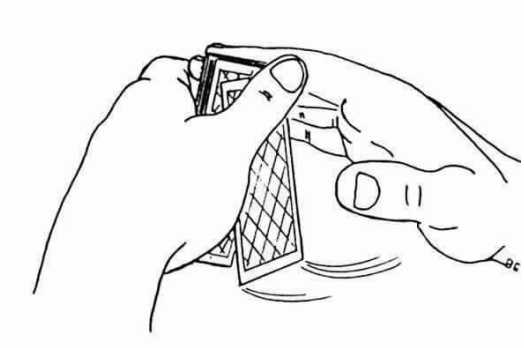


Troisième méthode: le jeu est posé sur la table, grandes tranches perpendiculaires au côté de la table derrière lequel vous vous trouvez. La main droite se pose sur le jeu et étale les cartes en un long ruban de gauche à droite. La main droite en profite pour ajouter les cartes empalmées sur le jeu.

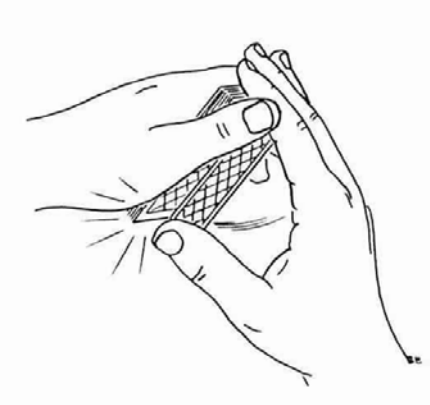


Chapitre 16

Quatrième méthode: mettez la main droite sur le jeu dans la position de la coupe. Retournez-le faces en haut en le faisant pivoter autour de son axe longitudinal entre le pouce et le majeur. Au début de ce mouvement, et pendant celui-ci, le majeur et l'annulaire de la main gauche tirent les cartes empalmées par leurs grandes tranches droites et les plaquent sur le jeu. La main droite reste immobile, et le pouce droit reste continuellement en contact avec la petite tranche inférieure des cartes. Point important: la main droite ne va pas à l'encontre du jeu avec les cartes empalmées - c'est le jeu qui se met sous celles-ci pour les "cueillir".

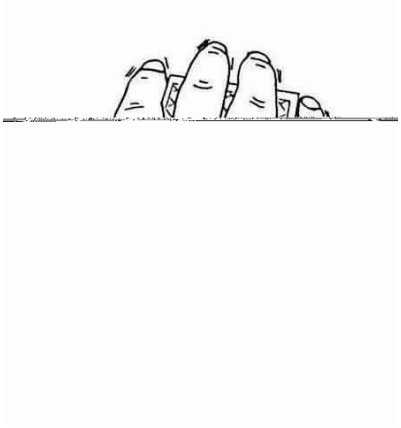


Cinquième méthode: la main droite se met sur le jeu dans la positon de la coupe. Dans le but de les égaliser, les cartes sont immédiatement tapotées contre la table, et les cartes empalmées sont rajoutées sur le jeu comme dans la quatrième méthode. Le jeu peut être tapoté sur la table avec la main gauche seule aussitôt que les cartes empalmées ont été remises en place sur le jeu.



Chapitre 16

Sixième méthode: le jeu est posé faces en bas sur la table, ses petites tranches parallèles au bord de la table derrière lequel vous vous trouvez. La main droite se met sur le jeu dans le but apparent d'égaliser les cartes, et dès que la dernière phalange des doigts droits s'écartent pour se mettre respectivement sur les grandes tranches gauche et droite du jeu. Les cartes sont maintenant égalisées par l'index et le petit doigt sur les grandes tranches, et le majeur et l'annulaire sur les petites tranches supérieures.



Points importants

1. Habituez le public à vous regarder dans les yeux. Lors de la remise des cartes empalmées sur le jeu, ne regardez pas vos mains, mais les spectateurs, et faites une remarque intéressante qui occupe leur attention. Comme toujours en pareilles circonstances, ce qui convient le mieux, c'est une question directement adressée à un spectateur en particulier ou au public en général.

2. N'importe quelle action naturelle, intégrée au déroulement du tour ou à votre manière d'être, convient lors de la remise des cartes empalmées sur le jeu. Analysez le déroulement du tour, et étudiez votre manière de vous comporter, vos attitudes, vos gestes.

Vous trouverez de nombreuses variantes des méthodes que je viens de décrire.

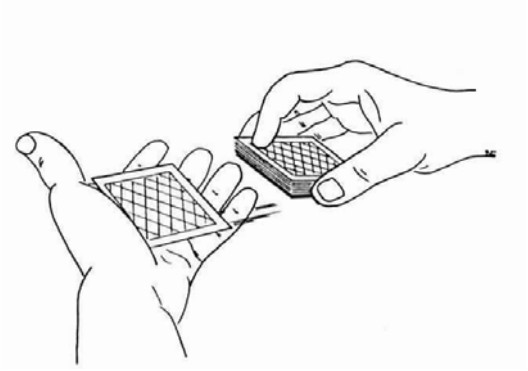
3. Étant donné que vous avez dû garder les cartes à l'empalmage pendant un certain temps, vous aurez tendance à vouloir vous en débarrasser le plus rapidement possible; par conséquent, méfiez-vous et ne vous trahissez pas en changeant brusquement de rythme sans aucune raison apparente.

4. Encore une fois, j'aimerais insister sur le fait qu'il faut fournir aux spectateurs une raison apparente pour amener la main qui tient les cartes empalmées en contact avec le jeu, et que cette raison doit être manifeste *avant* que vous n'amorciez votre geste.

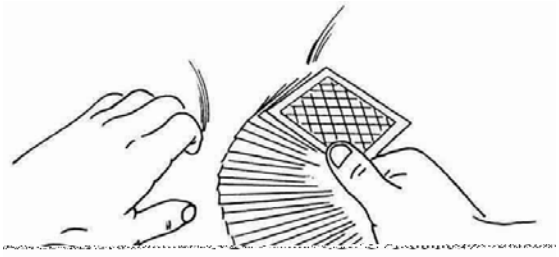
Chapitre 16

Regardez le spectateur et attendez qu'il vous réponde: *"Comptez-les lentement et à voix haute tout en les posant sur la table."* Le spectateur s'exécute et distribue les trois cartes supplémentaires sur la pile. Apparemment, le tour est terminé, mais vous êtes déjà prêt pour la suite.

6. *"Peut-être n'avez-vous pas bien suivi: tout est allé si vite! Je vais recommencer, mais avec un plus grand nombre de cartes, cette fois-ci... Disons, quatre... ou même cinq, ce sera encore plus difficile!"* Invitez le spectateur à appuyer une fois de plus l'extrémité de son index sur la pile; mais, cette fois-ci, ne poussez plus les cartes dans sa direction comme vous l'avez fait la première fois: l'effet paraîtra encore plus impossible dans ces conditions. Prenez le jeu avec la main droite par au-dessus dans la position de la coupe. Le pouce gauche se met sur la carte supérieure et la pèle en main gauche.



Recommencez avec les quatre cartes suivantes. Après avoir pelé la cinquième carte, la main gauche revient naturellement vers la droite par un effet de ressort et se met sous le jeu pendant une fraction de seconde. La main droite retient les cinq cartes de la main gauche se retourne immédiatement paume en bas tout en revenant à gauche. La main droite effectue un éventail d'une main à moitié fermée comme si elle tenait toujours le petit paquet de cinq cartes.



7. La main gauche se tourne vers le public pendant que les doigts font des mouvements de pulvérisation, pour finalement s'ouvrir: les cartes ont disparu. Il ne vous reste plus qu'à demander au spectateur de compter les cartes sous son doigt: il s'exécute et, à la surprise générale, constate qu'il a maintenant dix-huit cartes!

Les voies de la magie sont vraiment impénétrables...

Dernières réflexions

Chapitre 16

Cette routine est une variante simplifiée d'un classique de la cartomagie connu sous le nom de "Cards Across". Presque tous les prestidigitateurs en présentent une version plus ou moins personnelle. L'effet est clair, et ne demande pas un grand effort de réflexion de la part des spectateurs. En outre, c'est une excellente routine pour s'entraîner aux techniques de l'empalmage.

"Le hasard ne favorise que les esprits éclairés."
(Louis Pasteur)

Chapitre 17 LE SAUT-DE-COUPE

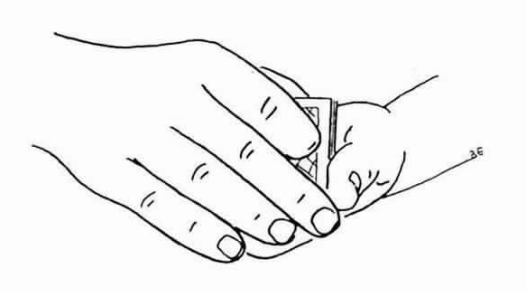
Comme beaucoup d'autres techniques utilisées par le cartomane, le saut-de-coupe a d'abord été un article de tricheur. Jadis, cette technique était exclusivement réservée à la neutralisation de l'effet de la coupe, et bien qu'elle serve également à cela dans la magie des cartes, le magicien l'utilise surtout comme technique de contrôle. Nous étudierons dans ce chapitre le saut-de-coupe classique, ainsi que quelques moyens pour le rendre invisible. Bien qu'on se soit donné beaucoup de peine au cours de ces cinquante dernières année pour trouver des méthodes de remplacement au saut-de-coupe, force est de constater qu'il n'est guère de technique capable de remplir le même but de manière plus économique ou élégante.

A. Le saut-de-coupe

Le jeu est tenu en main gauche, faces en bas, dans la position de la donne. La dernière phalange du petit doigt gauche est insérée dans une brisure approximativement au milieu du jeu. L'index gauche se trouve comme d'habitude sur la petite tranche supérieure des cartes. La main droite vient se mettre sur le jeu dans la position de la coupe. Elle n'a pas été représentée dans l'illustration ci-dessous afin que vous puissiez voir nettement la position du petit doigt gauche.

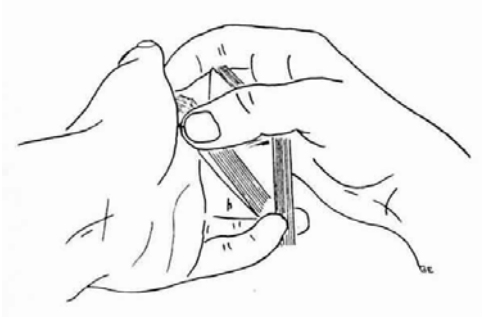


Le pouce et le majeur de la main droite se trouvent respectivement sur la petite tranche inférieure et supérieure du jeu, près du coin gauche des cartes. Le dessus du jeu est ainsi visible, bien que la petite tranche droite soient cachées. L'annulaire et le petit doigt de la main droite touchent de leur extrémité ou de leur pulpe (selon la taille des mains) la tranche extérieure de l'index gauche. L'illustration représente une vue de face.

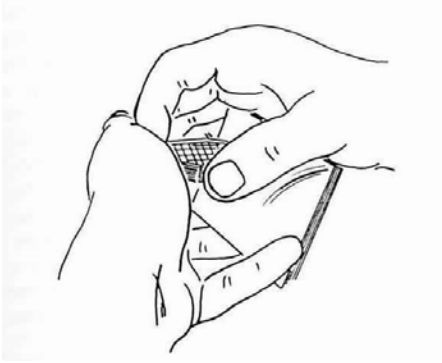


Chapitre 17

La portion supérieure du jeu (celle qui se trouve au-dessus de la brisure), tenue entre le petit doigt par en dessous et le majeur et l'annulaire par au-dessus, est légèrement tournée vers la gauche glisse par-dessus l'arête supérieure de la petite tranche inférieure du paquet inférieur. Le pouce et le majeur de la main droite commencent déjà à y pousser la grande tranche gauche du jeu contre le pouce gauche. La carte de face de la portion supérieure du jeu touche l'arête supérieure de la grande tranche droite de la portion inférieure du jeu. Grâce à ce mouvement de rotation de la portion supérieure du jeu, celle-ci n'a pas besoin de contourner la dernière phalange du petit doigt gauche. L'index droit replié tombe sur la portion inférieure du jeu.

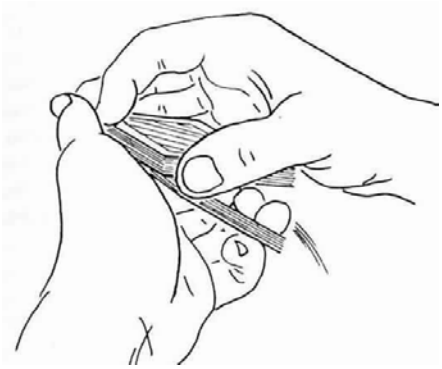


Le pouce et le majeur de la main droite forment un axe et appuient la portion inférieure du jeu, qui arrive maintenant en vue, fortement contre le pouce gauche. Dès que les cartes sont en vue, les doigts restent immobiles, et la portion inférieure du jeu reste horizontale. Simultanément, les doigts de la main gauche tirent la portion supérieure vers le bas. L'extrémité du majeur, de l'annulaire et de l'auriculaire restent en contact avec la tranche extérieures de l'index gauche, et cachent ainsi la manipulation de l'avant.



Chapitre 17

Dès que la grande tranche gauche de la portion supérieure est passée en silence sur la grande tranche droite de la portion inférieure, les doigts gauches plaquent à nouveau leur paquet sous ce qui était originellement la portion inférieure. Pendant ce mouvement, la grande tranche du paquet tenu par la main gauche glisse le long de la face du paquet tenu par la main droite, jusqu'à ce que le jeu soit égalisé. Pendant toute la durée de la manipulation, le pouce est resté immobile le long de la grande tranche gauche du jeu. Remettez celui-ci à un spectateur avec la main droite, ou bien posez-le sur la table.



Points importants

Chapitre 17

1. Étudiez soigneusement la position de départ; observez tout particulièrement la position du petit doigt gauche: le saut-de-coupe classique est l'une des rares techniques où la dernière phalange de celui-ci est complètement insérée dans la brisure.

2. Le saut-de-coupe doit être effectué dès que la main droite vient se mettre sur le jeu sous le prétexte de l'égaliser, ou bien pour le prendre. Évitez à tout prix de tenir le jeu des deux mains pendant trop longtemps, en attentant le moment propice pour exécuter le saut-de-coupe. Rien de tel pour télégraphier aux spectateurs que vous êtes en train ou sur le point de faire quelque chose. Pour justifier la présence de la main droite (évidemment, sans aller au delà de la brisure) juste avant, en disant: *"N'oubliez surtout pas votre carte, qui est perdue quelque part dans le jeu."* Puis, rassemblez à nouveau les cartes et égalisez le jeu. C'est sous le couvert de ce mouvement d'égalisation que vous exécutez le saut-de-coupe.

Une technique plus avancée consiste à exécuter le saut-de-coupe pendant que le jeu est soulevé au bout des doigts gauches pour l'égalisation.

3. L'extrémité de l'annulaire et du petit doigt droits restent en permanence au contact de l'index de la main gauche, assurant ainsi au chassé-croisé des deux portions du jeu une couverture maximale de l'avant.

4. La portion supérieure du jeu est entièrement prise en charge par le petit doigt et l'annulaire gauches (avec éventuellement une contribution du majeur.).

5. Dès que la portion inférieure du jeu arrive en vue, il faut qu'elle reste statique et parallèle au plancher. Un mouvement de bascule vous trahirait aussitôt.

6. Le saut-de-coupe classique, pour être trompeur, doit être exécuté aussi rapidement que possible. Par conséquent, entraînez-vous à cela; mais avant de chercher la vitesse, il faut que vous compreniez parfaitement le mécanisme et que vous effectuiez les mouvements lentement. Jadis, on mesurait la compétence d'un cartomane au nombre de saut-de-coupe qu'il était capable d'exécuter en une minute. On rapporte que le célèbre cartomane américain, le Dr Elliot, était capable d'exécuter 120 sauts-de-coupe à la minute. Mais vous pouvez oublier ce record - ce n'est qu'un mythe, une légende. L'important, ce n'est pas d'être capable d'effectuer un nombre recors de sauts-de-coupe le plus rapidement l'un après l'autre, mais d'en exécuter un très rapidement - ce qui n'est pas du tout la même chose. En vous entraînant, après chaque saut-de-coupe effectué, détendez-vous et recommencez à partir de zéro, en vous imaginant peut-être en train de présenter un tour particulier, et alors seulement passez au saut-de-coupe suivant.

7. Exécutez le saut-de-coupe en expirant: cela aide à la décontraction et permet de concentrer toute son énergie dans les mains.

8. Tout comme pour l'empalmage, les débutants ont tendance, lors de l'exécution du saut-de-coupe, à ramener les mains vers le corps et à les garder crispées contre celui-ci. Tout comme pour l'empalmage, les bras doivent au contraire rester parallèles au sol, à hauteur de hanche lorsqu'on est debout. En position assise, on peut reposer ses avant-bras sur la table.

B. Les couvertures du saut-de-coupe

A vrai dire, rien ne peut remplacer le précision et la vitesse indispensable à l'exécution d'un saut-de-coupe réussi, c'est-à-dire invisible. Cependant, comme le dit Erdnase, *"le saut-de-coupe qui puisse s'exécuter avec un mouvement susceptible de passer pour un geste naturel à une table de jeu n'a pas encore été inventé, ni celui qui puisse s'effectuer avec les mains immobiles et de telle sorte que l'on ne soupçonne pas que quelque chose a lieu, quelle que soit l'adresse que l'on y mettra"* (L'Expert aux Cartes, Éditions du Spectacle, p.80). Par conséquent, pour couvrir cette manipulation autant que faire se peut, voici quelques stratagèmes qui peuvent être utiles.

1. LE SAUT-DE-COUPE A L'EFFEUILLAGE

Tenez le jeu en préparation pour le saut-de-coupe comme il a été expliqué plus haut. Le pouce gauche repose sur le jeu. Le majeur et l'annulaire de la main droite commencent à effeuiller le jeu par les petites tranches supérieures des cartes, de bas en haut, de la manière habituelle. Pour ce faire, vous inclinez tout naturellement le jeu un peu vers vous.

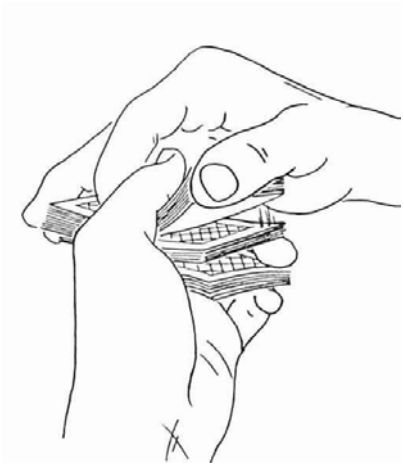


Dès que les dernières cartes ont été effeuillées, vous inclinez à nouveau le jeu vers l'avant, et c'est dans ce mouvement qu'est effectuée la première phase du saut-de-coupe. Le pouce droit courbe la portion inférieure du jeu légèrement vers le haut, en préparation à un effeuillage de la petite tranche inférieure de ces cartes.



Chapitre 17

Dès que la portion inférieure du jeu tenue en main gauche est à nouveau plaquée sous la portion de jeu tenue par la main droite, le pouce droit commence à effeuiller les petites tranches inférieures des cartes de bas en haut. Apparemment, vous avez simplement effeuillé la petite tranche supérieure, puis la petite tranche inférieure des cartes, à tour de rôle. Ce stratagème est particulièrement efficace.



Points importants

1. La synchronisation de l'effeuillage et du saut-de-coupe est difficile au début. Vous aurez tendance, si vous suiviez la description ci-dessus pas à pas, à effectuer la première partie du saut-de-coupe avant d'avoir commencé l'effeuillage des petites tranches inférieures du jeu. Cependant, ces deux opérations ne sont séparées que par l'espace d'une seconde, ce qui est de loin inférieur à ce que l'on pourrait imaginer en lisant la description.

2. Il s'ensuit que vous pensez d'abord à effeuiller le jeu, avant de commencer le saut-de-coupe. Le temps que cette représentation mentale soit suivie d'effet, vous avez déjà effectué le saut-de-coupe - c'est à peu près ainsi qu'il faut concevoir la coordination et synchronisation de ce double mouvement.

3. Certains experts effeuillent le jeu simultanément par ses deux petites tranches. Dans ce cas, il est conseillé d'exécuter le saut-de-coupe lors du premier effeuillage, tout en regardant le public. Reportez ensuite votre regard sur le jeu et effeuillez-le encore une fois, normalement. C'est ce que l'on pourrait appeler un "conditionnement rétroactif".

C'est à peu près la même technique qui est utilisée pendant que la main droite laisse s'échapper les cartes de la face du jeu pour qu'elles tombent dans la main gauche (au lieu de se contenter de les effeuiller); dans ce cas, le pouce se met sur la grande tranche gauche des cartes.

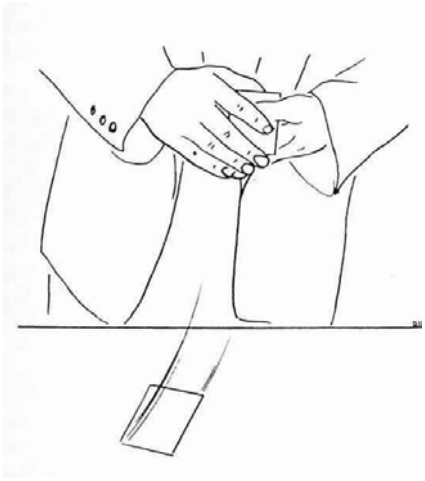
Chapitre 17

2. AUTRES COUVERTURES

Amenez le jeu près de votre oreille gauche, et effeuillez les petites tranches supérieures des cartes. Vous pouvez en même temps faire la remarque suivante: *"Si je ne me trompe, votre carte se trouve actuellement en vingt-septième position à partir du dessus du jeu."* Le saut-de-coupe est effectué pendant le mouvement ascendant des deux mains, et que le corps se tourne un peu vers la gauche. Il est achevé avant même que les mains ne soient parvenues au niveau de la poitrine. L'illustration représente une vue de face



Décalez la carte supérieure du jeu vers la droite avec le pouce gauche, jusqu'à ce qu'elle tombe sur la table. Cette carte attirera irrésistiblement l'attention des spectateurs, et vous en profitez pour exécuter le saut-de-coupe. L'illustration représente une vue de face.



Chapitre 17

Déplacez les deux mains qui tiennent le jeu vers la gauche, en préparation pour un étalement des cartes sur la table, de gauche à droite. Le saut-de-coupe est exécuté pendant ce mouvement, et suivi de l'étalement sans la moindre coupure.

Dans l'illustration ci-dessous, je suis déjà un peu fatigué et regarde mes mains. Mais vous ne ferez pas comme moi, car vous serez frais et dispos, et vous regarderez évidemment le public! L'illustration montre une vue de face.



Tendez le jeu, étalé entre vos deux mains, vers le spectateur, en l'invitant à y remettre sa carte. Vos deux bras sont presque entièrement dépliés. En refermant l'étalement, gardez une brisure au-dessus de la carte du spectateur, et exécutez le saut-de-coupe pendant le trajet de vos mains vers vous, c'est-à-dire pendant que vous repliez les bras. L'illustration montre une vue latérale.

Pour terminer, voici une remarque judicieuse de Robert-Houdin: *"Il ne faut jamais faire sauter la coupe immédiatement après avoir fait mettre la carte dans le jeu; on doit attendre pour cela que les soupçons qui ne peuvent manquer de s'élever à cet instant soient dissipés, à moins, toutefois, que vous ne soyez parvenu à pouvoir faire cette opération d'une manière invisible."* (Les Secrets de la Prestidigitation.)



C. TOURS UTILISANT LE SAUT-DE-COUPE

1. ABRACADABRA!

Effet:

Un spectateur choisit librement une carte dans un jeu mélangé. Elle disparaît sous ses yeux pour réapparaître sur le jeu. L'effet est simple à suivre, clair et net.

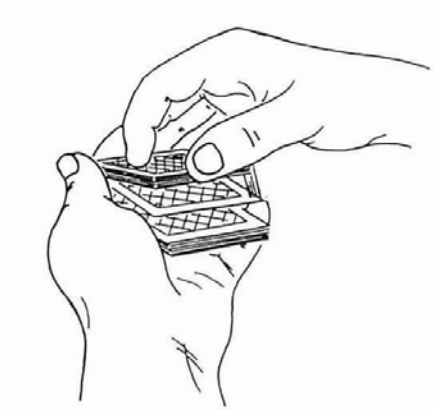
Déroulement de l'effet:

1. Après avoir remis le jeu au spectateur pour qu'il le mélange, reprenez-le et tenez-le faces en bas en main gauche, dans la position de la donne. Le pouce gauche effeuille le coin supérieur gauche des cartes de haut en bas pendant que vous demandez au spectateur de vous arrêter quand bon lui semble.

2. Séparez le jeu à l'endroit où le spectateur vous a arrêté, en soulevant la portion supérieure avec la main droite qui la prend dans la position de la coupe, et demandez au spectateur de prendre la carte supérieure de la portion en main gauche.

3. Pendant que le spectateur prend connaissance de sa carte et la montre à tous, reconstituez le jeu. L'index gauche boucle la carte inférieure, ce qui permet au petit doigt gauche de garder une brisure au-dessus d'elle. La main droite prend le jeu dans la position de la coupe, et transfère environ la moitié supérieure en main gauche à l'aide d'une coupe-pivot. Invitez le spectateur à poser sa carte sur la portion en main gauche. Le pouce droit garde une brisure au-dessus de la carte inférieure du paquet en main droite.

4. *"Il me suffit de prononcer la formule magique "Abracadabra" pour que votre carte disparaisse sur-le-champ!"* Soulignez chaque syllabe de la formule magique en tapotant le paquet avec le paquet droit. Sur la deuxième syllabe, le pouce droit lâche la carte inférieure du paquet en main droite, et celle-ci tombe sur celle du spectateur. Les majeur, annulaire et auriculaire de la main gauche la plaquent sur le paquet et l'y égalisent.



En disant "*Abra*" vous regardez les cartes; juste avant de dire "*cada*", vous levez les yeux vers le spectateur, et en disant "*bra*", vous regardez à nouveau le jeu.

La portion du jeu en main droite ne touche celle en main gauche que pendant une fraction de seconde. Imaginez que le paquet en main gauche est une plaque brûlante, que vous ne pouvez toucher que très rapidement si vous ne voulez pas vous brûler les doigts.

5. Invitez le spectateur à reprendre la carte supérieure du paquet en main gauche, à la regarder, et à la montrer à tout le monde: de toute évidence, il ne s'agit plus de sa carte. Pendant que le spectateur est ainsi occupé, vous vous décontractez et vous mettez rapidement les deux paquets l'un sur l'autre, en insérant le petit doigt gauche entre eux. Exécutez un saut-de-coupe classique et séparez à nouveau vos mains. Vous avez ainsi inversé secrètement les portions des deux paquets. Le spectateur peut donc passer en revue toutes les cartes du paquet en main gauche: il ne trouvera plus la trace de sa carte.

6. La main gauche tient à nouveau son paquet, pendant que la main droite se sert du sien pour le tapoter comme précédemment: *"Je prononce à nouveau la formule magique "Abracadabra" et votre carte revient à sa place, traverse le jeu, et réapparaît sur celui-ci."* Joignant le geste à la parole, tapotez le paquet gauche avec le paquet droit deux fois, et sur la troisième et dernière syllabe, laissez tomber le paquet en main droite sur celui en main gauche. Retournez lentement la carte supérieure du jeu: il s'agit bien de celle du spectateur.

2. ***LA CARTE ET LE MOUCHOIR***

Effet:

Un spectateur choisit librement une carte, qui est remise et perdue dans le jeu après qu'il en a pris connaissance. Le jeu est alors enveloppé dans un mouchoir, que le magicien tient rassemblé aux quatre coins. Le mouchoir est secoué doucement, et la carte du spectateur en émerge en traversant le tissu.

Matériel nécessaire:

Outre le jeu de cartes, il vous faut un mouchoir opaque. L'idéal, c'est un carré de soie.

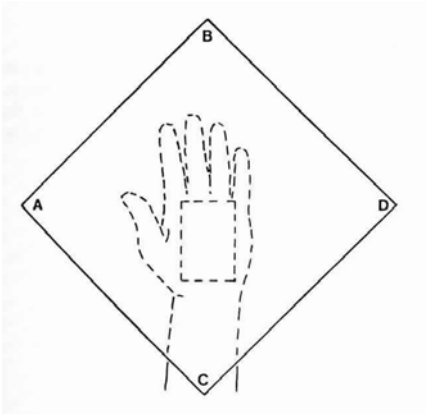
Déroulement du tour:

1. Invitez un spectateur à choisir une carte, à en prendre connaissance, et, après l'avoir montrée à tous, à la remettre dans le jeu. Gardez une brisure au-dessus d'elle et égalisez le jeu amené au bout des doigts.

2. Sortez le mouchoir avec votre main droite et donnez-le au spectateur en le priant de vérifier qu'il ne contient pas de trappes ni d'assistantes cachées. Pendant ce temps, mettez la main droite sur le jeu dans le but apparent de l'égaliser, et effectuez un saut-de-coupe. La carte choisie se retrouve ainsi sur le jeu.

3. Reprenez le mouchoir et posez-le sur le jeu de telle sorte que le coin C repose sur votre avant-bras gauche.

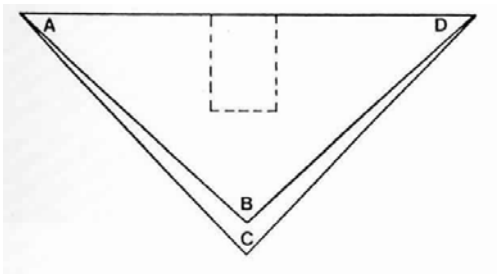
Chapitre 17



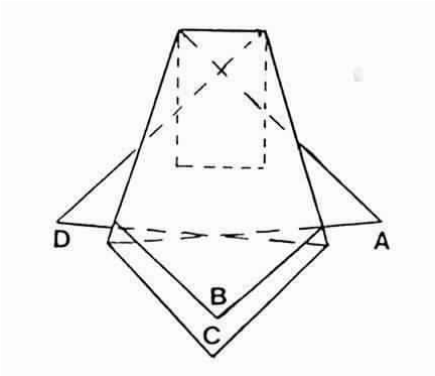
Dès que le jeu est recouvert, retournez-le secrètement faces en haut en le soulevant avec le pouce gauche, et bouclez la carte inférieure de manière à permettre au petit doigt de garder une brisure au-dessus d'elle. *"Comme vous pouvez le constater, ce mouchoir - que vous venez d'examiner vous-même - est totalement opaque."*

Mettez la main droite sous le mouchoir, prenez toutes les cartes à l'exception de la dernière, et posez le jeu (moins la carte restée dans la main) sur le mouchoir, au-dessus de la carte choisie, mais décalé de quelques millimètres vers l'avant par rapport à celle-ci. Orientez-le de sorte que ses grandes tranches soient plus ou moins parallèles à la ligne BC. *"Non seulement ce mouvement est totalement opaque, mais il est également complètement impénétrable."*

4. *"Pour vous le prouver, nous allons envelopper le jeu."* Faites-le, en ramenant d'abord le coin B sur le coin C.

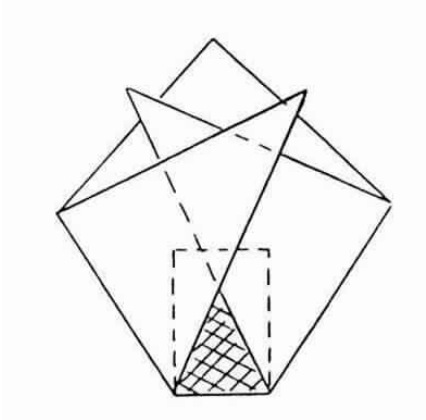


Il n'est pas nécessaire de superposer parfaitement les deux coins. Ramenez le coin D sous le jeu, maintenant pris en charge par la main droite, ainsi que le coin A. Vous arrivez ainsi à la position illustrée par la figure ci-dessous.



A ce moment-là, le jeu est repris par la main gauche.

5. Saisissez les quatre coins du mouchoir avec la main droite, et laissez le jeu pendre librement vers le bas. La carte choisie est retenue derrière le jeu par les plis du mouchoir. Donnez de petites secousses à l'ensemble, ce qui fera émerger la carte choisie, face en haut, de la petite tranche inférieure du jeu.



Au dernier moment, juste avant que la carte ne se dégage totalement du mouchoir, saisissez-la avec la main gauche par sa petite tranche inférieure, et retirez-la du mouchoir. Restez dans cette position pendant quelques secondes, ce qui déclenchera le signal des applaudissements.

Dernières réflexions

Cet effet est une version simplifiée d'un classique de la magie des carte. Dans la méthode originale, la carte est empalmée en main droite, qui remet alors le jeu à un spectateur en l'invitant à le mélanger. La main gauche prend en même temps le mouchoir, ce qui contribue à dissimuler la carte à l'empalmage. Le mouchoir est étalé sur la main droite, et le jeu posé dessus. Vous vous retrouvez ainsi dans la situation de la phase 4. Certains préféreront peut-être cette méthode à celle que j'ai décrite.

"Il y a des moments où tout réussit.
Il ne faut pas s'effrayer: ça passe."

(Jules Renard)

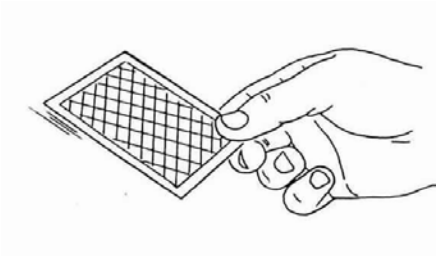
Chapitre 18 LE FILAGE

A. LE FILAGE

Le filage consiste à échanger secrètement une ou plusieurs cartes contre une ou plusieurs autres carte. Nous étudierons dans ce chapitre le filage classique au-dessus, qui consiste à échanger secrètement la carte tenue en main droite contre la carte supérieure du jeu tenue en main gauche.

Pour les besoins de l'explication, supposons la situation suivante: deux spectateurs sont assis en face de vous à la table: un à gauche et un autre à droite. Une carte est choisie (par exemple un As) et contrôlée sur le jeu. Un spectateur a retiré une carte du jeu (par exemple, une dame), que vous tenez face en bas en main droite. La dame doit être secrètement échangée contre l'As.

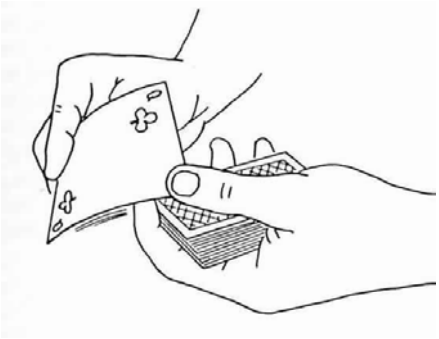
Le jeu est tenu faces en bas en main gauche, dans la position de la donne. La carte supérieure du jeu est l'As choisi. La main droite tient la carte qui doit être échangée (la dame) face en bas entre le pouce sur le coin inférieur droit et l'index sur la face. La petite tranche inférieure de la carte près du coin inférieur repose sur la tranche de la dernière phalange du majeur. Ainsi tenue, la carte peut être retournée face en haut puis à nouveau face en bas en la faisant pivoter autour de la dernière phalange de l'index; il suffit pour cela d'exercer une légère pression vers le bas avec le majeur, et de tourner la main paume en bas. La carte reste ainsi sous le contrôle permanent de la main droite, ce qui permet une meilleure dynamique, une plus grande légèreté et plus de naturel dans la manipulation à effectuer.



La main droite retourne donc de cette manière la carte face aux spectateurs; elle est d'abord tenue verticalement face à eux afin que vous ne puissiez vous-même en voir la face. *"Et voici votre carte!"* L'illustration représente une vue de face.



A ce moment-là, où bien tout le monde se taira, ou bien l'on réagira pour dire que vous vous êtes trompé. Retournez alors la carte vers vous, regardez-la et dites: *"Vous voulez dire qu'il ne s'agit pas de votre carte?"*

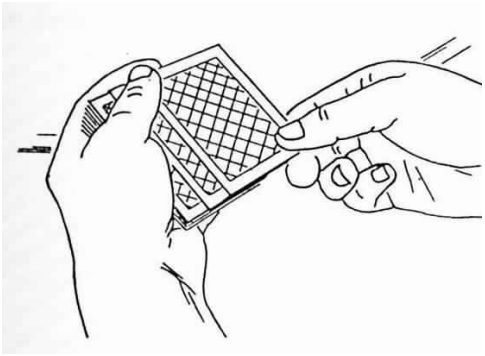


Après avoir posé cette question, relevez la tête et regardez le spectateur à votre droite. Pendant ce temps, la main droite retourne la carte face en bas et la tient parallèle au sol. Tournez la tête vers le spectateur à votre gauche. La main droite se détend et amène la carte au-dessus du jeu.

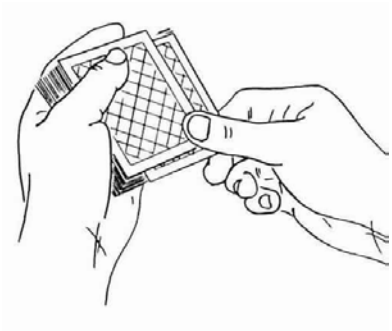


Chapitre 18

Le pouce gauche décale la carte supérieure - l'As - d'un centimètre environ vers la droite, pendant que la main droite amène la dame sur le jeu. L'index droit se déplie légèrement pendant ce mouvement, ce qui permet à la pulpe de celui-ci de quitter la face de la dame pour former avec elle une ouverture en V (la grande tranche droite de la dame se met dans l'articulation de la dernière phalange de l'index).



L'As décalé est introduit dans cette ouverture, et, dès que la pulpe de l'index le sent, elle se pose sur la face et le tire vers la droite d'un mouvement vif; simultanément, le pouce droit pousse la carte supérieure - la dame - vers la gauche, sous le pouce gauche. Celui-ci n'est pas soulevé; il reste en contact avec le dessus du jeu sur lequel il égalise la dame d'un mouvement à peine perceptible. La main droite tient maintenant l'As exactement comme elle tenait la dame.



La main droite reste immobile, avec sa carte, pendant que la main gauche s'éloigne avec le jeu, et fait un geste en direction du spectateur à gauche, à qui vous demandez: *"Est-ce que vous avez aussi vu la carte?"* L'illustration montre une vue de face.



Chapitre 18

La main droite se dirige maintenant vers la droite, pendant que la main gauche se remet dans sa position initiale devant vous. Dites au spectateur à votre droite: *"Et votre carte n'est vraiment pas la dame de trèfle?"* La substitution est achevée, et vous pouvez enchaîner en fonction des nécessités du tour. Vous pourriez, par exemple, inviter le spectateur à votre droite à souffler sur la carte, et lui montrer qu'elle s'est métamorphosée en As.



Points importants

1. Veillez à la bonne succession chronologique des gestes: tout d'abord, seule la main droite se déplace, puis la main gauche, puis les deux. La substitution proprement dite s'exécute toujours de la même manière.

2. La carte est tenue de la même manière avant et après le filage, c'est-à-dire entre le pouce et l'index.

3. Ne soulevez en aucun cas le pouce gauche pendant ou après le filage - il vous trahirait. La carte à filer est *glissée* sous le pouce, qui ne doit en aucun cas donner l'impression qu'il "saisit" quelque chose.

4. Étudiez soigneusement les stratagèmes destinés à couvrir le filage, que je vais décrire maintenant; ils vous permettront de l'exécuter dans d'autres situations que celle que j'ai utilisée plus haut pour son explication.

B. Les couvertures du filage

Comme le saut-de-coupe ou l'empalmage, le filage doit être invisible s'il est effectué correctement, c'est-à-dire qu'aux yeux des spectateurs, il ne s'est rien passé. Contrairement à d'autres manœuvres secrètes accompagnées d'un geste perçu par le spectateur, comme par exemple un faux mélange où il vous voit mélanger les cartes ou un glissage où vous prenez vraiment une carte, même si ce n'est pas la bonne, le filage, l'empalmage ou le saut-de-coupe ne possèdent pas de "réalité extérieure", ce qui les rend si difficiles à effectuer de manière invisible. Il s'agit donc de trouver des stratagèmes qui justifient les gestes que l'on est obligé de faire pour les exécuter; dans le cas du filage, il faut fournir aux spectateurs une raison plausible de rapprocher les mains , ou de les croiser.

Première situation: le spectateur droit tendre sa main, paume en haut. Demandez-lui: *"Êtes vous droitier ou gaucher?"* La main droite tient la carte devant le jeu. Tout de suite après avoir posé la question, et pendant que vous ajoutez la remarque suivante: *"Tendez la main avec la paume en haut"*, la main gauche croise la carte dans un mouvement d'arrière en avant, et le filage a lieu a ce moment-là. Le déplacement de la main gauche est justifié par le fait que vous voulez montrer au spectateur dans quelle position il doit tenir la sienne.

Deuxième situation: c'est fondamentalement la même que la première, mais avec une présentation un peu différente. Dites au spectateur: *"Veuillez tendre votre main avec la paume dirigée vers le haut."* La main gauche croise la main droite, et le filage a lieu au moment où les deux mains se rencontrent. La main gauche prend la main du spectateur et la lève de quelques centimètres pendant que vous dites: *"Un peu plus haut, s'il vous plaît. Il faut que votre main se trouve exactement à quatre-vingt-douze centimètres au-dessus du sol."* La drôlerie de cette remarque peut également servir de couverture au filage.



Chapitre 18

Troisième situation: la main droite, décontractée, est amenée au-dessus du jeu et le filage est effectué pendant que la main gauche se déplace vers le haut pour remonter vos lunettes sur le nez. Ne peut être utilisé par des porteurs de lentilles.

Quatrième situation: la main gauche saisit un objet qui se trouve sur la table, comme par exemple l'étui du jeu. Pour ce faire, elle croise la main droite et le filage a lieu au moment où les deux mains sont côte à côte. La main gauche soulève un peu l'objet, et la main droite place la carte filée dessous.

Chapitre 18

Cinquième situation: la main droite retourne sa carte face en haut comme il a été expliqué plus haut, puis à nouveau face en bas; remettez la jeu à un spectateur en l'invitant à le mélanger. Si vous le donnez à un spectateur à votre droite, vos mains se croiseront. Si vous le donnez à un spectateur à votre gauche, vous pouvez utiliser la gestuelle qui a été utilisée dans l'explication du filage, à savoir: la main droite se décontracte et amène la carte sur le jeu, qui est presque aussitôt remis au spectateur avec l'invite à le mélanger. Entre-temps, évidemment, le filage a eu lieu.

Il va de soi que vous pouvez trouver d'autres situations qui vous permettent de justifier la rencontre des mains, mais veillez à ce qu'elles cadrent avec votre style de présentation. Pendant la substitution des cartes sur le dessus du jeu, regardez toujours les spectateurs ou posez directement une question à l'un d'eux en particulier.



C. TOURS UTILISANT LE FILAGE

1. MÉTAMORPHOSES

Effet:

Un spectateur choisit une carte qui fait office de prédiction. Celle-ci est posée à l'écart, face en bas. Un autre spectateur choisit trois autres cartes, qui n'ont tout d'abord aucun rapport avec la prédiction. Mais finalement tout s'arrange, et les quatre cartes forment ensemble un carré de rois!

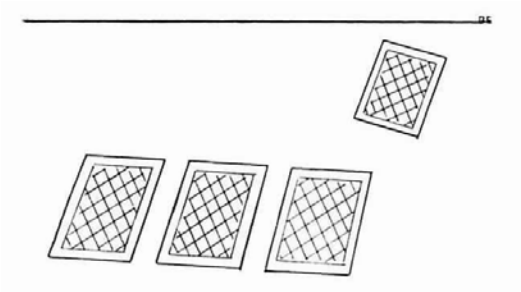
Préparation:

Placez secrètement les quatre rois sur le jeu, les deux rois rouges entre les deux rois noirs ou inversement. Comme toujours avec les arrangements minimes de ce genre, celui-ci peut aisément être mis en place à l'insu des spectateurs au cours d'un tour antérieur.

Déroulement de la routine:

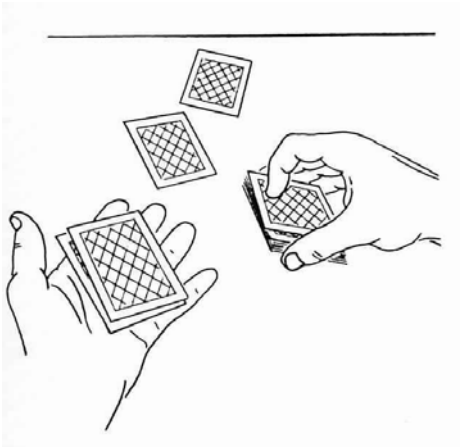
1. Forcez au premier spectateur le roi supérieur de votre arrangement, en utilisant la méthode du forçage à l'effeuillage. Cette carte est posée face en bas à l'écart, en guise de prédiction. Une fois le forçage effectué, reconstituez le jeu de telle sorte que les trois cartes restantes se trouvent dessus.

2. Prenez le jeu en main droite, dans la position de la coupe, et laissez s'échapper les cartes à partir de la face pour les laisser tomber sur la table, pendant que vous invitez un autre spectateur à vous arrêter quand bon lui semble. A ce moment là, dites: *"Nous avons besoin de trois cartes. Voulez-vous les trois cartes supérieures du paquet qui se trouve sur la table, les trois cartes inférieures de la position qui me reste en main, ou bien un mélange des deux?"* Quelle que soit la décision du spectateur, posez les trois cartes choisies en une rangée faces en bas sur la table, comme le montre l'illustration ci-dessous.

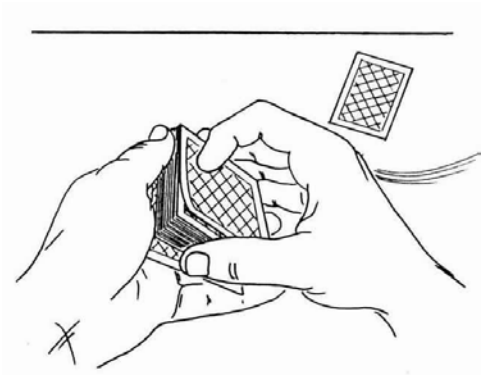


Ces trois cartes étant des cartes quelconques, le spectateur est vraiment libre de sin choix.

3. *"De ces trois cartes, j'aimerais que vous en choisissiez une. Lesquelles voulez-vous que nous écartions?"* Pendant ces explications, transférez le jeu en main gauche dans la position de la donne, et, en l'égalisant, gardez une brisure sous les deux cartes supérieures avec le petit doigt gauche. La main droite reprend le jeu par au-dessus, dans la position de la coupe, le pouce droit reprend la brisure sous les deux cartes supérieures. La main gauche ramasse les deux cartes écartées par le spectateur, et les retourne faces en haut légèrement évantaillées, pendant que vous dites: *"Je vous montre les cartes dont vous n'avez pas voulu, mais vous pouvez encore changer d'avis si le cœur vous en dit, et rien ne vous empêche d'échanger l'une des deux cartes contre celle qui est restée sur la table."* Encore une fois quelle que soit la décision du spectateur, conformez-vous-y. Finalement vous vous retrouverez dans la situation illustrée par la figure ci-dessous:

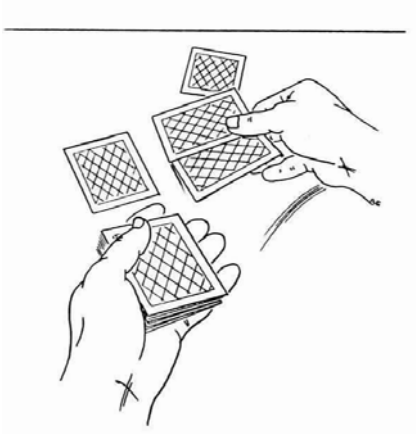


Vous allez maintenant échanger les deux cartes dans votre main gauche contre les deux cartes au-dessus de la brisure de la manière suivante: la main droite, qui tient le jeu, fait un geste en direction de la troisième carte restée sur la table, pendant que vous dites: *"Voyons la carte que vous avez choisie."* En disant cela, regardez d'abord la carte sur la table, puis le spectateur. Au moment où votre regard se pose sur ce dernier, vos mains se rencontrent.



Chapitre 18

La main droite pose le jeu sur les deux cartes en gain gauche, et repart avec les deux cartes au-dessus de la brisure en direction de la carte sur la table. Au cours de ce mouvement, le pouce de la main droite glisse sur le dos de la carte supérieure, de sorte que les deux cartes ne sont plus tenues que part leurs petites tranches. Servez-vous de ces deux cartes, légèrement décalées, comme d'une pelle pour les glisser sous la carte qui est sur la table et retourner celle-ci face en haut.



L'échange a bien sûr lieu ouvertement, sans la moindre couverture, mais il n'est enregistré par la conscience du spectateur parce que tous les mouvements coulent logiquement les uns dans les autres. Veillez également à la dynamique du regard, et étudiez soigneusement la succession chronologique des mouvements.

4. Posez les deux cartes de la main droite sur la table: ces cartes, censées être des cartes quelconques, sont en réalité deux rois. Prenez la carte que vous venez de retourner face en haut avec elles, et tenez-la en main droite en préparation pour le filage. Supposons que cette carte soit le huit de pique. *"Seriez-vous surpris si je vous disais que ce huit de pique a un rapport avec la carte que vous avez choisie comme carte de prédilection?"* En disant cela vous regardez d'abord la carte que vous tenez en main droite, puis celle qui se trouve sur la table, que vous indiquez d'un geste de la main gauche qui tient le jeu. Le filage a lieu pendant ce geste de la main gauche en direction de la carte de prédilection. Le filage effectué, le huit de pique se retrouve sur le jeu en main gauche, et le dernier roi dans votre main droite, à sa place. Servez-vous maintenant de celui-ci pour retourner la carte de prédilection face en haut en le glissant sous elle et en la basculant face en haut comme une carte que l'on tourne.

5. *"C'est bien sûr une impossibilité, mais pour un magicien, il n'y a rien d'impossible, précisément!"* Frottez la face de la carte que vous tenez en main droite contre le roi que vous venez de retourner face en haut, tournez-la vers vous, regardez-la en souriant, pour finalement la retourner face aux spectateurs, qui constatent, ébahis, qu'elle c'est transformée en roi de la même couleur que la carte de prédilection. Pour les spectateurs, le tour est terminé. Mais vous leur réservez une autre surprise: *"Vous vous demandez peut-être ce qui se serait passé si vous aviez choisi l'une des deux autres cartes? Pas grand-chose, à vrais dire parce qu'il s'agit des deux autres rois!"* Sur ce, retournez faces en haut les deux cartes sur la table pour faire constater qu'il s'agit effectivement des deux autres rois manquants.

2. ***LA PIÈCE PORTE-BONHEUR***

Effet:

Un spectateur choisit une carte, en prend connaissance, puis la remet dans le jeu qu'il est mélangé. Les cartes sont alors étalées en un long ruban faces en bas sur la table, et le magicien sort de sa poche une pièce porte-bonheur dont le spectateur se sert pour déterminer une carte dans le ruban devant lui, et qui se révèle être celle qu'il avait choisit.

Matériel nécessaire:

Outre un jeu de cartes, il vous faut une pièce de cinq francs sur laquelle vous collerez une carte miniature facilement identifiable, comme par exemple le deux de cœur. Si vous n'avez pas de carte miniature suffisamment petite pour tenir sur une pièce de cinq francs, vous pouvez la remplacer par le coin-index d'une carte normale. Mettez la pièce ainsi préparée dans un petit porte-monnaie. Vous pouvez, si vous le voulez, remplacer la pièce de cinq francs par une pièce exotique que vous pourrez mettre dans un écrin, et ajouter ainsi une note de mystère à votre présentation.

Déroulement de l'effet:

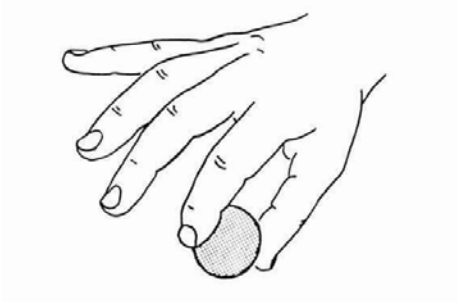
1. Transférez secrètement le deux de cœur sur le jeu au cours d'un tour antérieur, ou bien entre deux tours, pendant que vous jouez nonchalamment avec le jeu. Forcez cette carte à un spectateur en utilisant de préférence le forçage classique.

2. Après que le spectateur a pris connaissance de sa carte et après qu'il l'a montrée tous les autres, demandez-lui de la remettre dans le jeu, que vous mélangez rapidement vous-même avant de le tendre au spectateur en l'invitant à le mélanger à son tour.

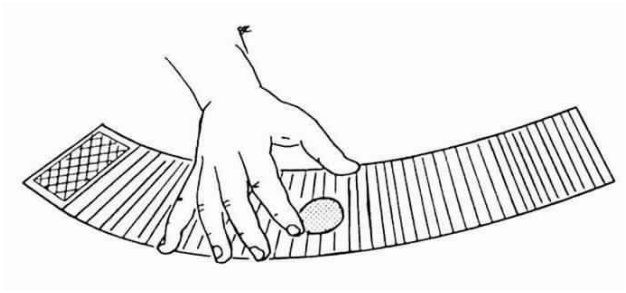
Il est important que tous les spectateurs voient la carte choisie - non seulement pour qu'ils puissent participer, par personne interposée, au déroulement du tour, mais encore parce que cela va vous servir à détourner leur attention ultérieurement. D'autre part, mélangez vous-même le jeu rapidement après que le spectateur y a remis la carte choisie, avant de le lui donner à mélanger - si vous ne le faites pas, cela éveillera les soupçons de certains spectateurs, que votre soudaine libéralité amènera à conclure, à juste titre en l'occurrence, que vous connaissez déjà l'identité de la carte choisie.

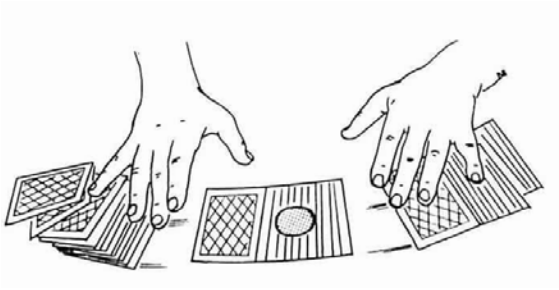
3. Le spectateur s'étant exécuté, reprenez le jeu, et, pendant que vous étalez nonchalamment les cartes faces en haut entre vos mains sous le prétexte de faire constater à quel point elles sont mélangées, contrôlez le deux de cœur sous le jeu en utilisant la méthode du contrôle à l'étalement (expliqué plus loin). Puis, rassemblez les cartes, retournez le jeu faces en bas et étalez-le en un long ruban sur la table: si vous avez effectué l'étalement de gauche à droite, le deux de cœur se retrouvera à l'extrémité droite du ruban. Pendant que vous effectuez ces opérations, dites au spectateur: *"Comme vous pouvez le voir, les cartes sont parfaitement mélangées, et la vôtre est irrémédiablement perdue parmis les autres. Personne en sait exactement où elle se trouve, pas même vous. Mais vous avez un avantage sur moi! Je vas donc vous charger de la retrouver!"* Pendant cette petite adresse, vous étalez les cartes faces en haut, en contrôlant le deux de cœur sous l'étalement, vous rassemblez le jeu, et vous l'étalez faces en bas sur la table.

4. Sortez le porte-monnaie de votre poche et retirez-en la pièce en veillant évidemment à ne pas faire voir la carte miniature. *"Voici ma pièce porte-bonheur. Peut-être sera-t-elle également la vôtre."* Demandez au spectateur de tenir la pièce par la tranche, entre le pouce et l'index, parallèlement au ruban de cartes, et de parcourir celui-ci d'une extrémité à l'autre avec la pièce ainsi tenue, pour finalement la poser à l'endroit sur son choix.



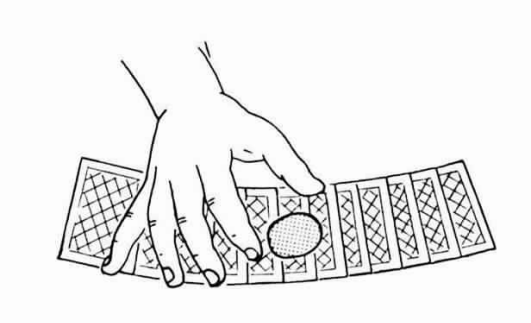
En fonction du diamètre de la pièce et de l'étalement des cartes, elle en recouvrira entre cinq et dix. Après avoir remis la pièce au spectateur, tenez-lui le poignet pour lui montrer comment tenir la pièce, et surtout pour l'empêcher de la retourner accidentellement et d'exposer la carte miniature. Une fois qu'il l'a déposé sur le ruban de cartes, écartez toutes celles à sa gauche ainsi que toutes celles à sa droite, de sorte qu'il ne reste qu'un petit fragment du ruban sous la pièce.





Rassemblez les cartes ainsi écartée, et posez-les en un petit paquet inégalisé sur la table, faces en bas. Veillez, en posant les deux portions l'une sur l'autre, à ce que le deux de cœur se retrouve sur le dessus des deux paquets combinés.

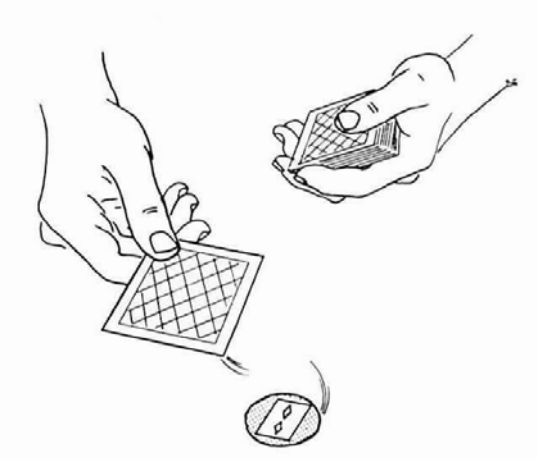
5. Recommencez les mêmes opérations avec les cartes restées sous la pièce, après les avoir étalées un peu.



Enlevez à nouveau les cartes à gauche et à droite de la pièce, et insérez-les dans le paquet sur lequel se trouve le deux de cœur. Il ne reste plus que trois ou quatre cartes sur la table.

6. Mélangez celles-ci et distribuez-les soigneusement en une rangée faces en bas sur la table. Rendez la pièce au spectateur en lui demandant de la poser sur l'une des cartes. *"Vous êtes bien sûr que c'est celle-ci que vous voulez?"* Posez cette question comme si elle avait à vos yeux une importance capitale. Certains spectateurs s'attendent déjà au dénouement - à savoir que la carte qui se trouve maintenant sous la pièce est celle du spectateur - sans pourtant trop oser y croire, vu les conditions dans lesquelles cette carte a été choisie par le spectateur lui-même. Lorsque celui-ci a fait son ultime choix, ramassez les autres cartes et perdez-les dans le jeu, que vous prenez aussitôt, et que vous étalez rapidement faces en bas entre vos mains en disant: *"J'aimerais attirer votre attention sur le fait que vous auriez pu choisir n'importe laquelle de ces 52 cartes."* Égalisez les cartes et tenez-les en main gauche dans la position de la donne.

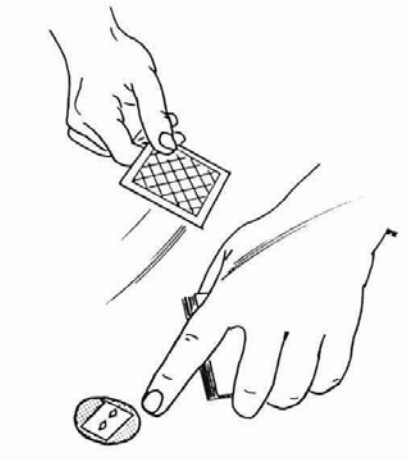
7. *"Avouez qu'il serait quasi miraculeux que la carte sous ma pièce porte-bonheur soit la vôtre. Pourriez-vous me révéler pour la première fois l'identité de votre carte? Le deux de cœur? Et c'est pourtant ce qui est arrivé: sous la pièce se trouve bien le deux de cœur!"* La main droite prend la carte sous la pièce, la tient en position de filage, et s'en sert pour retourner la pièce sur la table.



Chapitre 18

Dirigez votre regard sur la carte miniature qui se trouve sur la pièce tout en disant d'un air espiègle: *"Voyez vous-même: il y a bien un deux de cœur sous la pièce."* Cette remarque est destinée à tous ceux qu n'auraient pas encore reconnu la carte collé sur la pièce comme étant le deux de cœur.

Pendant que les spectateurs se rendent compte qu'ils ont été bornés une fois de plus, et vous gratifient d'un sourire mi-figue, mi-raisin, ramenez la main droite vers vous et filez la carte qu'elle tient juste avant que la main gauche ne s'avance à son tour pour faire un geste en direction de la pièce.



8. Dirigez aussitôt votre attention à nouveau sur la pièce, et glissez sous elle la carte que vous tenez en main droite. *"J'ai l'impression que vous êtes un peu déçus, et que vous vous attendiez à ce que la carte sous la pièce soit vraiment le deux de cœur, alors que j'ai joué sur les mots. Mais n'oubliez pas que vous avez quand même choisi une carte dans le jeu avec l'assistance de ma pièce..."* Ce disant, étalez brièvement les cartes entre vos mains avant de poser le jeu sur la table, à l'écart, et d'enchaîner en regardant vos spectateurs et en détachant bien vos mots: *"... ce n'est pas pour rien que j'en ai fait mon talisman... sinon, croyez-vous vraiment que cette carte serait le deux de cœur?"* Cognac pour tout le monde!

Dernières réflexions

1. Vous pouvez vous épargner le contrôle sous l'étalement et transférer la carte forcée directement sur le jeu; cependant, je vous recommande d'utiliser la présentation ci-dessus - non seulement parce que je n'en vois pas de meilleure, mais aussi parce qu'elle vous permet de vous entraîner à l'exécution de plusieurs techniques dans des conditions de couverture optimale.

2. certains étuis de jeux sont illustrés, sur une de leurs faces, d'une carte à jouer. Dans ce cas, vous pouvez vous servir de cet étui, et forcer la carte qui est représentée dessus, ce qui vous évite d'avoir à transporter une pièce préparée, et rend le tour totalement impromptu.

Sous prétexte que la perfection n'est pas de ce monde, ne gardez pas, soigneusement, tous vos défauts."

(Jules Renard)

Chapitre 19 LES FAUX COMPTAGES

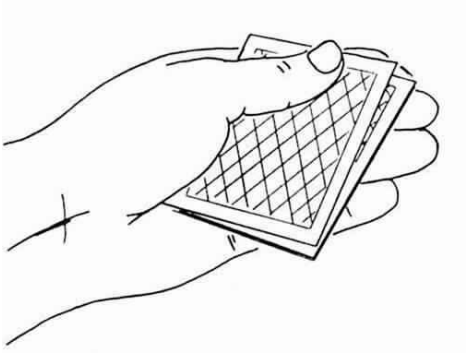
Les faux comptages sont si nombreux qu'on ne pourra jamais les compter tous... Dans ce chapitre, je me propose de vous apprendre les techniques qui vous permettront de réaliser ce qu'on a coutume d'appeler les "tours de petits paquets". Comme leur nom l'indique, ce sont des tours qui s'exécutent avec un paquet composé de quelques cartes seulement. Ces effets sont d'ailleurs souvent vendus comme des tours à part entière par les marchands de trucs parce que beaucoup d'entre eux utilisent des cartes spéciales ou truquées. Mais les techniques de faux comptage peuvent également être mises en oeuvre dans d'autres circonstances, indépendamment des "tours de petits paquets". Outre leur première utilité, qui consiste à montrer plus ou moins de cartes que l'on n'en a réellement en mains, ces comptages permettent aussi de montrer apparemment une à une les cartes qui composent un petit paquet.

A. Le comptage Elmsley

Cette technique a été mise au point par le magicien amateur Alex Elmsley. C'est sans doute le faux comptage qui a inspiré le plus grand nombre de magiciens, et qui a donné naissance au plus grand nombre de tours de petits paquets.

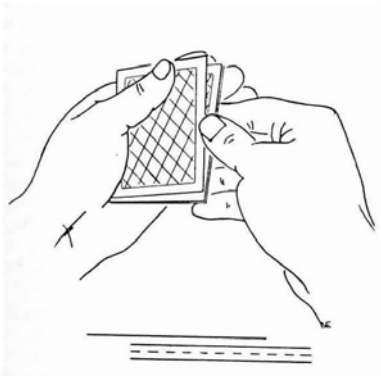
Dans la version originale de ce comptage, l'opérateur montre apparemment quatre cartes en les comptant d'une main dans l'autre. En réalité, au cours de cette manœuvre, une carte est compté deux fois, alors qu'un autre reste constamment dissimulée. C'est ce comptage que nous allons décrire maintenant. Afin que vous puissiez en suivre le mécanisme, prenez quatre cartes faces en bas, et retournez face en haut la troisième carte à partir du dessus.

Le petit paquet de quatre cartes est tenu faces en bas en main gauche, dans la position de la donne. Le premier mouvement est effectué par le pouce gauche, qui décale la carte supérieure du paquet un peu à gauche et légèrement vers l'avant. Le coin inférieur gauche de cette carte est appuyé contre la base du thénar, qui sert en quelque sorte de pivot. La petite tranche supérieure de la carte supérieure glisse sur la pulpe de l'index gauche, qui veille à ce que les trois autres cartes du paquet restent parfaitement égalisées pendant que la carte supérieure est décalée à gauche. Cette manœuvre a lieu une fraction de seconde avant que la main droite ne vienne saisir le paquet.

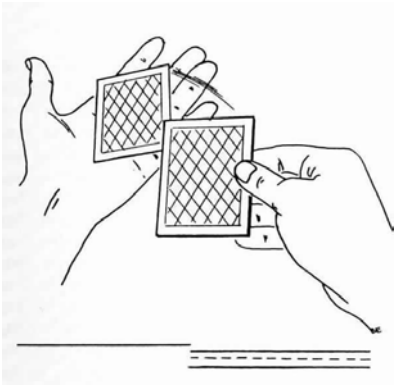


La main droite saisit le paquet par sa grande tranche droite, entre le pouce dessus et l'index et le majeur dessous, le pouce étant positionné entre eux. La pression exercée par ces doigts n'est pas excessive: elle doit suffire à assurer une bonne prise du paquet, et permettre au pouce droit de pousser, le moment venu, deux cartes comme une seule. Afin de faciliter la prise du paquet par la main droite, les majeur, annulaire et auriculaire de la main gauche s'écartent.

La partie inférieure de l'illustration montre, sous forme de schéma simplifié, les positions respectives des cartes. La ligne en traits pointillés représente la carte face en haut, les lignes pleines représentant les cartes faces en bas.

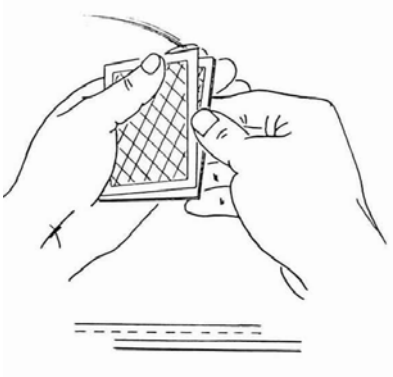


La main gauche s'écarte vers la gauche et l'avant, entraînant avec elle la carte supérieure, pendant que vous comptez "un". Autrement dit, *c'est la main gauche qui présente les cartes comptées aux spectateurs, en avançant vers eux, la main droite restant parfaitement immobile*. Remarquez la position "ouverte" de la main gauche, une fois qu'elle se trouve en position avancée. Cette tenue ouverte est renforcée par le fait que le pouce gauche s'écarte vers la gauche.

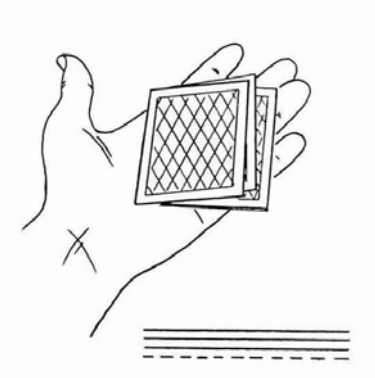


Chapitre 19

Au cours du deuxième mouvement, deux choses ont lieu *simultanément*: premièrement, la carte que vous venez de transférer en main gauche est secrètement reprise sous le paquet en main droite; deuxièmement, les deux cartes suivantes (c'est-à-dire la deuxième et la troisième) sont prises *ensemble* en main gauche. Pour ce faire, la main gauche revient vers la droite, apparemment dans le but de prendre la carte suivante. Dans ce mouvement, la carte en main gauche se met automatiquement sous les cartes en main droite. *En même temps*, le pouce de la main droite pousse les deux cartes supérieures de son paquet vers la gauche sur une distance comprise entre trois et cinq millimètres, *comme s'il s'agissait d'une seule carte*, bien qu'il ne soit pas absolument indispensable qu'elles soient parfaitement superposées. Les index majeur et annulaire de la main droite "réceptionnent" la carte de la main gauche (la première comptée), qui est insérée entre leur extrémité et la carte inférieure du paquet. *Il faut que la carte "volée" s'aligne sous cette dernière, et que sa grande tranche droite ne déborde surtout pas de celle de la carte au-dessus d'elle*. Pendant ce temps, le pouce gauche prend la carte double transférée en main gauche et appuie contre la pulpe de l'index gauche. Ces manœuvres s'effectuent sur le compte de "deux".



Pour terminer, il ne vous reste plus qu'à compter les deux dernières cartes qui vous restent en main droite l'une après l'autre sur celles en main gauche, en gardant le même rythme et en faisant apparemment les mêmes gestes que pour les deux premières cartes. Comptez "trois" sur la troisième et "quatre" sur la dernière. Apparemment, vous avez simplement transféré une à une les quatre cartes de la main droite à la main gauche en les inversant. Faites en sorte que les deux dernières cartes que vous posez ne soient pas parfaitement égalisées entre elles ni avec les cartes précédentes; restez dans cette position, la main en tenue "ouverte", pendant deux secondes. Puis, refermez la main, ce qui a pour effet d'égaliser les cartes.



Points importants

Chapitre 19

1. La première difficulté que vous rencontrerez certainement concerne le comptage de la première carte. Relisez bien la description de cette phase de la manipulation, et étudiez soigneusement la figure qui l'illustre. La pression du pouce joue également un rôle essentiel.

2. Le comptage a lieu sur deux plans. Le premier (priorité n° 1) est présenté par la main gauche *dans laquelle les cartes sont comptées*. Le deuxième niveau (priorité n° 2) est représenté par la main droite, qui tient le paquet, et *dans laquelle la main gauche vient prendre les cartes*. Ces priorités sont rendues manifestes aux spectateurs par a) l'importance donnée aux mouvements, b) le rythme, c) le regard, et ,d) l'accompagnement verbal. Voyons maintenant ces aspects du comptage l'un après l'autre.

a) *L'importance donnée aux mouvements:* seule la main gauche bouge, la droite restant immobile à partir du moment où elle a pris le paquet en main gauche. Pour le spectateur, il est évident que c'est la main gauche qui effectue le comptage, et il est donc normal que les mouvements de celle-ci soient prioritaires sur ceux de la main droite. Rien d'étonnant, donc, que son attention soit pour ainsi dire monopolisée par la main gauche. Il s'ensuit que le filage, qui a lieu dans la main droite, passe au second plan, et est ainsi mieux couvert. Il est important que le plan dans lequel évolue la main gauche soit spatialement décalé vers l'avant par rapport à celui de la main droite; ce décalage concrétise aux yeux du spectateur l'importance relative de chacune des mains.

b) *Le rythme*: il faut qu'il soit absolument régulier et uniforme. Si, pendant que vous vous entraînez, vous utilisez un métronome, il faut que chaque mouvement de comptage corresponde à un battement de celui-ci. Vous pouvez essayer différents tempos, mais faites en sorte que le tempo soit le même d'un bout à l'autre du même comptage. Les débutants ont souvent tendance à ralentir lors du filage, et à accélérer une fois celui-ci exécuté, soulagés d'avoir dépassé le point critique. Ne commettez surtout pas cette erreur et comptez régulièrement, sans accélérer ni ralentir. Vous trouverez une exception qui confirme cette règle dans le tour intitulé "Les rois acrobates", décrit à la fin de ce chapitre.

c) *Le regard*: juste avant le comptage, regardez le public. Faites une remarque pour attirer son attention sur ce que vous allez faire. Pour le premier mouvement, reportez votre regard sur les cartes, puis sur la main gauche qui s'éloigne. Pour le deuxième mouvement (celui au cours duquel a lieu le filage), regardez à nouveau le public. Abaissez à nouveau votre regard sur les cartes pour le troisième mouvement, de même que pour le quatrième et dernier. Levez les yeux aussitôt que le comptage est terminé.

d) *L'accompagnement verbal*: le fait de compter les cartes à voix haute souligne les priorités visuelles; mais il n'est pas toujours judicieux ni utile de compter les cartes; il suffit parfois de montrer qu'elles on toutes un dos rouge, ou bien qu'elles sont toutes noires. Il faut que votre discours soit approprié à la situation. Rappelez-vous également qu'un comptage Elmsley ne sert pas forcément à compter les cartes, mais aussi et souvent simplement à les montrer.

3. Il est important, lors du filage de la première carte comptée contre les deux suivantes, que la carte reprise sous le paquet en main droite soit bien alignée avec celui-ci, et, particulièrement, que sa grande tranche droite ne dépasse pas de la grande tranche droite du paquet. C'est une faute couramment commise, et qui peut donner au spectateur le sentiment qu'une carte a été reprise sous le paquet droit.

4. Les spectateurs doivent avoir l'impression que c'est toujours le pouce gauche qui pèle les cartes de la main droite en main gauche, et jamais que c'est le pouce droit qui pousse les cartes dans celle-ci. Résistez à cette tendance plus particulièrement pour les deux dernières cartes.

5. N'oubliez pas de mettre la main gauche en position "ouverte" après *chaque* transfert de carte d'une main dans l'autre. Visuellement, cette position renforce dans l'esprit du spectateur - même si ce n'est qu'inconsciemment - que tout se passe normalement et régulièrement.

6. Les deux dernières cartes sont pelées en main gauche de telle sorte qu'elles ne sont ni égalisées entre elles ni avec les deux précédentes.

7. Le comptage Elmsley peut également être utilisé pour dissimuler plus d'une carte, tout en n'en comptant toujours apparemment que quatre. Dans ce cas, cependant, le paquet doit être composé de plus de quatre cartes.

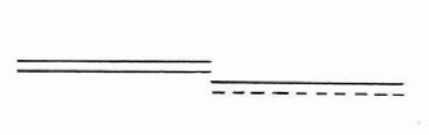
B. Le comptage Jordan

Toutes les considérations sur le rythme, le regard, etc. que nous venons de passer en revue pour le comptage Elmsley s'appliquent également au comptage Jordan que nous allons voir maintenant. Celui-ci sert fondamentalement, au cours d'un comptage de quatre cartes pour quatre, à dissimuler celle qui se trouve en dernière position dans le paquet au début du comptage. Autrement dit, ce n'est pas la troisième carte qui reste invisible comme lors d'un comptage Elmsley, mais la quatrième. Ce comptage a été inventé par le magicien américain Charles Jordan.

A la fin d'un comptage Elmsley, la carte à dissimuler se retrouve automatiquement sous le paquet de quatre cartes; vous pouvez donc enchaîner avec un comptage Jordan sans avoir à changer l'ordre des cartes.

D'un point de vue psychologique, le comptage Jordan est plus trompeur que le comptage Elmsley, parce que le filage a lieu pendant le troisième mouvement seulement, et non le second comme pour le comptage Elmsley. A ce moment-là, la garde du spectateur, qui vient de voir deux mouvements parfaitement innocents", est baissée.

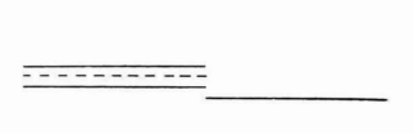
Commencez exactement comme pour le comptage Elmsley, en pelant la première carte en main gauche. Pour le deuxième mouvement, la carte suivante est elle aussi pelée normalement en main gauche, sur celle qui s'y trouve.



Ce n'est que maintenant que le filage a lieu, c'est-à-dire lors du troisième mouvement. La main gauche revient vers la droite pour apparemment peler la carte suivante; en réalité, les deux cartes qu'elle tient sont remises, assez bien égalisée, sous les cartes en main droite, où elles sont maintenues par les index, majeur, annulaire et auriculaire de la main droite.



Dès que la main droite tient l'ensemble des quatre cartes, c'est-à-dire aussitôt que les deux cartes de la main gauche ont été remises sous les deux cartes de la main droite, le pouce de celle-ci pousse les *trois* cartes supérieures du paquet comme une seule à gauche où elles sont prises entre le pouce et l'index et déplacées vers la gauche et vers l'avant, pendant que vous comptez "trois". Il ne vous reste plus qu'à peler la dernière carte sur les trois premières pour terminer le comptage.

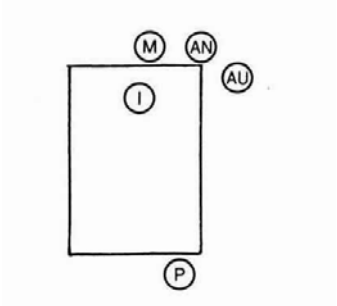


C. Le comptage Hamman

Ce comptage a été inventé par Brother John Hamman, un magicien amateur (et frère lai) américain dont les créations ont été adoptées par les magiciens du monde entier. Il sert à dissimuler un certain nombre de cartes dans un paquet tout en donnant l'impression de compter toutes les cartes une à une.

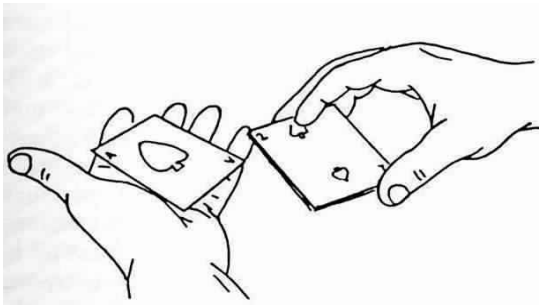
Nous allons prendre comme exemple un paquet composé de cinq cartes noires et de quatre cartes rouges; au comptage Hamman, ce paquet peut être montré comme étant composé de neuf cartes noires. Pour la commodité de l'explication, nous prendrons les cartes suivantes, à partir de la face du paquet dont les cartes sont faces en haut: AP, 2P, 3P, 4P, 5P, AC, 2C, 3, 4C. Ces cartes ne servent qu'à vérifier le bon déroulement des opérations. En réalité, ne seraient utilisées pour ce genre de comptage que des cartes aux valeurs approchantes, telles que des 6, 8 ou 9, afin que les spectateurs ne puissent pas se les rappeler avec exactitude.

La main droite tient le paquet faces en haut dans la position de la coupe. La figure schématique des positions respectives des doigts: le paquet est tenu entre le pouce sur la petite tranche inférieure, et l'annulaire sur la petite tranche supérieure, presque aux coins mêmes du paquet. Le majeur est simplement posé sur la petite tranche supérieure, sans participer à la tenue proprement dite des carte. L'index est légèrement replié au-dessus de la carte supérieure du paquet; le petit doigt est à côté de l'annulaire, mais ne participe pas aux manœuvres. Les cartes sont tenues de manière à ce que la plus grande partie de leur faces soit visible, c'est-à-dire que les doigts sont presque parallèles aux petites tranches des cartes.

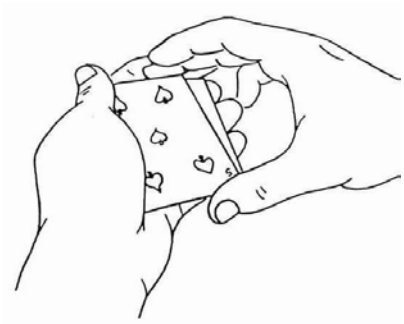


Chapitre 19

La main gauche se met sous le paquet, comme si elle voulait le prendre dans la position de la donne. Dans ce mouvement, le pouce gauche vient tout naturellement se poser sur la face de l'AP, et plus précisément sur son coin-index supérieur gauche. Cette position du pouce gauche aura un rôle important à jouer ultérieurement, lors du filage. Le pouce pèle l'AP vers la gauche, où il tombe dans la main gauche en position "ouverte". En même temps, la main gauche se déplace légèrement vers l'avant. La carte ainsi pelée est aisément tenue entre l'index, le majeur, et la paume de la main. Cette position est prise chaque fois qu'une nouvelle carte est pelée en main gauche. Pelez maintenant de la même manière les trois cartes suivantes, l'une après l'autre.

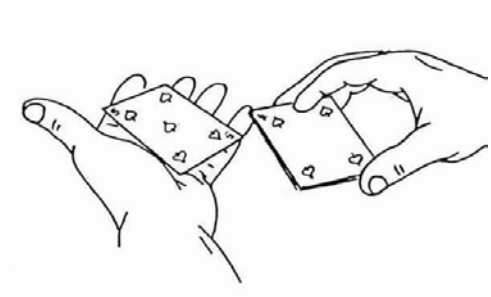


Au moment où la cinquième carte est apparemment pelée à son tour, le paquet en main gauche est secrètement échangé contre le paquet en main droite. Ce filage est effectué ainsi: pendant que la main gauche revient vers la main droite pour peler le 5P, le majeur droit prend le contrôle du paquet en main droite. Ce changement de tenue est imperceptible, puisque les doigts ne changent pas de place: l'annulaire relâche simplement sa pression sur le paquet, qui est aussitôt repris par le majeur. Le coin inférieur droit du paquet gauche vient buter contre le pouce droit exactement en dessous de l'endroit où celui-ci appuie sur le paquet droit. Le paquet gauche vient se mettre exactement sous le paquet droit, tout comme pour les cartes précédentes d'ailleurs. A l'instant précis où le pouce gauche se met sur le coin-index du 5P, l'extrémité de l'annulaire droit se met sur le coin supérieur droit du paquet inférieur. Presque simultanément, le majeur droit se déplie un peu vers la gauche, ce qui a pour effet de décaler le paquet supérieur d'un centimètre environ vers la gauche. Cette manœuvre simule le pelage de la cinquième carte et permet de couvrir la fraction de seconde pendant laquelle il ne se passe rien. En réalité, le pouce gauche appuie légèrement sur le coin supérieur gauche du paquet supérieur, pour le plaquer contre l'index gauche.



Chapitre 19

La main gauche, reproduisant exactement les mêmes mouvements que ceux qu'elle a effectués jusqu'ici, se déplace vers la gauche et vers l'avant, entraînant avec elle le paquet qui vient d'être échangé contre l'autre (vérification: le 5P se trouve sur la face), et, comme avant, se met en position "ouverte". Cette manière d'échanger les deux paquets fait qu'aucune séparation ne se produit sur la petite tranche supérieure des cartes, puisque les deux paquets se trouvent pour ainsi dire dans le même plan. Aussitôt le filage effectué, la main droite tient le nouveau paquet exactement de la même manière que le précédent - ce qui explique la description minutieuse de cette tenue au début de l'explication. Il ne vous reste plus qu'à peler les quatre cartes du paquet en main droite une à une sur celles en main gauche.



Points importants

1. Comme il a déjà été souligné dans la description du comptage Elmsley, à chaque transfert de la carte de la main droite en main gauche, le pouce de celle-ci s'écarte, ce qui donne à la main une apparence "ouverte" et innocente.

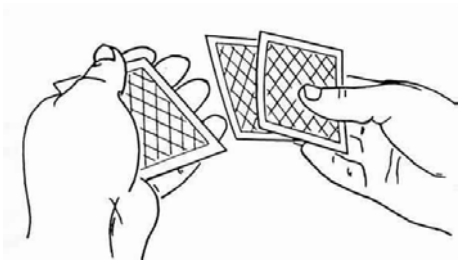
2. La main gauche ne se contente pas de se déplacer vers la gauche, elle se déplace également vers l'avant, ce qui a pour effet de créer deux plans pour le spectateur: un premier plan, celui de *la main gauche qui montre les cartes*; et deuxième plan, celui de *la main droite dans laquelle les cartes sont prises*. La proéminence du plan représenté par la main gauche est en outre renforcée par l'immobilité de la main droite tout au long du comptage; seule la main gauche se déplace avec les cartes.

3. Comme pour toutes les techniques de faux mélange, le rythme joue pour celui-ci également un rôle absolument essentiel. Une petite analyse s'impose. Voici ce qu'en dit l'expert espagnol Arturo de Ascanio: il faut que dans le rythme soient intégrés des points de rupture! Le comptage doit être rythmé ainsi: 1, pause, 2, 3, 4, pause, 5 (filage), pause, 6, 7, 8, pause, 9. Lorsque j'écris "pause", j'entends une interruption d'une demi-seconde, pas plus. Essayez maintenant de réunir ces trois phases en un tout, et entraînez-vous pendant quelques jours. Vous verrez qu'au bout vous aurez dans vos doigts un comptage Hamman parfaitement naturel et trompeur.

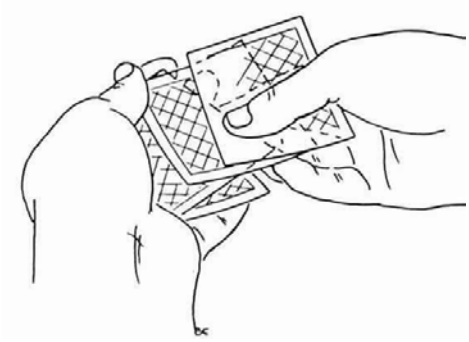
D. Le comptage-boucle

Ce comptage utilise la technique de la boucle déjà décrite, et sert ici à compter un paquet de cinq cartes comme quatre. Mais on peut également l'utiliser avec un paquet composé d'un plus grand nombre de cartes.

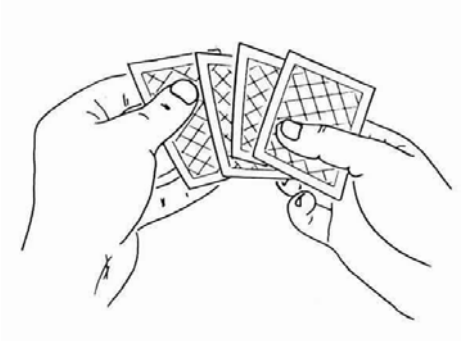
Le paquet de cinq cartes est tenu faces en bas en main gauche dans la position de la donne. Le pouce gauche pousse la carte supérieure du paquet à droite, où elle est prise par la main droite entre le pouce dessus, et les doigts dessous. Comptez "un". Poussez la carte suivante, et prenez-la plus ou moins bien égalisée sous la première sur le compte de "deux".



La main droite revient vers la gauche, pour apparemment prendre la troisième carte. Mais, entre-temps, l'index gauche a légèrement bouclé la carte inférieure, créant ainsi une séparation entre celle-ci et les autres au coin inférieur droit du paquet. L'index, le majeur et l'annulaire de la main droite se mettent dans l'ouverture ainsi créée, et prennent les deux cartes suivantes comme une seule. Afin d'agrandir la séparation sans augmenter la pression de l'index gauche, ce qui rendrait la manœuvre de celui-ci visible, le petit doigt gauche tire la carte inférieure vers le bas en se mettant sur la grande tranche droite.



La main droite prend ces deux cartes comme une seule sous celles qu'elle tient déjà, pendant que vous comptez "trois". Sur le compte de "quatre", glissez la quatrième et dernière carte en main gauche sous celles en main droite.



Points importants

1. Comme pour la plupart des faux comptages, une seule main se délace; ici, en l'occurrence, c'est la main droite. La main gauche, qui sert simplement à présenter les cartes à la main droite, reste immobile.

2. Avant de vous lancer dans cette technique de faux comptage, il est impératif que vous lisiez la technique de la boucle décrite dans le chapitre "Manipulations diverses". N'oubliez pas que la pression de l'index s'effectue en diagonale, et que cette pression est exercée par l'index sur toute sa longueur ,celui-ci restant constamment en contact avec la face de la carte bouclée.

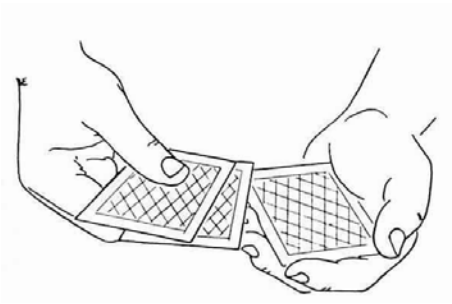
3. Afin de donner au comptage une dynamique cohérente, le pouce gauche pousse également la dernière carte vers la main droite.

4. Les cartes peuvent être soit gardées éventaillées en main droite, soit groupées en un paquet plus ou moins bien égalisé.

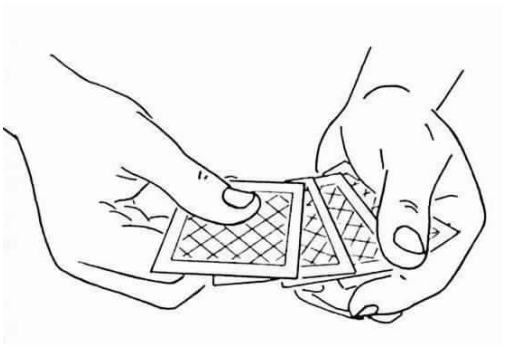
E. Le comptage poussé

Ce comptage rempli la même fonction que le comptage-boucle; nous utiliserons donc le même exemple pour le décrire. Il est fondé sur une technique apparentée à celle du décalage expliquée dans le chapitre “Techniques diverses”, spécialement adaptée à un petit paquet de cartes.

Comptez les deux premières cartes comme pour le comptage-boucle. La main droite revient vers la gauche pour apparemment prendre la troisième carte. Le pouce gauche se décale un peu vers la gauche, de façon à ce que la tranche de la boule du pouce se mette sur la grande tranche gauche des trois cartes, près du coin supérieur gauche. L’illustration montre une vue de face.



Le pouce appuie sur la grande tranche des deux cartes supérieures, qui sont ainsi poussées ensemble, comme une seule carte, vers la droite. A cause de la pression exercée par le pouce sur les cartes, la carte inférieure est retenue en main gauche par friction contre la première phalange de l’index. Il n’est pas essentiel que les deux cartes soient parfaitement superposées; même si elles sont décalées d’un millimètre, le décalage est masqué par le pouce gauche le long de leur grande tranche gauche. La main droite prend cette carte double sous les deux cartes qu’elle tient déjà. Cette manœuvre s’effectue sur le compte de “trois”. L’illustration montre une vue de face. Pour terminer, prenez la dernière carte sous celles en main droite sur le compte de “quatre”.



Points important

Chapitre 19

1. La pression exercée par le pouce gauche sur les cartes est régulière et légère. Ce qui est important, c'est qu'elle s'exerce sur la *tranche* même des cartes. Le coin supérieur gauche de la carte inférieure est appuyé sur la première phalange d l'index gauche (ou sur celle du majeur, selon la taille de la main), ce qui a pour effet de la retenir dans la main. C'est la raison pour laquelle les deux cartes qui se trouvent au-dessus d'elle peuvent être facilement décalées vers la droite tout en restant égalisées comme s'il s'agissait d'une seule carte.

2. Aussi bien pour le comptage-boucle que pour le comptage poussé, il est important de garder un rythme constant et régulier. Aucune hésitation, aucun tâtonnement ne doivent être perceptible en cours de comptage.

3. Les cartes comptées peuvent être laissées éventaillées, ou groupées en un petit paquet plus ou moins bien égalisé.

4. Il est également possible de compter comme quatre cartes un paquet composé de plus de cinq cartes; la technique reste la même, mais le bloc de cartes comptées comme une seule sera évidemment d'autant plus épais qu'il y aura plus de cartes à distribuer, et devra donc être mieux masqué.

F. Le comptage Daryl

Ce faux comptage, inventé par le magicien américain Daryl Martinez, a été décrit pour la première fois dans sa routine "Twisted Aces Recidivus" dans le livre *Secrets of a Puerto Rican Gambler*, de Stephen Minch. Ce même comptage a ensuite été utilisé dans un de ses tours de petits paquets les plus célèbres, "Chamelon Cards", avec des variantes. Étant donné que ce comptage est un proche parent des comptages Elmsley et Jordan, sa description ne nécessite pas d'illustration supplémentaires.

1. Le petit paquet de quatre est tenu en main gauche dans la position de la donne. Les deux cartes du milieu sont faces en haut, alors que les deux autres sont faces en bas. Le but du comptage est de montrer quatre cartes faces en bas. La main droite saisit le paquet par sa grande tranche droite entre le pouce sur le dos et l'index et le majeur sur la face, dans ce que l'on pourrait appeler une tenue "pincée".

2. Le pouce droit pousse les trois cartes supérieures comme une seule à gauche, où elles sont prises dans la fourche du pouce gauche; ces cartes se mettent automatiquement dans la position de la donne. Vous comptez "un".

3. La main gauche revient à droite, et ses trois cartes se mettent automatiquement sous la carte unique restée en main droite, en même temps que la carte supérieure est pelée en main gauche avec la même technique que celle utilisée pour le premier mouvement du comptage Elmsley. Comptez "deux".

4. La main gauche revient à droite, où sa carte se met automatiquement sous les trois de la main droite, pendant que le pouce droit pousse à nouveau les trois carte supérieures comme une seule dans la fourche du pouce gauche. Comptez "trois".

5. La dernière carte est à son tour pelée en main gauche sur le compte de "quatre". Les cartes se retrouvent dans l'ordre suivant dans le paquet reconstitué: deux cartes faces en bas suivies des deux cartes faces en haut.

On peut également exécuter le comptage Daryl en commençant avec les cartes dans l'ordre ci-dessus. Dans ce cas, le filage a également lieu au cours des deuxièmes et troisièmes mouvements du comptage, le principe restant le même, à savoir: la première carte est toujours pelée séparément; puis, un bloc de trois cartes est filé contre une seule carte deux fois de suite; la dernière est à nouveau pelée individuellement.

G. TOURS UTILISANT LES FAUX COMPTAGES

1. TOUR DE NEUF CARTES

La routine que voici est la version d'Arturo de Ascanio de l'effet de Brother John Hamman intitulé "The Mystic Nine" décrit dans *The Magic of Bro. John Hamman* S. M., S., par Paul le Paul (1958). Il illustre à merveille l'intérêt du comptage Hamman; en outre, les cartes étant retirées d'un jeu normal, on ne peut pas vraiment dire qu'il s'agit d'un tour de petit paquet.

Effet:

Le magicien montre neuf cartes noires et une rouge qu'il pose face en haut à l'écart. Chaque fois qu'il pose deux cartes noires sur la rouge, elles deviennent également rouges. Pour conclure, toutes les cartes noires deviennent rouges, alors que la rouge devient noire!

Déroulement de la routine:

1. Retirez du jeu cinq cartes rouges et cinq cartes noires, mais pas n'importe lesquelles; il est préférable de prendre des cartes à points de valeurs élevées et voisines, comme par exemple les 6, 8 ou 9, qu'il est difficile de retenir avec exactitude. Mettez les rouges sur la face des noires en veillant à ce que les spectateurs ne voient les faces des cartes à aucun moment. Pendant que vous êtes ainsi occupé, introduisez le thème de l'effet en ces termes: *"Est-ce que vous avez déjà vu le tour des neufs cartes? Non? Est-ce que vous avez une petite idée pourquoi on appelle ce tour "le tour des neuf cartes"?"* Il y aura bien un spectateur qui suggérera que c'est sans doute parce qu'il se fait avec neuf cartes. Regardez ce monsieur d'un air enthousiaste, en disant: *"Ha ha! Vous avez déjà vu le tour! Vous avez parfaitement raison... Et voici la dixième carte, la carte contagieuse!"*

Tout en disant cela, vous avez réuni les cartes nécessaires, et pris l'une des cartes rouges de votre petit paquet de dix cartes pour la poser sur la table, face en bas. Pour l'instant, les spectateurs n'ont encore vue la face d'aucune carte, ce qui justifie l'étape suivante.

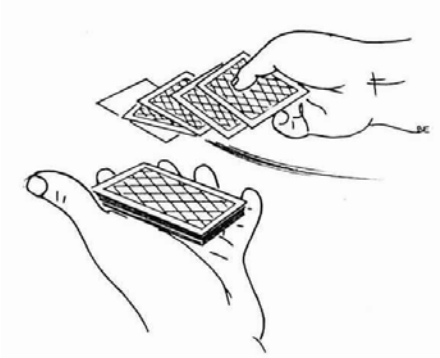
2. *"Ici, j'ai bien sûr neuf cartes... pas sept, évidemment, sinon ce serait le "tour des sept cartes"..."* Ce disant, comptez le paquet de neuf cartes faces en bas de la main droite en main gauche *comme* si vos effectuiez un comptage Hamman, mais en comptant les cartes normalement. Ce comptage a pour effet d'inverser les cartes; à la conclusion de celui-ci, les cinq cartes noires se retrouvent donc sur la face du paquet de neuf cartes, suivies des quatre cartes rouges. Le paquet est tenu faces en bas en main gauche, dans la position de la donne. Ce premier comptage, parfaitement innocent, conditionne les spectateurs pour le suivant; mais n'oubliez pas, afin qu'il remplisse son rôle, de l'exécuter sur le même rythme qu'un comptage Hamman, et en tenant les cartes de la même manière.

Chapitre 19

3. *"...quant à la dixième carte, on voit tout de suite qu'elle n'est pas comme les autres, puisqu'elle est rouge..."* Sur ce, avec la main droite, retournez face en haut la carte que vous aviez posée sur la table. Laissez-la ainsi, en poursuivant: *"...alors que toutes les autres... 1...2, 3, 4...5...6, 7, 8...9 sont noires."* Effectuez un comptage Hamman pour montrer neuf cartes noires (après avoir retourné le paquet face en haut, évidemment.) L'important, au cours de ce comptage, n'est pas tellement de montrer neuf cartes que de montrer qu'elles sont toutes noires. Que vous en avez neuf, vous l'avez déjà prouvé avec le premier comptage. En procédant en deux étapes - un comptage pour le nombre, un deuxième pour les couleurs - vous ne mettez pas l'attention des spectateurs à trop rude épreuve, et la situation est rendue plus claire. D'autre part, l'attention étant concentrée sur la couleur des cartes et non sur leur nombre, le comptage Hamman "passe" d'autant mieux.

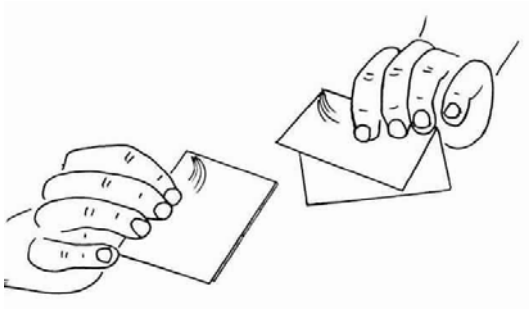
4. *"Je vais mélanger un peut les cartes..."*, dites-vous en effeuillant nonchalamment le mélange suivant: le paquet étant toujours faces en haut, la main droite le prend dans la position préparatoire au mélange à la française; pelez les trois premières cartes (de la face du paquet) une à une en main gauche, et reprenez-les avec la main droite en même temps que les six cartes suivantes sont prises en bloc en main gauche; terminez le mélange en pelant à nouveau une à une les trois cartes restées en main droite. Le paquet se retrouve ainsi dans son ordre originel. Vous pouvez, si vous le voulez, recommencer ce mélange. C'est une subtilité de Fred Kaps, qui aimait également beaucoup présenter ce tour. Le mélange est effectué sans attirer l'attention des spectateurs, mais ceux-ci verront néanmoins que vous n'avez que des cartes noires en main. Une attitude nonchalante est souvent plus efficace pour convaincre les spectateurs qu'un comportement agressif, dans la mesure où on les laisse tirer eux-mêmes leurs propres conclusions de ce qu'ils voient. Pour terminer, transférez les deux cartes de la face du paquet (deux noires) sur le dos de celui-ci, en pelant simplement les deux premières cartes en main gauche, et en jetant les cartes restantes sur elles.

5. *"...et en poser deux sur la carte rouge..."* Sur ce, retournez à nouveau votre paquet faces en bas et prenez-le en main gauche dans la position de la donne. Dès que le paquet est faces en bas, étalez les cartes entre vos deux mains, et prenez les quatre cartes supérieures en main droite. Posez les deux cartes inférieures de ces quatre sur la carte rouge qui est face en haut sur la table.



Chapitre 19

"Il me reste donc sept cartes noires en main..." - joignait le geste à la parole, le pouce gauche pousse toutes les cartes au-dessus de la carte inférieure de deux centimètres environ à droite, puis les deux mains se retournent paume en bas pour montrer incidemment et rapidement des cartes noires.



Chapitre 19

Reconstituez le paquet en plaçant les cartes en main droite sous celles en main gauche, égalisez le paquet, retournez-le faces en haut et montrez sept cartes noires en exécutant un comptage Hamman (le filage a lieu sur le compte de quatre, cette fois-ci).

6. *"Mais toutes les cartes qui entrent en contact avec la carte rouge deviennent rouges elle aussi!"* De votre main droite libre, retournez faces en haut les deux cartes que vous avez posées sur la carte rouge: elle sont rouges!

7. *"Mais le plus étrange, c'est que si l'on remet ces deux cartes rouges avec les cartes noires..."* Retournez le paquet en main gauche faces en bas, et posez les deux cartes rouges également faces en bas sur lui. Faites maintenant semblant de le couper pour y enterrer les deux cartes rouges; en réalité, effectuez une fausse coupe qui garde les cartes dans le même ordre. J'optimise la manœuvre suivante: je coupe à peu près le paquet au milieu, et complète la coupe en gardant une brisure entre les deux paquets. Puis, d'une double coupe, je transfère la portion inférieure sur la portion supérieure. Cette manière d'opérer est commode dans la mesure où les cartes ne quittent pas vos mains et où vous semblez couper au petit bonheur la chance, sans faire très attention à ce que vous faites. Poursuivez: *"...on se retrouve de nouveau avec 1...2, 3, 4...5...6, 7, 8... cartes noires!"* Retournez le paquet faces en haut, et effectuez un comptage Hamman pour montrer neuf cartes noires.

8. *"Et ne croyez surtout pas que c'était un accident! Non, c'est chaque fois la même chose. Je mélange un peu les cartes, et je pose à nouveau deux cartes noires sur la carte rouge... il me reste donc 1...2, 3...4...5, 6, 7 cartes noires... alors que ces deux-là sont rouges!"* Joignez les gestes à la parole en recommençant exactement les mêmes opérations que pour la première métamorphose. Cette répétition du même effet sert à amener, tout en le renforçant, l'effet final où vous montrerez que vous n'avez plus qu'une seule carte noire et neuf cartes rouges. Plus les spectateurs seront convaincus que vous avez neuf noires et une rouge, plus le dénouement les laissera pantois.

9. *"C'est incroyable, non? Et chaque fois que je remets les cartes dans le paquet..."* Cette fois-ci, avec votre main droite libre, prenez les trois cartes qui se trouvent sur la table, et, simultanément, assurez une brisure sous les deux cartes supérieures du paquet faces en bas en main gauche (c'est-à-dire les deux autres cartes rouges) avec le petit doigt gauche. Posez les trois cartes de la main droite faces en bas sur le paquet en main gauche, et exécutez une double-coupe jusqu'à la brisure. *"Oups! Il ne faut surtout pas que je laisse la carte rouge avec les autre!"* Il faut que les spectateurs aient l'impression que vous avez vraiment mis la troisième carte rouge dans le paquet par mégarde. Prenez la carte supérieure du paquet - une noire - et posez-la face en bas sur la table, à l'endroit où se trouvait la carte rouge auparavant. *"J'espère qu'il n'est pas trop tard..."* Ce disant, soulevez légèrement la petite tranche inférieure du paquet, pour regarder d'un air soucieux la carte qui se trouve sur la face. Faites une grimace et secouez la tête d'un air résigné. Puis, regardez le public: *"C'est bien ce que je craignais... c'est trop tard! J'ai maintenant 1...2, 3, 4...5...6, 7, 8...9 cartes rouges... et une seule carte noire!"* Joignant le geste à la parole, vous avez retourné le paquet faces en haut et exécuté un comptage Hamman pour montrer neuf cartes rouges, pour finalement retourner la carte qui se trouve sur la table face en haut, révélant une carte noire.

Dernières réflexions

1. Si votre présentation est irréprochable sur le plan technique, il ne viendra à l'idée d'aucun spectateur de demander à examiner les carte. Si vous pensez qu'il y a risque, vous pouvez toujours échanger secrètement le paquet dont vous vous êtes servi contre un autre.

2. Brother John Hamman ne s'arrêtait pas là: il posait une carte rouge et une carte noire faces en haut sur la table, sur lesquelles il distribuait alors, en deux groupes, les huit cartes restantes. Il pouvait ainsi montrer cinq cartes rouges et cinq cartes noires pour finir, ce qui lui évitait de cacher quoi que ce soit. A mon avis, il est préférable de s'arrêter avant, lorsque toutes les carte noires se sont transformées en cartes rouges, ce qui me semble être le point culminant de la routine pour les spectateurs. C'est la raison pour laquelle je n'ai pas décrit la version originale de Hamman.

3. La couleur rouge possède un impact supérieur au noir dans la perception des spectateurs: c'est la raison pour laquelle je transforme des cartes noires en cartes rouges, et non le contraire.

2. LES ROIS ACROBATES

Effet:

Les quatre rois se retournent faces en bas, l'un après l'autre. Remis ensemble faces en bas dans le jeu, ils se retrouvent tous faces en haut, tout en prenant en sandwich une carte précédemment choisie par un spectateur. Et tout cela de manière très nette et directe.

Déroulement de la routine:

1. Retirez le quatre rois du jeu et posez-les faces en bas sur la table, en veillant à ce que leurs couleurs alternent.

2. Dans cette phase, tout en montrant les rois, vous allez secrètement en échanger deux contre deux cartes quelconques; pour ce faire, nous utiliserons la technique de l'ATFUS. Voici comment: pendant que vous ramassez les quatre rois que vous avez posé sur la table de la main droite, le petit doigt gauche assure une brisure sous les deux cartes supérieures du jeu tenu faces en bas en main gauche. La main droite bascule les quatre rois faces en haut sur le jeu comme une page de livre que l'on tourne, et prend immédiatement les six cartes au-dessus de la brisure (les quatre rois faces en haut et les deux cartes suivantes faces en bas) dans la position de la coupe. Pendant que la main droite égalise les cartes, le pouce détache la carte supérieure du jeu et l'ajoute sous le paquet de six cartes, mais en gardant une brisure entre elle et les autres sur la petite tranche inférieure du paquet. Maintenant, le roi supérieur est pelé face en haut sur le jeu avec le pouce gauche pendant que la main droite s'écarte vers la droite. Le roi est ainsi montré, puis remis sous le paquet en main droite - le pouce droit garde toujours la brisure (celle-ci est au-dessus de deux cartes maintenant). Le pouce gauche pèle le roi suivant qui est montré, puis remis sous le paquet en main droite. Lorsque le troisième roi est pelé à son tour, le paquet en main droite se trouve - comme pour les deux rois précédents - directement au-dessus du jeu pendant un court instant; à ce moment là, le pouce droit lâche les trois cartes qui se trouvent sous la brisure (une carte face en bas suivie des deux premiers rois faces en haut) sur le dessus du jeu. Le troisième roi, après avoir été pelé et montré, est remis à son tour sous les cartes en main droite. Quant au quatrième et dernier roi, il reste en place sur le dessus du paquet en main droite - vous vous contentez de le nommer. La situation est alors la suivante: sur le jeu en main gauche se trouve deux rois faces en haut coiffés par une carte quelconque face en bas; le paquet en main droite est composé, à partir du dessus, d'un roi, suivi de deux cartes quelconques faces en bas, elles-même suivies d'un deuxième roi face en haut. l'un de ces rois est rouge et l'autre noir.

3. Posez le jeu en main gauche faces en bas sur la table: vous n'en aurez besoin que pour la deuxième partie de la routine. Veillez, ce faisant, à ne pas déplacer accidentellement la carte supérieure face en haut qui dissimule les deux rois faces en bas, sous pine d'exposer ces dernier inopportunément. Vous allez maintenant montrer que les quatre rois se retournent faces en bas l'un après l'autre, et cela de la même pour chacun des rois.

Le 1er roi se retourne face en bas: exécutez un comptage Elmsley avec les quatre cartes pour montrer trois rois faces en haut et un roi face en bas. Pour rendre ce comptage plus trompeur, marquez une petite pause au moment où la carte face en bas se trouve dans votre main gauche, et servez-vous des deux cartes qui vous restent en main droite à ce moment-là pour indiquer cette carte face en bas en la tapotant avec elles. Vous attirez l'attention des spectateurs sur la carte face en bas, tout en retardant la réapparition de la première carte comptée, qui a déjà été vue une fois.

4. *Le 2e roi se retrouve face en bas:* comptez les cartes normalement, en vous contentant de les inverser de la main droite en main gauche, mais en simulant un comptage Elmsley. La situation des cartes à la fin de ce comptage est la suivante, à partir du dessus: deux cartes faces en bas suivies des deux rois faces en haut.

5. *Le 3e roi se retourne face en bas:* exécutez un comptage Jordan, montrant trois cartes faces en bas et un seul roi face en haut.

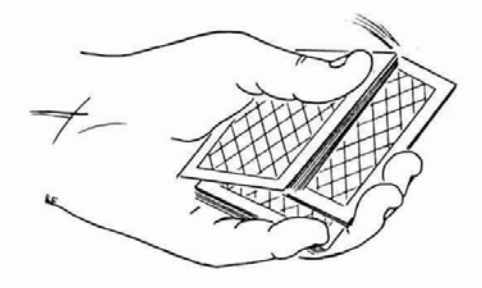
6. *Le 4e roi se retourne face en bas:* exécutez un comptage Daryl pour montrer quatre cartes faces en bas. Immédiatement après ce comptage, montrez à nouveau les cartes faces en bas de la manière suivante: l'index gauche boucle légèrement les deux cartes inférieures du paquet, afin de permettre au petit doigt de prendre une brisure au-dessus d'elles. L'index, le majeur et l'annulaire de la main droite se mettent dans l'ouverture ainsi créée sous les deux cartes supérieures le long de la grande tranche droite et les prennent, avec le pouce dessus, pour les étaler vers l'avant. *Simultanément,* la main gauche retourne les deux cartes inférieures faces en bas grâce au pouce gauche qui se met sous elles pour les basculer vers la droite; ces deux cartes sont aussitôt étalées vers l'avant, de sorte que chaque main tient maintenant deux cartes faces en bas étalées vers l'avant - les cartes en main gauche étant les deux rois. Pendant ces manœuvres, regardez le public et ne reportez votre regard sur les cartes qu'après avoir retourné les deux cartes inférieures faces en haut et étalé les quatre cartes comme il vient d'être expliqué.

7. Apparemment, le tour est fini, et l'attention de spectateurs se relâche. Profitez en pour égaliser le petit paquet de quatre cartes, et garder une brisure sous les deux cartes supérieures avec le petit doigt gauche. En finissant d'égaliser les cartes, retournez à nouveau les cartes sous la brisure (c'est-à-dire les deux rois) faces en haut; puis, posez le petit paquet bien égalisé sur la table, à l'écart. Si vous posez les cartes sur l'étui du jeu, en travers de celui-ci, vous aurez moins de mal à le ramasser et vous ne risquerez pas d'étaler les cartes accidentellement et d'exposer les rois faces en haut.

8. Vous allez maintenant effectuer la deuxième partie de la routine, au cours de laquelle les quatre rois vont se retrouver ensemble faces en haut dans le jeu tout en prenant en sandwich une carte choisie librement par un spectateur. Pour ce faire, reprenez le jeu (avec les même précautions qu'auparavant), et tenez-le faces en bas en main gauche dans la position de la donne. Faites regarder une carte par un spectateur avec la technique du "coup d'œil du spectateur", et gardez une brisure au-dessus de la carte notée (ce qui veut dire que vous devez d'abord laisser s'échapper la carte de sous votre doigt avant d'assurer la brisure). Vous allez maintenant transférer cette carte au-dessus des deux rois faces en haut tout en vous débarrassant de la carte quelconque qui les coiffe, sans pour autant altérer l'ordre des autres cartes du jeu - et tout cela à l'aide d'une seule manipulation inventée par Edward Marlo et qui s'appelle la "Cover-Up Cut", que l'on pourrait traduire littéralement par "coupe couvrante". Voici comment procéder: la main droite se met sur le jeu dans la position de la coupe, et le pouce forme une brisure sous la carte supérieure. La main gauche coupe maintenant toutes les cartes qui se trouvent sous la brisure du petit doigt et les pose sur le jeu - le pouce droit maintient toujours sa brisure, celle-ci se retrouvant quelque part au milieu du jeu. La main gauche revient sous le jeu et coupe à nouveau toutes les cartes sous la brisure pour les poser sur le jeu. Mais, *en même temps*, le pouce gauche plaque la carte supérieure du jeu sur la position inférieure, c'est-à-dire sur les deux rois faces en haut. Veillez à ce que les spectateurs ne voient pas accidentellement ces derniers. Pour en être sûr, le mieux est d'incliner le jeu vers vous au moment d'exécuter la coupe glissée. Ces manœuvres effectuées, la situation est alors la suivante: sur le jeu se trouve la carte notée par le spectateur, face en bas, immédiatement suivie des deux rois faces en haut.

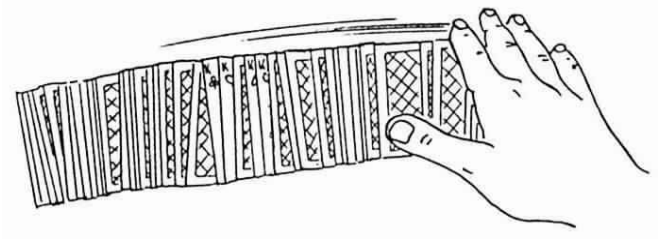
9. La main droite prend le paquet de cartes que vous avez posé sur l'étui (censé être les quatre rois faces en bas), et le tient par au-dessus dans la position de la coupe. La main gauche quant à elle, tient toujours le jeu faces en bas dans la position de la donne; exécutez avec celui-ci la première phase d'une coupe Charlier pour transférer environ la moitié supérieure du jeu sous la moitié inférieure, mais en gardant une grande ouverture entre les paquets ainsi transposés, le long de leurs grandes tranches droites.

Chapitre 19



Insérez le paquet tenu en main droite dans cette ouverture, mais en laissant dépasser de la petite tranche supérieure du jeu de quelque centimètres. Laissez le jeu se refermer, puis égalisez lentement et ouvertement les cartes pour que les spectateurs puissent bien voir que les rois (?) entrent dans le jeu faces en bas (?).

10. Faites votre geste magique préféré au-dessus du jeu, que vous égalisez ensuite en un long ruban faces en bas sur la table.



Les quatre rois apparaissent faces en haut dans l'étalement faces en bas, mais ce n'est pas tout! Entre les deux rois du milieu se trouve une carte face en bas - une seule! - que vous retirez de l'étalement et que vous retournez aussi dramatiquement que possible face en haut: c'est la carte du spectateur!

Dernières réflexions

Afin de ne pas alourdir une description déjà quelque peu fastidieuse par sa complexité technique, j'ai préféré ne pas inclure le boniment dans l'explication que vous venez de lire. Celui-ci pourrait tourner autour des qualité acrobatiques des rois, que vous démontrez au cours de la première partie de la routine, en les faisant se retourner faces en bas l'un après l'autre, Pour la deuxième partie, vous pourriez dire que leur entraînement physique sert également à retrouver des cartes choisies. Bien sûr, rien d'extraordinaire, mais votre talent de bonimenteur compensera largement la banalité du propos.

Vous pouvez très bien réaliser la même routine sans montrer les quatre cartes faces en bas après le comptage Daryl, et enchaîner directement avec la deuxième partie; mais il me semble que la version que j'ai décrite est plus convaincante.

"Le génie, c'est Dieu qui le donne, mais le talent nous regarde."
(Gustave Flaubert)

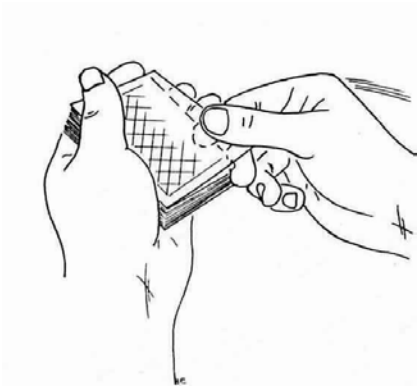
Chapitre 20 LE RETOURNEMENT DOUBLE(II)

Nous allons voir dans ce chapitre une technique de retournement double un peu plus difficile, mais beaucoup plus naturelle, au point que même un cartomane averti ne saura pas si vous retournez une seule carte ou plusieurs. L'important, c'est que vous utilisez toujours les mêmes gestes, que vous retourniez plusieurs cartes comme une seule, ou vraiment une seule.

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 deux cartes supérieures. Pour arriver dans cette position, vous pouvez par exemple prendre la carte supérieure en main droite tout en faisant une remarque ponctuée d'un geste indicatif avec la carte. Pendant ce temps, le pouce gauche décale la carte supérieure du jeu vers la droite, puis la retire vers la gauche, ce qui permet au petit doigt gauche d'obtenir une brisure sous elle. Cela fait, reposez la carte en main droite sur le jeu, sous le prétexte de libérer celle-ci pour faire un geste. D'autres méthodes sont à votre disposition, comme le comptage au pouce ou au petit doigt, ou encore le décalage double, toutes expliquées ailleurs dans cet ouvrage.

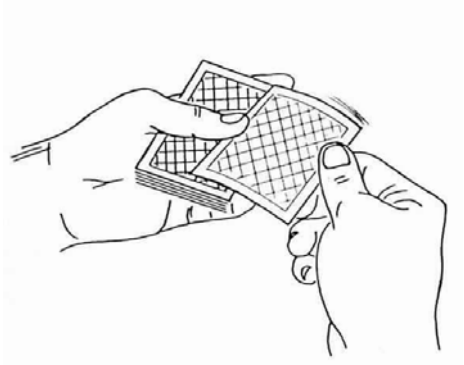


Après avoir laissé passer un petit instant, la main droite s'approche du jeu. L'index, le majeur et l'annulaire se mettent dans la brisure et saisissent la carte double, en même temps que le pouce ce met sur le dos de celle-ci. Le pouce gauche est appuyé sur le coin supérieur gauche du jeu, et veille à ce que la carte double et le jeu restent parfaitement égalisés. La pulpe de l'index gauche dépasse comme d'habitude de la petite tranche supérieure du jeu près du coin droit, et évite que les deux cartes supérieures ne se détachent de la petite tranche supérieure du jeu.

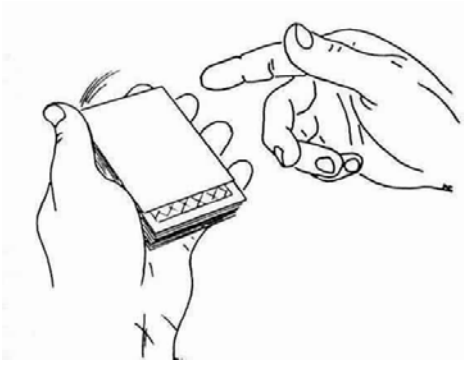


Chapitre 20

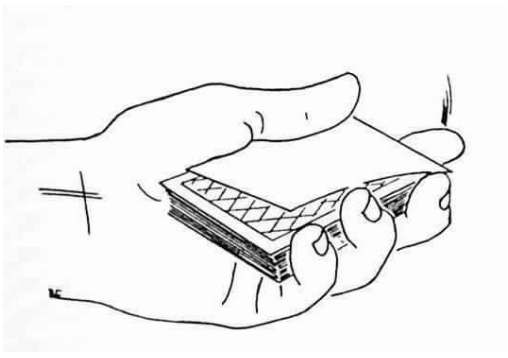
La main droite tire la carte double, pincée entre le pouce d'un côté et les doigts de l'autre, vers la droite, la grande tranche gauche restant continuellement en contact avec le jeu.



Dès que la grande tranche de la carte double a atteint la grande tranche droite du jeu, la main droite bascule la carte double face en haut sur le jeu, comme une page de livre que l'on tourne. Le pouce gauche s'écarte pour ne pas gêner ce mouvement. La pulpe de l'index droit reste en contact avec la carte double, qu'elle "accompagne" lors de son retournement sur le jeu. La carte double reste ainsi sous votre contrôle pendant toute la manœuvre, bien que cela ne semble pas être le cas pour un observateur. C'est précisément à cause de la légèreté apparente avec laquelle la carte double est maniée que ce retournement est si convaincant et trompeur.

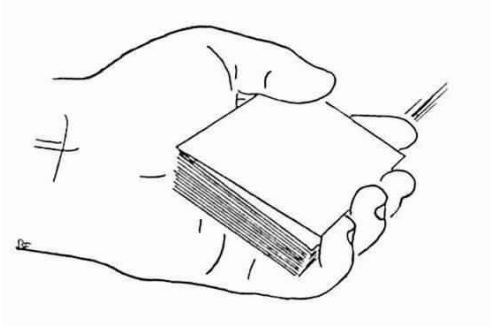


La carte atterrit face en haut sur le dessus du jeu, mais décalée vers l'avant d'un centimètre environ par rapport à celui-ci. Dès que la carte est en place sur le jeu, le pouce gauche se remet à sa place initiale et assure que les cartes sont parfaitement superposées avec la contribution de l'index gauche, toujours en place sur la petite tranche supérieure de la carte double, près du coin droit. L'index pousse celle-ci un peu vers le bas, et, comme le pouce gauche appuie en même temps sur le coin supérieur gauche de la carte double, celle-ci se courbe vers le haut, et son coin inférieur droit se soulève de cinq à dix millimètres au-dessus du jeu.



Chapitre 20

L'index pousse maintenant la carte double vers l'arrière, c'est-à-dire vers vous, alors que le pouce relâche se pression. La carte double est ainsi alignée avec le jeu, mais le petit doigt gauche peut sans difficulté garder une brisure sous elle. Le pouce gauche se met le long de la grande tranche gauche du jeu, afin que les spectateurs puissent bien voir la face de la carte (?) que vous avez retournée. En utilisant exactement les mêmes mouvements que ceux dont vous vous êtes servi pour retourner la carte double face en haut, celle-ci est maintenant à nouveau retournée face en bas sur le dessus du jeu, à nouveau retournée face en bas sur le dessus du jeu, à l'alignement de celui-ci. Prenez la carte supérieure et posez-la sur la table, face en bas.



Vous pouvez utiliser la même technique en salon, voir sur scène. Effectuez le retournement double comme il vient d'être expliqué, et dès que la carte double est face en haut sur le jeu, inclinez celui-ci vers l'avant de manière à former avec le sol un angle de 45° environ, ce qui permet aux spectateurs de bien voir la face de la carte supérieure. L'illustration montre une vue de face.



Chapitre 20

Si vous vous trouvez sur scène ou une estrade surélevée, levez le jeu à hauteur de poitrine, à votre gauche, et,tenez-le verticalement face aux spectateurs. Même dans cette position, il est facile de maintenir la brisure sans que les spectateurs le remarquent. L'illustration montre une vue de face.



Points importants

1. Même si vous ne vous en rendez pas vraiment compte au début, la carte double reste constamment sous votre contrôle. Le pouce gauche se met sur la face de la carte double dès qu'elle a atterri face en haut sur le jeu. Une fraction de seconde plus tard, la carte double est égalisée avec le jeu, et le petit doigt obtient sa brisure. Bien que les différentes étapes du déroulement aient été décrites et expliquées séparément, elles doivent s'exécuter dans un seul mouvement fluide et ininterrompu.

2. L'utilisation du regard comme détournement de l'attention peut rendre ce retournement double particulièrement trompeur. Reportez votre regard du public sur le dos de la carte supérieure du jeu, et pointez sur celle-ci l'extrémité de votre index droit tendu. Levez le doigt en même temps que le regard, et regardez le public par-delà l'index. Tout en continuant à regarder le public, abaissez la main droite, et exécutez le retournement double comme il a été expliqué. Ce n'est que maintenant que vous regardez à nouveau le jeu, et que vous nommez la carte (?) que vous venez de retourner face en haut. Montrez maintenant l'endroit sur la table où vous allez poser la carte que vous venez de retourner. Pendant que vous retournez la carte double faces en bas, regardez à nouveau le public; puis, regardez le jeu, prenez la carte supérieure et posez-la sur la table. Il va de soi que cette dynamique du regard peut être modifiée en fonction des circonstance particulières de tel ou tel tour, mais le principe fondamental reste le même.

3. Lorsque vous aurez maîtrisé cette technique de retournement double, vous pourrez essayer de laisser s'échapper la carte double de sous le pouce gauche lors de chaque retournement, pour produire un petit bruit caractéristique qui est presque le même, que la carte retournée soit simple, double, voire triple, et qui contribue à renforcer l'illusion de retournement identiques d'une carte unique.

Chapitre 20

A. TOURS UTILISANT LE RETOURNEMENT DOUBLE (II)

1. LA DISPARITION

L'effet que voici ne dure guère plus d'une minute, mais contient tous les éléments nécessaires pour produire un impact durable dans l'esprit des spectateurs profanes. Ce n'est pas pour rien qu'il fait partie du répertoire impromptu du grand magicien espagnol Juan Tamariz. La technique utilisée pour la disparition de la carte porte le nom de *"rub-a-dub-dub"*, et a été décrite pour la première fois dans l'ouvrage classique de Hugard de Braué, *La Technique Moderne aux Cartes* (Payot, Paris, 1955) dans un tour intitulé "Le Frottement Ne Produit Pas Que De La Chaleur" (p. 322). Elle peut évidemment être utilisée dans d'autres tours lorsque vous voulez faire disparaître une carte.

Déroulement de la routine:

1. Un spectateur choisit librement une carte dans le jeu précédemment mélangé. Lorsqu'il en a pris connaissance et remise dans le jeu, contrôlez-la sur le jeu. *"Je vais prendre une carte dont je suis sûr qu'elle n'est pas la vôtre."* Dites-vous en exécutant un retournement double des deux cartes supérieures, pour montrer une carte quelconque. Retournez à nouveau la carte double face en bas sur le jeu.

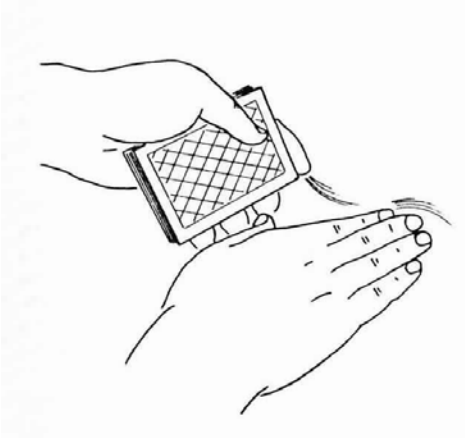
2. Le pouce gauche décale maintenant la carte supérieure à droite, de manière à ce qu'elle dépasse de la grande tranche droite du jeu sur la moitié environ de sa largeur. La main droite est tendue, apparemment pour recouvrir entièrement la carte ainsi décalée. L'extrémité du petit doigt la touche près de son coin supérieur droit.



Basculez la main droite à gauche, paume en bas, et poussez la carte décalée sur la table.



Veillez à ce que le coin supérieur droit de la carte dépasse pendant un court instant du petit doigt. La main droite reste statique, pendant que la main se tourne légèrement paume en bas avant de s'écarter à gauche dès que la main droite a recouvert la carte.



Cette première manœuvre est en réalité une feinte, destinée à conditionner les spectateurs et à rendre ainsi la disparition ultérieur plus trompeuse.

Si vous n'avez pas de table à votre disposition, vous pouvez vous servir de votre cuisse droite comme support. La main droite frotte la carte sur la table pendant quelques secondes, pendant que vous demandez au spectateur qui a choisi la carte de bien vouloir vous en révéler l'identité. Dès qu'il l'a fait, enlevez la main et retournez la carte face en haut pour montrer qu'il s'agit de la sienne.

3. Après avoir laissé passer quelques secondes pour permettre aux spectateurs d'enregistrer pleinement ce premier effet, poursuivez ainsi: *"Cela fonctionne bien sûr avec n'importe quelle autre carte. Tenez, nommez la première carte qui vous passe par la tête."* En même temps, montrez une dernière fois la carte face en bas sur le jeu, en utilisant pour ce faire les mêmes gestes que ceux dont vous vous êtes servi précédemment pour exécuter le retournement double. C'est maintenant seulement que vous allez effectuer la disparition. Le pouce gauche décale à nouveau la carte supérieure à droite sur la moitié environ de sa largeur, et la main droite se pose sur elle exactement comme la première fois pour apparemment l'appuyer contre la table - comme précédemment, n'oubliez pas le petit détail du coin supérieur droit de la carte qui dépasse du petit doigt de la main droite.

A l'instant précis où la main droite se retourne paume en bas sur la carte, le pouce gauche tire à nouveau la carte sur le jeu, la main gauche se retourne paume en bas et s'écarte à gauche. La main droite frotte la carte fictive sur la table en attentant que le spectateur à qui vous avez demandé de nommer n'importe quelle carte soit décidé. Dès qu'il l'a fiat, regardez-le d'abord, puis reportez votre regard sur votre main droite en disant: *"Je suis désolé, vous auriez dû vous décider un peu plus vite!"*

Enlevez la main pour faire constater que la carte a disparu. Réaction garantie!

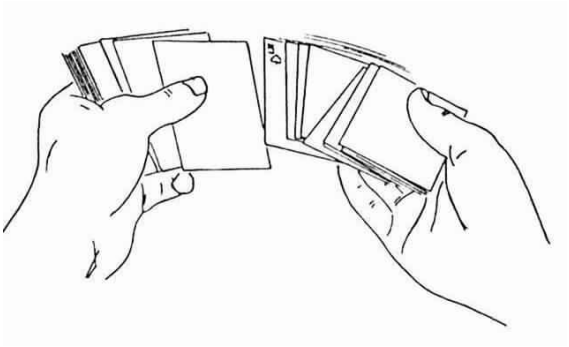
2. ***LA CARTE AMBITIEUSE***

Un spectateur choisit librement une carte, et le magicien l'enfonce quelque part au milieu de celui-ci. Une passe magique, et l'on constate que la carte est revenue sur le dessus du jeu. Bien que la carte soit alors signée par le spectateur pour plus de sûreté, elle n'en continu pas moins de remonter continuellement sur le jeu, même dans les conditions les plus impossibles.

Déroulement de la routine:

1. Remettez le jeu au spectateur pour qu'il le mélange, et lorsqu'il vous le rend, étalez-le faces en haut entre vos mains en disant: *"Chacune des cartes d'un jeu a son identité et sa personnalité qui lui sont propres, ainsi qu'un caractère parfaitement individuel. Veuillez toucher n'importe laquelle de ses cartes, celle qui vous plaît."* Tout en étalant les premières cartes, vous avez secrètement transféré une carte sous le jeu, et, après en avoir étalé quelques-unes de plus, une deuxième, grâce à la technique du contrôle sous l'étalement (expliqué ailleurs dans ce cours). (Reportez-vous aux "Dernières réflexions" pour une autre méthode.) Lorsque le spectateur touche une carte, scindez l'étalement à cet endroit, de manière à ce que la carte choisie par le spectateur - par exemple le cinq de pique - se retrouve (apparemment) sur le dos du paquet en main droite.

Chapitre 20

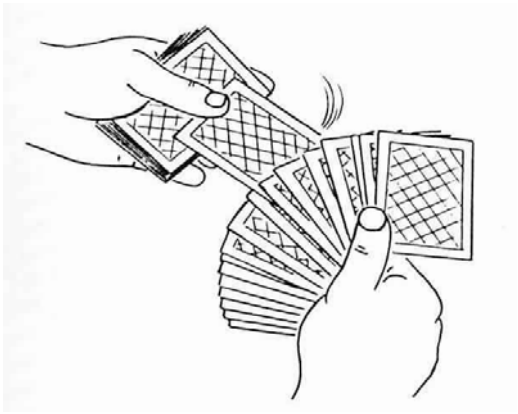


Je dis "apparemment", étant donné que sous le cinq de pique se trouvent déjà les deux cartes que vous avez contrôlées sous l'étalement. En vous servant des cartes tenues en main gauche faces en bas. Avec le pouce gauche, indiquez le coin-index du cinq de pique en disant: *"Vous auriez tort de croire que c'est le hasard qui vous a fait choisir précisément le cinq de pique parmi toutes ces cinquante-deux autres cartes du jeu... Vous ignorez sans doute que le cinq de pique est la carte ambitieuse de ce jeu? Je vais vous montrer ce que j'entend par là."* Égalisez plus ou moins les cartes en main droite, en tapotant leur grande tranche gauche contre le dos du paquet en main gauche, puis basculez-le face en bas sur celui-ci. La main droite prend la carte supérieure - apparemment le cinq de pique - l'enfonce quelque part au milieu du jeu par la petite tranche supérieure de celui-ci. En égalisant les cartes, profitez-en pour obtenir une brisure sous les deux cartes supérieures. *"Chaque fois que l'on perd cette carte dans le milieu du jeu, cela ne lui plaît pas, parce qu'elle ne supporte pas d'être confondue dans la masse de ses semblables. Aussi revient-elle aussitôt dessus!"* Joignez le geste à la parole et exécutez un retournement double des deux cartes supérieures, révélant le cinq de pique.

2. *"Chaque fois que l'on essaie de perdre la carte au milieu du jeu, elle n'a de cesse de revenir en première position, la seule qui lui convienne."* Ce disant, retournez la carte double à nouveau faces en bas, prenez la carte supérieure et enfoncez-la au milieu du jeu; laissez passer un court instant, et montrez finalement qu'elle est revenue sur le dessus.

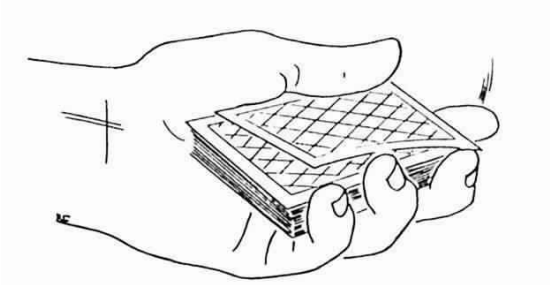
3. *"Je sais ce que vous pensez: qu'il y a plus qu'un cinq de pique dans le jeu - c'est la seule explication possible à ce phénomène. Pour vous prouver le contraire, je vais vous demander de bien vouloir apposer votre signature sur la face de ce cinq de pique."* Pendant que le spectateur signe la face de sa carte avec un stylo-feutre à encre indélébile, vous poursuivez: *"Maintenant, nous sommes absolument sûrs que cette carte est uniquement au monde et aucune autre ne lui ressemble."* Examiner la signature: *"Pas étonnant que cette carte soit ambitieuse... quand on voit votre signature...!"* Si vous connaissez bien le spectateur qui vous sert d'assistant, vous pourrez profiter de cet intermède pour faire d'autres remarques facétieuses à son sujet à ce moment-là.

4. Posez la carte signée face en haut sur le jeu tenu faces en bas en main gauche, dans la position de la donne. Bouclez la carte inférieure de manière à permettre au petit doigt de prendre une brisure au-dessus d'elle. *"Tout passe évidemment dans mes manches!"* Servez-vous maintenant de la technique du filage au tomber pour basculer le cinq de pique face en bas sur le jeu et secrètement transférer sur lui la carte sous la brisure. Puis, faites un éventail d'une main avec les cartes en main droite, et, à l'aide du pouce gauche, poussez la carte supérieure du paquet en main gauche dans l'éventail ainsi formé. Apparemment, le cinq de pique est inséré quelque part au milieu du paquet en main droite.

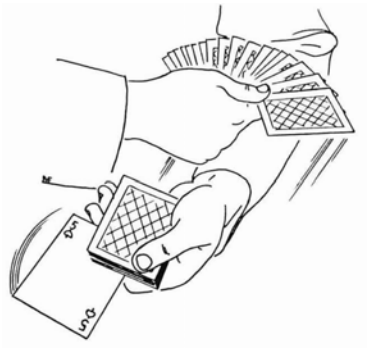


Chapitre 20

"Votre carte passe dans ma manche..." dites-vous en appuyant la carte censée être le cinq de pique dans la saignée de votre bras gauche pour finir de l'enfoncer complètement dans l'éventail. Pendant ce temps, le petit doigt gauche obtient une brisure sous la carte supérieure du paquet en main gauche, qui est alors décalée vers l'avant de manière à ce qu'elle dépasse d'un centimètre environ de la petite tranche supérieure du paquet. L'extrémité de l'index gauche se met alors sur le dos de la carte décalée comme le montre l'illustration ci-dessous, dans laquelle la main droite n'a pas été représentée pour plus de clarté.



Au moment où la carte quelconque est enfoncée dans l'éventail, l'index gauche appuie d'un coup sec sur la tranche de la carte qui dépasse, ce qui a pour effet de la faire se retourner face en haut sous le paquet, où elle est maintenue par la pression de l'index.



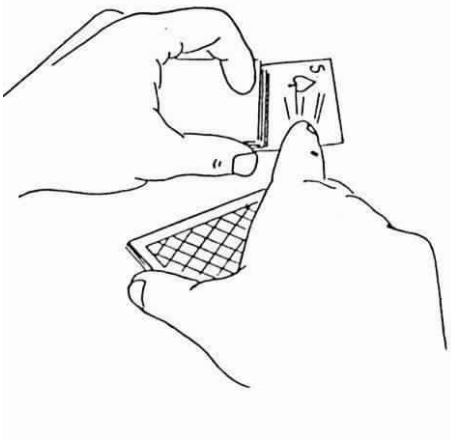
Chapitre 20

"...pour en ressortir aussitôt!" Égalisez les cartes en reconstituant le jeu, et posez le cinq de pique face en haut sur le jeu tenu faces en bas en main gauche, dans la position de la donne.

5. Le petit doigt gauche obtient une brisure au-dessus des deux cartes inférieures du jeu grâce à la technique de la boucle. La main droite prend le jeu par au-dessus, dans la position de la coupe, le pouce droit reprenant la brisure du petit doigt sur la petite tranche inférieure des cartes. Sans marquer de pause, coupez la moitié supérieure environ du jeu en main gauche en effectuant une coupe-pivot. Servez-vous du paquet en main droite pour basculer le cinq de pique face en bas sur celui en main gauche, et poussez-le vers l'avant avec l'extrémité du majeur et de l'annulaire droits qui se posent sur son dos et le font glisser jusqu'à ce qu'il dépasse de la petite tranche supérieure du jeu sur la moitié environ de sa longueur. Au cours de ce mouvement, le paquet en main droite recouvre parfaitement celui en main gauche, et lorsqu'ils sont parfaitement alignés, le majeur et l'annulaire gauche tirent les deux cartes sous la brisure sur le paquet inférieur.

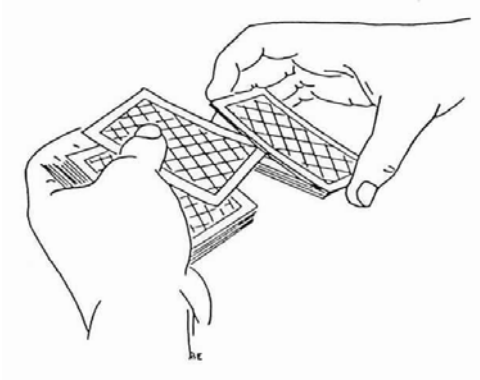


Cela fait, la main gauche se retourne paume en bas, pour montrer encore une fois la face du cinq de pique.

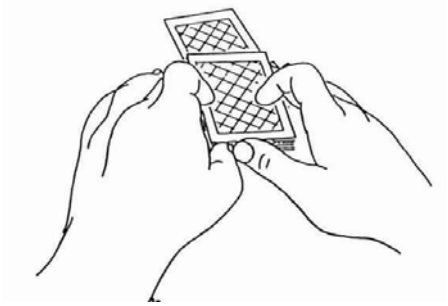


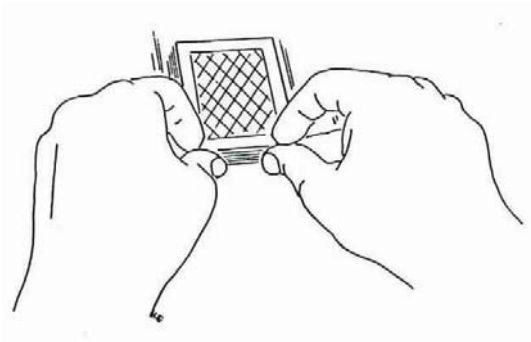
Chapitre 20

L'index gauche se déplie et se met sur la petite tranche supérieure du cinq de pique, qu'il enfonce à égalité avec les autres carte. Si la carte dépasse trop pour que vous puissiez l'atteindre avec l'extrémité de l'index, commencez à l'enfoncer avec la face du paquet en main droite, que vous tapotez sur sa petit tranche supérieure. Au moment où le cinq de pique se met à l'alignement des autres cartes du jeu, la main gauche se retourne à nouveau paume en haut, et le pouce gauche pousse la carte supérieure vers la droite, dans le centre du paquet tenu en main droite - pour les spectateurs, cette carte est le cinq de pique que vous venez de leur montrer.



Il faut que les spectateurs aient l'impression qu'ils n'ont jamais perdu le cinq de pique de vue. La main gauche pose son paquet sur la table sur la table, à votre gauche, pendant que la main droite pose le sien - avec la carte qui dépasse toujours de la petite tranche supérieure - vers l'avant. Finissez d'enfoncer lentement la carte à égalité avec le paquet.





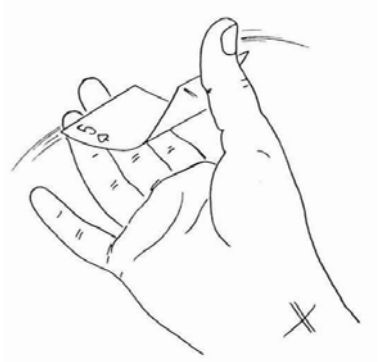
Chapitre 20

Pendant ces opérations, dites: *"Je vais rendre les choses encore un peu plus difficiles - plus difficile pour moi! - et un peu plus faciles pour vous... en ne prenant que la moitié du jeu. Et pourtant, votre carte revient sur le dessus!"* Retournez la carte supérieure du paquet devant vous face en haut - ce n'est pas la carte ambitieuse. *"Bien sûr! Ceci n'est pas la portion supérieure du jeu, c'est la portion inférieure. La portion supérieure, c'est l'autre!"* Sur ce, prenez en main le paquet que vous aviez posé à l'écart à votre gauche et formez une brisure sous les deux cartes supérieures avec le pouce droit, brisure aussitôt reprise par le petit doigt gauche.

Pour meubler le temps pendant cette manœuvre, dites: *"La carte que je viens de retourner provenait en fait du dessus du dessous."* Puis, effectuez un retournement double des deux cartes supérieures pour montrer que le cinq de pique est, une fois de plus, remonté sur le jeu.

6. Reconstituez et égalisez le jeu de sorte que la carte double faces en haut se retrouve sur le dessus. *"Vous avez vous-même signé la face de la carte, il ne fait aucun doute qu'il s'agit de la vôtre. Mais il suffit de la retourner face en bas pour qu'elle ressemble aussitôt à toutes les autres. Mais si je marque le dos de votre carte, vous pourrez la reconnaître de face et de dos."*

Retournez la carte double faces en bas sur le jeu, mais en gardant une brisure entre elle et le gros du jeu. Prenez la carte double par au-dessus avec la main droite, dans la position la donne, et courbez-la plusieurs fois de suite tout en gardant la main en mouvement afin que les spectateurs puissent voir la carte de dos et masquer la double épaisseur de la carte.



Chapitre 20

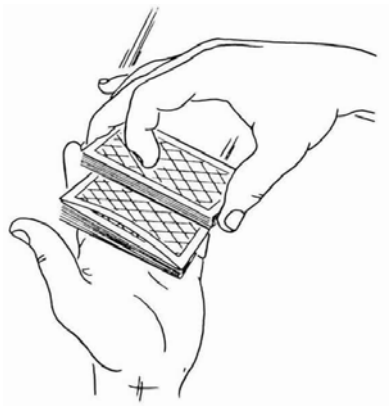
"Et lorsque je pose la carte sur la table, ici..." Faites semblant de voir une saleté sur la table, et posez momentanément la carte double sur le jeu, sous le prétexte de libérer votre main droite afin de pouvoir chasser ladite saleté d'un revers de celle-ci.

Poursuivez: *"...On voit nettement que c'est la seule carte recourbée; toutes les autres sont plates."*

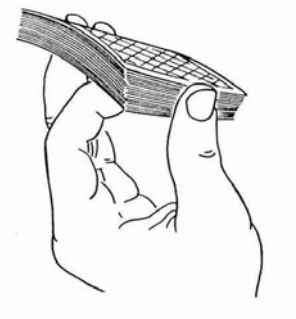
Reprenez la carte supérieure du jeu et posez-la sur la table, et montrez le jeu que vous transférez en main droite dans la position de la coupe, de manière à ce qu'une de ses grandes tranches soit dirigée vers les spectateurs. L'index replié sur le dessus du jeu appuie sur la carte supérieure pour la garder plane. Transférez à nouveau le jeu en main gauche, dans la position de la donne, et coupez environ la moitié supérieure pour la garder plane. Transférez à nouveau le jeu en main gauche, dans la position de la donne, et coupez environ la moitié supérieure du jeu avec la main droite.

La main gauche tire la carte que vous avez posée sur la table sur son paquet, et la montre encore une fois: *"Il est indéniable que votre carte est mise à peu près au milieu du jeu."*

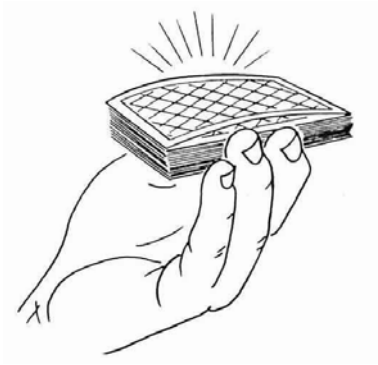
Sur ce, posez lentement et ostensiblement le paquet en main droite sur l'autre, enterrant ainsi la carte pontée quelque part au milieu du jeu.



Amenez maintenant le jeu au bout des doigts gauches, et tenez-le de telle sorte que les spectateurs - du moins, la majorité d'entre eux - puisse voir la grande tranche droite des cartes. Le pouce d'un côté, le majeur et l'annulaire de l'autre, plaquent la carte supérieure pontée sur le dessus du jeu et l'empêchent de se relever prématurément. *"Vous allez voir la carte remonter sur le jeu. Regardez bien!"* Repliez l'index gauche sur la face du jeu, sur laquelle il appuie, créant ainsi une tension dans le jeu.



Maintenant, relâchez la pression des doigts qui tiennent le jeu, ce qui a pour effet de libérer la carte supérieure, que l'on voit se courber brusquement, donnant l'impression qu'elle vient de remonter sur le jeu. L'effet est assez impressionnant.



Il ne vous reste plus qu'à retourner lentement la carte. Rideau.

Dernières réflexions

N'oubliez surtout pas de faire signer la carte par le spectateur: la routine prend ainsi une tout autre dimension.

Au lieu d'utiliser la technique du contrôle sous l'étalement préconisée dans la description, vous pouvez, après avoir fait remettre la carte choisie dans le jeu, la contrôler en deuxième position sur le dessus, et commencer avec un retournement double.

A la conclusion de la routine, offrez la carte signée au spectateur, en souvenir, et comme preuve tangible que tout ce qu'il vient de voir n'était pas un rêve. Vous pouvez même la dater et la signer, vous aussi.

"N'importe quelle idée semble personnelle dès qu'on ne se rappelle plus à qui on l'a empruntée."

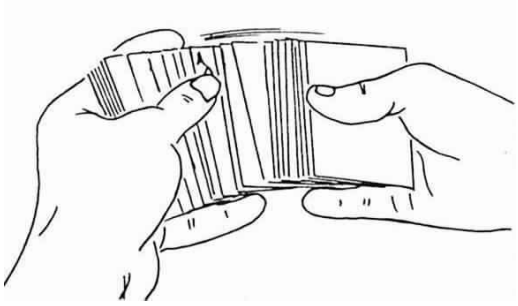
(Jules Renard)

Chapitre 21 LE CONTRÔLE SOUS L'ÉTALEMENT

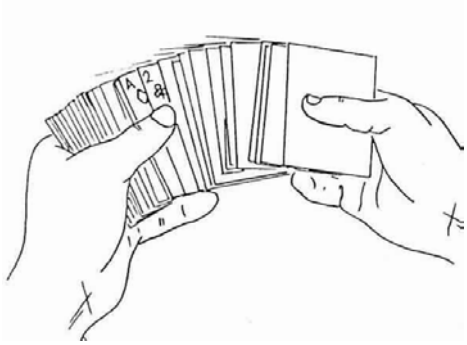
Cette technique possède un domaine d'application très étendu; elle sert non seulement à contrôler une carte, mais également à vous tirer d'embarras lorsque vous perdez le contrôle d'une carte choisie, ou que le quatrième As d'une séquence de production n'apparaît pas à l'endroit prévu. Grâce à cette technique, la carte peut être secrètement récupérée et transférée invisiblement sur le dessus du jeu. Elle a été décrite pour la première fois dans le livre d'Ottokar Fischer sur la magie de Hofzinser, *Kartenkünste* (1910).

Supposons, pour les besoins de l'explication, que vous vouliez transférer l'As de carreau sur le jeu tout en étalant les cartes faces en haut entre vos mains.

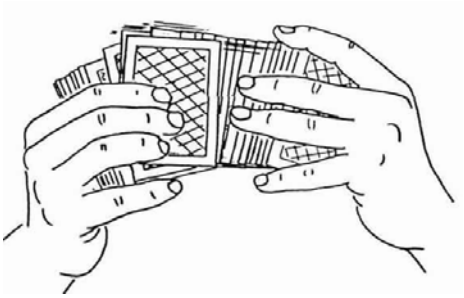
Commencez par tenir le jeu faces en haut en main gauche dans la position de la donne. Le pouce gauche pousse les cartes dans la main droite, les petits doigts se trouvant sur la main droite, les petits doigts se trouvant sur la petite tranche inférieure des cartes pour leur servir de supports. L'étalement est effectué selon les règles expliquées lors de la description de cette technique.



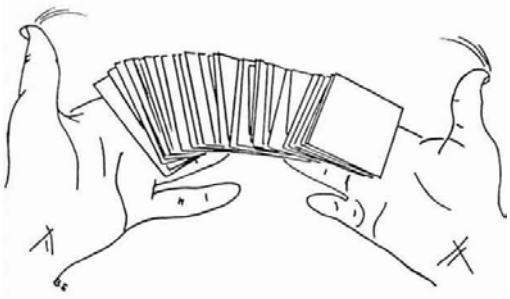
Lorsque vous voyez l'As de carreau apparaître sous le pouce gauche, celui-ci se pose sur la carte qui se trouve immédiatement à sa droite (le deux de trèfle dans notre exemple). Simultanément, les extrémités du majeur et de l'annulaire de la main droite se posent sur le dos de l'As, près de sa grande tranche droite.



Les doigts de la main droite tirent alors l'As vers la droite, sous l'étalement. Afin qu'il puisse se libérer de celui-ci avec le minimum de mouvements des doigts droits, le pouce gauche quitte la carte à droite de l'As pour se mettre incontinent sur celle qui se trouve à sa gauche, qu'il tire un peu vers la gauche. A ce moment-là, vous devriez entendre un petit "clic" provoqué par la grande tranche gauche de l'As au moment où elle se dégage de la grande tranche droite de la carte en dessous de lui.



L'As se retrouve ainsi sous l'étalement. Le pouce gauche continue aussitôt à pousser les cartes de la main gauche en main droite. A ce moment-là, vous pouvez marquer un temps d'arrêt avec les cartes étalées entre les deux mains tout en faisant une remarque, par exemple, sur le fait qu'elles sont parfaitement mélangées. Il ne vous reste plus qu'à rassembler les cartes et à égaliser le jeu que vous retournez faces en bas: l'As de carreau est maintenant dessus.



Points importants

Chapitre 21

1. Il est important que vous guettiez l'apparition de la carte que vous voulez contrôler, afin de la voir avant qu'elle ne se présente sous votre pouce gauche; cela vous permet de la contrôler sans hésitation au moment où elle se présente.

2. Il est très difficile d'étaler les cartes régulièrement, de manière fluide et ininterrompue, tout en transférant secrètement une ou plusieurs cartes sous l'étalement comme il vient d'être expliqué. La solution réside, une fois de plus, dans le rythme. (Pour le comptage Hamman, c'est également le rythme qui permet d'effectuer le filage d'une manière convaincante.) Imaginez que les cartes que vous étalez entre vos mains forment une espèce d'accordéon. Les cartes, poussées par le pouce gauche, sont tirées à droite par les doigts de la main droite, ce qui ouvre "l'accordéon" entre vos mains. Maintenant, les cartes de la main droite sont légèrement rassemblées, afin de lui permettre d'accueillir les suivantes. Ce double mouvement, d'ouverture et de fermeture de "l'accordéon", se produit alternativement, sur un rythme régulier. D'autre part, l'étalement peut être interrompu à chaque moment grâce à un boniment approprié: *"Je vais retirer les deux Joker du jeu... il suffit qu'ils soient là... pour que quelque chose aille de travers..."* Les points de suspension indiquent les interruptions de l'étalement, au cours desquelles vous regardez les spectateurs. Le transfert secret de la carte à contrôler ne durent guère plus d'une dizaine de secondes, lorsqu'il n'y a pas d'interruptions; s'il y en a, c'est un peu plus long. Plus important que la technique proprement dite, est rythme, et si j'insiste, c'est parce qu'il constitue la clé de la manœuvre.

3. Voici quelques justifications pour l'étalement des cartes faces en haut entre vos mains: a) vous voulez retirer les deux rois rouges du jeu - vous en avez besoins pour le tour suivant; b) vous cherchez les Jokers pour les retirer, parce que l'effet risque de rater tant qu'ils sont dans le jeu; c) vous expliquez que le mélange a ordonné les cartes, dans le sens mathématique du terme, un classement, parmi 52! (se dit "factorielle 52") possibilités différentes, c'est-à-dire 52 x 51 x 50 x 49... x 2 x 1 combinaisons différentes, ce qui représente un nombre astronomique; d) demandez à un spectateur de prendre une carte. Il existe bien sûr d'autres justifications, en fonction des circonstances particulières à chaque tour, mais les quelques exemples ci-dessus vous donnent un bref aperçu des possibilités qui s'offrent à vous.

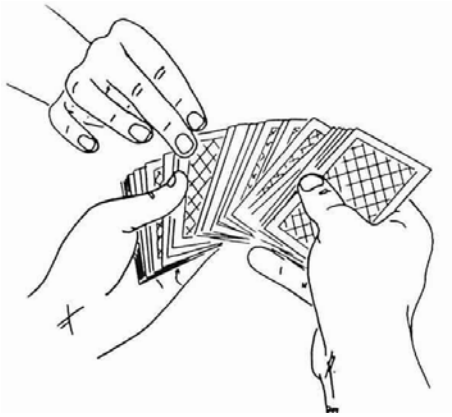
4. Si vous voulez également contrôler les autres As sur le jeu, continuez à étaler les cartes après avoir transféré le premier sous l'étalement, jusqu'à ce que vous parveniez au deuxième. L'As déjà transféré reste en place sous l'étalement pendant que vous continuez à étaler les cartes suivantes, qui passent par-dessus lui. Le premier As contrôlé sous l'étalement forme avec celui-ci une ouverture, en forme de V allongé sur le côté, et dont l'ouverture est dirigée vers la gauche, et qui peut facilement être vu de l'avant. Afin d'éviter cela, après le transfert secret du premier As, le pouce gauche pousse les cartes suivantes un peu vers l'avant, ce qui a pour effet de cacher la carte transférée des regards indiscrets. Dès que vous parvenez à l'As suivant, effectuez exactement la même manœuvre que pour le premier, transférant ainsi le deuxième As sous le premier (c'est-à-dire sur le dos de celui-ci). Continuez ainsi jusqu'à ce que les quatre As soient réunis sous l'étalement; concluez en rassemblant les cartes (c'est-à-dire en "fermant" l'étalement), et retournez le jeu égalisé faces en bas: les quatre As sont maintenant sur le dessus.

Chapitre 21

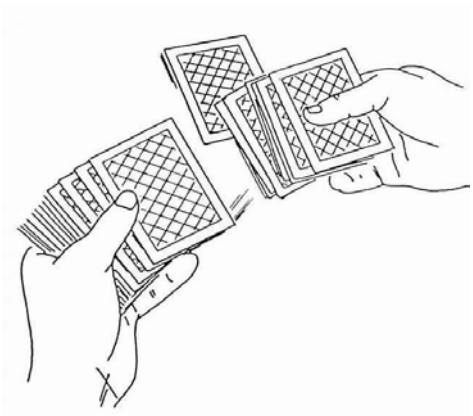
A. Le forçage au contrôle sous l'étalement

Le contrôle sous l'étalement permet aussi de forcer une carte de manière très convaincante. La version ci-dessous est celle du regretté magicien anglais Fred Robinson, qui me l'a expliquée de vive voix. Au fil des ans, j'ai modifié celle-ci par ci, par là.

Placez secrètement la carte que vous voulez forcer (par exemple, le cinq de cœur) sur le jeu. Au cours d'un mélange à la française, pelez quatre cartes sur le cinq de cœur, mettez la suivante en saillie interne, et mélangez librement le reste du jeu sur la carte en saillie. Prenez une brisure sous la carte en saillie avec le pouce droit, et mélangez librement les cartes jusqu'à la brisure. Jetez les cartes restantes sur les cartes mélangées. Le cinq de cœur se retrouve ainsi en cinquième position à partir du dessus du jeu faces en bas. Étalez les cartes entre vos mains, en demandant à un spectateur de toucher une carte de son choix. Pendant ce temps, transférez secrètement le cinq de cœur sous l'étalement et, une fois qu'il y est, continuez à étaler normalement les cartes.

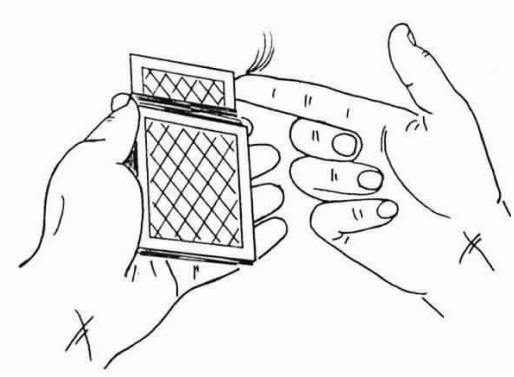


Dès que le spectateur a touché une carte, décalez celle-ci vers l'avant sur la moitié environ de sa longueur. Rassemblez un peu les cartes que vous avez en main droite, comme si la carte décalée était maintenue sur la face de ce paquet par les doigts de la main droite. La main gauche pose l'ensemble des cartes qui se trouvaient à gauche de la carte touchée, sur la table.



Chapitre 21

La main droite transfère l'ensemble de ses cartes en main gauche, en finissant de les égaliser (dans le sens de la largeur) afin que la main gauche puisse les tenir dans la position de la donne. Le cinq de cœur se retrouve ainsi automatiquement sous la carte touchée par le spectateur. Pour justifier le transfert des cartes de la main droite en main gauche - sans pour autant insister - la main droite fait un geste indicatif pendant que vous dites: *"Vous auriez pu toucher n'importe quelle carte, mais vous avez choisi celle-ci."* Ce disant, vous indiquez de l'index droit pointé la face de la carte décalée.



"Regardez cette carte et surtout ne l'oubliez pas!" Sur ces mots, détournez la tête vers la gauche, et transférez le jeu de la main gauche en main droite, qui le prend par au-dessus dans la position de la coupe, ce qui a pour effet de mettre la carte qui dépasse de la petite tranche supérieure du jeu à l'alignement de celui-ci. Amenez le jeu en position verticale face au spectateur, et demandez-lui de prendre connaissance de "sa" carte. Puis, en gardant toujours la tête tournée, ramassez à l'aveuglette le paquet qui se trouve sur la table avec la main gauche, et laissez tomber sur lui les cartes de la main droite par petits paquets à partir de la face.

Ce n'est que maintenant que vous regardez à nouveau le spectateur et que vous égalisez le jeu.



B. TOURS UTILISANT LE CONTRÔLE SOUS L'ÉTALEMENT

1. LE NUMÉRO DE TÉLÉPHONE MAGIQUE

Effet:

Un spectateur touche quatre cartes, qui sont retournées faces en haut dans le jeu et qui, d'après le magicien, forment un numéro de téléphone magique. Les cartes directement voisines des cartes librement choisies sont alors montrées: ce sont les quatre dames! L'idée de ce tour est sortie du cerveau ô combien fertile d'Edward Marlo.

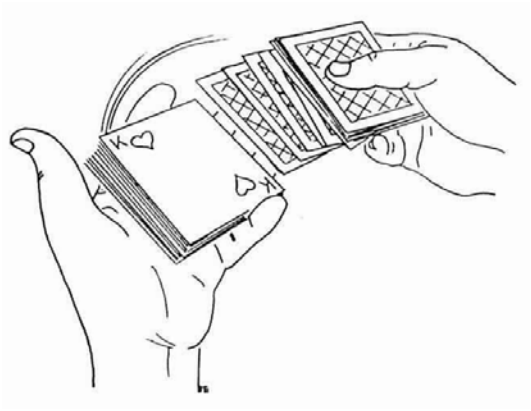
Préparation:

Au cours du tour précédent, ou pendant une courte interruption entre deux tours, transférez secrètement les quatre dames sur le jeu faces en bas.

Déroulement de la routine:

1. Effectuez un mélange à la française pour transférer quatre cartes quelconques sur les dames.

2. Étalez le jeu entre vos mains en demandant à un spectateur de toucher une carte de son choix. Ce faisant, transférez l'une des reines sous l'étalement. Au début, vous n'aurez même pas besoin de faire particulièrement attention, puisque vous avez le choix entre les quatre dames, et que n'importe laquelle peut être transférée. Faites en sorte que le spectateur touche une carte dans le quart supérieur du jeu (ce n'est pas indispensable, mais plus commode et plus clair). Dès que le spectateur s'est décidé pour une carte, scindez l'étalement à cet endroit, de manière à ce que la carte touchée se retrouve sur la portion restée en main gauche; la dame que vous avez secrètement transférée sous le jeu se trouve sous les cartes en main droite. En vous servant de la grande tranche gauche de celles-ci, basculez la carte touchée par le spectateur face en haut sur son paquet - supposons qu'il s'agisse du roi de cœur.

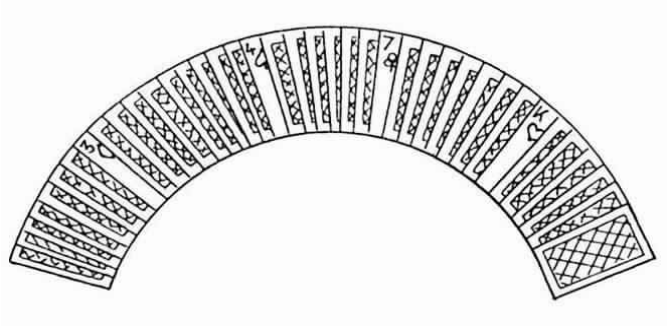


Chapitre 21

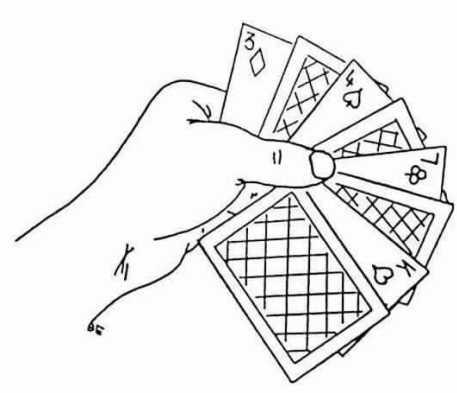
Laissez tomber les cartes en main droite sur le roi de cœur face en haut, et égalisez le jeu. Vous avez ainsi transféré secrètement la première dame directement au-dessus de la carte choisie par le spectateur.

3. Répétez les mêmes opérations avec le même spectateur ou avec trois autres, pour retourner encore trois cartes faces en haut dans le jeu, à intervalles plus ou moins réguliers. Au-dessus de chacune des cartes ainsi retournées se trouve une dame. Les dames peuvent être contrôlées sous l'étalement sans même que vous ayez à regarder vos mains; il suffit pour cela de transférer toujours la cinquième carte à partir du dessus du jeu.

4. Étalez le jeu en un long ruban faces en bas sur la table: les quatre cartes choisies par le ou les spectateurs apparaissent faces en haut, plus ou moins régulièrement espacées.

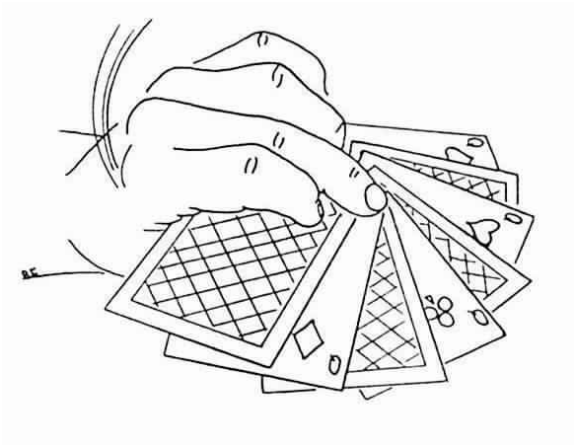


Retirez les quatre paires de cartes composées de la carte face en haut et de la carte immédiatement à sa droite, et groupez-les en un petit éventail de huit cartes que vous tenez en main gauche.



Chapitre 21

Le boniment est simple; regardez l'éventail ainsi formé en disant: *"Ah ah! R, 7, 4, 3... savez-vous que ces quatre cartes forment un numéro de téléphone magique, et que, où que vous soyez dans le monde, en le composant, vous aurez toujours à l'autre bout du fil... quatre charmantes jeunes femmes?"* Sur ces derniers mots, retournez l'éventail en retournant la main gauche paume en bas, pour faire constater que le ou les spectateurs ont inexplicablement localisé les quatre dames.



2. ***CARRÉ MAGIQUE***

Effet:

Le magicien coupe le jeu préalablement mélangé par un spectateur en quatre paquets. La carte inférieure de chacun de ces paquets se révèle être un "quatre", c'est-à-dire la valeur librement choisie par le spectateur!

Déroulement de la routine:

1. Remettez le jeu au spectateur pour qu'il le mélange et, en reprenant, demandez-lui de penser à n'importe quelle valeur de carte, pendant que vous retournez le jeu faces en haut et que vous l'étalez nonchalamment entre vos mains: *"N'importe quelle valeur, vraiment: les "6", les "7", les "8"... vous êtes totalement libre de choisir celle qui vous plaît."* Supposons que le choix du spectateur s'arrête sur les "4". *"Vous auriez pu choisir n'importe quelle autre valeur de cartes, mais vous vous êtes décidé pour les "4". Reconnaissez qu'il m'était impossible de savoir à l'avance que vous choisiriez les "4", n'est-ce pas?"* Tout en vous adressant ainsi au spectateur et en attentant sa réponse, vous passez rapidement le jeu en revue et vous transférez secrètement les quatre "4" sous l'étalement.

2. *"Ce jeu, que vous avez mélangé vous-même, je vais maintenant le couper en quatre paquets plus ou moins égaux - peu importe que l'un soit plus épais que l'autre..."* Joignant le geste à la parole, retournez le jeu faces en bas et prenez une brisure sous la carte supérieure à l'aide du petit doigt gauche. La main droite prend le jeu par au-dessus, dans la position de la coupe, le pouce droit reprenant la brisure du petit doigt gauche. La main gauche coupe un petit paquet de cartes - une dizaine ou une douzaine - de la face du jeu et le transfère sur le dessus de celui-ci, c'est-à-dire que vous effectuez la première phase d'une double-coupe. Dès que ce paquet se trouve sur le jeu, la main droite coupe toutes les cartes au-dessus de la brisure pour les poser sur la table. Le reste du jeu est en main gauche, dans la position de la donne. La carte de face du paquet que vous venez de poser sur la table est le "4" qui se trouvait sur le jeu.

3. Dès que l'attention des spectateurs s'est reportée sur le paquet que vous venez de poser sur la table, le petit doigt reprend une brisure sous la nouvelle carte supérieure du jeu. Répétez les mêmes opérations encore trois fois, et vous vous retrouverez avec quatre petits paquets de cartes sur la table, dont les cartes inférieures sont toutes des "4". Il vous restera quelques cartes en main, que vous retournez faces en haut et que vous étalez en disant: *"J'aurais bien sûr pu couper n'importe où, sur n'importe laquelle de ces cartes."*

Marquez un petit temps d'arrêt, au cours duquel vous regardez le spectateur avec un petit sourire, puis hochez la tête d'un air entendu. Il ne vous reste plus qu'à retourner les paquets coupés sur la table faces en haut, révélant un "4" sur la face de chacun d'eux.

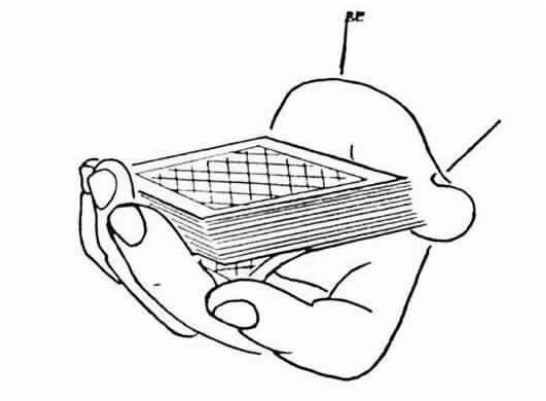
"Toute révélation d'un secret est la faute de celui qui l'a confié."
(La Bruyère)

Chapitre 22 LA CARTE CORNÉE

"Corner" une carte consiste à en replier légèrement l'un des coins afin de pouvoir la repérer ultérieurement. Cependant, n'importe quelle partie de la carte peut être "pliée" ou "courbée" à fin d'identification et, contrairement à une idée communément reçue, ce traitement infligé à la carte ne l'endommage nullement - à condition, évidemment, qu'elle soit de bonne qualité, et que la corne soit effectuée dans les règles de l'art.

A. La carte cornée avec l'index

Le jeu est tenu faces en bas, et pas tout à fait égalisé, en main gauche, dans la position de la donne. La main droite se met par-dessus le jeu dans la position de la coupe, dans le but de l'égaliser. Aussitôt que la petite tranche supérieure du jeu est masquée par les majeur, annulaire et petit doigt de la main droite, la pulpe de l'index gauche se met sur le coin supérieur droit de la carte inférieure du jeu, et plie celle-ci vers le bas, en lui imprimant un angle de 90°, pour aussitôt la relâcher. Le coin de cette carte est ainsi cornée. L'illustration montre une vue de face, la main droite ayant été omise pour plus de clarté. Le jeu est alors égalisé sur ses quatre tranches, ce qui amène automatiquement le coin corné sur la petite tranche inférieure du jeu, à l'abri des regards des spectateurs.



Points importants

1. Si vous décalez la carte inférieure de quelques millimètres vers la droite à l'aide de l'index gauche, vous pourrez effectuer la corne plus aisément.

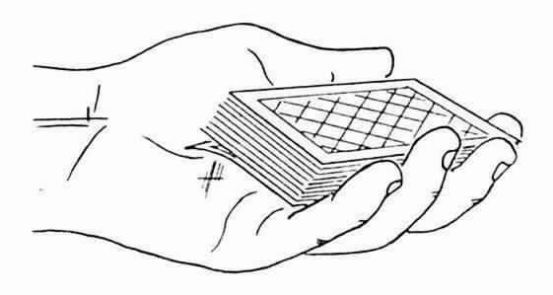
2. Avec le jeu dans la même position dans la main, vous pouvez aussi corner le coin inférieur droit de la carte inférieure du jeu avec le petit doigt gauche.

B. La carte cornée avec le thénar

Cette méthode, contrairement à la précédente, s'effectue d'une seule main. D'autre part, il est inutile de la faire suivre d'une égalisation totale des cartes, puisque le coin corné se trouve déjà sur la petite tranche inférieure au coin gauche.

Bien que cette technique ne nécessite pas de couverture, il est quand même recommandé, pendant son exécution, de faire un geste avec la main droite pour détourner l'attention de la gauche.

Le jeu est tenu faces en bas en main gauche dans la position de la donne. Il bute contre la pulpe de l'index gauche. Le thénar sépare la carte inférieure du reste du jeu au coin inférieur gauche de celui-ci. Cette séparation est facilitée par le biseautage naturel des cartes en position de la donne. Augmentez maintenant la pression du thénar contre le jeu et vers le bas, et le coin de la carte inférieure se pliera automatiquement.

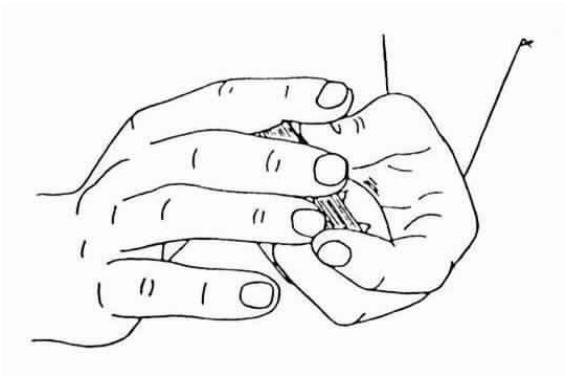


Cette méthode est particulièrement utile lorsque la carte cornée doit être retrouvée par une coupe Charlier, puisque la séparation qu'elle provoque se trouve dans la grande tranche gauche du jeu. Il n'est pas recommandé d'étaler les cartes faces en bas entre les mains une fois la corne effectuée, car celle-ci serait visible.

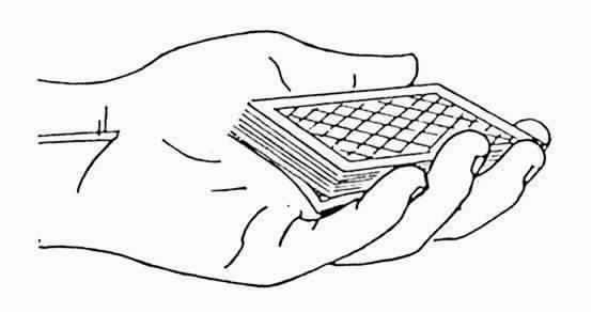
C. La carte cornée au cours d'un mélange à la française

Cette méthode a été inventée par Dai Vernon. Contrairement aux deux méthodes précédentes, la corne est faite au coin supérieur gauche de la carte.

Le jeu est tenu en main gauche dans la position de la donne. La main droite le prend en position préparatoire pour un mélange à la française. Pendant que la main droite lève le jeu, le pouce gauche pèle la carte supérieure du jeu en main gauche, et appuie son coin supérieur gauche dans l'articulation de l'index gauche, ce qui a pour effet de le plier.



En égalisant ensuite le jeu sur ses quatre côtés, le coin corné est transféré au coin inférieur droit du jeu.



D. Comment couper sur une carte cornée

Il est souvent nécessaire de couper le jeu sur la carte cornée. Ou alors, c'est le pouce qui doit séparer le jeu à cet endroit, afin de permettre au petit doigt gauche de garder une brisure sur ou sous la carte cornée. La clef de la réussite de cette manœuvre repose sur un toucher léger. Voyons les détails.

1. Le jeu est tenu faces en bas en main gauche, dans la position de la donne. Le coin corné se trouve dans la petite tranche inférieure du jeu.

2. La main droite prend le jeu par au-dessus, dans la position de la coupe, et le soulève de quelques millimètres.

3. Le pouce droit diminue sa pression sur la petite tranche inférieure des cartes, ce qui a pour effet de faire retomber en main gauche toutes les cartes qui se trouvent sous celle au coin corné.

4. La main droite coupe maintenant le jeu pour de bon, ou bien pose la portion supérieure sur la table, en fonction du tour.

Comme vous n'avez soulevé le jeu que de quelques millimètres, les spectateurs ont l'impression que vous l'avez simplement coupé.

E. Applications

1. La carte cornée peut être utilisée comme une carte clé. L'avantage de celle-ci réside dans le fait qu'une fois mise en place au-dessus de la carte choisie, vous pouvez couper le jeu sur celle-ci à n'importe quel moment. Cela vous évite d'avoir à passer les cartes en revue faces en haut pour repérer la carte clé.

2. Au lieu de corner une carte quelconque, vous pouvez corner la carte choisie elle-même, ce qui vous permet ensuite de donner le jeu à mélanger à un spectateur; vous pourrez toujours retrouver la carte choisie en coupant sur elle comme il vient d'être expliqué.

F. UN TOUR UTILISANT LA CARTE CORNÉE

1. L'IMPOSSIBLE PERMUTATION

Effet:

Un spectateur choisit un nombre et prend connaissance de la carte qui, dans le jeu, occupe la position correspondante à celui-ci. Le magicien montre une carte quelconque, qu'il pose face en bas sur la table. Les deux cartes permutent invisiblement l'une avec l'autre: en comptant à nouveau jusqu'à son nombre, le spectateur y trouve la carte que le magicien avait poser sur la table, où se trouve maintenant celle du spectateur.

Déroulement:

1. Cornez le coin inférieur droit de la carte inférieure du jeu. Mélangez celui-ci à la française pour transférer la carte cornée sur le jeu.

2. *"J'aimerais que vous choisissiez un ... n'importe lequel peut faire l'affaire, mais pour que les choses ne traînent pas en longueur, j'aimerais que vous limitiez votre choix à un nombre entre 10 et 20."* Une fois son nombre mentalement choisi, le spectateur est invité à compter le même nombre de cartes en une pile faces en bas sur la table, et à se rappeler la dernière carte comptée, c'est-à-dire celle dont la position dans le jeu correspond au nombre choisi. Après avoir pris connaissance de cette carte, il la retourne à nouveau face en bas et pose le gros du jeu sur elle. Afin de lui montrer ce que vous attendez de lui, distribuez vous-même un petit nombre de cartes en une pile faces en bas sur la table, regardez la dernière carte distribuée, et posez le gros du jeu dessus. Vous avez ainsi remis la carte cornée sous le jeu, et vous vous être assuré que le spectateur à bien compris vos instruction.

3. Retournez-vous pendant que le spectateur s'exécute. Recommandez-lui de ne pas faire de bruit en distribuant les cartes, afin que vous ne puissiez pas les compter et même temps. Veillez également à ce que la corne se trouve dans la petite tranche inférieure du jeu tenu par le spectateur, et non dans la petite tranche supérieure: un spectateur particulièrement observateur et méfiant pourrait la repérer.

4. Lorsque le spectateur a terminé, refaites face à lui, reprenez le jeu, et effectuez un rapide mélange à la française, en veillant à ne pas altérer l'ordre des vingt cartes inférieures du jeu, et à les laisser en place sous celui-ci. Supposons que la carte du spectateur soit l'As de trèfle. *"Je vais retirer une carte du jeu."* Avec le jeu tenu faces en bas en main gauche dans la position de la donne, et avec la corne dans la petite tranche inférieure, effeuillez celle-ci de bas en haut avec le pouce droit jusqu'à ce que vous parveniez à la carte cornée. Le petit doigt gauche garde momentanément sous celle-ci une séparation visible, pendant que l'index droit entre dans l'ouverture ainsi créée pour en retirer la carte supérieure de la position inférieure. Cette carte est celle du spectateur. Dans la mesure où vous faites réellement ce que vous dites, vous n'aurez aucun mal à localiser la carte cornée.

5. *"Il y a une chance sur 52 pour que j'aie choisi votre propre carte. S'agit-il de la vôtre?... Non? Dans ce cas, je vais la poser ici, à l'écart."* Pendant que vous parliez, le petit doigt de la main gauche, qui a laissé la séparation se referment sous la carte cornée, en a pris une autre sous la carte supérieure du jeu, et la main droite a posé sa carte - celle que vous avez retiré du jeu - sur celui-ci. Effectuez aussitôt un retournement double des deux cartes au-dessus de la brisure, pour montrer une carte quelconque - par exemple le roi de pique. Après avoir montré la carte au spectateur, exécutez de nouveau un retournement double des deux cartes supérieures, et posez la carte supérieure - c'est-à-dire la carte du spectateur - face en bas sur la table. En posant l'étui du jeu sur cette carte, vous évitez qu'un spectateur la retourne prématurément.

6. Prenez une brisure sous la carte cornée à l'aide du petit doigt gauche pendant que vous dites, par exemple: *"Quant à votre carte, elle se trouve quelque part dans le jeu, dans une position ignoré de tous."* Vous pouvez maintenant couper le jeu à la brisure à l'aide d'une double-coupe, ou bien effectuer un saut-de-coupe, qui est la méthode la plus économique. Si vous coupez le jeu ouvertement, faites suivre la double-coupe d'un mélange gardant intacte la portion de cartes que vous venez de transférer sur le jeu.

7. Votre travail est maintenant terminé. Il ne vous reste plus qu'à amener le déroulement de la manière la plus dramatique possible. *"Votre carte est perdue quelque part dans le jeu. Personne n'en connaît la position exacte, puisque vous avez simplement pensé à un nombre pour commencer, et que vous êtes le seul à connaître celui-ci. Sur la table se trouve mon roi de pique. Ce que vous allez voir maintenant est du domaine de l'impossible. Je vais prendre l'identité de votre carte et la transférer sur la face de mon roi de pique. Celui-ci possède maintenant une double identité, ce qui n'est pas vivable. Ainsi se débarrasse-t-il de la sienne, pour la transférer sur la carte qui en était dépourvue pendant quelques instants."* Accompagnez votre boniment de gestes indicatifs. *"Pourriez-vous nous révéler, pour la toute première fois , le nombre que vous aviez choisi?"* Lorsqu'il l'a fait, remettez le jeu au spectateur, et demandez-lui de compter le même nombre de cartes en une pile faces en bas sur la table, et de retourner la dernière: le roi de pique apparaît. *"Quelle était votre carte? L'As de trèfle? Pourriez-vous retourner la carte que j'ai posée sur la table?"* Il s'exécute, et découvre l'As de trèfle!

"La peur de l'ennui est la seule excuse du travail."
(Jules Renard)

Chapitre 23 LA CARTE A L'OEIL

La "carte à l'œil" est une expression du jargon magique qui regroupe l'ensemble des techniques permettant de prendre secrètement connaissance de l'index d'une ou de plusieurs cartes. La "carte à l'œil" peut être intégrée à un mouvement naturel - donc effectuée ouvertement - ou bien exécutée comme une manœuvre secrète, c'est-à-dire qui ne possède aucune réalité aux yeux des spectateurs. Nous verrons dans ce chapitre des méthodes qui permettent de prendre connaissance d'une carte sur ou sous le jeu, ou bien au milieu de celui-ci.

A. Considérablement générales sur la carte à l'œil

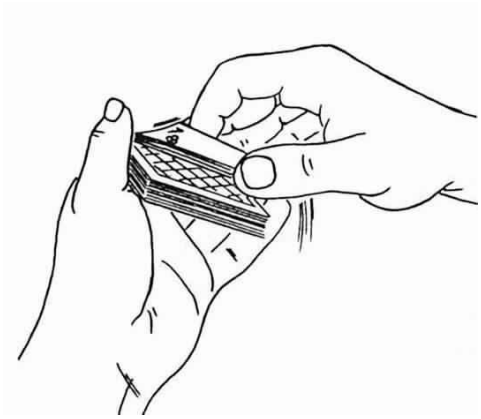
Ces remarques s'appliquent à toutes les méthodes de cartes à l'œil, quelle que soit la technique utilisée. Les voici, en préambule à cette étude. N'oubliez pas, en apprenant les différentes techniques, de leur appliquer ces quelques remarques d'intérêt général.

1. Plus le jeu est tenu éloigné de vous, plus facilement vous pourrez prendre connaissance de l'index de la carte. Si vous tenez le jeu ou la carte trop près de vous, l'angle de vision est très grand;or, plus il est petit, et plus votre coup d'œil peut être discret.

2. Ne regardez pas directement l'index de la carte, mais un spectateur ou un objet sur la table, en veillant à ce que le coin-index de la carte se trouve dans la même ligne de vision que le spectateur ou l'objet - cela suffit.

B. La carte à l'œil à l'effeuillage pour identifier la carte supérieure du jeu

Le jeu est tenu faces en bas en main gauche dans la position de la donne. Vous voulez prendre connaissance de la carte supérieure du jeu. Le petit doigt gauche garde une brisure sous celle-ci. Voici comment en prendre secrètement connaissance: la main droite se met sur le jeu dans la position de la coupe; le pouce droit commence à effeuiller les petites tranches inférieures des cartes de bas en haut. Dans l'illustration, la moitié des cartes ont déjà été effeuillées. C'est à ce moment-là que la brisure est ouverte au maximum, ce qui vous permet de voir le coin-index de la carte supérieure.



Points importants

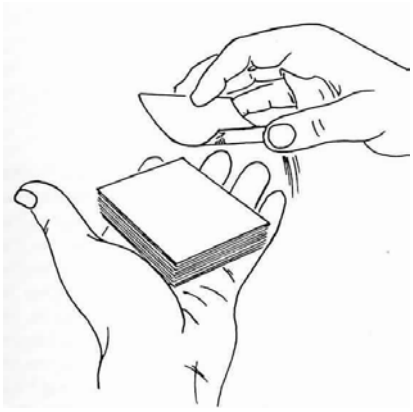
1. L'effeuillage est effectué pendant un relâchement de l'attention des spectateurs, et doit passer pour un geste machinal. Vous pouvez par exemple effeuiller rapidement le jeu tout en effectuant la carte à l'œil, puis étaler les cartes faces en bas entre vos mains en disant: *"Votre carte est perdue quelque part dans le jeu."*

2. Il est important de ne pas effeuiller la dernière carte séparément des autres. La carte à l'œil intervient juste avant que les dernières cartes ne soient effeuillées. Dès que vous avez vu le coin-index de la carte, arrêtez l'effeuillage, sinon les spectateurs entendraient un "clic" révélateur, et verraient la carte supérieure in habituellement courbée.

3. L'effeuillage doit se faire en douceur et presque sans bruit; l'important, c'est qu'il ne se transforme pas en tic nerveux comme on peut malheureusement le voir chez certains magiciens.

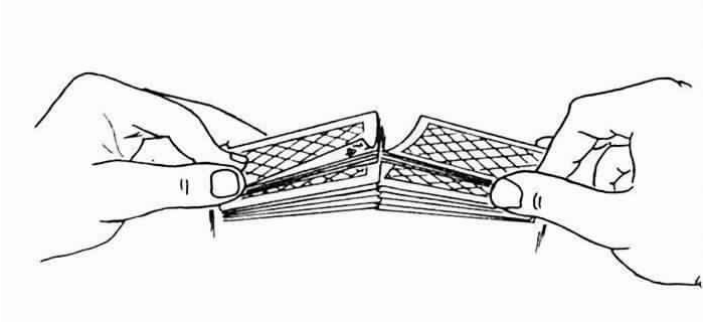
C. La carte à l'œil à la levée double pour identifier la carte supérieure du jeu

Cette technique est fondée sur le principe de la levée double et vous permet de prendre secrètement connaissance de la carte en deuxième position sur le dessus du jeu. Retournez la carte supérieure du jeu face en haut sur le dessus de celui-ci, comme une page de livre que l'on tourne, et assurez une brisure sous la deuxième carte à partir du dessus avec le petit doigt gauche. La main droite saisit les deux cartes au-dessus de la brisure dans la position de la coupe, et s'en sert pour retourner la nouvelle carte supérieure du jeu face en haut, également de droite à gauche comme une page de livre. Au cours de ce mouvement, la carte double tenue par la main droite est légèrement rendue concave, ce qui vous permet de voir le coin-index de la carte inférieure de la paire. En vous servant toujours de la carte double tenue en main droite, retournez à nouveau la carte supérieure du jeu face en bas sur celui-ci, puis, posez la carte double sur le jeu, pour finalement retourner la carte supérieure face en bas elle aussi. La justification de ces manœuvres dépend du tour que vous êtes en train d'effectuer.



D. La carte à l'œil pendant le mélange à la queue d'aronde pour identifier la carte supérieure du jeu

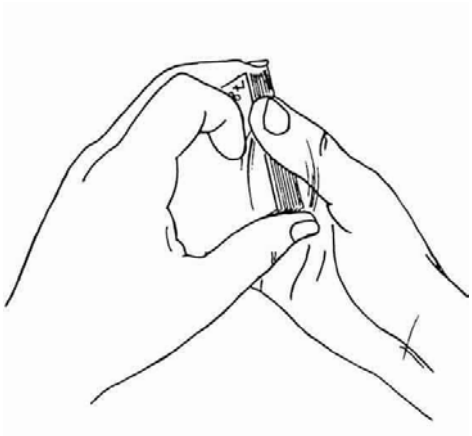
Le jeu est posé faces en bas sur la table en préparation pour un mélange à la queue d'aronde. Le pouce gauche tient une brisure sous la carte supérieure dont vous voulez prendre secrètement connaissance. La main droite coupe environ la moitié inférieure du jeu à droite. Commencez un mélange à la queue d'aronde, et lorsque le pouce gauche a laissé s'échapper environ la moitié des cartes du paquet gauche, la séparation atteint son ouverture maximale; il est facile, à ce moment-là, de prendre connaissance du coin-index de la carte supérieure. Comme vous le voyez, le principe est le même que pour la méthode de la carte à l'œil à l'effeuillage, expliquée plus haut.



Cette carte à l'œil peut également s'effectuer sans brisure préalable. Dans ce cas, l'index gauche décale la carte supérieure vers vous de quelques millimètres, de manière à dégager le coin-index.

E. La carte à l'œil au cours de l'égalisation totale pour identifier la carte inférieure du jeu

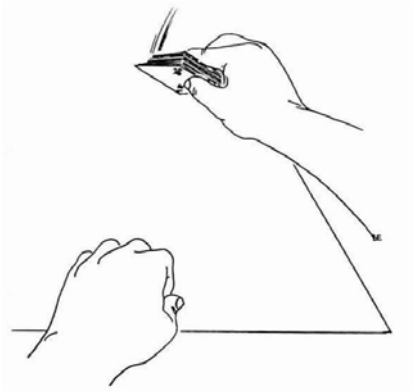
Le jeu est tenu faces en bas en main gauche dans la position de la donne. Égalisez le jeu sur es quatre côtés, comme il est expliqué dans le chapitre "Techniques fondamentales". Au moment où le jeu est tourné de 90° dans le sens des aiguilles d'une montre, il est pour ainsi dire perpendiculaire au plateau de la table, et le coin-index supérieur ou inférieur de la carte qui se trouve sur la face du jeu peut être vu aisément. N'oubliez pas que le jeu ne reste dans cette position que pendant une fraction de seconde, et que pour les spectateurs vous ne faites rien d'autre qu'égaliser le jeu. A la fin du mouvement, le jeu a subi une rotation de 180° et se retrouve faces en bas en main gauche, dans la position de la donne.



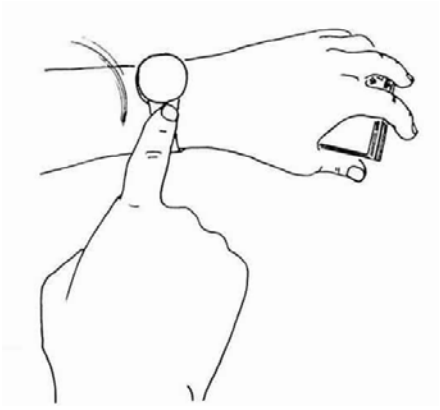
F. La carte à l'œil en situation pour indiquer la carte inférieure du jeu

Pour prendre secrètement connaissance de la carte inférieure du jeu, il n'est souvent pas nécessaire de recourir à une technique particulière; le maniement normal des cartes au cours de la routine suffit. Voici quelques-une de ces situations au cours desquelles la carte à l'œil se produit pour ainsi dire naturellement, soit lors d'un geste nécessaire à la réalisation du tour, soit au cours d'un geste lié à votre manière personnelle de manier les cartes.

Situation: reprenez le jeu des mains du spectateur qui vient de le mélanger. Pour ce faire, prenez-le entre le pouce sur la face du paquet, et les majeur, annulaire et auriculaire sur le dos de celui-ci. Si vous étendez le bras en même temps, vous pourrez facilement voir le coin-index de la carte sur la face du jeu. Vous pouvez d'ailleurs recourir au même stratagème en remettant le jeu à un spectateur.

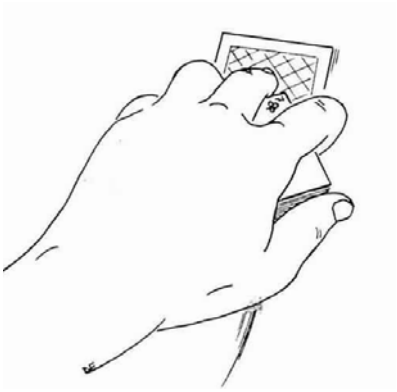


Situation: le jeu est tenu faces en bas en main gauche, dans la position de la donne. De l'index droit pointé, indiquez votre montre-bracelet tout ne disant, par exemple: *"Ce tour dure exactement trente secondes - c'est un des tours les plus rapides du monde!"* Pour amener la montre sous vos yeux, la main gauche se retourne automatiquement paume en bas, ce qui rend visible le coin-index de la carte sur la face du jeu. Si vous ne voulez pas qu'un spectateur voie également la carte, il vous suffit de laisser l'index et le majeur côte à côte, et de garder les autres doigts de la main gauche serrés. Quant à vous, vous pourrez quand même voir la carte dans l'ouverture formée par l'interstice entre le majeur et l'index.

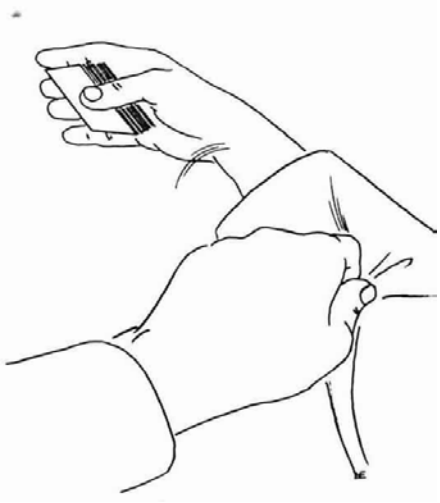


Chapitre 23

Situation: le principe à l'œuvre dans la méthode précédente peut être utilisé dans bien d'autres situations. Par exemple, la main gauche peut pousser ou indiquer un objet sur la table, ou bien faire un geste en direction d'un spectateur pour lui demander de s'approcher, ou encore en écarter un autre, etc. L'important, dans toutes ces manœuvres, c'est que le retournement de la main paume en bas soit justifié.

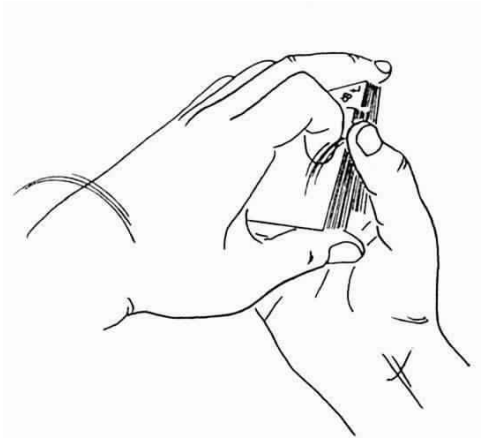


Situation: le jeu est tenu faces en bas en main gauche, dans la position de la donne. La main droite saisit le jeu par au-dessus dans la position de la coupe, afin de permettre à la main gauche ainsi libérée de retrousser un peu la manche droite de votre veste. C'est au cours de ce geste que vous prenez connaissance de la carte inférieure du jeu.



G. La carte à l'œil pour identifier une carte au milieu du jeu

Le jeu est tenu faces en bas en main gauche, dans la position de la donne. Le petit doigt gauche maintient une brisure sous la carte dont vous voulez connaître l'identité, et qui se trouve quelque part au milieu du jeu.. Faites un décalage à la brisure, puis égalisez le jeu sur les quatre côtés. Le coin-index de la carte inférieure de la portion supérieure du jeu est ainsi visible pendant une fraction de seconde, au cours de la rotation du jeu de 90° dans le sens des aiguilles d'une montre, comme lors de la carte à l'œil à l'égalisation décrite plus haut.



Dernière remarques

1. Tout comme de nombreuses autres techniques, celles de la carte à l'œil provient vraisemblablement de l'arsenal des tricheurs. C'est à coup sûr le cas de la méthode fondé sur le mélange à la queue d'aronde, décrit pour la première fois comme un artifice de tricheur par S. W. Erdnase dans son ouvrage classique, *L'Expert aux Cartes*.

2. Vous pouvez utiliser l'une ou l'autre de ces méthodes de carte à l'œil pour prendre secrètement connaissance d'une carte choisie remise dans le jeu, et que vous avez contrôlée. Cette précaution vous assure que, même si vous perdez la carte, vous pourrez toujours retomber sur vos pieds puisque vous en connaissez l'identité. Reportez-vous au chapitre sur les échappatoires et solutions de secours.

3. La carte à l'œil vous permet également de prendre connaissance de l'identité d'une carte clé. Reportez-vous au chapitre sur la carte clé. plus haut dans ce cours.

H. TOURS UTILISANT LA CARTE A L'OEIL

1. LA PRISONNIÈRE

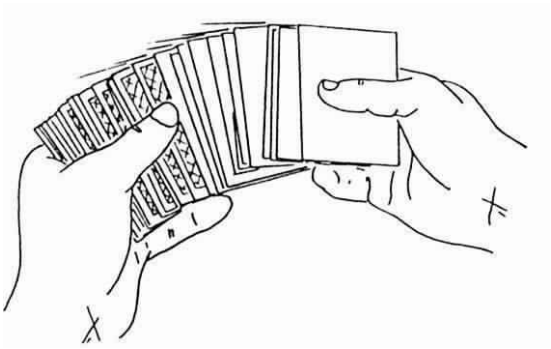
Effet:

Une carte est choisie et remise dans le jeu qui est mélangé, puis coupé en deux paquets, un paquet faces en haut et un autre faces en bas. Le magicien devine l'identité de la carte choisie. Puis, les deux paquets sont mélangés l'un dans l'autre, faces en haut et faces en bas, et passés l'un dans l'autre: pendant cette opération, une carte du paquet faces en bas est retenue au milieu du paquet faces en haut: il s'agit évidemment de la carte du spectateur.

Déroulement de la routine:

1. Faites choisir librement une carte, et lorsque le spectateur en a pris connaissance et l'a remise dans le jeu, contrôlez-la sur celui-ci. Profitez-en pour en prendre connaissance au cours d'un mélange à la queue d'aronde sur table.

2. *"Je vais vous montrer environ la moitié du jeu; j'aimerais que vous me disiez si votre carte s'y trouve."* Le jeu étant 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 effectue une coupe-pivot de la moitié supérieure environ du jeu qui est transférée en main gauche. Les cartes restées en main droite sont alors basculées faces en haut sur les cartes en main gauche, comme une page de livre que l'on tourne. Étalez les cartes faces en haut. Le spectateur vérifie et constate que sa carte ne se trouve pas parmi celles-ci.



Étalez également les premières cartes faces ne bas qui succède aux cartes faces en haut.

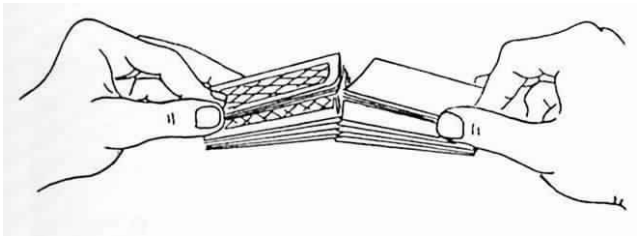
3. Égalisez le jeu, mais gardez une brisure ave le petit doigt gauche sous la première carte face en bas, qui est celle du spectateur.

4. Coupez l'ensemble des carte au-dessus de la brisure et posez-les sur la table. Étalez les cartes qui vous restent en main faces vers vous en disant: *"Puisque votre carte ne se trouve pas parmi celles que je vous ai montrées, elle se trouve forcément parmi les autres. Je vais essayer de la trouver, mais pour m'aider, j'aimerais que vous vous concentriez sur son identité."* Faites mine de passer les cartes en revue avec un air absorbé, pour finalement décaler une carte vers le haut: *"Votre carte est rouge... c'est un cœur... le cinq de cœur! Est-ce exact?"* Retirez la carte de l'étalement - il s'agit évidemment d'une carte quelconque - en veillant à ce que personne ne puisse en voir la face. Vous nommez bien sûr la carte dont vous avez secrètement pris connaissance sur le dessus du jeu. Dès que le spectateur a confirmé qu'il s'agit bien de sa carte, remettez-là dans l'étalement. Apparemment, le tour est terminé.

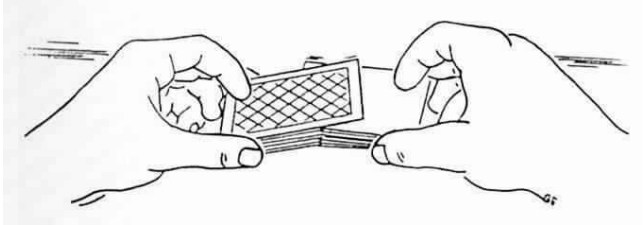
Le stratagème qui consiste à donner à une carte une identité qui n'est pas la sienne est assez subtil, bien qu'il soit rarement employé. Mis en oeuvre avec assurant, il n'éveillera pas dans l'esprit des spectateurs le soupçon que la carte que vous avez en main n'est pas celle que vous devez nommé. Sinon, comment pourriez-vous connaître la carte du spectateur?

En outre, le public ignore ce que vous allez faire maintenant.

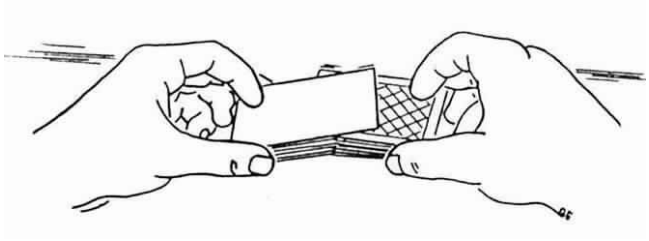
5. POsez les cartes que vous avez en mains, après les avoir égalisées, faces en bas sur la table,, devant vous, en position de mélange à la queue d'aronde. Prenez le paquet faces en haut, en veillant à ne pas exposer la carte inférieure, qui est face en bas. Mélangez environ la moitié de ces cartes avec un mélange à la française, et jetez les cartes restantes sur les cartes mélangées. La carte du spectateur se retrouve ainsi quelque part au milieu du paquet. Posez-le maintenant dans le prolongement de l'autre, toujours faces en haut, et mélangez-le dans le paquet faces en bas à l'aide d'un mélange à la queue d'aronde.



6. Imbriquez les deux paquets l'un dans l'autre sur la moitié environ de leur longueur.

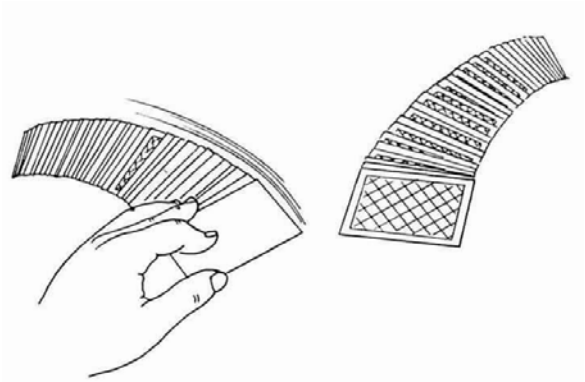


7. Arrivé à ce stade de l'imbrication, faites marche arrière et dégagez les deux paquets l'un de l'autre.



8. Avec la main droite, étalez le paquet faces en bas en un ruban dirigé vers vous, et retournez-le avec la fioriture du retournement. *"Comme vous pouvez le constater, votre carte, le cinq de cœur, a disparu de son paquet."* Laissez aux spectateurs le temps de vérifier que ce que vous dites est vrais, puis retournez à nouveau l'étalement faces en bas.

9. Étalez maintenant l'autre paquet de la même manière, c'est-à-dire vers vous, et symétriquement par rapport à l'autre étalement: une carte apparaît face en bas au milieu des cartes faces en haut.



Retirez-la de l'étalement en la tenant d'abord face à vous, puis retournez-la lentement face aux spectateurs: c'est la carte choisie!

Dernières réflexions

1. Une fois que vous avez pris connaissance de l'identité de la carte choisie, vous pouvez demander au spectateur de mélanger le jeu. Lorsqu'il vous le rend, transférez sa carte à nouveau sur le jeu avec le contrôle sous l'étalement. Bien que cette façon de faire soit encore plus convaincante que celle décrite dans la routine, elle allonge cependant sensiblement celle-ci.

2. Si vous savez exécuter le contrôle sous l'étalement, vous pouvez ajouter une autre subtilité: lorsque vous montrez les cartes étalées faces en haut au cours de la phase 2, transférez n'importe laquelle de ces cartes sous l'étalement; dès que vous rassemblez les cartes, celle-ci est glissée sous la première carte face en bas (celle du spectateur), et le jeu est scindé à cet endroit. Vous pouvez maintenant montrer le paquet faces en haut sous toutes ses coutures, puisque la carte du spectateur, qui est à l'envers est dissimulée par une carte quelconque qui est, elle, dans le bon sens. Poursuivez comme il est décrit plus haut.

3. Vous pouvez évidement supprimer la phase qui consiste à nommer une carte quelconque comme étant celle du spectateur si vous ne vous sentez pas assez de cran pour le faire de manière convaincante.

Mais c'est précisément ce détail qui donne toute sa force à la routine.

2. ***IMPOSSIBLE***

Effet:

En deux mots, il s'agit d'une découverte de carte. Mais celle-ci réalisée dans des conditions telles qu'à la fin, profanes comme magiciens ne pourront que s'écrier: *"C'est impossible!"*

Préparation:

Il vous faut un jeu dans lequel les cartes sont toutes classées dans l'ordre, c'est-à-dire qu'elles sont groupées par familles, et que dans chacune d'elles les valeurs se suivent par ordre numériques croissant de l'As au roi. Mais cet ordre n'est pas indispensable: n'importe quel chapelet mémorisé convient tout aussi bien, sinon mieux.

Déroulement de l'effet:

1. Exécutez un faux mélange total du jeu, puis faite-le couper par un spectateur. Cette coupe de détruit pas l'arrangement cyclique des cartes.

2. Posez le jeu faces en bas devant un spectateur et invitez-le à le couper où bon lui semble; demandez-lui de prendre connaissance de la carte qui se trouve sur la face du paquet qu'il a prélevé, puis de mélanger ces cartes. Cela fait, demandez-lui de perdre ces cartes quelque part au milieu de l'autre portion. Ainsi, la carte supérieure du jeu reconstitué est-elle celle qui, dans votre ordre mémorisé, précède ou suit immédiatement la carte du spectateur.

3. *"Mélangez maintenant le jeu entier. Vous pouvez utiliser le mélange qui vous plaît."* En guise de démonstration, mélangez vous-même le jeu à la queue d'aronde, au cours duquel vous prenez secrètement connaissance de la carte supérieure. Cela fait, mélangez encore une fois le jeu à la française; puis, remettez-le au spectateur pour qu'il ne mélange à son tour. Supposons que la carte que vous avez vue sur le dessus du jeu soit le trois de cœur. Si les cartes étaient classées au départ de l'As au roi à partir de la face du jeu, alors la carte du spectateur était celle qui suit immédiatement le trois de cœur, c'est-à-dire le quatre de cœur. Vous pouvez annoncer l'identité de la carte en lisant directement dans la pensée du spectateur qui l'a choisie, par télépathie, ou bien par quelque autre méthode spectaculaire. Les mélanges successifs ayant détruit l'arrangement initial du jeu, il ne reste aucun indice pour mettre les spectateurs sur la voie d'une quelconque solution.

"Le difficile demande du temps,
l'impossible un peu plus."

(C. Weizmann)

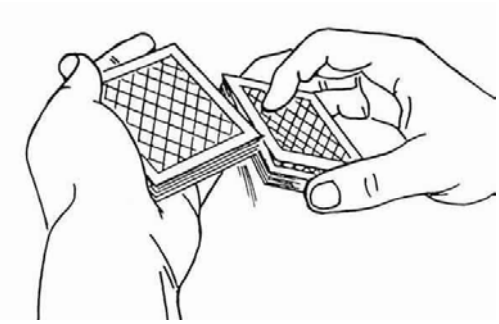
Chapitre 24 LE RETOURNEMENT SECRET D'UNE OU DE PLUSIEURS CARTES

Nous étudierons dans ce chapitre les techniques qui permettent de retourner secrètement une ou plusieurs cartes faces en haut dans le jeu faces en bas. Nous distinguerons les retournements qui s'effectuent au cours d'une action visible, de ceux qui s'exécutent sans manipulation apparentes.

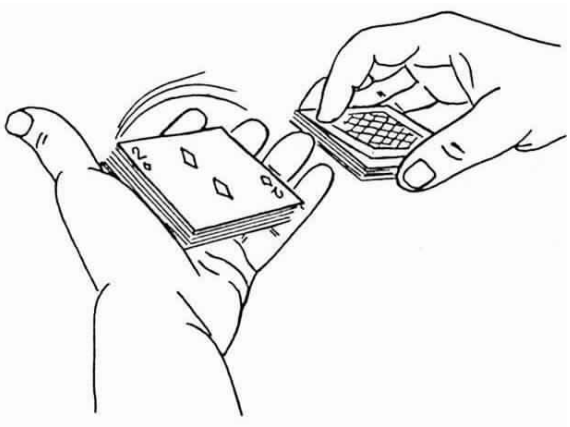
A. Le retournement Braué

Cette méthode permet de retourner secrètement la carte supérieure du jeu et de la transférer au milieu de celui-ci, au cours de ce qui apparaît comme un retournement faces en haut du jeu effectué en deux temps. Il est également possible de transférer la carte retournée sous le jeu, ou bien de retourner une carte en provenance du milieu du jeu. Cette technique a été créée par le magicien américain Fred Braué.

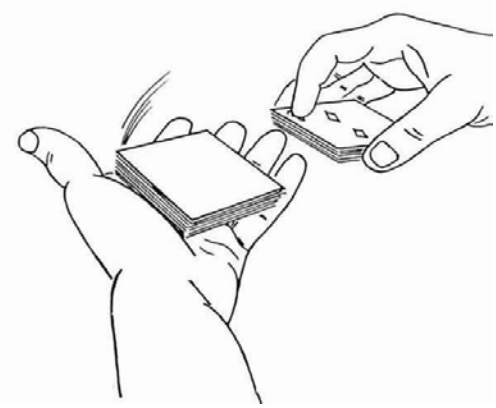
Le jeu est tenu faces en bas en main gauche, dans la position de la donne. Le petit doigt gauche garde une brisure sous la carte supérieure du jeu. La main droite prend le jeu par au-dessus, dans la position de la coupe, le pouce droit reprenant la brisure du petit doigt. Sans lâcher la brisure, la main droite coupe à peu près la moitié supérieure du jeu à droite de la portion inférieure.



Servez-vous de la grande tranche gauche du paquet en main droite pour basculer le paquet en main gauche faces en bas, comme une page de livre que l'on tourne.



Posez le paquet en main gauche sur celui en main droite; sans marquer de pause, la main droite coupe toutes les cartes qui se trouvent au-dessus de la brisure, c'est-à-dire l'ensemble des cartes faces en haut ainsi que la carte face en bas qui se trouve sous elles, et déplace ce paquet vers la droite. Servez-vous de la grande tranche gauche de ce paquet pour, comme précédemment, basculer le paquet en main gauche face en haut, que vous mettez finalement sous le paquet en main droite. La carte qui se trouvait initialement sur le jeu se retrouve ainsi face en bas au milieu du jeu faces en haut. Vous pouvez bien sûr retourner le jeu faces en bas à la fin de ces manœuvres.



Points importants

1. Si, au cours de la dernière phase, au lieu de placer le paquet en main gauche sous celui en main droite, vous le placez *sur* celui-ci, alors la carte retournée se retrouvera sous le jeu reconstitué.

2. Il va de soi que vous pouvez effectuer les mêmes manœuvres avec un jeu tenu au départ faces en haut, pour retourner la carte qui se trouve sur la face du jeu: dans ce cas, celle-ci se retrouvera face en haut au milieu du jeu faces en bas.

3. Vous pouvez effectuer le retournement nonchalamment, comme si vous "jouiez" simplement avec le jeu, ou bien en l'accompagnant d'une remarque: *"Votre carte pourrait être aussi bien le roi de pique que le sept de carreau"*; vous nommez les deux cartes qui apparaissent sur le face des paquets lors des retournements successifs.

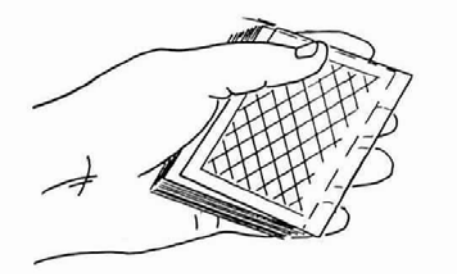
4. Supposons que vous mainteniez une brisure au-dessus d'une carte au milieu du jeu. Le retournement Braué vous permet aussi de retourner secrètement cette carte. Pour ce faire, la main droite coupe l'ensemble des cartes au-dessus de la brisure. Le petit doigt gauche prend une brisure sous la carte supérieure du paquet en main gauche, pendant que la main droite bascule son paquet faces en haut sur le paquet en main gauche. Coupez maintenant toutes les cartes au-dessus de la brisure, et servez-vous-en pour basculer faces en haut les cartes restées en main gauche.

Posez le paquet en main droite sur ou sous celui en main gauche, selon que vous voulez placer la carte retournée au milieu du jeu ou sous celui-ci.

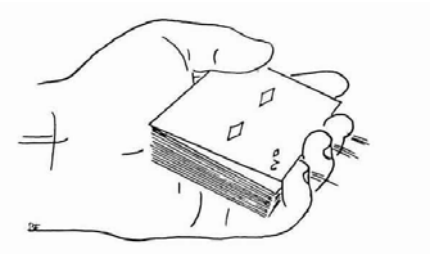
B. Le retournement à la levée double

Cette méthode permet de retourner secrètement la carte qui se trouve en deuxième position sur le jeu, sous le prétexte de monter celle du dessus et la suivante. C'était l'une des méthodes préférées du Dr Jacob Daley, le légendaire cartomane amateur américain.

Le jeu est tenu en bas en main gauche, dans la position de la donne. La carte qui va être secrètement retournée face en haut dans le jeu faces en bas es celle qui se trouve en deuxième position à partir du dessus. Repliez légèrement le pouce et allongez-le à nouveau, de manière à décaler la carte supérieure vers la droite. En dépliant le pouce encore un peu plus, la carte suivante est elle aussi décalée vers la droite, mains moins que la première.

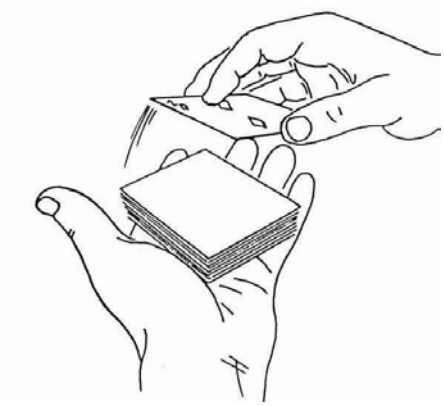


Avec la main droite, basculez la carte supérieure face en haut sur le jeu, de droite à gauche. Une fraction de seconde avant, le pouce gauche remet la carte suivante à l'alignement du jeu, de manière à permettre au petit doigt gauche de garder une brisure sous elle. Il y a donc maintenant deux cartes au-dessus de la brisure. La carte supérieure, face en haut, est à l'alignement du jeu.



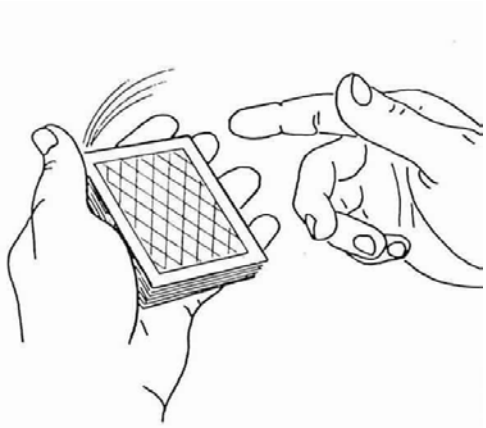
Chapitre 24

La main droite prend les deux cartes au-dessus de la brisure, parfaitement égalisées comme une seule, dans la position de la coupe, et les déplace vers la droite. Dès que la main droite s'est écartée, le pouce gauche décale la nouvelle carte supérieure du jeu vers la droite. Servez-vous de la grande tranche gauche de la carte double tenue en main droite pour basculer la carte supérieure du jeu face en haut sur celui-ci.



Le pouce gauche pousse la carte face en haut vers la droite, où la main droite la prend sous la carte double. Les trois cartes - qui n'en sont que deux pour les spectateurs - sont alors égalisées au-dessus du jeu à l'aide du pouce et du majeur de la main gauche, et tenues ainsi pendant un court instant. Finalement, la main droite prend les trois cartes égalisées par leur grande tranche droite et les bascule faces en bas sur le jeu, comme une page de livre que l'on tourne.

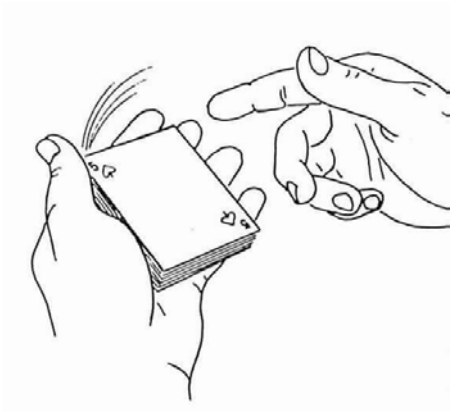
Vous avez apparemment montré les deux cartes supérieures du jeu, que vous avez remises en place. en réalité, vous avez montré la première carte et la troisième, et retourné secrètement la deuxième face en haut entre elles.



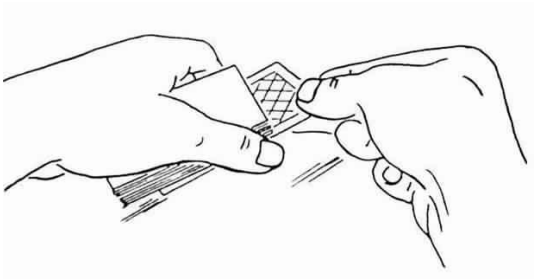
C. Le retournement au retournement double

Tout comme dans la méthode précédente, vous montrez également deux cartes; cette fois-ci, cependant, ce n'est pas la carte en deuxième position qui est retournée face en haut, mais la première, c'est-à-dire la carte supérieure du jeu. Il va de soi que, tout comme pour la méthode précédente, ces manœuvres doivent être justifiées par le contexte du tour.

Le jeu est tenu faces en bas en main gauche, dans la position de la donne. La carte à retourner se trouve sur le jeu. Effectuez un retournement double des deux cartes supérieures, que vous laissez retomber faces en haut sur le jeu comme s'il s'agissait d'une seule carte. Vous pourriez par exemple dire: *"Votre carte se trouve quelque part entre le cinq de pique..."*, en nommant la carte qui se trouve sur la face de la carte double.

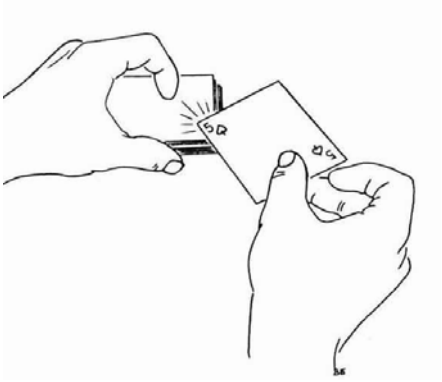


En laissant la carte double faces en haut sur le jeu, retournez la main gauche paume en bas, un peu comme si vous vous apprêtiez à effectuer un glissage. L'index droit retire alors la carte inférieure du jeu (le cinq de pique) par la petite tranche supérieure de celui-ci.



Chapitre 24

Retournez le cinq de pique face en haut et servez-vous-en pour tapoter la carte qui se trouve sur la face du jeu pendant que vous terminez votre phrase: *" ... et le deux de cœur"*, en nommant bien sûr la carte de la face du jeu. Remettez maintenant le cinq de pique à sa place sous le jeu, mais face en haut; puis retournez la main gauche à nouveau paume en haut. Apparemment, tout est normal; en réalité, la carte qui se trouvait initialement sur le jeu est maintenant face en haut en deuxième position dissimulée par la nouvelle carte supérieure (celle qui était initialement en deuxième position).



Points importants

1. Les trois méthodes de retournement secret que nous venons de voir ont lieu ouvertement, pendant une action visible des spectateurs. Il faut que celle-ci paraisse spontanée et non calculée, comme si vous vouliez souligner un point en joignant le geste à la parole.

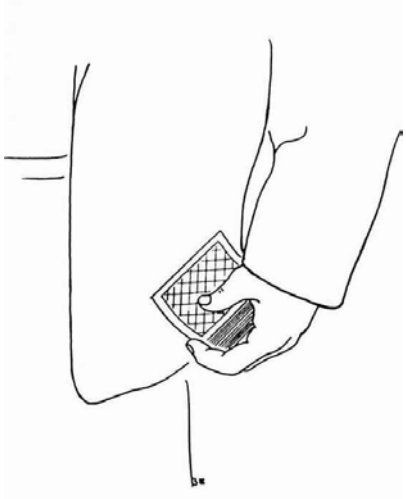
2. Il découle de ce qui précède, que ces méthodes ne peuvent pas être intégrées dans tous les tours. Si vous n'arrivez pas à justifier les manœuvres qui permettent le retournement dans le cadre d'un tour, ne les utilisez pas.

3. Une subtilité, que vous pourrez mettre en oeuvre avec les méthodes qui utilisent les levées et retournement doubles: une fois le retournement secret effectué, vous pouvez enchaîner en étalant brièvement les cartes faces en bas entre vos mains tout en faisant une remarque appropriée. Vous veillerez naturellement à ce que la carte face en haut reste invisible.

D. Le retournement contre la cuisse

Cette méthode requiert un détournement de l'attention assez fort de la main qui n'effectue pas le retournement. Cependant, dans certaines circonstances, cette technique constitue la méthode idéale. Elle peut également être utilisée lorsque la main qui tient le jeu tombe, dans un geste naturel de décontraction, sous le niveau du plateau de la table. Ce geste passera totalement inaperçu dans le cadre d'une séance détendue.

Le jeu est tenu faces en bas en main gauche dans la position de la donne. La carte qui doit être secrètement retournée est la carte supérieure du jeu. Supposons que vous soyez debout, bien que la même méthode puisse être utilisée si vous êtes assis derrière une table. La main gauche pend le long de votre corps. La main droite envoie une carte-boomerang, ou effectue que autre geste important, de manière à attirer l'attention des spectateurs sur elle. En même temps, le pouce gauche décale la carte supérieure du jeu vers la droite, et la plaque sur votre cuisse gauche avant que le jeu ne soit posé dessus, faces en haut. Lorsque la carte est rajoutée sur le dessus du jeu, elle est face en haut, alors que toutes les autres cartes sont faces en bas. Le même mouvement peut être effectué avec le bras légèrement plié; dans ce cas, la carte est plaquée contre la hanche plutôt que la cuisse. Une fois que vous vous serez familiarisé avec cette méthode, vous pourrez l'exécuter en restant pour ainsi dire face au public.



Points important

1. Une fois que la carte supérieure a été retournée comme il est expliqué ci-dessus, le jeu doit être posé sur la table faces en haut, ou bien aussitôt mélangé pour transférer la carte retournée au milieu du jeu - dans ce cas, le mélange doit évidement être commencé avec les faces des cartes tournées vers les spectateurs.

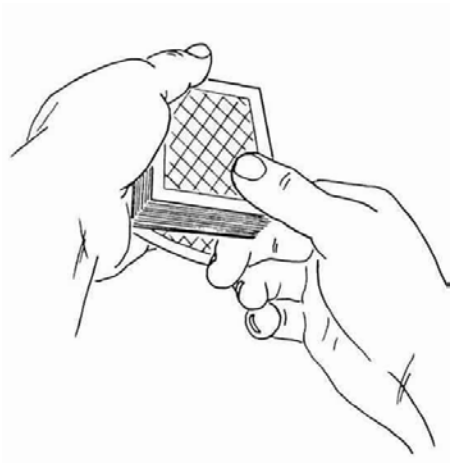
2. Cette technique permet également de retourner plusieurs cartes simultanément; il suffit pour cela d'utiliser la technique du décalage multiple ou bien de garder une brisure sous les cartes que vous voulez retourner.

3. Cette méthode remplace très avantageusement un retournement double dans une routine de "Carte Ambitieuse". Pendant que la main droite montre la carte amitieuse, la gauche retourne secrètement la carte supérieure du jeu. Posez la carte ambitieuse sur le jeu, que vous tenez légèrement incliné vers vous pour empêcher les spectateurs de voir la carte face en haut sur le dessus. Vous avez ainsi une carte double prête sur le jeu, que vous pourrez utiliser pour la phase suivante de votre routine.

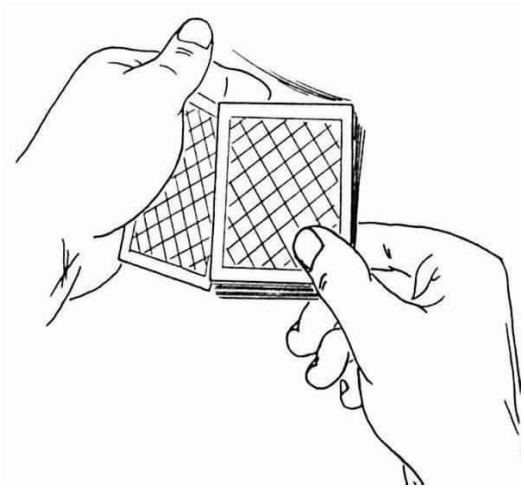
E. Le retournement par retournement du jeu

Voici la méthode la plus naturelle peut être pour retourner secrètement une ou plusieurs cartes dans le jeu. Elle est exécutée au cours d'une action visible, qui consiste à retourner le jeu faces en haut pour l'étaler rapidement entre vos mains.

Le jeu est tenu faces en bas en main gauche, dans la position de la donne. Supposons que vous vouliez retourner secrètement la carte inférieure du jeu. Pour cela, le petit doigt gauche garde d'abord une brisure au-dessus de la clarté inférieure. Puis, la main droite saisit la totalité des cartes au-dessus de la brisure par le coin inférieur droit du jeu. Faites cela en regardant le jeu.



Levez les yeux et regardez les spectateurs tout en faisant une remarque appropriée au tour en cours, comme par exemple: *"Votre carte est perdue quelque part dans le jeu."* En même temps, la main droite bascule le jeu faces en haut de droite à gauche, comme une page de livre que l'on tourne. La grande tranche gauche du jeu glisse sur le dos de la carte inférieure qui, elle, ne bouge pas. Au cours de cette manœuvre, le jeu est légèrement incliné vers vous, mais pas trop cependant, sinon les spectateurs verraient la face de la carte inférieure. Étalez sommairement le jeu entre vos mains. Si vous voulez transférer la carte retournée au milieu du jeu, scindez l'éventail en deux parties tout en faisant un geste indicatif de l'une ou l'autre main, et permutez les deux moitiés en les remettant l'une sur l'autre. Retournez le jeu à nouveau faces en bas en vous servant du même mouvement.



F. TOURS UTILISANT LE RETOURNEMENT SECRET

1. SIFFLEZ ET J'ARRIVE!

Effet:

Deux cartes sont choisies et remises dans le jeu, dans lequel elles se retournent inexplicablement faces en haut. L'effet est impressionnant et sa présentation pleine d'humour, la méthode sur laquelle il repose est à la fois élégante et économique.

Déroulement de l'effet:

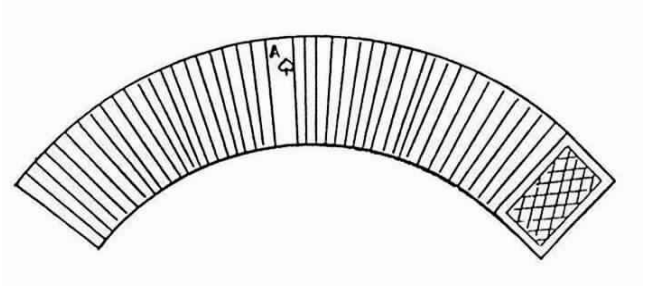
1. Demandez à deux spectateurs de choisir chacun librement une carte. Lorsqu'ils en ont pris connaissance, faites-les remettre dans le jeu et contrôlez-les sur celui-ci à l'aide du contrôle au mélange hindou, de telle sorte que la carte du premier spectateur se retrouve sur le jeu, et celle du deuxième spectateur en deuxième position à partir du dessus.

2. Effectuez un mélange à la queue d'aronde pour placer une carte quelconque entre les deux cartes choisies tout en laissant celle-ci en positions.

3. En vous servant de la technique du retournement double, retournez la carte supérieure (celle du premier spectateur) face en haut. A la fin de cette manœuvre, elle se retrouvera donc face en haut sous la carte supérieure (initialement la seconde) qui est face en bas.

4. *"Je vais essayer de retrouver vos cartes. Pour cela, je n'utiliserai pas de manipulations, contrairement à ce que vous pourriez penser, mais une méthode bien plus originale. Vous ne savez peut-être pas que chaque carte obéit à un sifflement bien précis, et qu'il suffit de la siffler pour qu'elle arrive!"* En disant cela, coupez de petits paquet de cartes de la face du jeu sur celui-ci, de manière à transférer la carte face en haut quelque part au milieu du jeu.

5. Demandez au premier spectateur de vous révéler l'identité de sa carte. Faites mine de réfléchir pendant quelques secondes, puis sifflez un petit air, pour finalement étaler le jeu en un long ruban faces en bas sur la table: la carte du spectateur apparaît face en haut au milieu de l'étalement!



6. *"Je sais... Vous êtes malgré tout sceptiques... Vous n'aurez pas tout à fait tort, d'ailleurs, puisque ce phénomène s'explique surtout par le fait que la carte a été touchée par le spectateur."* Tout en donnant ces (fumeuses) explications, vous scindez l'étalement en deux au-dessus de la carte face en haut, et vous reconstituez le jeu de telle sorte que celle-ci se retrouve dessus. Pendant que vous égalisez les cartes, prenez une brisure sous les deux cartes supérieures et maintenez-la avec le petit doigt gauche. La main droite vient prendre ces deux cartes par au-dessus, dan l position de la coupe, et les tient parfaitement superposées comme s'il s'agissait d'une carte unique, pendant que la main gauche retourne le jeu faces en haut.

Posez la carte double en main droite sur la face du jeu, coupez celui-ci et retournez-le faces en bas.

7. Posez le jeu devant le spectateur qui a choisi la deuxième carte, et invitez-le à faire une passe magique au-dessus du jeu. *"La carte, qui a gardé l'empreinte de votre main en mémoire, va répondre à son appel muet mais tout-puissant en se retournant face en haut au milieu du jeu!"* Il ne vous reste plus qu'à étaler le jeu en un long ruban sur la table: la carte du deuxième spectateur apparaît face en haut au milieu de l'étalement!



Dernières réflexions

1. La subtilité de l'effet réside dans le fait que vous avez toujours en temps d'avance sur les spectateurs: chacune des cartes est retournée avant même qu'ils ne s'attendent à vous voir faire quelque chose.

2. C'est en grande partie la répétition de l'effet de retournement avec la deuxième carte choisie qui assure l'impact de la routine. En effet, lors du premier étalement, les spectateurs voient nettement qu'une seule carte est face en haut, et, bien que vous ne fassiez aucun geste suspect après cela, la deuxième carte se retourne néanmoins, elle aussi.

3. Enfin, inutile de vous préoccuper de la position de la carte du deuxième spectateur, puisque celle du premier spectateur fait office de carte clé, et sert en plus au retournement secret de celle du second.

4. Cet effet est dû au célèbre mentaliste américain Theodore Annemann, qui le présentait déjà avec succès dans les années 40.

2. ***HALLUCINATION COLLECTIVE***

Effet:

Un spectateur choisit une carte qui est à nouveau mélangée dans le jeu. Le magicien retrouve d'abord une carte qui n'est pas la bonne, mais qui finit par se transformer en celle-ci de manière aussi surprenante qu'inexplicable.

Déroulement de la routine:

1. Faites choisir librement une carte par un spectateur qui la mémorise, puis la remet dans le jeu que vous mélangez. Contrôlez la carte choisie sur le dessus du jeu.

2. Étalez le jeu en un ruban faces en bas sur la table. *"J'aimerais que vous retiriez une carte de l'étalement, n'importe laquelle. Même si cela vous semble impossible, vous tomberez automatiquement sur la vôtre."* Le spectateur s'exécute, et bien que vous ayez fait votre assertion du ton le plus assuré qui soit, il se verra dans l'obligation de vous dire que vous vous êtes trompé.

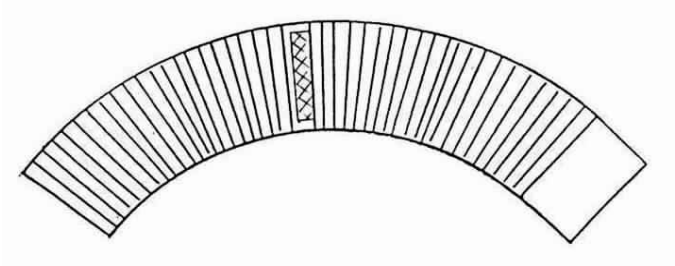
3. Rassemblez les cartes et reprenez le jeu faces en bas en main gauche, dans la position de la donne. Servez-vous du retournement Braué pour retourner la carte choisie face en bas au milieu du jeu. Pendant que vous faites cela, dites au spectateur, sur un ton un peu moins assuré: *"Bien, dans ce cas, votre carte se trouve forcément quelque part dans le jeu."*

Cette remarque justifie le retournement du jeu faces en haut indispensable pour l'exécution du retournement Braué.

4. Prenez la carte que le spectateur a retirée du jeu et posez-la face en bas sur la face de celui-ci. *"Je vais couper cette carte dans le jeu... un peu plus bas... je suis sûr qu'elle va retrouver la vôtre."* Pendant que vous dites cela, le petit doigt gauche assure une brisure sous la carte inférieure du jeu. D'une triple coupe, transférez cette carte sur la face du jeu.

Pour les spectateurs, vous avez simplement coupé la carte face en bas quelque par au milieu du jeu.

5. Étalez le jeu faces en haut sur la table, en veillant à ce que les premières cartes du dessus restent groupées, afin que la carte en deuxième position à partir de la face du jeu ne soit pas visible.



6. Une carte face en bas apparaît dans le ruban de cartes faces en haut. *"Est-ce que la carte à gauche de la carte face en bas est la vôtre? Non? Celle de droite? Non plus?"* Marquez un temps d'arrêt, la mine déconfite, jusqu'à ce qu'une idée lumineuse jaillisse soudain de dans votre esprit: *"Alors c'est forcément la carte que vous avez retirée du jeu!"* Montrez que tel est bien le cas en retournant la carte face en haut!

"Dieu est plein de détails."

(Pierre Oster)

Chapitre 25 LES FAUSSES COUPES (II)

Contrairement aux techniques décrites dans le chapitre "Les fausses coupes (I)", les méthodes que nous allons voir ici sont destinées à être mises en oeuvre avant ou après un mélange à la queue d'aronde sur table. Ces techniques obéissent à la règle qui vient - et c'est surtout vrai pour la table de jeu - que ni les cartes ni les mains ne doivent à aucun moment quitter la surface de la table, et que le jeu doit rester sur celle-ci même lorsqu'il est manipulé par les joueurs. En respectant ces règles, vous donnerez à votre maniement des cartes un air d'authenticité, surtout lorsque vous présenterez des routines de tricheries.

A vrai dire, il suffit de couper le jeu une seule fois après un mélange. Les deux premières méthodes que nous allons voir servent précisément à cela: effectuer une coupe complète du jeu. Cependant, à la table de jeu, les cartes subissent le plus souvent des coupes multiples avant, pendant et après les mélanges successifs. L'anglais désigne cette procédure par l'expression "running cuts", qui se traduit littéralement par "coupes successives". Celles-ci consistent à couper rapidement des petits paquets jusqu'à épuisement du jeu.

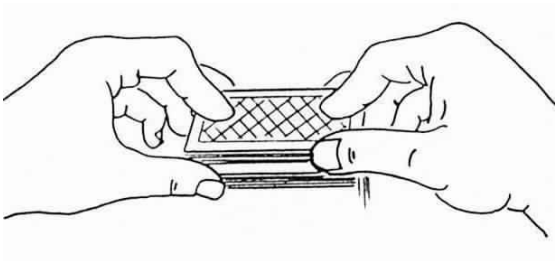
Nous verrons également dans ce chapitre des techniques destinées à conserver intact l'ordre du jeu entier. Le plus souvent, un tricheur fait alterner les coupes véritables avec les fausses, pour ne contrôler qu'une partie du jeu - le plus souvent, la portion inférieure ou la portion supérieure de celui-ci.

Chapitre 25

A. Véritable coupe simple

Il existe de nombreuses manières de couper véritablement un jeu après un mélange à la queue d'aronde. Nous nous contenterons ici d'étudier les deux méthodes qui sont le plus utiles au prestidigitateur. Elles nous serviront également d'introduction aux deux premières techniques de fausses coupes décrites plus loin.

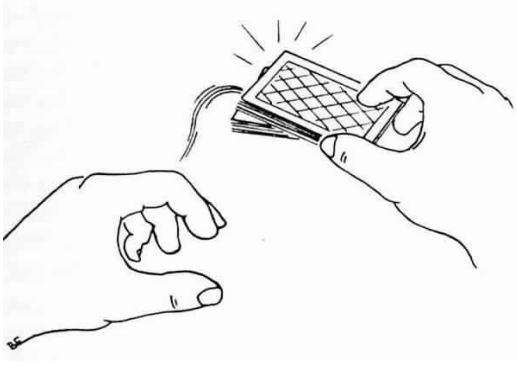
Première méthode. Le jeu est tenu dans la position préparatoire à un mélange à la queue d'aronde. Le pouce droit effeuille la grande tranche des cartes de bas en haut, jusqu'au milieu du jeu, environ.



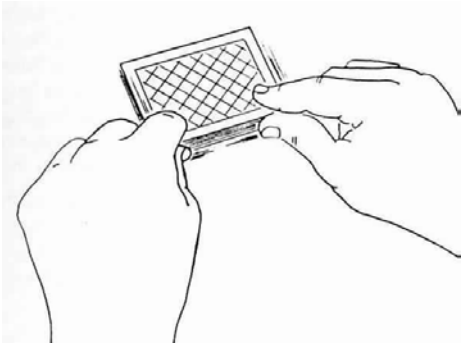
La main droite coupe la portion supérieure du jeu vers la droite et vers l'avant sur une distance d'une vingtaine de centimètres. Ce paquet décrit une trajectoire en forme de "S" très allongé, pour être finalement posé sur la table en douceur, mais avec un bruit audible.



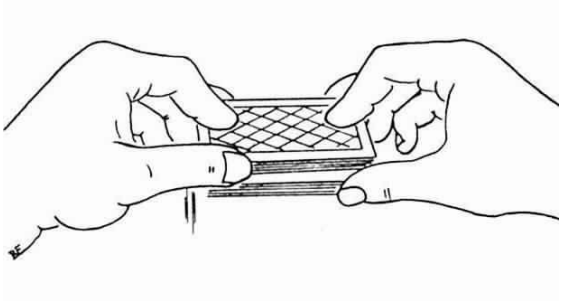
La main droite revient vers la gauche, prend la portion inférieure, et la place sur la portion supérieure, en produisant également un bruit caractéristique. Comme vous pouvez le voir dans l'illustration, les deux paquets ne sont pas posés parfaitement égalisés l'un sur l'autre. Laissez-les ainsi pendant quelques secondes, pour que les spectateurs aient le temps d'enregistrer cette image d'un jeu qui vient d'être coupé et dont les deux paquets que cette coupe a produit sont encore visibles.



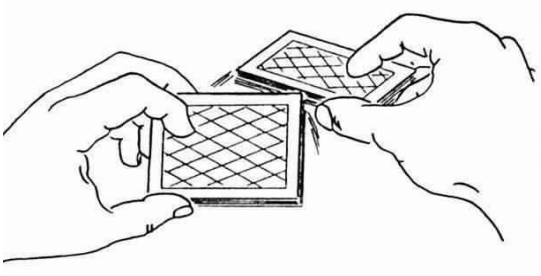
La main droite ramène le jeu, qui n'est toujours pas égalisé, vers vous, dans sa position de départ. Ce n'est que maintenant que vous l'égalisez en utilisant la technique décrite dans le paragraphe "Égalisation du jeu après un mélange à la queue d'aronde".



Deuxième méthode. Tenez le jeu dans la position préparatoire au mélange à la queue d'aronde, comme pour la première méthode. Cette fois-ci cependant, c'est le pouce gauche qui effeuille la grande tranche des cartes en bas en haut jusqu'au milieu du jeu, environ.



La main droite saisit le paquet inférieur entre la pouce et le majeur, et le déplace en diagonale vers l'avant et la droite, afin de le dégager du paquet supérieur, et de pouvoir le poser sur celui-ci. Pour faciliter cette manœuvre, le majeur gauche soulève légèrement la grande tranche supérieure du paquet en main gauche. Dès que la grande tranche inférieure du paquet en main droite a dépassé la grande tranche supérieure du paquet en main gauche, le pouce droit soulève légèrement la grande tranche inférieure de son paquet. Le paquet en main gauche tombe sur la table en faisant un bruit mat.



Le paquet en main droite est posé sur le paquet en main gauche après un court déplacement en arc de cercle vers l'arrière, et avec assez de force pour produire un bruit audible. Comme pour la méthode précédente, veillez à ce que les deux paquets ne soient pas parfaitement égalisés. Ce n'est qu'après les avoir laissés une ou deux secondes dans cette position que les deux mains les égalisent de conserve avec la technique de l'égalisation suivant le mélange à la queue d'aronde.



Points importants

1. Pour la première méthode, veillez au parcours en "S" du paquet déplacé vers l'avant, qui est plus naturel qu'une trajectoire en ligne droite. Nous utiliserons exactement le même mouvement pour l'exécution de la fausse coupe. La position du jeu tenue par la main gauche reste parallèle au bord de la table derrière lequel vous êtes assis, alors que la portion coupée par la main droite se met plus ou moins en position de 10 heures.

2. La coupe est exécutée assez vivement, et les paquets sont posés avec un bruit audible, ce qui ne veut en aucun cas dire que les gestes doivent être faits avec précipitation et sans soin. Les bruits servent à souligner les temps forts de la coupe, qui joueront un rôle important dans l'exécution de la fausse coupe. Cette remarque est valable pour les deux méthodes.

3. Lorsque vous ramenez les deux paquets non égalisés vers vous, la main droite utilise la même technique que pour le maniement du décalage, de manière à ce que les paquets restent légèrement de guingois jusqu'au dernier moment avant l'égalisation finale.

4. Pour la deuxième méthode, tout se passe pour ainsi dire sur place. La main gauche reste totalement immobile avec sa moitié du jeu, alors que la main droite fait juste ce qu'il faut pour pouvoir transférer le paquet inférieur sur l'autre.

N'oubliez pas de ramener la main droite en arrière en décrivant un petit arc de cercle, qui est le mouvement le plus naturel en la circonstance.

6. Cette deuxième méthode est faite de nombreux détails qui doivent être parfaitement compris de manière à pouvoir être reproduits pour l'exécution de la fausse coupe: l'effeuillage initial des cartes, l'inclinaison des paquets, le bruit du paquet qui tombe sur la table lorsque la main gauche le lâche, et enfin le dépôt sonore du paquet en main droite sur l'autre.

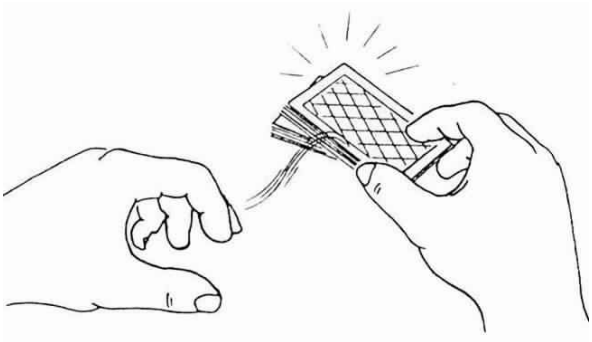
B. Fausse coupe simple (I)

Cette fausse coupe simule à la perfection la première méthode de coupe véritable que nous venons de voir. De toutes les méthodes de fausses coupes décrites dans ce chapitre, c'est certainement la plus directe. Bien qu'elle puisse vous paraître simpliste à première vue, je puis vous assurer qu'elle est tout aussi trompeuse que n'importe quelle autre méthode plus compliquée. On peut même dire que, dans certaines circonstances, lorsque les spectateurs n'ont pas l'œil rivé sur le jeu, cette méthode surpasse toutes les autres malgré ou peut être à cause de sa simplicité. Cela ne veut pas dire qu'il ne faille pas s'y entraîner avec le même soin et la même attention aux détails que les autres, évidemment.

Le jeu, posé sur la table, est tenu dans la position préparatoire au mélange à la queue d'aronde. Regardez le jeu. le pouce gauche assure directement, c'est-à-dire sans effeuillage préalable, une brisure vers le milieu du jeu. Levez les yeux et regardez les spectateurs. Peut être pourrez-vous à ce moment-là, faire une remarque en rapport avec le déroulement du tour. La main droite déplace la portion inférieur du jeu vers la droite et vers l'avant d'un mouvement assez vif, et la pose sur la table de manière audible. Vous devez donner l'illusion que c'est la portion supérieure du jeu que vous avez coupée pour la poser devant la portion inférieure. Il faut que les gestes simulent parfaitement ceux de la véritable coupe décrite plus haut.



La main droite revient en arrière, prend ce qui semble être la portion inférieure laissée en place, et la pose, également de manière audible, sur le paquet avancé, légèrement de guingois. Comme il est expliqué dans la description de la véritable coupe, les deux paquets sont alors ramenés vers l'arrière, où ils sont finalement égalisés.



Points importants

Chapitre 25

1. Lorsque la main droite prend la portion inférieure du jeu pour la poser en avant de la portion supérieure, celle-ci doit aussitôt être plaquée sur la table par la main gauche.

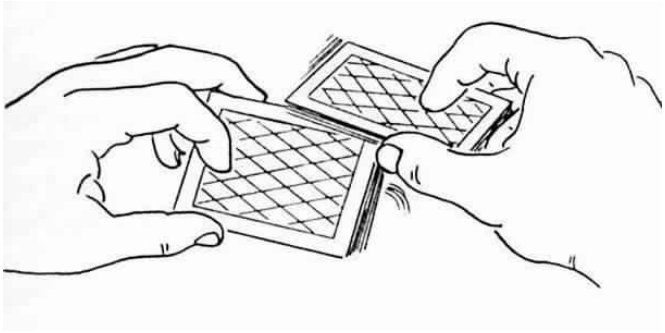
2. Le majeur gauche, qui sert de butée aux cartes de la portion supérieure sur leur grande tranche supérieure, empêche que les cartes inférieures de la portion supérieure ne se décalent vers l'avant au moment où la main droite au moment où la main droite sous-coupe la portion inférieure. Si ces cartes étaient entraînées ne serait-ce qu'un peu par l'effet de friction provoqué par le déplacement de la portion inférieure, il est probablement de la portion inférieure, il est probable que les spectateurs s'apercevraient de la supercherie.

3. N'oubliez pas la trajectoire en "S" effectué par le paquet coupé lors de l'exécution de la véritable coupe. Reproduisez le même mouvement en effectuant la fausse.

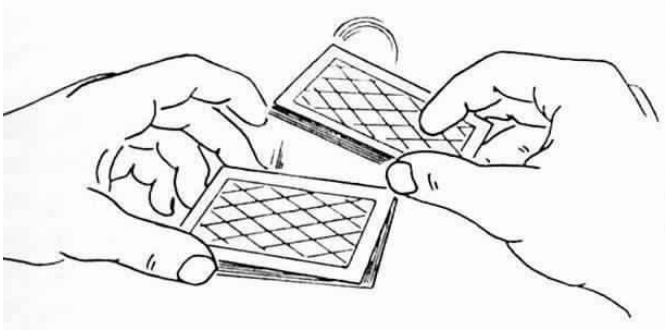
C. Fausse coupe simple (II)

Cette fausse coupe simule la deuxième méthode de véritable coupe décrite plus haut. Bien exécutée, elle est totalement trompeuse et ressemble à s'y méprendre à cette dernière.

Le jeu est tenu dans la position préparatoire au mélange à la queue d'aronde. Regardez le jeu. Le pouce gauche effeuille la grande tranche inférieure des cartes de bas en haut jusqu'au milieu du jeu environ, exactement comme pour l'exécution de la véritable coupe. Maintenant, le pouce gauche lâche la portion supérieure du jeu qui avait été légèrement soulevée, de manière à ce que la séparation entre les deux paquets se referme. Ce mouvement simule la première phase de la coupe véritable, et seule la tension de la main gauche pourrait trahir le changement de procédure. Regardez le public. La main droite saisit aussitôt à peu près la moitié supérieure du jeu, qu'elle déplace vers l'avant, en inclinant sa grande tranche supérieure vers le bas. Simultanément, le majeur gauche incline la grande tranche supérieure de la portion inférieure vers le haut.

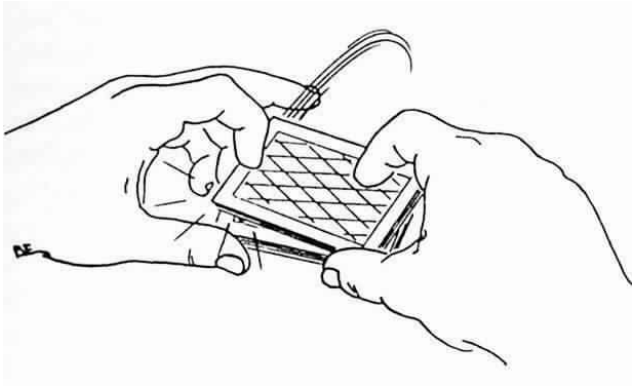


La main droite continue son déplacement en avant, jusqu'à ce que la grande tranche inférieure de son paquet ait dépassé la grande tranche supérieure du paquet en main gauche. A cet instant précis, celle-ci laisse tomber son paquet sur la table, comme si le paquet en main droite avait été retiré de sous lui. La main droite amorce alors son retour en arrière pour remettre son paquet sur l'autre.



Chapitre 25

La main droite termine son mouvement en posant son paquet de manière audible sur le paquet tenu par la main gauche. Les deux paquets sont laissés un peu de guingois pendant une ou deux secondes, puis égalisés.



Points importants

1. L'inclinaison des paquets au cours de la première phase de la fausse coupe reproduit exactement l'impression visuelle créée par la vraie.

2. Veillez à la dynamique du regard, qui est en principe la même que la coupe effectuée soit vraie ou fausse. Avant la coupe, le regard est dirigé sur le jeu. Juste avant d'amorcer la coupe, levez les yeux pour regarder les spectateurs; ce n'est que lorsque vous reposez de manière audible le paquet coupé sur l'autre que vous reportez à nouveau votre regard sur le jeu. L'attention des spectateurs étant ainsi fragmentée, la fausse coupe passera pour une vraie sans que l'ombre d'un soupçon ne vienne effleurer la conscience des spectateurs.

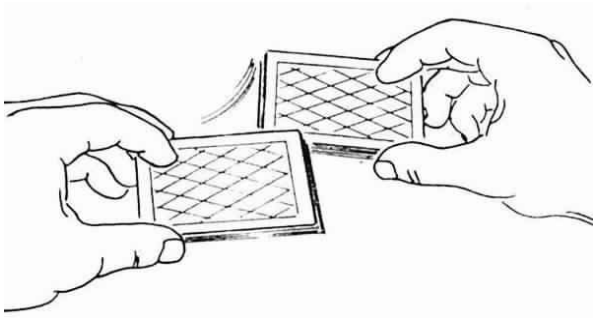
3. L'efficacité de cette fausse coupe est due aux éléments suivants: le petit décalage temporel au départ, lorsque le pouce effeuille les cartes, l'inclinaison des paquets, le lâcher du paquet en main gauche accompagné de son bruit caractéristique; enfin, le retour balancé de la main droite et le dépôt sonore de son paquet sur l'autre.

4. L'index gauche se met sur la portion inférieure du jeu dès que la portion supérieure a été retirée par la main droite et y reste, immobile, jusqu'à ce que la main droite revienne avec son paquet; à ce moment-là, il se lève pour lui laisser le passage.

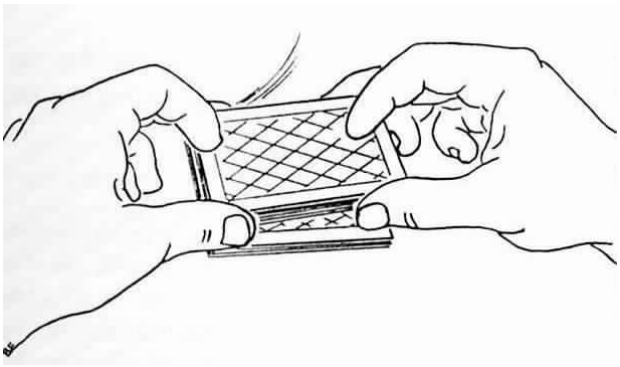
D. La coupe multiple

La coupe multiple a pris naissance à la table de jeu. D'un point de vue fonctionnel, il s'agit en quelque sorte de l'équivalent sur table du mélange à la française ou mélange hindou. Un mélange à la queue d'aronde suivi d'une coupe multiple est, aux yeux d'un non-initié, la meilleure garantie qu'il est impossible d'exercer quelque contrôle que ce soit sur les cartes. Mais, comme vous le savez maintenant, les apparences sont souvent trompeuses, et il existe, ici également, de très nombreuses méthodes de fausses coupes multiples! Nous en verrons quelques-une parmi les meilleures dans ce chapitre. Cependant, avant d'aborder l'étude des fausses coupes, voyons d'abord comment exécuter une véritable coupe multiple sur table; cette technique nous servira ensuite de modèle pour la description des fausses.

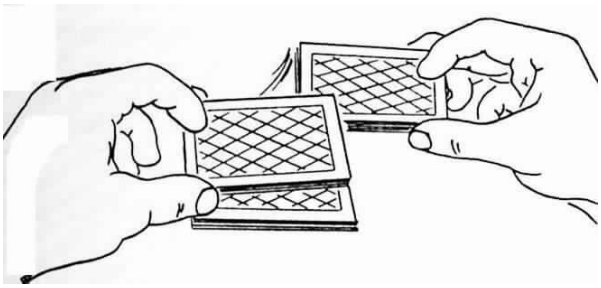
Le jeu est tenu dans la position préparatoire au mélange à la queue d'aronde. La main gauche retient approximativement les dix cartes supérieures du jeu entre le pouce et le majeur, pendant que la main droite retire le restant du jeu en diagonale vers l'avant et vers la droite.



Dès que le paquet en main gauche est retombé sur la table, la main droite revient en arrière avec le gros du jeu, qu'elle amène au-dessus des cartes tenues par la main gauche.



Cependant, la main droite n'égalise pas ses cartes avec celles de la main gauche, mais les tient à un centimètre environ au-dessus de ces dernières. Le pouce et le majeur de la main gauche retiennent un nouveau paquet d'une dizaine de cartes sur le paquet tenu par la main droite, pendant que celle-ci s'éloigne à nouveau en diagonale vers l'avant et la droite avec le reste du paquet. Le paquet retenu par la main gauche tombe sur celui qui se trouve déjà sur la table. La main droite revient en arrière dans le même mouvement balancé, et le processus est répété jusqu'à épuisement des cartes en main droite.



Points importants

1. Il faudra environ une demi-douzaine d'allers et retours de la main droite pour épuiser la totalité des cartes du jeu. Étant donné qu'il n'en faut que trois pour détruire l'arrangement cyclique d'un jeu, c'est principalement sous la forme d'une triple coupe que se présenteront les méthodes de fausses coupe multiples.

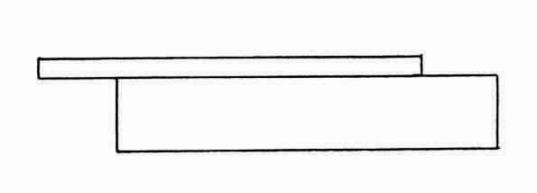
2. Il est fréquent de conclure une coupe multiple par une dernière coupe complète du jeu.

3. A la fin de la manœuvre, les paquets sont tenus par le pouce et le majeur de chaque main.

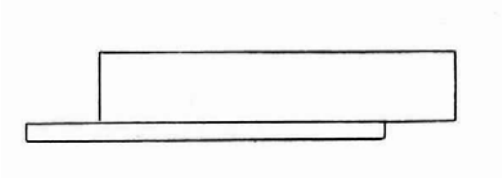
E. La fausse coupe multiple "Las Vegas"

Cette fausse coupe simule de manière très convaincante la coupe multiple que nous venons de voir. Le jeu semble être rapidement coupé en une demi-douzaine de petits paquets posés les uns sur les autres jusqu'à épuisement des cartes. A la fin, le jeu entier se retrouve dans son ordre initial.

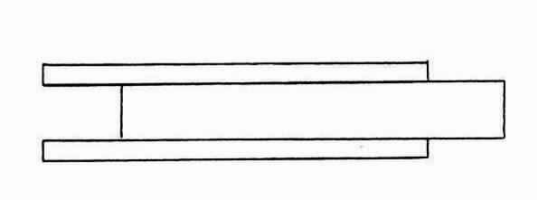
Le jeu est tenu dans la position préparatoire au mélange à la queue d'aronde. Le pouce gauche effeuille une dizaine de cartes sur la grande tranche inférieure du jeu. La main droite coupe ce paquet sur le jeu, en le décalant d'un centimètre environ vers la gauche. L'illustration représente une vue schématisée du jeu.



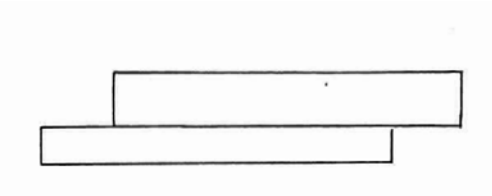
La main droite saisit le gros du jeu qui dépasse à droite et le pose sur le petit paquet, mais décalé à droite (lorsque la main droite retire le gros du jeu sous le petit paquet, celui-ci tombe bien sûr sur la table).



La main droite coupe un petit paquet composé environ des dix cartes inférieures du gros paquet décalé à droite et le pose sur celui-ci, mais de manière à ce qu'il soit aligné avec le petit paquet qui est en contact avec la table.



La main droite saisit le gros paquet décalé vers la droite et le pose sur les cartes restantes, mais décalé à nouveau vers la droite. (Au moment où le gros paquet est retiré d'entre les deux petits, le petit paquet supérieur tombe sur le petit paquet supérieur, pour ne plus former qu'un seul paquet sur lequel sont alors posées les cartes en main droite, décalées vers la droite.)



Continuez ainsi, en alternant les phases 3 et 4, jusqu'à épuisement des cartes.

Points importants

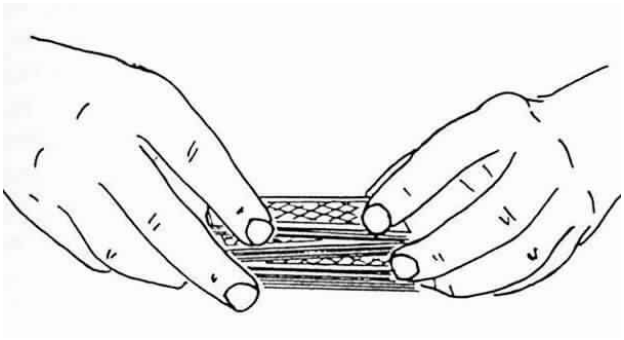
1. Lorsque vous serez familiarisé avec la technique de cette fausse coupe multiple, au leu de décaler les paquets d'un centimètre, il vous suffira de les décaler de la largeur de la marge blanche du dos des cartes.

2. Les mouvements s'effectuent sur un rythme assez élevé. Afin de ne pas perdre de cartes en cours de route, il ne faut que les pouces et le majeur de chaque main aient une bonne prise sur leurs paquets respectifs.

F. La fausse coupe multiple de Dai Vernon

Cette méthode a été mise au point par le “professeur” et constitue sans doute l’une des meilleures du genre. Le jeu est d’abord soumis à une triple coupe, puis à une coupe simple. L’illusion que le jeu a vraiment été coupé est totale, même pour un cartomane.

Le jeu est tenu dans la position préparatoire au mélange à la queue d’aronde. L’index droit soulève environ le quart supérieur du jeu par sa grande tranche supérieure. L’annulaire gauche se pose sur le coin supérieur gauche de la portion inférieure du jeu, et soulève le quart suivant de quelques millimètres comme le fait l’index droit avec le quart supérieur. L’illustration montre une vue de face.



La main droite transfère la portion inférieure - tenue entre le majeur et le pouce - ainsi que la portion supérieure - tenue entre l’index et le pouce - vers l’avant et la droite, en diagonale. La portion de jeu tenue par la main gauche se dégage ainsi automatiquement d’entre ces deux paquets et tombe sur la table. L’écart entre les deux paquets tenus en main droite a été exagérée dans l’illustration pour plus de clarté. En réalité, au cours du déplacement de la main droite vers l’avant, la séparation entre les deux paquets est à peine visible de l’avant comme de l’arrière. L’illustration montre une vue de face.

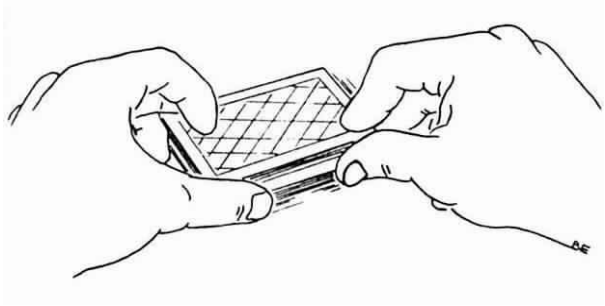


Chapitre 25

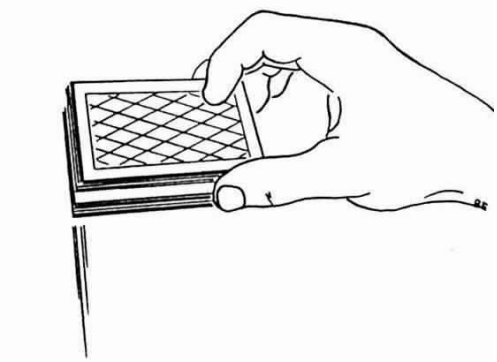
Sans marquer de pause, la main droite revient en arrière au-dessus de la portion de jeu tenus par la main gauche. L'index gauche saisit la portion supérieure de la main droite et la retient sur le paquet de la main gauche, pendant que la main droite se déplace à nouveau vers l'avant avec le reste du jeu, c'est-à-dire environ la moitié des cartes.



Avec le même mouvement régulier et uniforme, la main droite revient avec la moitié de jeu au-dessus des cartes en main gauche. La face de cette moitié glisse par-dessus l'arête supérieure de la grande tranche supérieure de la portion inférieure du jeu. Au cours de ce mouvement, la portion de jeu tenue par la main droite est légèrement inclinée vers l'avant. Lorsque les deux portions de jeu sont alignées l'une au-dessus de l'autre, le pouce gauche garde une brisure entre elles. La main droite égalise le jeu d'un mouvement de lissage effectué par le majeur le long de la petite tranche droite du jeu, et le pouce le long de la grande tranche inférieure, les deux doigts se rencontrant au coin inférieur droit.



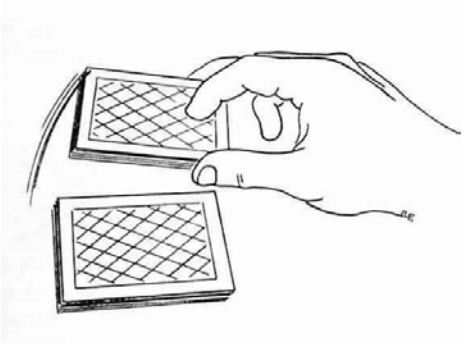
Le pouce reprend la brisure, et la main droite fait glisser le jeu d'une vingtaine de centimètres vers l'avant. Autrement, le majeur et le pouce de la main gauche peuvent, dans un mouvement symétrique à celui de la main droite effectué précédemment, égaliser respectivement la petite tranche gauche et la grande tranche inférieure du jeu.



Chapitre 25

Lorsque le jeu a été avancé sur la table, la main droite coupe l'ensemble des cartes au-dessus de la brisure devant la portion inférieure restée sur la table. Puis, elle revient, ramasse cette dernière et la pose légèrement de guingois sur le paquet coupé. Comme il a déjà été expliqué, la main droite ramène alors le jeu dans la position de départ, en veillant à laisser les deux paquets légèrement inégalités, pour finalement égaliser le jeu dans des deux mains.

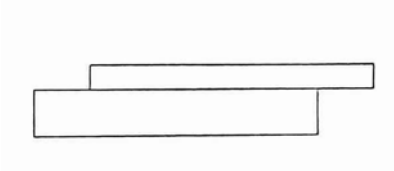
Vous avez effectué une fausse coupe des plus trompeuses.



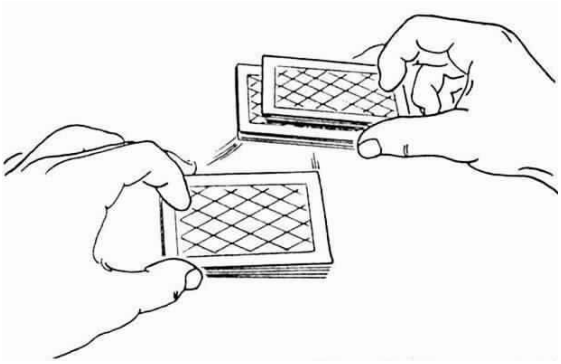
G. La fausse coupe "Affas-Graffas"

Cette fausse coupe semble vraiment être au-dessus de tout soupçon, et l'on a du mal à croire qu'elle ne modifie absolument pas d'ordre des cartes. Il s'agit d'une variante d'une technique d'Erdnase, qui a été décrite la première fois en français dans le livre de Richard Vollmer *The Very Best of Frank Grarcia (1979).*

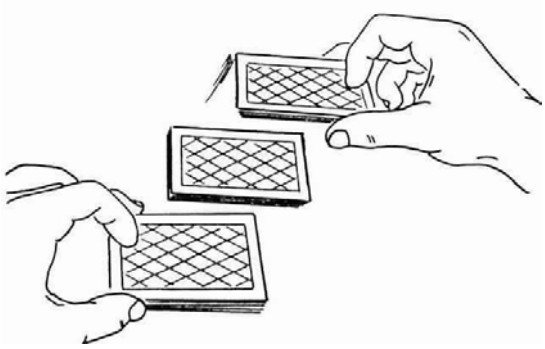
Le jeu est tenu dans la position préparatoire au mélange à la queue d'aronde. Le pouce gauche effeuille environ le tiers inférieur du jeu. La main droite saisit ce paquet et le transfère sur le dessus du jeu, mais en le décalant d'un centimètre environ à droite. Au moment où vous posez le paquet sur le jeu, faites-le de manière à produire un bruit audible. Cette première phase est le préambule à une triple coupe sur la table, de laquelle elle devrait être séparée par une petite pause d'environ une. L'illustration représente une vue schématisée du jeu.



Le jeu est maintenant coupé en trois paquets de la manière suivante. Le pouce et le majeur de la main gauche retiennent la moitié supérieure du gros du jeu décalé à gauche pendant que la main droite décale le tiers inférieur et le tiers supérieur vers l'avant et vers la droite, en diagonale. La main gauche pose sa portion sur la table, sans la lâcher. Dans l'illustration ci-dessous, on voit clairement la séparation entre les deux portions tenues par la main droite, provoquée par le retrait d'entre eux de la portion retenue par la main gauche.

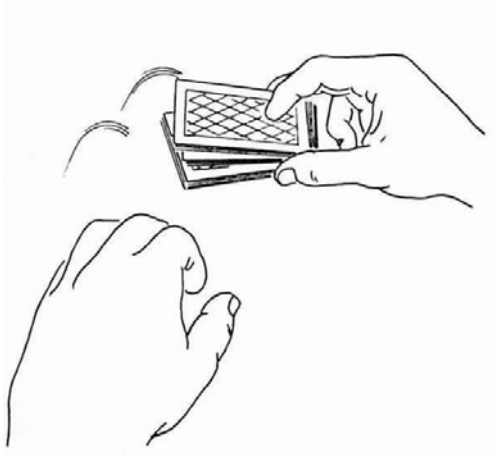


La main droite lâche le paquet inférieur sur la table devant le premier, puis continue son mouvement vers l'avant, avant de déposer son deuxième paquet sur la table, devant l'autre.



Chapitre 25

La main droite revient en arrière, prend le paquet qui se trouve le plus près de vous, et qui est toujours tenu par la main gauche, et le pose sur le paquet central. Ces deux paquets ainsi assemblés sont finalement posés sur le dernier paquet, légèrement posés de guingois les uns sur les autres vers vous, où vous égalisez des deux mains le jeu reconstitué.



Points importants

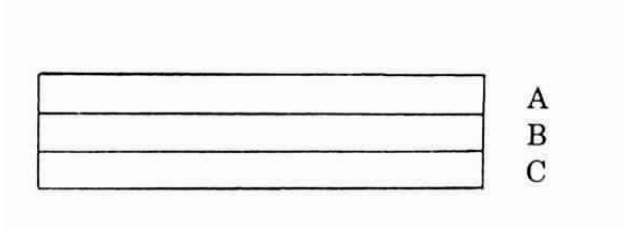
1. Lorsque vous serez familiarisé avec la technique de cette fausse coupe, il vous suffira de décaler le paquet de la largeur de la bordure blanche des cartes, c'est-à-dire de cinq millimètres environ.

2. N'oubliez pas qu'il s'agit d'une fausse coupe en deux temps: d'abord le jeu est coupé une première fois, et ensuite seulement en trois paquets.

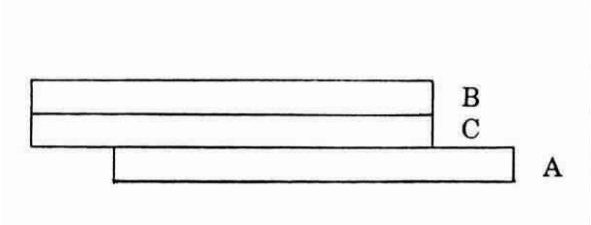
H. La fausse triple coupe du tricheur

D'après l'expert américain Darwin Ortiz, la technique de fausse coupe que voici est surtout utilisée par les tricheurs, d'où son nom.

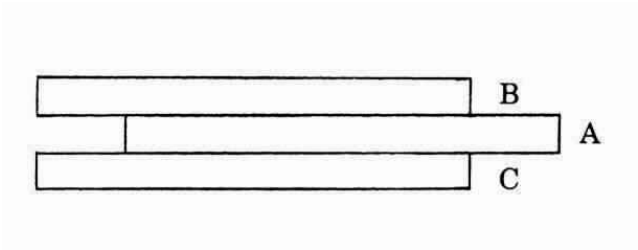
Le jeu est tenu dans la position préparatoire à un mélange à la queue d'aronde. L'illustration montre le jeu sous forme schématique.



Le pouce gauche effeuille environ les deux tiers du jeu de bas en haut. La main droite transfère ce paquet (BC) sur le jeu, mais en le décalant d'un centimètre environ vers la gauche.



La main gauche tient la portion C pendant que la main droite saisit simultanément les portions B et A pour les poser sur la portion C, tout en les laissant décalées l'une par rapport à l'autre. La main droite termine en transférant la portion A sur le jeu.



"Le talent, c'est comme l'argent:
il n'est pas nécessaire d'en avoir pour en parler."
(Jules Renard)

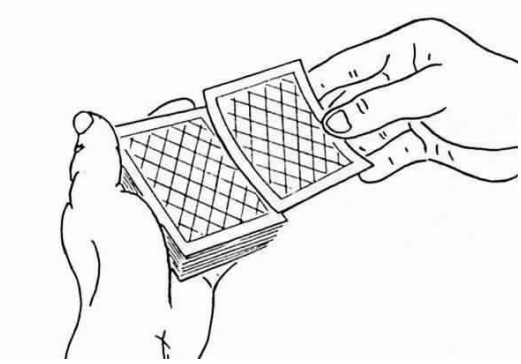
Chapitre 26 FIORITURES (II)

Les fioritures décrites ici sont techniquement plus difficiles que celles qui ont été décrites dans le chapitre "Fioritures (I)". Présentées avec élégance et assurance, elles ne manqueront pas l'impressionner les spectateurs.

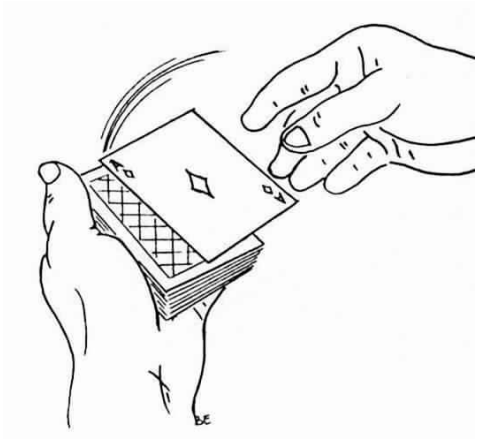
A. Méthode pour retourner la carte supérieure du jeu (IV)

Cette méthode utilise les deux mains, et la carte se retourne en exécutant un "salto" bien visible. Étant donné que ce retournement a un côté très "acrobatique", il est préférable de le réserver aux tours liés thématiquement à ce genre, comme par exemple le tour intitulé "La famille d'acrobates" décrit ailleurs dans ce cours.

Le jeu est tenu faces en bas en main gauche, dans la position de la donne. Le pouce gauche décale la carte supérieure vers la droite, où la main droite la prend dans la position illustrée. Veillez à ce que le pouce se trouve au-dessus du majeur. Appuyez sur la tranche de la carte avec le pouce, pendant que les majeur et annulaire exercent une contre-pression de l'autre côté.



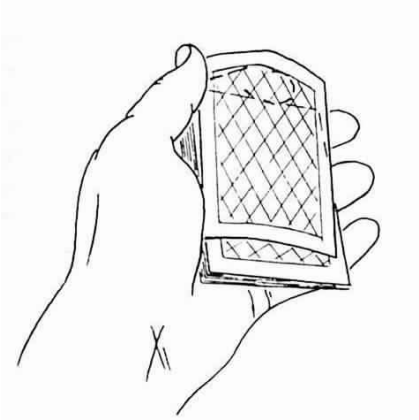
Laissez le pouce s'échapper de la grande tranche droite de la carte, ce qui a pour effet de basculer la carte face en haut sur le jeu comme sous l'effet d'une pichenette.



B. Méthode pour retourner la carte supérieure du jeu (V)

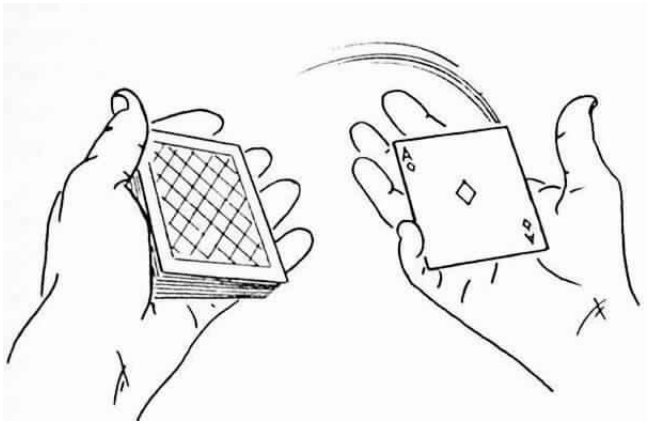
Cette méthode n'utilise qu'une seule main, ce qui la rend visuellement très attrayante, à condition qu'elle soit exécutée avec assurance et sans tâtonnements. Comme la méthode VI, elle peut également être utilisée pour un retournement double.

Le jeu est tenu faces en bas en main gauche, dans la position de la donne. Le pouce gauche décale la carte supérieure du jeu d'un centimètre environ vers l'avant, de manière à la faire dépasser de la petite tranche supérieure du jeu. La dernière phalange de l'index se replie et son extrémité entre en contact avec la face de la carte. Le pouce se met sur l'arête de la grande tranche gauche de celle-ci, alors que la dernière phalange du majeur se met sur l'arête de sa grande tranche droite.



L'index exerce une légère pression vers le haut, ce qui a pour effet de tuiler la carte qui est fermement maintenue entre le pouce d'un côté et le majeur de l'autre. Il suffit maintenant de déplacer le pouce un peu vers la gauche pour que la carte se retourne face en haut en exécutant un demi-tour en l'air avant d'atterrir dans la main droite prête à l'accueillir.

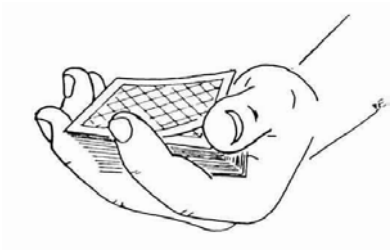
Variante: si vous modifiez un peu les points de pression, vous pouvez faire atterrir la carte directement sur le jeu.



C. Méthode pour retourner la carte supérieure du jeu (VI)

Comme la précédente, cette technique n'utilise qu'une seule main. Elle est non seulement très élégante, mais elle permet aussi d'effectuer un retournement double extrêmement trompeur, mis au point par l'expert américain Carmen D'Amico. Pour un retournement double, il suffit que le pouce laisse échapper deux cartes au début de la manipulation, au lieu d'une seule; à part cela, son déroulement est identique, que vous exécutiez un retournement simple ou double.

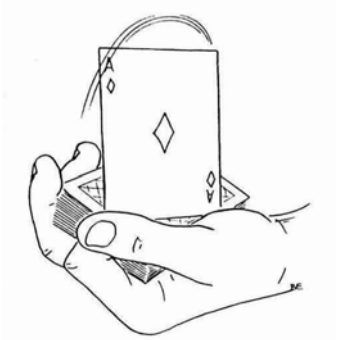
Le jeu est tenu faces en bas en main gauche, dans la position de la donne. Le pouce se met sur la grande tranche gauche du jeu, laisse échapper la carte supérieure, et la soulève d'un centimètre environ. La dernière phalange de l'index dépasse de la petite tranche supérieure de sa carte, sur laquelle elle appuie légèrement. L'illustration montre une vue de face.



Le pouce fait pression vers l'avant et le haut. La dernière phalange de l'index sert à la fois de contre-pression et le pivot autour duquel la petite tranche supérieure de la carte commence à tourner. L'illustration montre une vue de face.



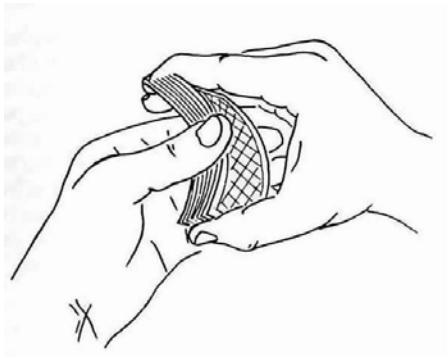
Le pouce continue à exercer sa pression vers l'avant, ce qui a pour effet de faire se retourner la carte face en haut. Dès que la carte se retourne, elle est maintenue en position par le pouce et l'index de part et d'autre de ce qui est maintenant le coin supérieur gauche de la carte. La main droite prend celle-ci par sa grande tranche entre le pouce et le majeur, a fait, retourner face en bas d'une chiquenaude, et la repose sur le jeu. L'illustration montre une vue de face.



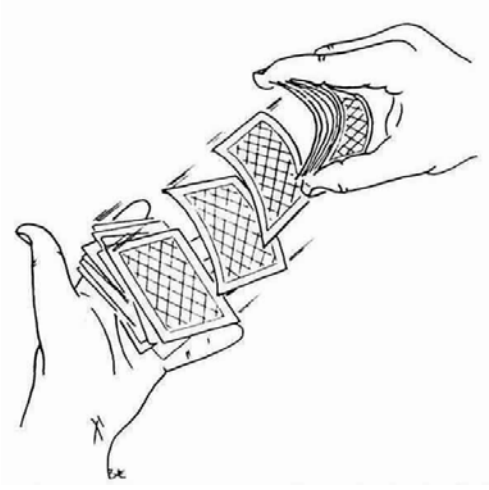
D. Le rayonnement ou l'accordéon

C'est sans doute la fioriture la plus connue des profanes, du moins celle que l'on voit le plus souvent dans les films qui mettent en scène un prestidigitateur pendant un plan ou deux. Cependant, autant vous le dire tout de suite: ne vous attendez pas à voir les mains écartées l'une de l'autre d'un bon mètre, ou les cartes jaillir de l'une à l'autre dans une trajectoire quasi horizontale. Ce sont là des exagérations, certes flatteuses pour nous magiciens, mais totalement irréalistes. Voici donc une description réaliste de cette fioriture.

Le jeu est tenu en main gauche dans la position de la donne. La main droite le prend par au-dessus, dans la position de la coupe. L'index droit est à côté du majeur sur le petite tranche supérieure du jeu. La main droite courbe le jeu comme le montre l'illustration, aidée par l'index gauche qui appuie sur la face.



La main droite s'éloigne vers la droite et le haut, pendant que vous intensifiez la pression exercée par le pouce d'un côté et les doigts de l'autre. A ce moment-là les cartes commenceront à s'échapper d'elles-mêmes des extrémités des doigts, en direction de la main gauche prête à les accueillir dans la position représentée dans l'illustration. Dès que la main droite est vide, elle se rapproche de la gauche où elle égalise les cartes.



Points importants

Chapitre 26

1. Tout comme pour la cascade, qui sera décrite plus loin, le rayonnement commence avant même que la main droite se soit éloignée de la gauche. La main droite s'élève alors, pour finalement revenir vers la droite, un peu comme si les deux mains tenaient un accordéon. C'est dans ce double mouvement que se produit la fioriture.

2. Lorsque vous serez familiarisé avec la technique,vous pourrez écarter vos mains d'une quarantaine de centimètres, voire davantage.

3. Lorsque vous vous entraînerez, apprenez d'abord à laisser les cartes s'échapper régulièrement des doigts de la main droite, en les projetant par exemple contre un mur sous lequel se trouve un lit, pour vous faciliter le ramassage. Lorsque vous pourrez contrôler l'échappement des cartes, apprenez à les rattraper dans la main gauche. Au départ, vous pourrez mettre celle-ci contre vous, et envoyer les cartes de telle sorte que votre corps leur serve de butée. Lorsque cette phase ne vous posera plus de difficultés, éloignez la main gauche de votre corps.

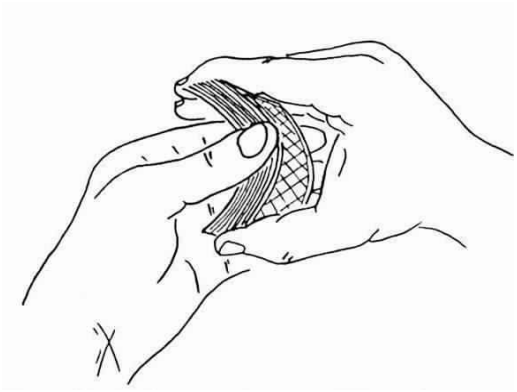
4. Si vos cartes sont de bonne qualité, la forte courbure que vous leur imprimerez avec la main droite ne les endommagera pas. N'ayez pas peur de les courber, surtout: c'est de la force que vous y mettrez que dépend en grande partie la réussite du rayonnement.

5. En règle générale, la main droite se déplace vers la haut et la droite, en diagonale. mais rien ne vous empêche d'effectuer le rayonnement *à la verticale*, bien que cela soit un peu plus difficile. C'est plus facile si la main gauche reste statique. Pour des raisons esthétiques, certains artistes préfèrent effectuer le rayonnement en deux temps: d'abord, en écartant les mains l'une de l'autre, ensuite en les rapprochant l'une de l'autre.

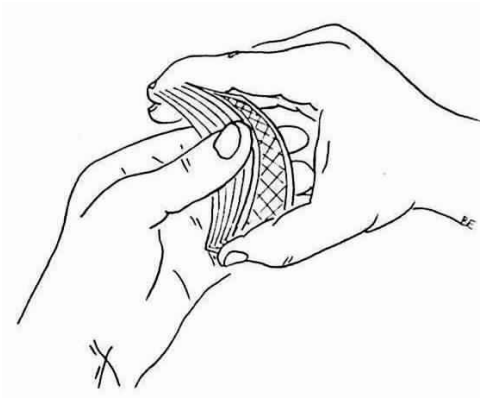
E. La cascade

Cette très belle fioriture consiste à écarter progressivement les mains l'une de l'autre tout en les gardant dans le même plan vertical, et à laisser tomber toutes les cartes, tenues dans le sens de la largeur, sans qu'aucun jour ne se produise entre elles au cours de l'opération. Avec un peu d'imagination, cette chute des cartes produit une impression de cascade, et pour l'oreille un bruit quelque peu analogue.

Le jeu est tenu faces en bas en main gauche, dans la position de la donne. La main droite saisit les cartes par au-dessus, dans la position de la coupe. L'index droit est à côté d majeur sur la petite tranche supérieure du jeu. Mettez le jeu en position verticale, et bombez fortement les cartes, l'index gauche continuant à les courber en appuyant sur la face du jeu.

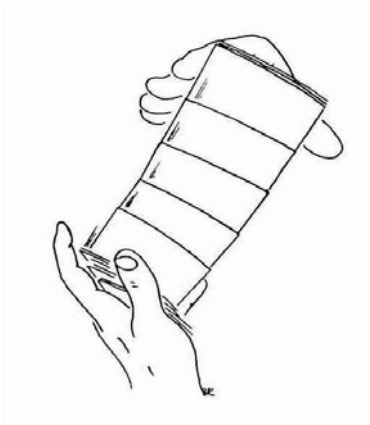


Relâcher la pression, ce qui a pour effet de mettre un peu d'air entre toutes les cartes. Tout en faisant cela, levez les deux mains.



Chapitre 26

Levez maintenant la main droite uniquement de vingt à trente centimètres, tout en relâchant progressivement la pression sur les cartes au fur et à mesure que la main s'élève, ce qui a pour effet de faire tomber les cartes une à une dans la main gauche en produisant cette impression de chute d'eau évoquée plus haut. Avant que les dernières cartes se soient échappées de la main droite, celle-ci revient vers la gauche où elle égalise les cartes.



Points importants

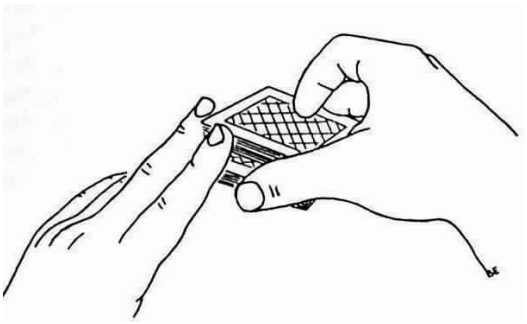
1. La courbure donnée au jeu et le début de la cascade se fond pour ainsi dire dans le même mouvement. Au moment où vous relâchez la pression sur les cartes (phase 2), la main droite commence déjà à s'élever.

2. Tout comme pour la fioriture du rayonnement, la cascade commence dans la main gauche, et prend fin dans cette même main. Par conséquent, on peu dire que la main droite emporte les cartes en s'éloignant de la gauche, pour les ramener ensuite dans celle-ci. Si vous arrivez à bien synchroniser le lâche régulier et pour ainsi dire individuel des cartes avec l'élévation de la main droite, celle-ci pourra s'écarter de la gauche sur une distance pouvant atteindre jusqu'à quarante centimètres. Mais même si vous ne parvenez qu'à écarter les mains d'une vingtaine de centimètres, l'effet produit est déjà très agréable à l'œil.

Il est préférable de faire une petite cascade régulière et sans jours, qu'une grande avec des intervalles entre les cartes.

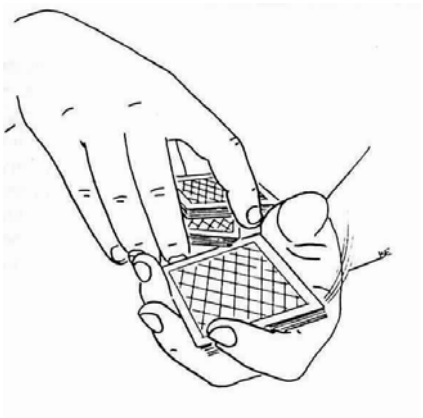
F. Triple coupe-pivot dans les mains

Le jeu est tenu faces en bas en main gauche, dans la position de la donne. La main droite saisit le jeu par au-dessus, dans la position de la coupe, le pouce formant une brisure sous le tiers supérieur environ du jeu. La main gauche change de position, et pose l'extrémité de son index tendu sur le coin inférieur gauche de la portion supérieure du jeu, celle sous laquelle le pouce garde une brisure.



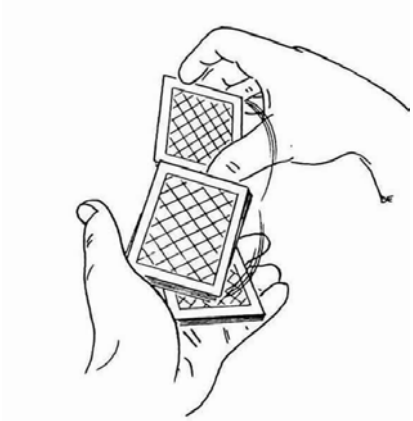
Comme pour une coupe-pivot simple, l'index pousse le tiers supérieur du jeu vers l'avant et la gauche, pour le faire pivoter de 180° dans le sens des aiguilles d'une montre, le majeur droit servant de pivot. Sans marquer de pause sensible, continuez en coupant environ la moitié supérieure des cartes restées en main gauche avec l'index droit. Ce mouvement est identique à celui effectué pour la première phase d'une coupe-pivot.

L'illustration montre une vue de face pour plus de clarté.

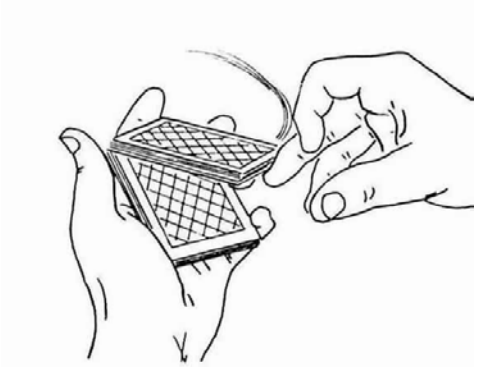


Chapitre 26

Le coin supérieur gauche du paquet coupé touche le thénar à peu près à l'endroit indiqué dans l'illustration. Avancez un peu la main droite, en appuyant le pouce droit contre la petite tranche inférieure du paquet, ce qui a pour effet de commencer à le faire pivoter dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Continuez ce mouvement jusqu'à ce que paquet ait effectué une rotation de 180°. Le pouce droit et le thénar gauche fonctionnent pour ainsi dire comme des pivots mobiles. Ce deuxième paquet finit par tomber en main gauche sur le premier, dans la position de la donne.



Sans interrompre le mouvement, la main droite déplace un peu plus son paquet vers l'avant, afin de pouvoir appuyer sa petite tranche inférieure contre la dernière phalange de l'index gauche. Ce doigt, ainsi que le majeur droit, servent de pivots pour faire tourner le paquet de 180° dans le sens des aiguilles d'une montre avant de laisser tomber à son tour sur les deux paquets en main gauche. Égalisez le jeu reconstitué.



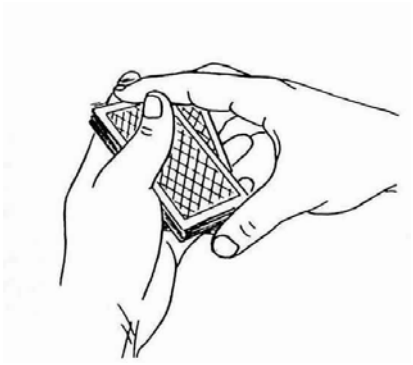
Points importants

1. Au départ, vous aurez peut-être des difficultés avec la coupe et la rotation du deuxième paquet, parce que le point de contact du coin inférieur gauche des cartes avec le thénar gauche se déplace d'arrière en avant pendant le mouvement, ce qui vous donnera l'impression que le paquet échappe à votre contrôle. La solution réside dans la pression exercée sur le paquet, dont le dosage idéal est affaire d'expérience. Par conséquent, ne vous découragez pas si vous n'y arrivez pas lors des premiers essais.

G. La coupe flip-flap

Cette coupe donne non seulement une impression de grande virtuosité, mais elle permet également de garder intact l'ordre entier du jeu. Il s'agit donc, en réalité, d'une fausse coupe. A mon avis, c'est une rares fausses coupes de fantaisie qui unissent la beauté visuelle à la perfection rythmique.

Le jeu est tenu faces en bas en main gauche, dans la position de la donne. Avec l'index droit, effectuez une coupe-pivot du tiers supérieur du jeu en main gauche.



L'index gauche replié se met sur la face du paquet coupé et se déplie, ce qui a pour effet de le basculer faces en haut. Il repose alors sur les majeur, annulaire et petit doigt de la main, l'index immobilisant les cartes par-dessus.



Le paquet faces en haut est alors pris entre l'annulaire et le pouce de la main droite, en même temps que l'index droit, d'une coupe-pivot, transfère environ la moitié supérieure des cartes restant faces en bas en main gauche, moitié qui est prise dans la fourche du pouce gauche. Dès que le paquet est en place dans la main gauche, celle-ci s'écarte vers la gauche. L'illustration montre une vue de face pour une meilleure visibilité.



Chapitre 26

Comment vous l'avez déjà fait pour le tout premier paquet coupé, l'index gauche replié se met sur la face du deuxième paquet que vous venez de transférer en main gauche, et le bascule faces en haut vers la droite en se dépliant. Dès que ce paquet est faces en haut, la main droite pousse le dernier tiers du jeu dans la fourche du pouce gauche. L'illustration montre une vue de face.



La main gauche s'éloigne un peu vers la gauche avec ses deux paquets. Les doigts gauches se replient, rabattant le paquet qui est faces en haut faces en bas sur l'autre. Pour ainsi dire simultanément, le petit doigt droit vient appuyer sur la face du paquet en main droite, près de la grande tranche droite de celui-ci, pendant que l'index droit tire de bas en haut sur la grande tranche opposée, ce qui a pour effet de faire pivoter ce paquet faces en bas. Posez-le sur les deux paquets en main gauche et égalisez le jeu ainsi reconstitué.



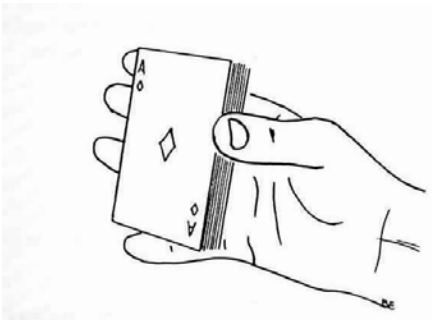
Points importants

1. Il est important que les différentes phases de cette coupe, qui ont été décrites séparément pour plus de clarté, soient liées dans un même mouvement fluide et ininterrompue. Ce n'est qu'ainsi qu'elle sera élégante et produira à la fois une impression de grâce et de légèreté.

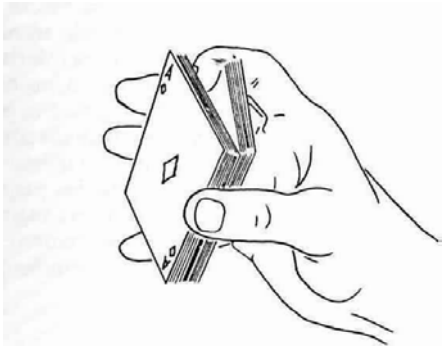
H. Le mélange à la queue d'aronde effectué d'une seule main

C'est sans doute l'une des fioritures les plus impressionnantes que l'on puisse exécuter avec un jeu de cartes. Le problème, c'est que, contrairement à d'autres, elle est aussi difficile qu'elle en a l'air! Par conséquent, attendez-vous à ne pas réussir tout de suite et persévérez!

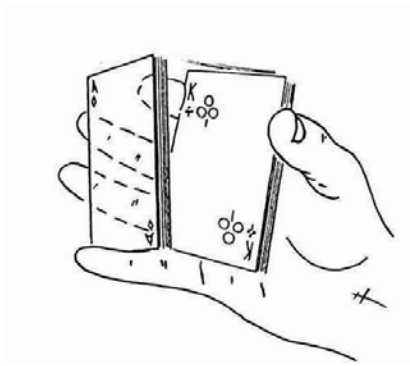
Transférez le jeu de la main gauche en main droite, qui le tient comme le montre l'illustration. Veillez tout particulièrement à la position du petit doigt, qui sert de butée aux petites tranches inférieures des cartes et les empêche de tomber par terre. Le jeu est encore tenu à la verticale pour l'instant.



L'extrémité de l'index sépare le jeu en deux paquets plus ou moins égaux, et s'insinue dans la grande tranche droite de celui-ci pour tirer la portion supérieure un peu vers la paume de la main. L'ongle de l'index touche le dos du paquet inférieur.

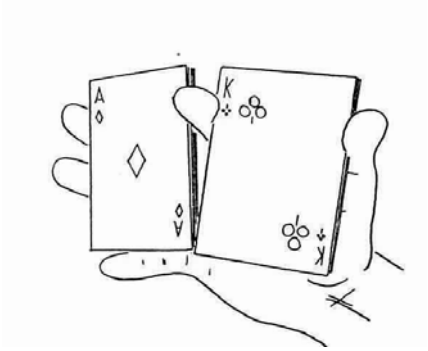


Le jeu est alors coupé en deux. Pour ce faire, les majeur, annulaire et petit doigt de la main se déplient. Le paquet inférieur glisse vers la droite en restant en contact avec l'ongle de l'index. Le jeu est toujours tenu plus ou moins à la verticale.

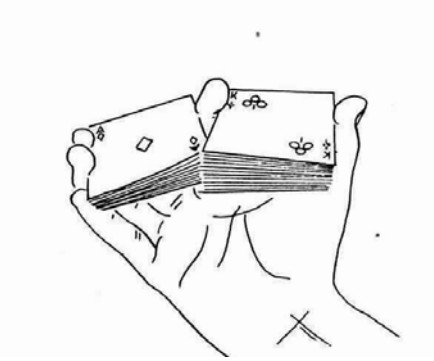


Chapitre 26

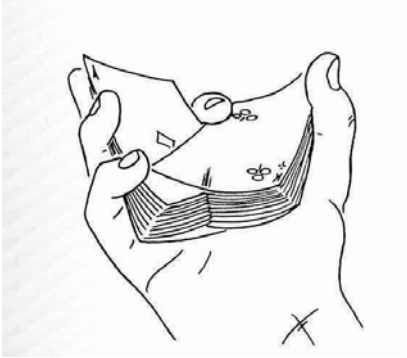
Le paquet coupé (celui qui se trouve sur la face du jeu) glisse ainsi vers la droite jusqu'à ce qu'il soit complètement dégagé de l'autre paquet, à côté duquel il finit par se retrouver, plus ou moins parallèle à lui. A ce moment-là, le majeur, l'annulaire et le petit doigt le pressent contre l'index pour le maintenir en position.



Maintenant que le jeu a été coupé en deux paquets, amenez-les en position horizontale pour le mélange proprement dit. Le petit doigt quitte son poste sur la petite tranche inférieure des cartes pour se mettre sur la grande tranche, près du coin. Poussez les deux coins inférieurs des paquets, qui se trouvent déjà, doucement l'un contre l'autre. Ce sont les pouce et petit doigt qui font la plus grande partie du travail au cours de cette phase, les autres doigts servant principalement à maintenir les paquets stables. En jouant sur la pression, en l'augmentant et en la relâchant alternativement, les coins des cartes commenceront à s'imbriquer lentement de bas en haut.



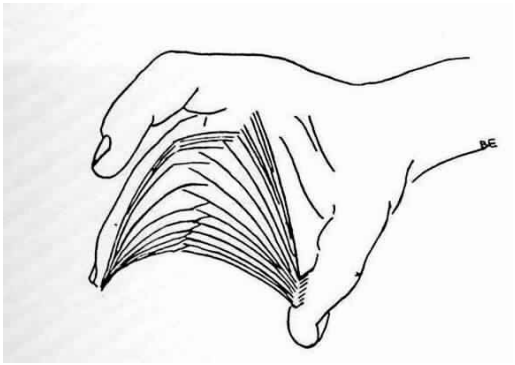
Lorsque la totalité des cartes se sont imbriquées, télescopez les deux paquets de quelques centimètres supplémentaires. La dernière phalange de l'index se replie dans la fourche formée par les paquets, et appuie sur les faces de ceux-ci, ce qui a pour effet de les bomber en dedans. Le pouce d'un côté et les majeurs, annulaire et petit doigt de l'autre, exercent eux aussi une pression latérale sur les paquets.



Chapitre 26

Retournez maintenant la main paume en bas, amenant ainsi les cartes faces en bas, et augmentez la pression exercée sur les deux paquets pour en accentuer la courbure tout en écartant l'index. Les cartes finiront de s'imbriquer tout en tombant régulièrement au bout des doigts. Lorsqu'elles sont entièrement imbriquées, transférez le paquet en main gauche, et égalisez-le avec la main droite.

Tout en effectuant ce mélange, vous pouvez dire, si cela cadre avec votre style de présentation:



"Voici comment les paresseux mélangent les cartes: ils mettent une main dans la poche (faites-le) *et ne se servent que de l'autre pour se fatiguer le moins possible!"*

"L'œuvre consacre l'échec de toute théorie."
(Paul Klee)

Chapitre 27 LE CHAPITRE THÉORIQUE

Chapitre 27

Je cherche en même temps l'éternel et l'éphémère.

A. INTRODUCTION

"Puisque l'acte créateur, quoi qu'il soit par ailleurs, est de toute manière, un processus mental, son étude relève de la psychologie. D'autres disciplines de la connaissance peuvent intervenir, mais la psychologie est nécessaire dans tous les cas." (Max J. Friedländer, *Von Kunst und Kennershaft,* Zürich, 1946).

Le fondement de toute forme d'art est la connaissance qui permet d'en découvrir les aspects théoriques, de les délimiter, les nommer, les définir, et les classer à l'intérieur d'un système cohérent et hiérarchisé. C'est ce que je me propose de faire dans ce chapitre consacré à la théorie de l'art magique.

Afin de rendre apparentes les règles qui permettent d'élever la prestidigitation au niveau d'un art part entière, j'ai dû, pour des besoins de clarté, analyser séparément les différents aspects qui le sous-tendent. Cependant, bien qu'étant étudiés séparément, ces domaines s'interpénètrent à la manière des roues dentées d'un engrenage de montre suisse, et c'est de leur constante interaction que naît l'œuvre d'art. C'est pour cette raison que vous trouverez peut-être des réflexions qui concernent le naturel dans la section consacrée au maniement, alors qu'elles seraient tout autant à leur place dans celle consacrée au détournement de l'attention ou à la présentation. Autrement dit, si vous voulez avoir une vue d'ensemble complète des problèmes que soulève la pratique de la prestidigitation dans ses prolongements théoriques, il faut que vous lisiez ce chapitre de A à Z, et même plutôt deux fois qu'une, afin que les liens qui unissent les différentes sections vous apparaissent clairement.

A la fin de chaque section, vous trouverez en appendice une rubrique intitulée "Lectures recommandées" dans laquelle je donne, non une bibliographie exhaustive de tous les ouvrages que j'ai consultés pour la rédaction de l'étude qui la précède, mais des quelques livres qui, à mes yeux, jouent un rôle essentiel pour la formation d'un magicien, et que vous devriez lire absolument.

Certains des éléments qui font passer de la connaissance à l'art, comme le talent, l'intuition ou l'inspiration, ne peuvent pas être appréhendés par l'intelligence et analysés par elle. Léonard de Vinci fournit sans doute l'illustration la plus célèbre et la plus spectaculaire de l'union harmonieuse entre le savant et l'artiste, la connaissance abstraite et son incarnation dans le chef-d'œuvre artistique. Mais vous seul pourrez dire - et encore, pour votre propre cas seulement - où s'arrête la connaissance abstraite et où commence l'art.

Les pages qui suivent ne sont pas uniquement destinées à ceux qui veulent faire de la magie leur profession, mais à tous ceux qui aimeraient pratiquer ce passe-temps pour en retirer le maximum de satisfaction intellectuelle et donner à leur public le sentiment que ce qu'ils lui montrent relève de l'art de la même manière qu'un tableau ou une composition musicale. Ni l'excellence ni le sentiment artistique ne sont des privilèges réservés aux professionnels.

Lorsque Robert-Houdin disant que la pratique de la prestidigitation passait forcément par une connaissance approfondie de l'esprit humain, il ne pensait pas seulement aux ressorts psychologiques que le magicien doit savoir faire jouer chez les spectateurs, mais également à ceux de son propre art, ainsi qu'aux qualités spécifiques qui font de lui un véritable artiste. J'espère que vous trouverez dans ces pages tout ce qui vous sera utile pour répondre à vos questions et atteindre ce but.

Chapitre 27

1. LA PRÉSENTATION

Tout le monde vous dira que c'est le présentation qui joue le rôle le plus important dans un tour. Cependant, rares sont ceux qui s'accordent sur le sens de ce terme, chacun lui donnant une portée différente. Par conséquent, définissons d'abord ce que nous entendons par là.

La présentation rassemble toutes les théories, stratégies et techniques de représentation d'un effet magique, afin de le mettre en rapport avec le vécu des spectateurs, et ainsi de lui donner un sens. Dans cette mesure, on peut dire que la présentation est ce qui agit le plus directement sur la perception et la conscience du public.

Si nous voulons donner à nos tours une présentation efficace, il faut que nous comprenions d'abord comment le spectateur le perçoit, pour ensuite influencer cette perception à notre avantage.

Nous verrons dans cette partie tous les éléments capables d'assurer aux tours décrits dans ce cours une présentation efficace et par conséquent mémorable.

2. LA FONCTION DE LA PRESENTATION

Le sens

La présentation à pour fonction principale de donner un sens à vos effets magiques. Pourquoi faites-vous ce que vous faites, et ce que vous faites a-t-il un sens pour les spectateurs? Si ce que vous faites ne les intéresse pas, il ne vous prêterons pas leur attention, si ce n'est par politesse, mais dans ce cas, peut-on dire que vous avez réussi à les captiver? Lorsque vous présentez une routine de "Carte ambitieuse", et que la carte que vous tentez d'insérer au milieu du jeu remonte sur celui-ci, il est probable que les spectateurs ne comprendront pas comment vous vous y êtes pris pour parvenir à ce résultat. Si, en plus, votre technique est irréprochable et votre maniement des cartes élégant, le processus peut même remplir une fonction esthétique. Mais n'est-il pas possible d'aller au delà? En faisant d'abord signer la carte par le spectateur, et en expliquant que cela a pour effet de transférer une partie de sa personnalité sur la carte, vous donnez à l'effet magique une tout autre dimension parce que vous lui donnez un sens. VOus pouvez dorénavant expliquer les pérégrination de la carte par référence à la personnalité du spectateur: *"C'est une carte ambitieuse - elle veut toujours occuper la première place."* Vous montrez la carte sur le jeu. Remettez-la au milieu de celui-ci. *"Il lui arrive aussi d'être imprévisible et de faire preuve d'humour... par exemple, en se mettant sur le dessus... le dessus du dessous, naturellement."* Sur ce, retournez le jeu faces en haut pour montrer que la carte ambitieuse se trouve maintenant sur la face du jeu.

Faites une liste des centres d'intérêts des spectateurs, comme par exemple leurs semblables, l'argent, les conflits, l'amour, la chance, les phénomènes parapsychologiques, etc. Chacun de ces centres d'intérêts vous fournira un thème qui donnera à votre tour une signification, l'empêchera d'être une simple série de manipulations, et permettra aux spectateurs de s'y impliquer d'une manière ou d'une autre.

L'atmosphère magique

Chapitre 27

Lorsque vous aurez réussi à captiver votre public par une présentation chargée de sens, franchissez une étape supplémentaire et créez ce qu'Ascanio appelle l'"atmosphère magique". Lorsque tout les éléments d'une présentation magique s'harmonisent à la perfection, il émerge petit à petit dans l'esprit des spectateurs le sentiment qu'ils sont les témoins privilégiés d'un miracle. C'est une sensation d'émerveillement teinté de respect. Arrivés à ce stade, ils n'essaient même plus de trouver une explication à ce qu'ils voient; ayant provisoirement suspendu leur esprit critique, ils se laissent emporter par ce délicieux sentiment d'abondant et se contentent de jouir de l'instant. C'est en ce sens que la présentation joue effectivement un rôle fondamental en prestidigitation.

Le divertissement

De nombreux ouvrages et revues spécialisées, surtout celles qui nous viennent d'outre-Atlantique, répètent inlassablement que le seul et unique but de la magie, c'est de divertir le public. Le tout, c'est de savoir ce que l'on entend par là. Le *Petit Robert* donne la définition suivante du verbe divertir: *"Distraire en récréant."* De nombreux auteurs donnent à ces deux verbes le sens restrictif d'"amuser", d'"égayer", c'est-à-dire, en gros, de faire rire, et ravalent ainsi la magie au rang d'un sketch comique. Bien qu'un spectacle de magie puisse *aussi* "égayer" et "amuser" les spectateurs, il ne doit en aucun cas ne faire que cela.

Un tour de cartes bien conçu, bien construit et présenté de manière intelligente sera perçu comme bien plus qu'un simple amusement par un spectateur fin. Un thème intéressant, des gestes gracieux, une construction dramatique, peuvent divertir et captiver les spectateurs sans provoquer un seul rire. Lorsqu'une carte ostensiblement déchirée se reconstitue lentement devant les yeux mêmes des spectateurs, ceux-ci sentent, même si ce n'est qu'au niveau de leur inconscient, qu'ils sont en train d'assister à une représentation symbolique du mythe de l'immoralité. Lorsqu'une carte, qui était encore visible il y a une seconde à peine, disparaît sans laisser la moindre trace, il s'installe dans l'inconscient du spectateur le sentiment de l'éphémère et de la précarité de l'univers physique. Ainsi, chaque effet magique peut représenter, sur le plan allégorique ou symbolique, les réalités spirituelles et physiques qui concernent chacun des spectateurs auquel il s'adresse, et en qui il réveille des images liées à l'inconscient collectif, même s'il ne le sent que confusément. Ces sentiments, et bien d'autres encore, peuvent être suscités dans l'inconscient du spectateur, parce que "l'art est un moyen de dire l'indicible" pour reprendre le mot de Goethe. C'est dans ce sens nettement élargit de "divertissement" que je conçois celui que la magie doit effectivement une des plus hautes fonctions qu'on puisse lui assigner.

3. LE ROLE DU MAGICIEN

Les sociologues nous disent que nous jouons tous un certain nombre de rôles dans la société. Les psychologues, eux, parlent de l'image que l'on veut donner de soi, et qui joue un rôle déterminant dans notre comportement. Quelle que soit la discipline à laquelle on s'adresse pour essayer de comprendre l'homme, elle essaie toujours de répondre à cette question fondamentale: "Qui suis-je?" Dans le cadre de cette analyse, la question s'élargit et devient: "Comment puis-je communiquer à mes semblables de manière optimale, ce que je suis?" C'est en répondant à cette question que nous trouverons les véritables clefs qui nous permettront d'accéder à une présentation qui répond à des critères professionnels.

Pourquoi voulez-vous faire de la magie?

Chapitre 27

Avant de vous lancer dans la prestidigitation, il serait judicieux de vous demander pourquoi vous avez choisi cette voie plutôt qu'une autre. Une réponse sincère à cette question vous sera utile, non seulement pour définir votre attitude générale vis-à-vis de la magie et des spectateurs, mais également pour élaborer votre propre style de présentation. Demandez-vous ensuite ce que vous attendez de la magie. De toutes les réponses possibles - et elles sont nombreuses! - , la moins louable est certainement de vouloir montrer que l'on est supérieur aux autres.

La personnalité

Quelle que soit votre conception de la magie, il faudra que vous vous soumettiez à cette règle intangible: si le public ne vous aime pas, il n'aimera pas non plus votre magie. En définitive, tout repose sur le contact: si vous ne parvenez pas à vous rendre sympathique auprès des spectateurs, vous aurez beau faire: vous n'aurez pas de succès.

Au départ donc, tout se joue sur la relation que vous établirez avec le public. Vous aurez beau être un virtuose du saut-de-coupe ou du mélange pharaon, si vous ne vous attirez pas la sympathie des spectateurs, vous ne réussirez pas à les captiver. Peut-être reconnaîtront-ils, objectivement, votre talent, mais ils ne vous aimeront pas. Et inversement, même si vous n'êtes qu'un magicien moyennement doué, une fois acquise la sympathie du public, vous pourrez lui faire passer des moments qu'il n'oubliera jamais. D'ailleurs, dans la vie de tous les jours, n'en va-t-il pas de même?

Il n'existe qu'un moyen pour se créer une personnalité: le travail sur soi. Et qu'y a-t-il de plus fascinant au monde que de s'occuper de l'individu le plus important sur terre: soi-même? Ce qui fait la personnalité de chaque individu, c'est ce qu'il a d'unique. Faites-vous une liste de toutes les qualités que vous considérez comme devant entrer dans la composition de la personnalité, comme la voix, la manière de parler, le vocabulaire utilisé, la façon de s'habiller, de marcher, de bouger, la confiance, la loyauté, etc. Ensuite, analysez chacun de ses aspects de la personnalité pour déterminer comment ils s'appliqueraient de manière idéale à la vôtre, réfléchissez au moyens d'y parvenir, et agissez en conséquence.

La transformation de soi passe par une analyse et une réflexion préalables. Pour vous y aider, consultez des livres, des revues, des articles, suivez des cours, et fiez-vous à votre expérience; le passage aux actes ne dépend que de vous.

L'image

Chapitre 27

Par ce mot, j'entends la perception que les autres ont de vous. Certains ouvrages conseillent d'entrer dans la peau d'un individu qui plaît aux autres. Cela fonctionne peut-être au théâtre, mais c'est beaucoup plus aléatoire dans une situation interactive comme une séance de magie de table. Si, dans ce contexte, vous jouez un rôle qui ne cadre pas avec votre personnalité profonde, vous ne serez pas convaincant. Le père de la prestidigitation moderne, Robert-Houdin, a dit qu'un magicien était un acteur qui jouait le rôle d'un magicien; mais cette formule a souvent été mal interprétée; ce que Robert-Houdin voulait dire, c'est ce que Dai Vernon a dit et répété cent ans plus tard, à savoir: *soyez vous-même*. Autrement dit, faites appel à toutes les techniques modernes de la rhétorique, du mime, de la psychologie de la communication, etc., non pas pour vous mettre dans la peau d'un magicien stéréotypé, mais pour vous transformer, vous, avec vos qualités et vos défauts, en magicien. Voici quelques aspects de votre personne sur lesquels vous pourrez travailler dans ce but.

La voix

Nous ne considérons pas ici la voix de l'acteur de théâtre, qui obéit à des règles précises énoncées dans les ouvrages spécialisés, et que font appliquer à leurs élèves les professeurs d'élocution. Si vous vous intéressez à cet aspect de votre voix, le mieux c'est de prendre des cours avec une personne qualifiée, professeur ou comédien, voire présentateur de radio ou de télévision.

Mais il existe aussi des règles qui concernent des représentation en petit comité. La plus importante sans doute, c'est de parler assez distinctement et assez fort pour que tout le monde vous entende et vous comprenne. Dans le milieu théâtre, on dit qu'il faut imaginer que sa belle-mère à moitié sourde est dans la salle, et parler de telle sorte que même elle vous comprenne. Sans aller jusque là, il ne faut pas oublier de parler assez fort pour être compris des spectateurs assis au dernier rang. Ne parlez pas trop lentement ni, à plus forte raison évidemment, en hachant vos mots, mais de sorte que chacun d'eux soit clairement entendu. Les mots à finales consonantiques ont souvent tendance à ne pas être articulés avec assez de netteté pour être parfaitement compris. Élocution et articulation ne sont pas seulement des aspects importants de votre diction, ils sont aussi le reflet de votre personnalité. Une diction claire et nette rendra ce que vous direz plus convaincant, même si c'est un tissu de mensonges.

L'élocution et l'intensité de la voix agissent de conserve avec l'intonation et le débit. La seule règle dans ce domaine est la suivante: il faut à tout prix éviter la monotonie et varier l'intonation et la cadence aussi souvent que possible. Cela dépend bien sûr de l'effet que vous présenterez, mais il y a dans la construction de chaque tour des phrases que vous pourrez dire plus rapidement parce qu'elles ne jouent pas un rôle très important sur le plan dramatique, et d'autres, plus importantes, que vous direz lentement, en marquant peut-être des pauses significatives ici ou là, tout en jouant sur la puissance de votre voix.

Chaque individu possède une voix idéale. Comment trouver la sienne? La technique du Dr Morton Cooper me semble être la meilleure: marmonnez *"umm-hmm"* entre vos dents, comme si vous répondiez distraitement à quelqu'un. Si vous faites cela en vous décontractant totalement, vous aurez trouvé votre timbre naturel. Exemple d'entraînement: *"Umm-hmm-prenez-umm-s'il vous plaît-umm-hmm-une-umm-hmm-carte."*

Le langage du corps

Chapitre 27

Contrairement au langage parlé, celui du corps se passe de paroles. Malgré cela, il peut en dire davantage sur vous qu'un long discours. Il s'ensuit que celui qui comprend et contrôle le langage de son corps maîtrise par là même l'un des outils de communication les plus importants qui soient à sa disposition. Jetons un coup d'œil sur le lexique du langage corporel.

L'expression du visage. Des expériences scientifiques ont démontré que 55% de la sympathie provient de l'expression du visage (38% sont dus à l'intonation et 7% aux mots). C'est donc l'expression faciale qui joue un rôle prédominant dans le langage corporel, mais elle n'a d'effet que si tous les autres éléments s'harmonisent avec elle. Des centaines de règles énoncées, je n'en garderai qu'une: *souriez*. A part quelques rares styles de présentation, un sourire aux lèvres, amical et engageant, peut à lui seul vous gagner la sympathie des spectateurs.

La gestuelle. Un geste doit servir à attirer l'attention des spectateurs et à rendre une situation plus claire. Ne faites donc aucun geste superflu, c'est-à-dire qui ne soit pas porteur de sens. Un geste doit étayer une parole ou la remplacer sur le plan visuel. Le mot parlé est souligné par un geste ou une expression du visage qui a, sur le plan visuel, le même effet que le mot parlé sur le plan sonore. Les yeux suivent les objets en mouvement. Par conséquent, contentez-vous de faire un seul geste par idée exprimée; trop de gestes jetteraient inévitablement la confusion dans l'esprit des spectateurs. Chaque geste doit être amené de telle sorte qu'il exprime ou souligne une seule pensée.

L'axe du corps. Ne croisez l'axe du corps que si vous ne pouvez vraiment pas faire autrement. Ainsi, si vous voulez transférer le jeu de cartes du côté droit de la table au côté gauche. prenez-le avec la main droite et donnez-le à la main gauche, qui le pose sur la table. En procédant ainsi, vous ne croisez pas l'axe de votre corps, et vous maintenez celui-ci dans une petite attitude "ouverte" aux spectateurs. Dans chaque représentation, vous rencontrerez des douzaines de situations où cette règle doit être appliquée.

Le mime. Le mime est le langage du corps porté à sa plus haute expression. Imaginez que tous vos spectateurs sont sourds et que tout recours à la parole est donc inutile; il ne vous reste plus que le mime pour communiquer avec eux. Essayez, et vous verrez que la signification de la plupart des effets magiques peut être transmise par des gestes et des mimiques seuls, à condition que les gestes soient lents et clairs. Lorsque vous vous trouverez en face d'un public normal, n'utilisez le mime que pour souligner une idée que vous avez déjà exprimé oralement. Vous communiquez ainsi le même message par deux canaux différents, ce qui lui donne d'autant plus de chances d'être reçu, compris et retenu. Ainsi, avant le dénouement d'un tour, il est souvent nécessaire d'en récapituler brièvement les phases, non seulement pour provoquer une certaine tension chez les spectateurs, mais aussi pour leur faire mieux comprendre l'impossibilité de ce qui est sur le point de se produire. Dans ce cas, des actions mimées peuvent être utilisées, comme par exemple pour "La carte clé et l'étalement sur la table".

Le pointage. Pour attirer l'attention des spectateurs sur un point particulier, on peut indiquer celui-ci d'un geste ou d'un doigt pointé dans sa direction. Mais il existe une forme de pointage un peu plus subtile, qui consiste à utiliser les objets eux-mêmes. Supposons, par exemple, que vous ayez déjà retourné trois As faces en haut sur la table, et que vous soyez sur le point de retourner le quatrième. En retournant les trois premiers, vous les avez replacés sur la table de telle sorte qu'ils forment une flèche dont la pointe sera constituée par le quatrième As.

Le style

Chapitre 27

Le style à tout prendre, qu'est-ce, sinon la manifestation de votre personnalité, la mise en oeuvre de votre technique, votre manière particulière de manier les cartes, bref, tout ce qui contribue à donner à votre représentation un cachet personnel? Il n'y a qu'un style qui soit le meilleur pour vous, et ce style, c'est le vôtre. Aucun autre style n'emportera autant l'adhésion, ne sera plus convaincante, et ne restera plus longtemps dans la mémoire des spectateurs, que le vôtre, parce que c'est le seul qui sera marqué du sceau de la sincérité. Rappelons-nous une fois de plus l'injonction de Dai Vernon: *"Soyez vous-même"*. S'il en est ainsi, comment trouver son style, parvenir à être soi-même, adapter un tour à son propre style? Les philosophes nous apprennent que nous sommes ce que nos actes ont fait de nous. Lorsque vous faites quelque chose que vous avez copié sur un autre, vous n'exprimez pas votre propre personnalité, mais celle de votre modèle. (J'ouvre ici une petite parenthèse pour faire remarquer que c'est également la raison pour laquelle il est préférable d'apprendre de nouveaux tours par l'intermédiaire d'un livre plutôt que d'une cassette vidéo. En effet, la description d'un tour reste, quel que soit le soin et le détail que l'on y mette, tellement abstraite que l'on est pour ainsi dire *obligé* d'interpréter personnellement chacune des opérations décrites, alors que sur une bande vidéo, on voit directement ce que l'on doit faire, et nombreux sont ceux qui se contentent de copier servilement ce qu'ils voient.) Au début, l'on peut - et c'est normal - avoir quelque crainte à se montrer tel qu'on est, car même en société on préfère se référer à des modèles préexistants plutôt que d'en inviter un pour soi - c'est plus rassurant. Par conséquent, lorsqu'on débute, il est normal d'imiter un modèle que l'on admire, et de s'en inspirer. Mais ce ne doit être qu'une phase passagère, et il faut, le plus tôt possible, élaborer un style personnel, et être soi-même. Et il n'y a pas d'autre moyen d'être soi-même que de décider ce que l'on veut être, ici et maintenant. Ce n'est qu'ainsi que l'on veut être, ici et maintenant. Ce n'est qu'ainsi que l'on aura une totale confiance en soi et en ses possibilités. Louis XIV, roi de France, l'écrivait déjà dans ces *Mémoires: "Nul autre ne le* (décider) *fait mieux que nous, car la décision a besoin d'un esprit de maître, et il est sans comparaison plus facile de faire ce que l'on est, que d'imiter ce que l'on n'est pas."*

L'assurance qui émane du magicien pendant sa représentation est un facteur déterminant pour la maîtrise du public. Vous verrez que les séances d'entraînement solitaires et les représentations public finiront par exercer une influence bénéfique sur votre personnalité et l'image que vous aurez de vous-même. Comment peut-on augmenter la confiance en soi face au public?

Tout d'abord, en connaissant ses tours sur le bout des doigts et sous tous leurs aspects: technique, psychologie, dramaturgie, etc. Les techniques mises en oeuvre ne doivent pas vous poser le moindre problème; le texte doit être dit si naturellement que les spectateurs ont l'impression que vous parlez spontanément; la construction de l'effet doit être prévu. Ce n'est qu'à ce prix que vous gagnerez de l'assurance et que vous serez convaincant.

Ensuite, en profitant de toutes les occasions de faire un tour, et en analysant ensuite son déroulement pour voir en quoi il peut encore être amélioré. Je sais qu'il n'est pas facile, pour un amateur, de faire ses tours sans finir par agacer prodigieusement son entourage immédiat; aussi, si vous êtes dans ce cas, fiez-vous à votre instinct et à votre bon sens pour trouver le juste milieu entre ce qui est supportable et ce qui ne l'est plus.

4. LE THEME

Le thème sert à éveiller et à retenir l'attention des spectateurs. Les éléments qui le composent sont les suivants: le rôle, le phénomène, le but et la preuve.

Le rôle

Chapitre 27

Nous avons déjà parlé de la définition de votre propre rôle. La plupart du temps, vous vous contenterez d'être vous-même. Mais il est tout aussi important de définir le rôle joué par le public. Qu'attendez-vous des spectateurs en général, et dans certaines situations en particulier? Quelles réactions attendez-vous d'eux, et pourquoi? N'oubliez pas non plus qu'il existe différentes sortes de publics, qu'il vous faudra identifier. Vous changerez les éléments de votre présentation suivant que votre public sera composé d'universitaires, d'hommes d'affaires, de dentistes ou de maçons.

Le phénomène

Un même tour peut être présenté comme la démonstration de divers phénomènes. Prenons par exemple le tour intitulé: "Le spectateur coupe sur les As". Tel qu'il est décrit, le phénomène est simple: le spectateur coupe sur les As par hasard. Mais on pourrait très bien dire que le spectateur possède des pouvoirs de radiesthésiste, sans le savoir, et que vous allez le prouver en lui donnant une baguette de sorcier qu'il passera au-dessus du jeu avant de le couper. Ou encore, vous pouvez présenter le tour comme une démonstration du pouvoir d'un gant magique, que vous demandez au spectateur d'enfiler sur sa main droite avant de couper le jeu en quatre paquets plus ou moins égaux. Grâce à ce gant magique, le spectateur possède le pouvoir de couper sur les As. Le même phénomène peut aussi être présenté comme une expérience d'hypnose: après avoir hypnotisé le spectateur, vous influencez son subconscient afin qu'il coupe sur les As. Ainsi le phénomène choisi détermine-t-il le rôle joué par le spectateur. Mais, quel que soit le phénomène que vous choisirez, il faut qu'il soit inhabituel, et assez intéressant pour captiver les spectateurs pendant tout le déroulement du tour.

Le but

Lorsque les spectateurs ont compris le phénomène, le tour sert à en démontrer l'existence. Toutes les phases du tour qui ne servent pas à convaincre les spectateurs de son existence ou à renforcer cette conviction dans leur esprit, doivent être éliminées. Cet aspect du thème vous oblige donc à limiter le tour à ses phases nécessaires et essentielles.

La preuve

Par son déroulement, le tour prouve l'authenticité du phénomène à l'œuvre pendant son déroulement. Ce qui compte avant tout ici, c'est le naturel, une technique parfaite, un texte plausible, etc. Ce n'est que lorsque tous les soupçons auront été balayés les uns après les autres dans l'esprit des spectateurs qu'ils accepteront le phénomène comme authentique. La seule chose qui compte, finalement, c'est la manière dont ils interpréteront la preuve. Qu'ils y croient pour de bon ou non est secondaire; ce qui est important, c'est que le tour, grâce à sa clarté, présente un phénomène apparemment authentique à l'intérieur d'un cercle fermé dans lequel fonctionne la propre logique du tour, et que le tout ait un sens. Si toutes ces conditions sont réunies, il émerge du déroulement du tour cette atmosphère magique qui crée de profondes émotions chez le spectateur.

5. LE TEXTE

Chapitre 27

Le texte sert à communiquer avec les spectateurs et à justifier les opérations nécessaires au déroulement du tour. N'oubliez pas que chaque représentation parlée possède sont texte, même si celui-ci n'a pas été préparé. On peut donc se demander quelles qualités il doit posséder pour contribuer efficacement à la réussite de l'ensemble. C'est ce que nous allons voir maintenant.

Le contenu

Lorsque vous aurez décidé d'un thème en rapport avec un tour, documentez-vous sur celui-ci. Supposons, par exemple, que vous vouliez présenter le tour intitulé "La méthode Coué". Il ne suffit pas, pour ce faire, d'apprendre le texte que je donne dans la description, et de la réciter bêtement. Il faut que vous connaissiez ce dont vous parlez, et que vous sachez, le cas échéant, répondre sans hésiter aux questions que les spectateurs pourraient vous poser à brûle-pourpoint. Ce n'est qu'en y répondant de manière plausible que votre démonstration sera convaincante et vraisemblable. Que penseriez-vous de quelqu'un qui vous fait un exposé, disons, sur l'Angleterre, et dont vous découvrez par la suite qu'il n'y a jamais mis les pieds et qu'il ne parle pas un traître mot d'anglais?

L'étude du texte

La même question revient toujours: faut-il ou non préparer son texte en l'écrivant et l'apprenant par cœur? Voici mon opinion: que vous soyez un débutant ou un magicien confirmé, l'écriture peut constituer une formidable source d'enseignements. Je me rappelle très bien le jours où j'ai pris mon premier cours de comédie, et où mon professeur m'obligea à rédiger le texte pour le tour sur lequel nous devions travailler. Jusque-là, je ne m'étais même pas rendu compte qu'un tour avait un "texte"! Et lorsque je commençai à noter ce que je disais d'habitude pendant que j'exécutais le tour en question, c'est comme si mes yeux se dessillaient pour la première fois sur les mots que l'on dit. Ce n'est que lorsqu'on s'oblige à écrire ce qu'on dit qu'on se rend compte de la qualité de *"n'est-ce pas?", "euh", maintenant",* etc., que l'on utilise presque inconsciemment, c'est-à-dire tous ces petits mots qui ne sont porteurs d'aucune signification, mais qui trahissent votre embarras lorsque vous ne savez pas exactement ce que vous voulez dire. Chaque magicien devrait essayer, ne serait-ce qu'une fois, d'écrire le texte d'un tour: sa conception de la mise en scène de la magie s'en trouvera radicalement changée. Ensuite, c'est avant tout affaire de personnalité et de style. Des magiciens réputés affirment qu'ils ne préparent jamais un texte en l'écrivant, et ils se contentent de suivre un fil conducteur en improvisant le texte au fur et à mesure du développement de la situation. Les spécialistes de la rhétorique conseillent de rédiger au moins la première et la dernière phrase, et de s'en remettre, pour le reste, à l'improvisation fondée sur des mots clés. Quant à moi, j'aime, dans une première phase, écrire mes textes d'un bout à l'autre, puis les adapter en fonction des circonstances particulières de chaque représentation.

La spontanéité

Chapitre 27

Ce qui compte par-dessus tout, c'est que les spectateurs aient l'impression que ce que vous dites est spontané, ce qui peut sembler incompatible avec ce que j'ai dit jusqu'à présent, mais ne l'est pas, comme je vais essayer de vous l'expliquer. Le problème, c'est d'être capable de faire passer un texte que vous avez rédigé, analysé, disséqué, bref, minutieusement préparé, pour de la parole improvisée, non préméditée. Eh bien, tout d'abord, vous verrez que votre texte se modifiera sensiblement au fil des représentations successives qu'en ajoutant un mot par-ci, en retranchant un adjectif par-là, en remplaçant une expression par une autre, il se nuancera pour prendre chaque fois une coloration légèrement différente. Au bout d'un certain temps, le texte original aura perdu ses contours nets et tranchés, et vous aurez acquis assez de souplesse d'esprit et d'à-propos pour l'adopter à chaque nouvelle situation, même si les mots clés, eux, restent fidèlement en place. Ensuite, l'expérience venant, vous serez en mesure de prévoir les objections et, de manière plus générale, les réactions des spectateurs. Vous aurez le choix: ou bien vous vous contenterez de les attendre, ou bien vous mettrez au point des stratagèmes destinés à les provoquer. Quoi qu'il en soit, lorsque le public réagira comme prévu et que vous répliquerez à votre tour de tac au tac (parce que vous aurez bien sûr également prévu vos ripostes!), les spectateurs auront l'impression que vos réactions seront, comme les leurs, totalement spontanées! Une bonne technique consiste à interpréter votre texte comme si vous énonciez ce qui vous passe par la tête.

L'origine du texte

Si vous décidez d'écrire vos propres textes et que vous n'êtes pas vraiment un spécialiste en la matière, il faudra que vous fassiez des recherches préalables. Toutes les sources seront les bienvenues: revues spécialisées, films, journaux, livres, conversations, etc. Consignez les idées qui vous viennent spontanément à l'esprit dans un carnet de notes que vous aurez toujours sur vous. Vous pouvez également vous servir de dictionnaires de citations et d'anthologies d'humour, de livres de vulgarisation scientifique, dans lesquels vous trouverez de précieux renseignements concernant les thèmes que vous aurez choisis. Notez soigneusement tout ce qui vous semble présenter un intérêt quelconque. Pendant que vous élaborez votre texte, vous pourrez peut-être y glisser telle remarque scientifique ou tel trait d'esprit adapter au thème. Mais ne commettez pas l'erreur de transformer votre texte en un patchwork de citation mises bout à bout; utilisez votre bon sens et votre sensibilité pour écrire quelque chose de sensé et d'intelligent, ce qui, en règle général, vous obligera à laisser tomber 95% de tout ce que vous aurez rassemblé sur le sujet! Cependant, ne jetez pas ce matériel de base: vous pourrez peut-être l'utiliser pour autre chose, plus tard. Faites-en des fiches, classées par mots clés, que vous pourrez consulter chaque fois que vous aurez un nouveau texte à écrire. Mais, quoi que vous fassiez, ne perdez pas de vue que le texte que vous aurez élaboré devra cadrer avec votre personnalité et votre style de présentation si vous voulez qu'il soit crédible.

Le sens des mots

Chapitre 27

Chaque mot produit des images dans la conscience du spectateur, et y éveille les sentiments correspondants. Il est par conséquent indispensable de peser chacun de ceux que vous comptez utiliser. Autrement dit: lorsque vous parlez, sachez que chacune de vos paroles produit un effet sur ceux qui vous écoutent et vous regardent. Ainsi, si vous vous êtes fait bander les yeux pour effectuer un tour, ce serait une erreur de dire: *"Concentrez-vous sur votre carte... Oui, je* vois *très nettement une carte rouge..."* En utilisant le verbe "voir", vous suggérez aux spectateurs que vous êtes en mesure de la faire, malgré le bandeau que vous portez sur les yeux! Évitez également d'utiliser des énoncés négatifs. Ainsi, si vous voulez qu'un spectateur nomme une carte rouge, ne lui dites pas: *"Veuillez penser à une carte, pas une noire, mais une rouge"*, parce que, dès que vous aurez dit "noire", il surgira dans l'esprit du spectateur l'image d'une carte noires, ce que vous vouliez précisément éviter. Dans cet exemple, il serait plus judicieux de formuler votre requête ainsi: *"Pensez à une carte - une rouge de préférence, cœur ou carreau, comme il vous plaira."* D'autre part, il est préférable de bannir le mot "truc" de votre vocabulaire lorsque vous êtes en présence du public, il porte à ses semelles des connotations plutôt négatives. Utilisez le mot "expérience", "démonstration", "phénomène", ou "tour".

Le texte muet

Le texte muet est celui que vous dites intérieurement, sans parler ni même remuer les lèvres. Mais, me direz-vous, à quoi bon se dire des choses que personne n'entend? Eh bien, le texte muet sert à guider vos actions inconscientes; il commande surtout les expressions de votre visage. Lorsque vous remettez le jeu à mélanger à un spectateur, ou pendant qu'un assistant compte un petit paquet de cartes sur la table, vous ne voulez pas le distraire en parlant en même temps, ni attirer l'attention des autres spectateurs sur vous, alors qu'ils doivent se concentrer sur ce que fait votre assistant. Dans ce genre de situation, le magicien court toujours le risque de donner l'impression de s'ennuyer, ou au mieux, de ne pas s'intéresser à e qui se passe. Vous pouvez éviter cela grâce au texte muet: *"C'est ça... mélangez les cartes à fond... C'est très important que vous le fassiez bien..., etc."* Autrement dit, il faut que vous sachiez que vous devez penser lorsque vous croyez que le phénomène en cours était authentique, ce qui rendra votre présentation à la fois plus crédible et plus convaincante aux yeux des spectateurs.

La structure du texte

Lorsqu'on écrit, on peut se permettre de faire des phrases longues ou complexes: si le lecteur ne les comprend pas tout de suite, il peut aisément revenir en arrière et les relire jusqu'à ce qu'il les ait comprises. Mais il n'en va pas de même avec la langue parlée: celle-ci est tributaire de l'instant qui passe et qui ne revient pas. Par conséquent, il est important que vos phrases soient immédiatement compréhensibles par tous vos spectateurs. Le mieux, c'est de limiter à une idée le contenu de chaque énoncé, et de souligner celle-ci par un langage corporel approprié. Avant le dénouement, faites une récapitulation de ce qui s'est passé jusque-là. Vous vous assurez ainsi que même les spectateurs moins attentifs comprendront le sens de votre tour, et attendront son dénouement avec intérêt.

La logique

Le texte a également pour fonction de justifier certaines phases du tour qui n'ont aucune raison d'être dramatique, mais qui sont indispensables dans son déroulement technique. Faire signer une carte n'a, en soi, pas beaucoup de sens. Pour lui en donner un, vous pouvez dire, par exemple: *"Veuillez signer la carte: nous serons alors sûrs qu'aucune autre carte au monde ne lui ressemblera."* Ou encore: *"Veuillez signer et dater la carte: vous garderez ainsi un souvenir tangible de cette soirée."* En fournissant ainsi des justifications logiques à certaines opérations qui, par elle-mêmes, en sont dépourvues, vous donnez aux spectateurs le sentiment que tout, dans le déroulement d'un tour. a sa raison d'être.

6. LE PUBLIC

L'attitude du magicien vis-à-vis de son public exerce une influence déterminante sur l'ensemble de sa présentation. Voici quelques facteurs qui jouent un rôle important à cet égard.

Votre attitude

Il est de bonne politique d'avoir la meilleure opinion de son public jusqu'à preuve du contraire. Goethe dit ceci: *"Si nous traitons nos semblables comme ils sont, nous ne les rendrons pas meilleurs. En revanche, si nous les considérons comme s'ils étaient déjà tels qu'ils devraient être, alors ils donneront le meilleur d'eux-mêmes."* Pour y parvenir, l'une des règles fondamentales consiste à avoir pour les autres le même respect que celui que vous attendez d'eux vis-à-vis de vous. Par conséquent, allez à la rencontre de vos spectateurs en toute humilité, ce qui n'exclut pas pour autant l'assurance et la confiance en soi, bien au contraire: si le public se rend compte que votre assurance est fondée, il n'en aura que plus de respect pour vous et votre tâche s'en trouvera singulièrement facilitée. Vous pourrez quelquefois, mais c'est loin d'être toujours le cas, juger vos spectateurs sur leur mine ou leur aspect, et en tirer des conclusions sur leur statut social ou leur intelligence, mais ne vous y fier pas trop. Partez du principe que vous êtes devant un public intelligent. Sous-estimer son intelligence est une grave erreur à ne commettre sous aucun prétexte. Les spectateurs sont plus attentifs, plus critiques et plus perspicaces que bien des magiciens voudraient nous le faire croire.

Soyez à l'écoute des spectateurs pendant et après votre représentation. Ne craignez pas, de temps à autre, de prendre un spectateur à part après votre numéro, pour lui demander s'il a une explication pour l'un ou l'autre de vos tours. Attendez-vous souvent à ce qu'un spectateur vous donne sans ambages la solution d'un tour! Non pas, la plupart du temps, parce que le tour en question laissait à désirer, que ce soit sur le plan technique ou le plan dramatique. Que ce genre de conversation avec les spectateurs ne vous fasse pas peur: vous y avez tout à gagner! En outre, le spectateur à qui vous poserez la question se sentira flatté d'avoir été choisi comme interlocuteur, et le fait d'avoir été mis dans la confidence l'empêchera de révéler le secret aux autres; peut-être la magie aura-t-elle gagné un adepte de plus! Quand à vous, le témoignage du spectateur vous permettra de voir le tour du point de vue du public, et d'en tirer les conclusions qui s'imposent pour vous assurer que. la prochaine fois que vous présenterez le même tour, plus personne ne puisse en trouver le *modus operandi*. Si vous faites cela régulièrement, il est certain que vous améliorerez vos tours.

Vos relations avec le public

Chapitre 27

La communication avec les spectateurs est la condition *sine qua non* de la réussite d'une représentation. Cela ne signifie pas seulement que vous devez leur parler, mais aussi et surtout qu'il doit s'établire entre eux et vous un échange réciproque. Voici quelques indications pour y parvenir. Ayez toujours conscience de votre environnement. Certains magiciens se contentent de débiter un texte qu'ils ont appris par cœur et ne se soucient nullement de ce qui se passe autour d'eux. Pour éviter cela, il faut que vous connaissiez le déroulement technique et dramatique de vos tours sur le bout des doigts; il faut que le texte et les manipulations vous soient devenus comme une seconde nature; ce n'est qu'à cette condition que vous pourrez vous occuper à la fois du public en général et de certains spectateurs en particulier. De temps en temps, adressez une remarque à un spectateur précis, au lieu de parler au public dans son ensemble. Ainsi vous pourriez dire à une dame: *"Je sais ce que vous pensez, Madame, et que vous n'osez pas dire parce que votre courtoisie vous l'interdit. Vous pensez sans doute que si vous mélangez vous-même le jeu, je serai bien embêté. Qu'à cela ne tienne: permettez-moi de devancer vos désirs et de vous remettre le jeu pour que vous puissiez le mélanger vous-même."* Sur ce, vous lui donnez le jeu pour qu'elle le mélange. Ou bien: *"Je recommence pour ce monsieur si sympathique, mais qui m'a l'air sceptique... En fin de compte, j'aime bien les gens sceptiques: ce sont eux qui finissent par faire les meilleurs publics."* Ou encore, en adressant un clin d'œil à celui à qui vous vous adressez: *"Pourriez-vous tenir cette carte s'il vous plaît? Vous n'avez pas fait grand-chose jusqu'à présent!"* Ou, au lieu de demander à une spectatrice de nommer simplement une carte au hasard, dites-lui: *"Chère madame, pourriez-vous nous révéler votre carte préférée, votre carte de chance... Je suis sûr que vous en avez une."* En comité restreint, je suis sûr que vous trouverez des occasions, au cours des tours que vous présenterez, de vous adresser presque à chacun des spectateurs, et de tisser ainsi des relations personnelles avec chacun d'eux. Une fois le contact établi, encore faut-il le garder jusqu'à la fin de votre représentation. Pour cela, regardez-les à nouveau de temps en temps, rapidement, en évitant toutefois de privilégier telle ou telle spectatrice particulièrement sympathique ou attentive.

7. L'HUMOUR, LE COMIQUE, L'ESPRIT

L'humour dans la présentation joue à la fois un rôle de communication et de détournement de l'attention. Mais, quelle que soit sont utilité, il doit toujours rester subordonné à l'effet magique. Sinon, le comique l'emportera sur la magie, ce qui ne doit en aucun cas être votre but. Voyons comment l'humour peut se manifester dans un numéro de magie, ainsi que les différents rôles qu'il peut être amené à y jouer.

L'humour personnel

J'ai une bonne nouvelle pour tous ceux qui aimeraient avoir plus d'humour et d'esprit qu'ils n'en ont naturellement: un tour bien conçu et bien présenté relève *ipso facto* des éléments humoristiques. Bien sûr, cela aide si l'on possède soi-même le sens de l'humour - et cela ne veut pas dire être comique. Chaque individu possède une certaine forme d'humour, même si certains le perdent lorsqu'ils sont dans une situation tendue. Si vous ne vous prenez pas trop au sérieux en faisant vos tours, je puis vous assurer que votre sens de l'humour transparaîtra naturellement, car il exprimera votre détachement et votre décontraction.

Le comique de situation

Chapitre 27

Le comique de situation est directement lié au déroulement dramatique d'un tour, dont il émerge pour ainsi dire spontanément. Comme, par exemple, lorsque vous remettez un jeu de cartes invisible à un spectateur en l'invitant à le mélanger, et qu'il laisse tomber une carte "par mégarde". Mais il peut aussi s'agir d'humour verbal: quelque chose que vous dites et qui a un rapport avec ce qui est en tain de se passer.

Dai Vernon, le "professeur", a ceci à dire à propos du comique: *"Le comique qui naît de l'étonnement est le seul qui ait sa place dans un numéro de magie."* Et le ait est que, souvent, la réaction commune de la part de spectateurs confrontés à des phénomènes inexplicables est un rire libérateur qui les soulage de la tension créée par le tour. Cela signifie que même la présentation la plus sérieuse renferme des éléments comiques à l'état latent, puisque le public, en riant, se décharge en quelque sorte du problème que vous avez posé à leur raison et leur faculté de compréhension, dans une catharsis jubilatoire.

Plus souvent vous présenterez un tour, plus vous acquerrez l'expérience de situations nouvelles, parmi lesquelles il y en aura forcement des drôles. A la fin de votre numéro, notez soigneusement les éléments constitutifs de ces situations afin de pouvoir les réutiliser lors de vos prochaines représentations. La plupart des tours de mon répertoire font appel à l'humour de situation, que j'estime être la meilleure forme d'humour en magie: il est (ou paraît être) spontané, et tout le monde le comprend facilement. Mais il existe bien sûr d'autres formes d'humour qui peuvent, dans le cadre d'une situation précise, jouer un rôle tout aussi efficace.

Les gags

D'après le Petit Robert, un gag est un *"effet comique rapide, burlesque"*. Autrement dit, il ne joue pas de rôle dans le déroulement dramatique de l'effet, mais il peut contribuer à renforcer l'illusion. Un exemple? Il m'arrive souvent de tendre le jeu en direction d'un spectateur, en l'invitant à le couper. Dès qu'il tend la main pour le prendre, j'effectue une coupe Charlier en disant: *"Merci, c'est parfait."* Réalisée ainsi, la coupe est mise en valeur dans une situation comique,ce qui fait que les spectateurs s'en souviendront bien mieux que si l'un d'eux avait simplement coupé le jeu de manière ordinaire et banale. En outre, rien ne vous empêche de garder une brisure entre les deux paquets au moment où il tombent l'un sur l'autre, et de forcer ensuite la carte qui se trouvait originellement sur le dessus du jeu.

L'humour verbal

Des traits d'esprit, des calembours utilisés avec parcimonie et à bon escient peuvent souligner telle ou telle phase d'un tour. Des anthologies d'humour sont disponibles, particulièrement dans les pays anglo-saxons, mais à mon avis 99% de ce qui est censé être drôle dans ces pays ne l'est pas en Europe; quant au 1% restant, c'est affaire de goût. Le mieux, c'est de se fier à son sens de l'humour pour faire soigneusement le tri entre ce qui peut être gardé et ce qui doit être rejeté, et d'utiliser ce qui reste avec précaution.

La fonction de l'humour

Chapitre 27

Tout comme les fioritures, l'humour peut mettre en valeur tel ou tel aspect psychologique ou dramatique d'un tour. Une remarque drôle peut faire en sorte que les spectateurs se rappellent bien mieux certaine situation. Ainsi, il m'arrive parfois de diviser le jeu en trois portions plus ou moins égales que jeu remets à trois spectateurs en les invitant à les mélanger avec cette remarque: *"Comme vous pouvez le constater, je suis pour le partage du travail! je confie à trois personnes le travail qu'une seule pourrait faire tout aussi bien!"* Il est certain que dans ces conditions les spectateurs se rappelleront mieux que le jeu a été mélangé que si je m'étais contenté de le remettre à un seul spectateur. Ainsi, non seulement j'ai fourni au public une occasion de rire, mais je me suis servi de cette situation pour mettre en valeur un aspect du tour (le mélange).

Mais l'inverse est tout aussi possible: on peut se servir d'un élément comique pour faire oublier aux spectateurs certaines phases d'un tour, ou bien pour jeter la confusion dans leur esprit quant à la chronologie exacte des opérations qui ont eu lieu, les empêchant ainsi de reconstruire le déroulement du tour après coup. Ainsi, pendant que les trois spectateurs mélangent chacun sa portion du jeu, vous pouvez mettre vos mains dans vos poches en signe d'oisiveté, et en profiter pour empalmer, par exemple les quatre As que vous aviez soutirés préalablement du jeu. Le fait d'avoir divisé le jeu en trois portions remises à trois spectateurs différents vous assure que personne ne s'apercevra de l'absence des As, chacun n'ayant entre les mains qu'une partie du jeu. Ensuite, en plaisantant une dernière fois sur les mélanges que les spectateurs viennent d'effectuer, il vous est facile d'y ajouter les cartes empalmées. Plus tard, en repassant les différentes phases du tour en revue dans leur esprit, les spectateurs se rappelleront que le jeu a été mélangé simultanément par trois spectateurs, et n'accorderont pas la moindre importance aux techniques opératoires secrètes que vous avez dû effectuer pour la réussite du tour. Ainsi chaque élément humoristique intégré à un tour doit avoir un rôle à jouer autre que de simplement faire rire: en magie, l'humour ne doit jamais être gratuit. Or, nombreux sont les magiciens qui se servent d'un gag, d'un calembour ou d'un effet comique lié à la situation, *uniquement* pour faire rire les spectateurs, et disent ensuite qu'ils ont "distrait" ou "diverti" le public, et c'est apparemment la seule chose qui leur importe. A mon avis, faire rire c'est bien, mais cela doit toujours servir à autre chose, comme j'ai essayé de l'expliquer - communiquer et dissimuler. Ce n'est qu'à cette condition que vous resterez un magicien au lieu d'un clown - ce qui est bien aussi, mais c'est autre chose.

8. STRATEGIES DE PRESENTATION

Chapitre 27

Les situations de conflit

Intégrez à votre présentation des situations conflictuelles. Les conflits existentiels intéressent toujours le public. Si, en tant que magicien, vous vous trouvez dans une situation apparemment embarrassante pour vous, la magie n'est-elle pas le moyen rêvé de vous en sortir haut la main? Par conséquent, une bonne stratégie consiste à créer volontairement ce genre de situation, et prouver aux spectateurs que vous êtes un "vrais" magicien en vous tirant d'affaire sans le moindre problème. Il est toujours facile de présenter des effets parfaitement étudiés, chorégraphiés, où tout fonctionne comme sur des roulettes. Mais si vous parvenez à surmonter spontanément (aux yeux des spectateurs) des obstacles qu'ils mettent eux-mêmes sur votre chemin, vous pouvez être sûr que l'impact de vos effets sera multiplié par dix! Obéire (apparemment) aux désirs du public tout en réussissant ses tours, ça c'est de la magie!

Prenons un exemple. Forcez une carte à un spectateur. Lorsqu'il en a pris connaissance, demandez-lui de la remettre dans le jeu, et, pour ce faire étalez celui-ci précautionneusement entre vos mains. Votre manière circonspecte de manier les cartes lors de la remise de la carte choisie dans le jeu fera penser à certains spectateurs que vous êtes en train de mijoter quelque chose. Une fois la carte remise, mélangez le jeu prudemment, tout en faisant une petite récapitulation: *"Vous avez mélangé le jeu avant de choisir une carte, et vous l'avez encore une fois mélangé après avoir remis celle-ci dedans."* Ce mensonge devrait provoquer une réaction de protestation de la part du spectateur intéressé, ou d'un autre. On ne manquera pas de vous corriger, en vous disant que c'est vous qui avez mélanger le jeu, et non le spectateur. Lorsque cette remarque vous est faite, prenez un air un peut gêné et dites: *"Oui, bon; je suis prêt à faire l'impossible, mais je ne suis tout de même pas sorcier..."* Marquez une pause. *"Mais, à titre exceptionnel, je vais quand même vous laisser mélanger le jeu."* Si vous avez réussi à vous rendre sympathique auprès de vos spectateurs, ils ne profiteront pas de la permission que vous leur donnez. En revanche, si vous êtes en conflit avec les spectateurs pour une raison ou une autre, ils se feront un malin plaisir de mélanger les cartes en espérant vous mettre dans l'embarras. Quel que soit le cas qui se présentera, vous avez déjà gagné la partie. Insistez: *"Si,si, j'insiste pour que vous mélangiez les cartes! Je ne continuerai que si vous les mélangez encore une fois comme vous les avez déjà mélangées avant de choisir votre carte."* Puisque vous avez forcé la carte au spectateur, celui-ci peut mélanger le jeu tout son saoul: il vous suffira d'étaler ensuite les cartes faces en haut pour faire constater à quel point elles sont bien mélangées, et ne profiter pour transférer la carte sur le jeu à l'aide du contrôle sous l'étalement. Des effets comme "La méthode Coué" ou "La pièce porte-bonheur" conviennent très bien pour ce genre de stratégie.

Il va de soi que le thème du tour peut présenter des situations de conflit en lui-même. C'est le cas, par exemple, de la célèbre routine des "Cartes cannibales" au cours de laquelle des cannibales dévorent un certain nombre de missionnaires. Ou encore, "La famille d'acrobates", ou bien "Une mémoire phénoménale".

La personnification

Lorsqu'un objet est doté de qualités humaines, il prend une nouvelle signification aux yeux du public. C'est le cas, par exemple, de la "Carte ambitieuse", de la routine des "Cartes cannibales" déjà citées, et de bien d'autres. Cela implique que vous fassiez signer de temps en temps une carte par un spectateur. La carte est ainsi directement associée à un individu, ce qui a pour effet d'augmenter ipso facto l'intérêt des spectateurs vis-à-vis d'elle, car à partir de l'instant où la carte est signée, il ne se demandent plus ce qui se passe avec elle, mais ce qui se passe avec la carte du spectateur.

Les accessoires

N'utilisez que des accessoires ordinaires et familiers aux spectateurs. Vous pouvez d'ailleurs les leur emprunter, bien qu'il soit souvent plus commode d'utiliser les siens. Rares en effet sont les spectateurs qui ont sur eux un stylo-feutre à encre verte indélébile, à pointe moyenne qui plus est. En revanche, n'utilisez jamais un accessoire dont l'aspect même laisse à penser qu'il n'a été fabriqué que pour la réalisation d'un tour de magie. car dans ce cas même le spectateur le moins critique et le mieux disposé à votre égard sera forcé de se dire que, d'une manière ou d'une autre, le tour repose sur cet objet, qui est immédiatement suspect par son existence même. Impossible, dans ce cas, de créer l'atmosphère magique indispensable. C'est la raison pour laquelle tout magicien qui se respecte évitera d'utiliser tous les accessoires produits en masse par des fabricants spécialisés et vendus par les marchands de trucs. Bien que très souvent très habilement et très ingénieusement truqués, point n'est besoin d'être particulièrement perspicace pour se rendre compte au premier coup d'œil que ces curieux objets ont été fabriqués spécialement pour l'exécution d'un tour de magie. Ils sont donc à proscrire.

9. LA PRESENTATION ET LA CONSTRUCTION

Bien que tous les aspects théoriques décrits ici séparément entretiennent entre eux des rapports très étroits, de par la nature même du sujet auquel ils se rapportent, je pense qu'il est néanmoins nécessaire d'attirer tout particulièrement votre attention sur les liens privilégiés qui existent entre la construction d'un tour et sa présentation.

L'effet

Chapitre 27

Tous les aspects de la présentation d'un tour de magie doivent rester subordonnés à l'effet, qui en est l'élément fondamental. La meilleure définition de l'effet est due à Ascanio: *c'est le contraste entre la situation initiale et la situation finale d'un tour.* Voici un exemple simple: vous montrez le valet de trèfle, que vous posez face en bas sur la main d'un spectateur, en lui demandant de poser sont autre main dessus. Vous effectuez alors un geste magique au-dessus de celles-ci, ou bien vous les saupoudrez de poudre de perlin pinpin, ou encore vous prononcez une formule magique sérieuse ou drôle selon votre style de présentation, et pour finir vous demandez au spectateur d'enlever sa main et e retourner lui-même la carte; il s'exécute et constate qu'elle est transformée en As de cœur! Dans ce cas, que lest l'effet magique, et quel effet produit-il sur le spectateur? Celui-ci se rappelle que vous lui avez montré le valet de trèfle, que vous avez posé sur sa main. Voilà la situation initiale. Il faut qu'il croie dur comme fer que c'est bien le valet de trèfle que vous lui avez montré et que vous avez posé sur sa main. S'il a le moindre doute quant à cet état de choses, l'effet en pâtira inévitablement. Cela bien établi, il est procédé à un rituel magique (comme, par exemple, des passes magiques); qui, du point de vue dramatique, est censé provoquer la métamorphose du valet de trèfle en As de cœur. Pour conclure, celui-ci est montré: c'est la situation finale. Le spectateur est tout d'abord surpris de constater q'il ne s'agit plus du valet de trèfle. Il essaie de comprendre comment cela est possible. Si la situation initiale est limpide et qu'il ne s'est rien, absolument rien, passé de suspect entre celle-ci et la situation finale, c'est-à-dire si le spectateur est convaincu que vous n'avez pas pu, par des moyens physiques, subtiliser l'As de cœur au valet de trèfle. alors il se trouve dans une impasse, incapable d'imaginer une solution expliquant la transformation de la carte en une autre. Il pensera peut être à d'autres solutions, comme par exemple, à l'emploi de cartes préparées chimiquement, réagissant à la chaleur de la main, etc. Mais il les lui faudra éliminer bien vite, puisqu'il tient entre ses propres mains la carte transformée, et que toutes les autres sont également à sa disposition, pour être, le cas échéant, examinées. Il est par conséquent d'une importance capitale que la situation initiale soit parfaitement claire dans l'esprit du spectateur, et c'est l'un des buts de la construction de veiller, en la mettant en valeur, à ce que le spectateur puisse s'en souvenir sans aucune difficulté.

La règle de trois

Le chiffre trois, tout comme l'unité composée de trois éléments fondamentaux, possède une forte charge symbolique que l'on peut mettre à profit dans la construction et la présentation d'un tour ou d'une routine. De nombreux tours classiques sont construits autour de cette symbolique. On pense tout de suite aux routines de gobelets, qui s'effectuent avec trois gobelets, trois balles, et trois productions finales. Ou encore, aux routines d'As au cours desquelles trois des As rejoignent le quatrième - c'est-à-dire que le même effet est répété trois fois. Ou encore l'effet intitulé "Homing Card Plus" décrit dans le chapitre consacré à l'empalmage, au cours duquel la carte quitte le jeu trois fois de suite pour se retrouver dans votre poche, exactement comme dans l'effet "Les cartes voyageuses" décrit dans le même chapitre.

Les applaudissements

Les applaudissements ne sont pas seulement le miel dont l'artiste se nourrit. Lorsqu'il interviennent au bon moment, ils permettent de soulager la tension du public et de préparer la suivante. Mais les applaudissements constituent également, avec les rires et les cris, le seul moyen à la disposition des spectateurs pour exprimer leur appréciation. Dans la mesure où ils témoignent de leur sympathie vis-à-vis de vous, c'est un moyen de communication important.

Vous seul êtes responsable du déclenchement des applaudissements, de leur fréquence et de leur intensité. Passez en revue, mentalement ou par écrit, le déroulement de votre représentation, et décidez des moments où vous voulez être applaudi, et pendant combien de temps. Mais comment déclencher les applaudissements sans dire *"Normalement, le public applaudit à ce moment-là"*, ce qui serait pour le moins maladroit? Les méthodes permettant de donner le signal des applaudissements sont pour la plupart des techniques d'expression corporelle. Le plus souvent, à la fin d'un tour, que l'on soit debout ou assis, il suffit de rester immobile pendant quelques secondes, et de regarder le public en souriant. Certaines attitudes provoquent également les applaudissements, comme par exemple, celle qui consiste à mettre les mains devant soi, paumes tournées vers le public, les bras écartées d'une cinquantaine de centimètres; ou à retourner la carte choisie et la tenir pendant quelques secondes à la hauteur de son visage tout en regardant le public avec un sourire.

Une autre technique pour déclencher les applaudissements au moment voulu consiste à faire une annonce comme celle-ci: *"Si, en lançant ce jeu de 52 cartes en l'air, je réussis à rattraper au vol celle que vous avez signée, j'aurai réussi un miracle."* Bien qu'il soit préférable, en règle générale, de ne pas dire à l'avance ce que vous allez faire, ce genre d'annonce peut avoir un effet certain sur la réaction des spectateurs.

Une autre méthode, beaucoup plus subtile que vous ne pourriez le croire au premier abord, consiste à attendre quelques secondes à la fin de l'effet. Si les spectateurs n'applaudissent pas spontanément à ce moment-là, parce qu'ils sont encore sous le coup de l'étonnement, tapez vous-même une fois dans vos mains, comme pour dire: *"Et voilà le travail!"* Puis, mettez immédiatement vos mains en position d'attente comme il a été expliqué plus haut.

Des variantes dans le tempo de la présentation peuvent également servir de déclencheurs. Ainsi, en fonction de l'effet et de votre style de présentation, vers la fin du tour, vous pouvez accélérer le tempo en parlant plus fort, ou bien en contraire, le ralentir et parler plus bas.

10. DERNIERES REMARQUES

Plus de mille ans avant Einstein, Démocrite disait: *"L'amer et le sucré, le chaud et le froid, les couleurs - toutes ces qualités n'existent en fin de compte que d'un point de vue subjectif, et jamais dans la réalité."* En magie, la situation est exactement la même: seul compte ce que le spectateur croit voir, et qui constitue la seule réalité à ses yeux. Il est par conséquent capital de savoir comment fonctionnent les mécanismes de la perception du spectateur, et d'appliquer ce savoir à la présentation d'un effet de magie. Ce n'est que dans ces conditions que ce que vous lui montrerez restera totalement inexplicable et le "divertira" au sens le plus large du terme. J'espère que les quelques indications que je vous ai donné dans cette partie vous aideront à atteindre ce but.

11. LECTURE RECOMMANDEES

Ouvrages généraux:

Maskelyne, Nevil, *L'Art dans la Magie*, traduction française de Richard Vollmer, Editions du Spectacle, Strasbourg, 1989, Le grand classique de la théorie de la magie.

Chapitre 27

Tarbell, Harlan, *The Tarbell Course in Magic,* Tannen, U.S.A., 1941-1982. Bien que cet ouvrage soit avant tout consacré aux techniques de la magie, et constitue de ce point de vue l'anthologie de la magie générale la plus complète qui ait été publiée à ce jour, on y trouvera des articles très intéressants du Dr Tarbell sur l'histoire de la prestidigitation, la psychologie de l'illusion, l'élaboration d'un numéro, la publicité, etc.

Biographies:

Robert-Houdin, Jean Eugène, *Confidences et Révélations, Comment on devient Sorcier*, Blois, Lescene Imprimeur-éditeur, 1868. Réédition: Éditions Slatkine, Genève, 1980. L'autobiographie du père de la prestidigitation moderne.

Jean Eugène Robert-Houdin, *Les Secrets de la Prestidigitation, Comment on devient Sorcier*, Paris, Calmann-Lévy, s.d.

Communication:

Carnegie, Dale, *Comment se faire des amis*, nouvelle édition établie par Dorothy Carnegie, traduite et adaptée par Denise Geneix et France Zizek, Le livre de Poche, numéro 508.

La présentation et la mise en scène:

Fitzkee, Dariel, *The Fitzkee Trilogy*. De cette trilogie, je recommande plus particulièrement les volumes intitulés *Showmanship for Magicians* et *Magic by Misdirection*, qui contiennent les études passionnantes sur la construction d'un programme, la chronologie, la théorie du détournement de l'attention, etc.

Maurice, Edward, *L'art de la Scène et la Présentation*, traduit de l'anglais par Maurice Sardina et Richard Vollmer. Magix-Editions du Spectacle, Strasbourg, 1990.

Nelms, Henning, *Magie et Mise en Scène*, traduit de l'américain par Richard Vollmer, Éditions Techniques du Spectacle, Strasbourg, 1984. Metteur en scène de profession, l'auteur développe des cet ouvrage fondamental tous les aspects psychologiques et dramatiques qui entrent dans l'élaboration d'une illusion. S'il est *un* livre que tous les magiciens devraient avoir lu, c'est celui-là!

B. LA STRUCTURE

De la structure d'un tour, c'est-à-dire de l'agencement interne des divers éléments qui le composent, dépend en grande partie l'effet qu'il produit sur les spectateurs. La structure est présente à tous les niveaux. Nous considérerons tout d'abord celle de l'unité magique élémentaire, c'est-à-dire le tour: puis, nous passerons à l'organisation de la routine, qui est un enchaînement harmonieux de plusieurs tours; enfin, nous terminerons par la structure qui englobe toutes les autres, c'est-à-dire celle du programme composé d'enchaînement de routines.

1. LA STRUCTURE DU TOUR

Avant d'ajouter un nouveau tour de cartes à votre répertoire, assurez-vous qu'il respecte un certain nombre de principes fondamentaux. Sans eux, pas d'effet "magique" sur les spectateurs, pas d'étonnement - en un mot, pas d'illusion.

L'effet magique

Prenons un exemple: une carte est choisie, notée par un spectateur, et remise dans le jeu qui est mélangé, puis coupé par le spectateur, auquel le magicien demande alors de choisir un nombre; quel que soit le nombre choisi, il compte ce même nombre de cartes une à une faces en bas sur la table: la dernière carte distribuée est retournée: il s'agit de celle du spectateur. En quoi consiste l'"effet magique" ici, du point de vue du spectateur? De toute évidence, dans l'impossibilité apparente que la carte du spectateur se retrouve au rang choisi par lui, puisque le jeu a été mélangé et coupé, et que personne - pas même le spectateur! - ne pouvait connaître à l'avance le nombre, c'est-à-dire le rang, qu'il nommerait. L'effet magique provient donc de la contradiction apparente entre le déroulement rationnel et logique du tour, et son dénouement. Si le spectateur a suivi attentivement les différentes phases du déroulement externe du tour, s'il se réfère à eux après le déroulement, force lui sera de constater qu'il n'y a aucun lien de cause à effet entre ce qu'il a vu et le résultat, c'est-à-dire la découverte de sa carte au nombre librement choisi par lui. C'est de cette contradiction que naissent son étonnement et son incapacité à comprendre, et qui donnent à leur tour naissance au sentiment du merveilleux. Tout l'art du cartomane consiste à produire ce sentiment dans la conscience de son public. Pour y parvenir, il doit prendre en considération un certain nombre d'éléments destinés à capter et à maintenir ne éveil l'intérêt des spectateurs, et à faire en sorte que ces éléments soient organisés entre eux de manière harmonieuse, logique et cohérente, pour que naisse l'illusion.

L'effet comme référence

Ne perdez jamais de vue l'effet du tour tel qu'il doit être perçu par le spectateur. Tout doit être agencé en fonction de cet effet, qui constitue le point culminant du tour. C'est à partir de lui que doit être élaborée une stratégie telle que l'effet soit le plus convaincant, le plus divertissant, le plus "magique", et le plus chargé de sens possible aux yeux du spectateur. Le célèbre alpiniste Rheinhold Messner disait: *"Avant de faire le premier pas, je pense déjà au dernier."*

La cohérence

Chapitre 27

Agencer les différentes phases d'un tour de manière logique et cohérente est l'un des problèmes essentiels liés à sa construction; nombreux sont ceux pour lesquels cette cohérence interne fait défaut. Comment s'assurer de celle-ci? C'est ce que nous allons essayer de voir maintenant.

Le principe du "comme si". Le moindre détail qui entre dans le déroulement d'un tour doit cadrer avec le thème de celui-ci. Posez-vous toujours la question suivante: si j'étais vraiment en mesure de faire ce que je prétends pouvoir faire, est-ce que je m'y prendrais comme ça? Si vous avez vraiment une mémoire prodigieuse, est-ce que vous présenteriez "Une mémoire phénoménale" effectivement tel qu'il est décrit? Si, en analysant le tour dans tous ses détails, vous pouvez invariablement répondre "Oui" à cette question, vous pourrez dire que vous aurez atteint un maximum de cohérence.

Les anomalies. J'entends par "anomalies" toutes les incohérences, discordances, contradictions et digressions susceptibles de s'insinuer dans le déroulement d'un tour. Sur le plan qui nous intéresse ici, c'est-à-dire celui de la structure interne, les anomalies sont assez faciles à éliminer. Encore faut-il savoir les repérer. Pour ce faire, dressez deux listes. Sur la première, notez scrupuleusement toutes les phases du tour qui seraient nécessaires à son déroulement si le phénomène qu'il est censé démontrer était authentique. Sur la deuxième, notez tout ce que vous faites vraiment. Les différences entre les deux listes sont des discordances que vous devrez supprimer ou, si vous ne pouvez le faire pour une raison ou une autre, pour lesquelles vous devrez trouver des artifices de présentation logiques et intelligents afin de les justifier. Il en va ainsi de certains impératifs méthodologiques indispensables à l'exécution technique d'un tour, qui devront être justifiés pour que la cohérence et l'unité du tour soient sauvegardées.

Les digressions. Tout élément qui ne vient pas enrichir ou éclairer le déroulement d'un tour peut être considéré comme une digression. *"Tout élément qui n'ajoute rien à l'ensemble l'appauvrit"*, disait Aristote. Ce danger est particulièrement présent dans le domaine de l'humour, où certains magiciens ont tendance à rajouter des éléments comiques à leur présentation dans le seul but de faire rire les spectateurs, alors que cela n'ajoute strictement rien à la progression dramatique du tour. Ces digressions entièrement gratuites doivent être repérées et éliminées: elles ont pour seul effet de faire traîner le tour en longueur et de le rendre ennuyeux aux yeux du public.

Les apports positifs. J'entends par là tous les éléments introduits dans la structure d'un tour, et qui ont sur celui-ci un effet positif. Cela peut être un simple geste qui sépare temporellement le préparation d'une manœuvre secrète et son exécution, comme par exemple l'obtention de la brisure sous les deux cartes supérieures du jeu et l'exécution d'un retournement double; ou bien un commentaire, comme par exemple celui que le magicien fait lors du forçage en croix pour introduire artificiellement un laps de temps entre la coupe et la prise de connaissance de la carte forcée. Dans le tour intitulé "La carte de chance", l'introduction d'allumettes est un apport positif parce qu'il justifie votre reprise en main du paquet, ce qui vous permet de transférer secrètement une carte du dessous du jeu, dessus. Ces artifices sont souhaitables et jouent un rôle important dans la construction d'un tour.

Chapitre 27

Les apports négatifs. J'entends par là toutes les manœuvres, manipulations, etc., qui ne sont pas indispensables au déroulement du tour, ou qui sont mal placées dans celui-ci. Voici un exemple: une carte est choisie, notée, et remise dans le jeu. Maintenant, le magicien montre une baguette de sourcier et en explique le fonctionnement en long et en large. Cela fait, il remet la baguette au spectateur, avec la mission de la passer au-dessus du jeu étalé sur la table pour y retrouver sa carte. L'interlude au cours duquel le magicien explique le fonctionnement de la baguette est, dans ce cas, un apport négatif, parce qu'il vient mal à propos: c'est au début du tour, *avant* que le spectateur n'ait choisi sa carte, que doit se situer l'explication de la baguette; dans le cas contraire, il peut arriver que le spectateur oublie totalement l'identité de sa carte, ou ne s'en souvienne qu'approximativement, ou ne se rappelle plus que vous avez mélangé le jeu après qu'il y a remis sa carte. Des exemples de ce genre, on en trouve malheureusement des centaines dans la littérature magique. Ces digressions doivent être évitées à tout prix parce qu'elles rompent la continuité et la logique d'un tour, et en affaiblissent considérablement l'effet final, si elles ne le détruisent pas totalement.

La surprise et le suspense. Selon la manière dont vous communiquez les informations aux spectateurs, vous pourrez créer soit le suspense, soit la surprise. Les deux peuvent jouer un rôle positif, mais il faut que vous sachiez si vous voulez provoquer l'un ou l'autre. Un bon tour fait souvent les deux: il entretient le suspense et il crée la surprise, c'est, par exemple, le cas de "La méthode Coué" ou encore Homing Card Plus".

Le suspense. Pour qu'il y ait suspense, il faut que le spectateur sache ce qui va ou pourrait venir. Pendant la présentation d'Une mémoire phénoménale", vous maintenez le suspense parce que les spectateurs savent que vous essayez de trouver l'identité d'une carte en vous servant uniquement de votre mémoire. La tension naît de la question qu'ils se posent: allez-vous ou non réussir?

La surprise. Si, dans le même tour, après avoir retrouvé la carte, vous retournez celle-ci face en bas et que son dos se révèle être d'une couleur différente à celle de toutes les autres cartes du jeu, vous aurez créé un effet de surprise, puisque personne ne s'attendait à se dénouement. Au demeurant, il faudrait que vous trouviez alors une raison valable pour justifier le changement de couleur du tarot de la carte, sinon l'effet de surprise, bien que réel, sera totalement gratuit. Mal placé, au lieu de rendre le tour plus frappant, il n'aura d'autres effet que de jeter la confusion dans l'esprit des spectateurs.

2. LA STRUCTURE DE LA ROUTINE

Une routine est un enchaînement de tourd construits autour d'un même thème. Bien qu'il n'existe pas de norme en ce qui concerne la durée d'une routine, huit à dix minutes semblent être une durée moyenne, avec des variations dans un sens comme dans l'autre. Un exemple de routine décrite dans ce cours est "La carte ambitieuse", qui est composé de six effets individuels, réunis autour d'un même thème dans un souci de cohérence et d'unité.

La construction

Chapitre 27

Les tours qui entrent dans la composition d'une routine doivent être apparentés par un thème unificateur. le premier tour sert à introduire celui-ci, le deuxième le confirme tout en introduisant un élément nouveau qui l'enrichit ou fait émerger une situation de conflit. Enfin, le dernier tour met le point final à l'enchaînement en produisant l'impact le plus fort sur les spectateurs. Chaque tour doit ajouter quelque chose au précédent, ou éclairer le thème d'un angle différent. Cette progression dramatique est indispensable à la structure d'une bonne routine.

Chaque débutant devrait se composer plusieurs routines, de manière à pouvoir, si le public s'y prête, enchaîner la première avec une deuxième, voire une troisième. Mais en magie comme partout ailleurs, il est une règle intangible: arrêtez-vous avant que les spectateurs soient rassasiés. Autrement dit, laissez-les toujours sur leur faim.

La progression dramatique

Chaque tour qui entre dans la composition d'une routine doit être supérieur à celui qui le précède, produire un impact plus fort dans l'esprit du public et, le cas échéant, détruire les solutions qu'il a imaginées. Dans la routine de "Carte ambitieuse", la carte commence par remonter deux fois sur le dessus du jeu, c'est-à-dire que vous introduisez le thème avec le premier effet, pour le renforcer avec le second. Dans la troisième phase, la carte est signée, ce qui élimine dans l'esprit des spectateurs l'explication qu'ils avaient peut-être trouvée pour le phénomène, à savoir: l'utilisation de cartes identiques. Malgré cela, la carte remonte sur le dessus (suspense), avec un ou plusieurs gag (comique). Dans la quatrième phase, non seulement la carte revient au premier rang, mais elle effectue un voyage invisible. Finalement, la carte est également "marquée" sur le verso, ce qui ne l'empêche pas de remonter une dernière fois, sur le jeu (suspense, surprise et comique). Autrement dit, non seulement l'intérêt des spectateurs doit être maintenu tout au long de la routine, mais il faut qu'il soit stimulé par des éléments nouveaux jusqu'au point culminant.

Exemple de routines

Voici quelques exemples de routines que vous pourrez composer avec des tours décrits dans ce cours.

Une routine ésotérique. En prenant l'ésotérique comme thème de la routine, commencez par "La carte de hasard"; enchaînez avec "Le pouls révélateur", qui permet à la spectatrice de constater elle-même le phénomène. Concluez sur une note un peu mystique avec "La carte aux hiéroglyphes". Le texte peut tourner autour des capacités qui dorment à l'état latent au tréfonds de l'être humain.

Les cartes aux propriétés humaines. Ici, le thème concerne la personnalité des cartes, le caractère individuel qu'on peut leur attribuer. Commencez par "Les deux font la paire", tout en expliquant que les cartes qui ont des caractéristiques communes 'attirent invinciblement. Enchaînez avec "Les cartes acrobates" pour montrer aux spectateurs que, tout compte fait, tout n'est qu'une question d'éducation. Enfin, terminez avec "La carte ambitieuse" pour montrer que les cartes sont les miroirs fidèles des humains.

Une routine de manipulation. Commencez par "Les As à la manche" et terminez par "Le tricheur", qui est lui-même composé de plusieurs effets. Il s'agit là d'une routine qui, à cause de la préparation qu'elle nécessite, convient parfaitement pour ouvrir un programme. La présentation peut naturellement être fondée sur le thème de la tricherie.

Pour l'élaboration d'une routine, les principes sont tout compte fait les mêmes que ceux qui président la construction d'un tour ou de tout un programme.

3. LA STRUCTURE DU PROGRAMME

Un programme est composé d'un enchaînement de routines et / ou de tours. Ici également, il n'y a pas de norme en ce qui concerne la durée; cependant, on peut dire qu'un programme idéal dure de 20 à 40 minutes, bien que, si vous vous y êtes engagé expressément, il puisse aller jusqu'à 90 minutes. Certains cartomanes disent qu'un programme doit être parcouru par un fil conducteur. Je pense, quant à moi, que ce critère est surtout valable pour les numéros muets, chorégraphiés. Le cartomane qui dialogue avec le public - et tous les tours décrits dans ce cours ont été conçus pour être accompagnés d'un texte - crée lui-même ce fil conducteur par sa personnalité, sa manière de dialoguer aces les spectateurs, son style de présentation. Il va de soi que même dans ce cas, un fil conducteur peut servir de lien entre les différents éléments du programme, et contribuer ainsi à assurer son utilité. Cependant, beaucoup de magiciens professionnels, et non des moindres, estiment qu'il ne s'agit en aucun cas d'une nécessité. D'après eux, ce qui compte avant tout,c'est le choix des tours et leur agencement dans le programme. Voyons ce qu'ils entendent pas là.

Le choix des tours

Selon quels critères choisir les tours à mettre à son répertoire? C'est Zino Davidoff, le roi du cigare, qui nous donne la réponse sous forme de boutade: *"Dans la vie, on doit apprendre à se contenter du meilleur".* Autrement dit, seuls les meilleurs tours méritent d'être présentés au public. Posez-vous les questions suivantes:

1. Est-ce que le tour me plaît? Ne présentez en public que des tours qui vous plaisent, à vous, car ce ne sont que ceux-là que vous ferez avec assez d'enthousiasme et de conviction pour, à votre tour, convaincre et enthousiasmer vos spectateurs. On voit trop souvent des magiciens faire un tour simplement parce qu'ils ont vu un collègue le présenter à la télévision. même s'il ne leur convient pas, et même si l'effet sur le public n'est pas extraordinaire.

2. Est-ce que le tour cadre avec ma personnalité et mon style de présentation? Si vous ne parvenez pas à adapter le tour à votre manière, ne le mettez pas à votre répertoire. Il faut qu'un tour cadre avec vous et s'intègre à votre programme pour y être admis.

3. Le tour est-il bien construit? Dai Vernon disait: *"Ne présentez que des tours que vous feriez si vous étiez un véritable magicien"*. Vous trouverez le développement de ce sujet dans la rubrique intitulée "La structure d'un tour", plus haut.

4. Quelle fonction le tour a-t-il dans mon programme? Si votre programme est construit autour d'un thème, il faut que chaque tour présenté s'y rapporte d'une manière ou d'une autre. Si un tour ne remplit pas cette condition, il aura beau être très bon, non seulement il tombera à plat, mais en plus il fera du tort aux autres tours.

5. Est-ce que la méthode utilisée est la meilleure possible? Pour réponde à cette question, il vous faudra faire des recherches. Lorsque vous aurez trouvé plusieurs méthodes pour réaliser le même effet, ne vous arrêtez pas à la plus facile: prenez celle qui produira le plus d'effet sur le public. Si, pour ce faire, vous devez utiliser une carte double-face, procurez-vous-en une. La règle qui dit que seul l'effet compte, et non la méthode, ne doit pas être une excuse pour choisir invariablement la méthode la plus facile.

Pour conclure, je pense que le choix des tours joue un rôle beaucoup plus important dans l'élaboration d'un programme que ne le pensent certains magiciens, même expérimentés. Un tour faible contamine pour ainsi dire les autres et les affaiblit également; et inversement, un tour fort renforce l'effet des autres.

Si vous ne deviez garder que cinq tours dans votre répertoire, demandez-vous lesquels vous décideriez de conserver; c'est-à-dire lesquels sont, d'après vous, les cinq meilleurs tours que vous savez faire. Éliminez les autres, et ne gardez que ces cinq-là.

Les catégories d'effets

Les tours et les routines d'un programme doivent appartenir à différentes catégories d'effets. Il est important d'avoir une idée claire de celles-ci.

Tous les effets que l'on peut présenter avec des cartes (ou autres chose, d'ailleurs) appartiennent à l'une ou l'autre de ces catégories: apparition, disparition, transformation, déplacement, pénétration, localisation, destruction et reconstitution, télépathie, clairvoyance, précognition et télékinésie. Pour qu'une routine puisse être qualifiée de "bonne", il faut qu'elle combine plusieurs de ces phénomènes. La routine de "Carte ambitieuse" décrite dans ce livre est composée d'effets appartenant aux cinq premières catégories énoncées ci-dessus.

Chaque catégorie de doit être représenté qu'une fois dans un programme; ou alors, si elle apparaît une deuxième fois, cela doit être sous la forme d'un effet supérieur au premier.

La structure du programme

Lorsque nous aurons vu la structure d'un programme en nous appuyant sir les fondements théoriques, chacun des éléments analysés sera illustré par des exemples concrets pris dans ce cours.

Le tour d'ouverture. Il a pour fonction d'éveiller l'intérêt des spectateurs, de vous présenter, et de rompre la glace. Une introduction parlée peut suffire, mais il est préférable de l'accompagner d'un effet magique visuel simple et direct. Une bonne stratégie consiste à faire preuve d'humour d'entrée de jeu, car il y a pas de meilleur moyen pour détendre l'atmosphère. L'effet d'ouverture peut également être un gag de dix ou vingt secondes ou un tour rapide et isolé.

Les tours qui conviennent pour ouvrir un programme sont: "Le spectateur coupe sur l'As", "Les As à la manche", "Le numéro de téléphone magique" et "Métamorphose".

Chapitre 27

Introduction. Celle-ci a pour but d'installer votre personnalité et d'établir votre style de présentation. En même temps, vous consolidez vos relations avec le public. Un tour qui fait participer les spectateurs, par exemple en leur faisant choisir un nombre ou dire "Stop!", sans toutefois requérir une participation plus active, convient bien. Cette phase vous permet de connaître les spectateurs individuellement, et de tester leurs réactions et leurs capacités à communiquer.

Les tours qui remplissent ce rôle sont: "Le détecteur de mensonges", "Double transposition", "La démonstration de poker", "Le tour des neuf cartes", et "Le miracle de Paul Rosini".

La partie centrale - le début. Vous avez maintenant gagné la sympathie du public, et vous pouvez donner toutes votre mesure. Vous pouvez donc vous lancer dans des tours ou des routines à la structure plus complexe. La participation active des spectateurs joue un rôle très important dans cette phase.

Des tours appropriés à cette phase seraient: "Une mémoire phénoménale", "La carte de chance", "La méthode Coué", "La carte qui traverse le mouchoir" et "La pièce porte-bonheur".

La partie centrale - la fin. Pour cette phase, sont particulièrement indiqués des tours axés sur le mentalisme et l'ésotérique, c'est-à-dire qui sont à la fois mystérieux et totalement inexplicables.

Dans cette catégorie nous trouvons: "Cinq colonnes à la une!", "La carte aux hiéroglyphes", et "Triple coïncidence".

La conclusion et le final. Il faut que le tour qui termine votre programme soit le plus spectaculaire de tous ceux que vous avez montré jusqu'ici. Il peut sans problème être plus long que ceux qui l'ont précédé, à condition que sa structure soit simple et claire. En même temps, il faut qu'il combine des possibilités de participation des spectateurs avec un finale très impressionnant. Il faut, en un mot, que ce soit un véritable feu d'artifice dans lequel vous mettrez tout ce dont vous êtes capable afin que les spectateurs vous quittent avec un souvenir impérissable.

Tour possibles: "Homing Card Plus", "Les rois acrobates", "Les cartes voyageuses".

Comme pour le théâtre classique, la structure de ce programme est composée de cinq parties qui permettent de laisser une grande place à la variété. Si vous possédez un répertoire assez fourni et si vous aimez improviser, vous pouvez rajouter impromptu l'un ou l'autre tour au programme. Simplement, ne perdez pas de vue la structure de celui-ci.

Bien qu'il n'y ait pas de règles en la matière, le pense qu'il est préférable, pou un débutant, de préparer soigneusement les tours qu'il compte présenter. Non seulement cela lui donnera plus d'assurance lorsqu'il se trouvera devant les spectateurs, mais cela lui permettra également de lier entre elles les différentes méthodes utilisées pour la réalisation des tours - et cela, seule une préparation minutieuse permet de le faire.

Le renouvellement des tours

Chapitre 27

Selon quelle fréquence faut-il renouveler les tours de son programme? Ou bien, peut-on toujours présenter les mêmes? Le magicien américain Albert Goshman disait: *"Les pros montrent toujours les mêmes tours à des publics nouveaux. Les amateurs montrent toujours des tours nouveaux aux mêmes publics."* Je suppose que 95% de ceux qui liront ces lignes (si ce n'est pas d'avantage!) seront des amateurs, pour qui il se posera le même problème. Il peut être résolu de la manière suivante:

Les tours de base. Conservez un certain nombre de tours et de routines, voire un programme entier, pendant plusieurs années consécutives. Cela vous permet de connaître ces tours sur le bout des doigts et d'arriver à une quasi-perfection dans leur réalisation. L'expérience ainsi gagnée peut être appliquée aux tours qui ne font qu'un passage éphémère dans votre répertoire, et qui s'en trouveront toujours améliorés.

Choisir ses représentations. Une fois que votre entourage sait que vous "faites de la magie", il est probable qu'on vous demande de "montrer quelque chose" à tout bout de champ. pour satisfaire ces demandes fréquentes, il vous faut un répertoire sans cesse renouvelé. Accédez aux requêtes de vos amis et connaissances les deux ou trois premières fois, mais ensuite, faites-vous désirer, sinon vous deviendrez vite le bouffon de la soirée, ce qui est à la fois humiliant pour vous et dégradant pour l'art magique. Par conséquent, choisissez les moments où vous vous produisez. Il est préférable de ne rien montrer pendant quelques temps, quitte ensuite à donner une petite représentation à laquelle vous inviterez spécialement vos amis. Cette stratégie est nettement préférable à celle qui consiste à montrer toujours les dernières "nouveautés" que vous venez d'acquérir chez votre marchand de trucs préféré ou que vous venez de lire dans la revue magique à laquelle vous êtes abonné. Cette attitude permet de maintenir entre vous et votre public un climat de respect mutuel et de ne pas émousser sa capacité d'émerveillement.

Les invitations boule-de-neige. Constituez-vous votre public vous-même. Il suffit pour cela d'inviter sept ou huit amis à une séance de magie autour d'un verre. Cela peut être pour un apéritif ou le soir après un bon repas. A la fin de votre séance, dites à vos amis que vous êtes a leur disposition s'ils veulent organiser chez eux une séance du même genre, à laquelle ils convieront leurs propres amis. Le mieux, c'est de fixer tout de suite une date précise, pour mettre les choses en branle sans tarder. Cette méthode a permis aux membres de l'Escuela Magica de Madrid de se produire pendant de nombreuses années au cours desquelles ils ont pu mettre au point, tester, améliorer et peaufiner leur routines.

En règle générales, il est préférable de se trouver des nouveaux publics devant lesquels on peut présenter les mêmes tours, que d'être à la recherche perpétuelle de nouveaux effets parce qu'on a toujours le même public.

4. CONCLUSION

La compréhension des principes qui régissent la structure d'un tour nous permet pas seulement d'en élaborer de nouveaux; d'ailleurs, beaucoup d'entre nous ne voudront sans doute même pas en "inventer". Mais, pour l'élaboration d'une routine, voire d'un programme complet, les connaissances théoriques et pratiques que je viens d'exposer feront de vous un meilleur magicien. Même si vous ne créez jamais rien de vraiment original au cours de votre carrière, les grandes règles exposées ici vous aideront à distinguer un tour bien construit d'un tour mal construit.

5. LECTURE RECOMMANDEES

Makelyne, Nevil, *L'Art de la Magie*, op. cit.

Kaplan, George, *Les Merveilles de la Prestidigitation*, traduit de l'américain par Maurice Sardina, Payot, Paris, 1955, réédité en 1971. Cet ouvrage est une mine de tours et de routines d'une construction quasi parfaite. D'une manière plus générale, c'est l'un des meilleurs livres de magie qui aient jamais été écrits - une raison de plus pour faire l'impossible pour vous le procurer.

Nelms, Henning, *Maie et Mise en Scène*, op. cit.

Stars of Magic, Louis Tannen, New York, 1961. Une anthologie des meilleures routines des années 30, 40 et 50, toutes intéressantes, surtout celles de Dai Vernon (en anglais uniquement).

Truffaut, François, *Hitchcock / Truffaut*, Édition définitive, Ramsay, 1983. C'est l'interview du maître du suspense par l'un des meilleurs metteurs en scène français. Lorsque Hitchcock dit que le cinéma c'est de la magie, il ne pense pas seulement aux aspects techniques de la réalisation d'un film comme les effets spéciaux, mais aussi et surtout à la manipulation psychologique des spectateurs. Et s'il est un maître dans ce domaine, c'est bien Hitchcock. Tous les magiciens devraient ce qu'il a à dire sur le secret de la création et de la manipulation de l'émotion chez les spectateurs, car pour un magicien, ce secret est le plus précieux de tous.

C. LE CONTRÔLE DE L'ATTENTION

Le légendaire Fred Kaps disait toujours dans ses conférences: *"Misdiret all the time!"* c'est-à-dire: *"Détournez leur attention tout le temps!"* En effet, contrairement à ce qui se passe pour les autres arts visuels, où l'artiste doit constamment *attirer* l'attention des spectateurs sur ce qu'il fait, en magie, en revanche, il s'agit le plus souvent de *détourner* leur attention de certaines choses qui doivent rester cachées si l'on veut créer un effet magique. Il en va de même dans un roman ou un film policier, où l'auteur / metteur en scène lance le lecteur ou le spectateur sur le continuelles fausses pistes, en privilégiant tel élément narratif par rapport à tel autre, en mettant en valeur certains détails pour détourner son attention des véritables indices qui pourraient le mener sur la voie de la solution de l'énigme. le *détournement de l'attention* n'est donc qu'un cas particulier de la *maîtrise* de celle-ci: pour que l'attention des spectateurs puissent être *détournée* d'un point A, il faut d'abord l'*attirer* sur le point B. Autrement dit, il faut savoir la *diriger* là où l'on veut. C'est dans ce sens qu'il faut comprendre l'injonction de Fred Kaps.

1. LE SYSTEME DE LA PERCEPTION

Comme l'on démontré des expériences scientifiques menées par des médecins et des psychologues, le procès de la perception et la manière dont les objets perçus sont traité par le cerveau obéissent à des règles invariables et valables pour la quasi-totalité des individus.

Notre cerveau travail tout le temps

Essayez de vous asseoir et de ne penser à rien. C'est pour ainsi dire impossible, n'est-ce pas? Aussi longtemps qu'un individu reste éveillé et garde les yeux ouverts, son système perceptif continue de fonctionner, qu'il le veuille ou non. Ainsi, il est pour ainsi dire impossible de regarder un écriteau sans lire ce qui est écrit dessus, même si cette inscription dit: *"Ne pas lire, s'il vous plaît"*. Et même lorsque vous fermez les yeux, vous continuez à penser: le processus ne s'arrête que lorsque vous vous endormez, et même alors, le cerveau continue à produire, comme vous le savez. Un spectateur qui assiste à l'une de vos représentation, à condition qu'il reste éveillé, évidement!, ne peut s'empêcher de penser en fonction de ce qu'il perçoit. Et, s'il ne pense pas à ce que vous voulez qu'il pense, il pensera à autre chose, à laquelle vous préféreriez peut-être qu'il ne pense pas. C'est pourquoi il est essentiel que vous sachiez constamment ce qui occupe la pensée du spectateur, afin de pouvoir la conduire là où vous le désirez.

La conviction personnelle

Chapitre 27

Il faut que le spectateur soit convaincu que ce qu'il voit et entent est vrai, sinon il n'y croira pas. Saint-Exupéry, qui était lui aussi magicien à sa façon, l'a dit de manière très pertinente: *"La vérité, nous ne la découvrons pas, nous la créons."* Par conséquent, chaque fois que c'est possible, laissez le spectateur parvenir à ses propres conclusions. Ne dites pas: *"Je mélange consciencieusement le jeu"*, parce qu'il est possible que cette affirmation éveille les soupçons du spectateurs précisément parce que vous la faites. Dites plutôt: *"Je mélange à la manière des joueurs professionnels américains"*. Vous attirez ainsi l'attention sur un élément *autre* que le mélange, ce qui contribue, indirectement, à renforcer dans l'esprit du spectateur la conviction que le jeu est vraiment mélangé. En généralisant, on peut dire qu'une bonne stratégie consiste à énoncer ses affirmations de telle sorte qu'elles contiennent *implicitement* d'autres informations. Ainsi, ne dites pas: *"Je pose les quatre As faces en bas sur la table."* Peut-être une affirmation directe de ce genre provoquera-t-elle une question de la part d'un spectateur. Dites plutôt: *"Je vais poser trois cartes quelconques sur l'un de ces As, celui que vous choisirez."* Énoncées ainsi, l'affirmation contient implicitement le fait que les quatre As sont sur la table - s'ils n'y étaient pas, vous ne pourriez évidement pas demander à un spectateur d'en choisir un au hasard.

Si vous ne pouvez pas être sûr que le spectateur arrive de lui-même aux conclusions auxquelles vous voulez le faire aboutir, donnez-lui un petit coup de pouce sous la forme d'un gag, d'une remarque drôle qui le met sur la voie, mais sans jamais être vraiment explicite. Au lieu de dire: *"Voici un mouchoir normal"*, dites plutôt, si cela convient à votre style: *"Pourriez-vous vous assurer que dans ce mouchoir n'est caché ni micro-processeur ni trappe secrète, et qu'aucun assistant secret ne s'y tapit?"* Si ce genre d'humour ne vous convient pas, dites simplement: *"Un mouchoir en pure soie, comme vous pouvez le vérifier"*. Ainsi, vous donnez le mouchoir à un spectateur, non pas pour que celui-ci vérifie qu'il n'est pas préparé d'une manière ou d'une autre, mais pour qu'il puisse constater qu'il est en soie. En même temps, mais sans que vous ayez eu à le dire expressément, le spectateur peut *également* constater que le mouchoir est parfaitement normal. Plus tard, lorsque vous voulez rappeler aux spectateurs que le mouchoir était un mouchoir ordinaire, vous pourrez indiquer du doigt le spectateur qui a effectué l'examen en disant: *"Et tout cela avec un mouchoir qui a été examiné par notre spécialiste en soieries ici présent!"*.

Présupposés et présomptions

Le cerveau humain est ainsi fait qu'il essaie constamment de tirer des conclusions, même si les informations qui lui sont fournies sur le moment sont insuffisantes. Lorsque nous entendons le crissement des pneus d'une voiture alors que nous courons le long d'un trottoir, une infinité de suppositions germent dans notre tête en l'espace d'une fraction de seconde. En tout cela, simplement parce que nous avons entendu un crissement de pneus; tout le reste, nous l'avons fourni en nous fondant sur notre expérience antérieure. Il s'agit là d'un mécanisme réflexe ancestral, et si l'espèce humaine a pu survivre, c'est en partie grâce à lui.

Chapitre 27

C'est grâce à ce besoin du cerveau de donner forme à des informations partielles, de compléter un schéma insuffisant pour lui donner une structure reconnaissable, que nous pouvons leurrer les spectateurs. Si vous posez un jeu bien égalisé faces en bas sur la table, ils accepteront une bonne douzaine d'hypothèses comme autant de faits allant de soi, bien qu'ils ne les aient nullement vérifiés; ainsi, ils supposeront que le jeu est faces en bas, alors que toutes les cartes peuvent être faces en haut à l'exception de celle qui coiffe le jeu; que le jeu est complet; que les tarots ont tous la même couleur; que le jeu a des dimensions qui lui permettent d'entrer dans l'étui; que celui-ci est visible, puisque les cartes sont sur la table; que celle-ci est solide, etc. Le spectateur fera toutes ces suppositions inconsciemment, sans même s'en rendre compte et presque malgré lui, parce que son cerveau est programmé pour les faire. Vous savez, quant à vous, qu'il ne faut *jamais* se fier aux seules apparences.

En fin de compte, la magie, ce n'est pas difficile: ce sont les spectateurs qui s'illusionnent eux-mêmes en tirant des conclusions erronées sur la foi de ce qu'ils voient et entendent. La seule chose que vous ayez à faire, c'est de veiller à ce que rien ne vienne interrompre le déroulement de leur raisonnement fallacieux pour les détromper. C'est simple, mais pas toujours facile, comme Eugène Burger vous le confirmera.

La perception au delà des sens

Leibnitz le disait il y a 300 ans déjà: *"C'est commettre une grande erreur de croire que l'esprit humain ne perçoit que ce que lui transmettent les sens."* C'est donc faire preuve d'une négligence coupable que de ne faire porter ses efforts que sur ce que l'on croit que les spectateurs prennent en compte. Bien que le monde sensible ne nous soit accessible que par l'intermédiaire des sens, notre cerveau extrapole continuellement. Voici quelques théories qui peuvent nous aider à contrôler l'attention des spectateurs.

La volonté de puissance. Adler, médecin et psychologue autrichien, pense que la pensée et le comportement d'un individu sont en grande partie régis par sa volonté de puissance. Nous pouvons utiliser cette inclination en présentant de temps en temps un tour de telle manière qu'il met en valeur les pouvoirs des spectateurs, et non ceux du magicien. "La carte de chance", "Le spectateur coupe sur les As", ou encore "La carte aux hiéroglyphes" sont des tours dans lesquels c'est le spectateur qui possède le pouvoir magique. Un spectateur ainsi mis en valeur vous accordera son attention entière et sans partage.

L'appartenance à un groupe social. Riesman, un sociologue américain, dit que l'appartenance à un groupe social constitue la source principale des opinions de l'individu qui en fait partie. Si votre public est composé d'universitaires, vous pouvez présenter un tour comme un exemple d'expérimentation qu'utilisait le Dr Rhine à l'université Duke; une présentation de ce genre conviendrait à "Triple coïncidence" ou à "La méthode Coué". Vos spectateurs seront ainsi en pays de connaissance, et vous profitez d'une attention accrue.

La symbolique. Un publicitaire se fonde sur des connaissances scientifiques de tous ordres, comme par exemple celles que lui fournit la psychanalyse, pour définir la signification profonde que revêt un produit pour telle ou telle catégorie de consommateurs. Ce qui est bon pour le publicitaire n'est pas dénué d'intérêt pour le magicien. En particulier, nous devons pouvoir identifier le caractère symbolique d'un tour, même si ce n'est que de façon très rudimentaire. Reportez-vous, par exemple, aux quelques éléments du chapitre intitulé "Une petite histoire des cartes à jouer". Ainsi, au lieu de forcer un cœur parce que, pour la majorité des spectateurs, il est plus fortement chargé de pouvoir symbolique qu'un carreau.

Les informations subliminaires. Certains stimuli enregistrés par les sens ne sont cependant pas décodés de manière consciente sur le moment. Mais au niveau du subconscient, ils peuvent contribuer à forger une opinion ou provoquer un certain comportement. Rappelez-vous, par exemple, que dans la technique intitulée "Coupe optique en main", ou encore dans la double-coupe, une fois la coupe effectuée, les cartes ne sont pas tout de suite égalisée. Lorsque, après avoir laissé les cartes dans cet état pendant quelques secondes, vous finissez par procéder à leur égalisation, vous suggérez encore une fois, mais sur le mode subliminal, que les cartes viennent d'être coupées. C'est également le cas dans la technique intitulée "Coupes multiples sur table d'après Dai Vernon" où, au cours de la dernière phase, le pouce droit garde une brisure entre les deux paquets. Puis, la main glisse le jeu vers l'avant, et le coupe à la brisure. Vous suggérez ainsi que le jeu ainsi que le jeu est égalisé de manière tout à fait ordinaire. Vous trouverez ce genre de suggestions dans la quasi-totalité des techniques décrites dans ce cours.

Ces considérations me font penser à la théorie de la cohérence du maniement lors du choix d'une carte, formée par le par le magicien suisse Ravelli (de son vrai nom: Dr Ronald Wohl). Cette théorie dit qu'il faut faire choisir une carte de la même manière que celle que vous utiliserez ensuite pour son replacement dans le jeu. Que penseriez-vous si on vous permettait de choisir une carte dans un jeu étalé faces en bas sur la table, mais que pour sa remise dans le jeu, le magicien prenait celui-ci en mains et vous obligeait à la poser sur la moitié supérieure du paquet qu'il a coupé en main gauche dans ce but? Les circonstances dans lesquelles se sont respectivement déroulés le choix et la remise de la carte sont tellement discordantes que le spectateur sent confusément, voire inconsciemment, qu'il y a là quelque chose qui ne va pas. Tout d'abord il avait toute la liberté du monde, et maintenant il faut qu'il remette sa carte à un endroit très précis. Il ressort de ces considérations que, chaque fois que vous faites choisir une carte, pensez déjà à la manière dont vous la contrôlez, afin qu'il n'y ait pas d'écart rester cohérent dans l'exemple ci-dessus, un bon contrôle serait d'utiliser la technique intitulée "La carte clé dans l'étalement sur la table", qui semble donner au spectateur la même marge de manœuvre pour la remise de la carte que pour le choix de celle-ci.

Toutes ces remarques montrent une fois de plus qu'il faut faire attention aux moindre détails, même à ceux que les spectateurs ne prennent pas en compte consciemment. Si vous voulez vraiment devenir un bon magicien, professionnel ou amateur, n'écoutez surtout pas ceux qui vous disent: *"Mais non, les spectateurs ne le voient pas, ça "passe" très bien! De toute façon, ce qu'ils veulent, c'est s'amuser..."* Oui, mais ne les amusez pas à vos dépens.

2. LE CONTROLE PHYSIQUE DE L'ATTENTION

Il s'agit du détournement de l'attention tel que l'entendent les profanes lorsqu'ils utilisent cette expression. Pour eux, toute la magie se résume à cela. Mais vous savez déjà, quant à vous, que bien qu'il s'agisse d'un aspect qui joue un rôle non négligeable dans la manipulation du spectateur, c'est loin d'être le plus important. Le détournement physique de l'attention affecte avant tout l'œil du spectateur. Il est donc important de connaître les stimuli qui permettent de le tromper.

La direction du regard

Chapitre 27

On raconte une anecdote intéressante mettant en scène le célèbre magicien amateur écossais John Ramsay: un jeune homme, à qui il avait expliqué comment faire disparaître une pièce de monnaie dans sa main, revient le voir quelques jours plus tard, tout fier de pouvoir lui montrer qu'il avait bien travaillé. Il mit la main dans sa poche pour prendre la pièce lorsque Ramsay l'interrompit en disant: *"Erreur, mon garçon!"* Le regard du magicien n'est un moyen de détourner l'attention du spectateur que dans la mesure où celui-ci a pris l'habitude de *suivre* son regard. Cela ne sert à rien de regarder dans une direction en pensant que les spectateurs vont regarder dans la même, si vous ne leur avez pas donné l'habitude de suivre votre regard. C'est pourquoi il faut que vous établissiez le contact visuel avec les spectateurs dès les premières secondes et que vous le gardiez tout au long de votre représentation. Comme Tamariz le dit très bien: *"Tendez des fils entre vos yeux et ceux des spectateurs, et tirez régulièrement dessus pour qu'il ne se détendent pas."* Habituez les spectateurs à vous regarder dans les yeux lorsque vous leur parlez, en parcourant l'assemblée d'un regard en arc de cercle de gauche à droite. Habituez-les également à regarder dans la même direction que vous. Même avant le début de la représentation, lorsque vous vous trouvez au milieu des spectateurs dans le cadre d'une réunion impromptue, essayez déjà d'accrocher leur regard, de le conduire où vous le désirez, de tester et, le cas échéant, de corriger la docilité des spectateurs. Il vous faudra peut-être quelques minutes pour établir d'eux qu'ils vous regardent lorsque vous leur parlez, et regardent dans la même direction que vous. Et voilà le pourquoi de la critique de John Ramsay à l'égard de son élève avant même qu'il n'eût commencé à lui montrer son tour: il avait tout simplement oublié d'établir le contact avec le regard du spectateur *avant* de mettre la main dans la poche; y chercher sa pièce. Comment espérer, dans ces conditions, *détourner* ensuite le regard du spectateur, s'il n'a même pas *établi de contact* avec celui-ci?

Le mouvement

Un mouvement est particulièrement efficace lorsqu'il n'en suit pas un autre, mais qu'il fait suite à l'immobilité, c'est-à-dire lorsqu'il y a contraste entre lui et ce qui le précède. Si vous gardez votre main parfaitement immobile pendant quelques secondes avant de faire un geste d'indication, ce geste aura beaucoup plus de poids que s'il faisait partie d'une séquence de gestes complexe. Nous pouvons déduire la même chose que dans d'autres domaines, à savoir que vous ne devez jamais faire de geste qui n'ait une raison d'être, une signification. Un bon exemple de la manière dont vous pouvez utiliser la direction du regard et le geste comme couverture pour une manipulation est expliqué dans le deuxième paragraphe de la rubrique "Points importants" qui termine le chapitre "Le retournement double (II)".

Le contact physique

Le contact physique avec les spectateurs est avant tout un moyen de communiquer avec eux et fait partie intégrante de la présentation d'un tour: il fait plus qu'influencer le mécanisme de l'attention: il peut le détourner. Ainsi, avant de retourner une carte choisie et retrouvée face au public, touchez l'avant bras du spectateur qui l'a choisie pendant que vous lui dites: *"Pourriez-vous révéler l'identité de votre carte à voix haute et intelligible?"* Vous pouvez être sûr, dans ces conditions, que le spectateur en question vous accordera toute son attention, et celle des autres spectateurs vous sera également acquise. Un contact physique discret et sans équivoque établit un lien qui, dans ce cas précis, évite que le spectateur en refuse de révéler le nom de sa carte (reportez-vous, pour plus de détails, au paragraphe "Le spectateur refuse de révéler l'identité de sa carte" dans la partie intitulée "Comment se rattraper en cas d'erreur et faire face aux perturbateurs").

Le contraste

Tout ce qui contraste avec l'environnement attire l'attention, qu'il s'agisse d'une allumette qui prend feu, d'un vêtement aux tons criards ou d'un geste brusque et inattendu. Cela peut vous servir tout comme cela peut vous nuire.

Une des conséquences de cette constatation pour le cartomane, c'est qu'il est préférable, par exemple, de transformer un jeu à tarots bleus en jeu à tarots rouges, et non l'inverse, parce que le contraste est plus grand dans ce sens. Ou encore, qu'il a intérêt à se servir d'un jeu à tarots rouges si son tapis est noir, bleu ou vert, et d'un jeu à tarots bleus si son tapis est rouge.

Montrer

Indiquer du doigt est sans doute la manière la plus directe de diriger l'attention des spectateurs vers un point précis. Mais la stratégie de l'indication dépasse de loin le simple geste du doigt ou la tête. Reportez-vous pour une analyse plus détaillée de cet aspect de la présentation au paragraphe "Le langage du corps" dans le chapitre "La présentation".

Les stimuli visuels

Je n'ai jusqu'à présent pas dit un seul mot de la manière de s'habiller. Depuis que j'ai vu Fred Kaps en frac et Juan Tamariz en jeans, j'ai du mal à croire que la manière de s'habiller est un facteur de réussite. Cela ne veut pas dire que vos vêtements n'ont pas d'influence sur la perception du spectateur. Avant de mettre une cravate jaune canari avec une chemise rouge et une veste noire, demandez-vous quand même si cela ne risque pas de monopoliser l'attention des spectateurs au détriment de vos tours... Tout le monde ne s'appelle pas Gaëtan Bloom!

3. LE CONTROLE MENTAL DE L'ATTENTION

Imaginez que vous soyez en train de regarder un film, et qu'il s'agisse du chef-d'œuvre de Hitchcock, *"Psychose"*. Sur l'écran, la célèbre scène du meurtre sous la douche, au cours de laquelle Norman Bates (Anthony Perkins) tue sauvagement Marion Crane (Janet Leigh). Bien que l'on ne voie pas une seule fois le couteau entre dans la chair de la victime, ni une seule goutte de sang jaillir, que l'on sache que ce ne sont que des comédiens et que tout cela n'est que du cinéma, on ne peut pourtant s'empêcher d'avoir froid dans le dos pendant les 45 secondes que dure la séquence, tant la scène est brutale, violente et choquante. Nous avons ici à mon avis un exemple *parfait* du contrôle de l'esprit du spectateur. C'est lorsque vous êtes vous-même, en tant que spectateur, et à partir de stimuli très partiels, conduits à vous représenter la réalité absente dans toute son horreur, parce que vous le voulez et parce que vous ne pouvez pas faire autrement, que vos sens et votre imagination sont comme tenus en laisse.

Voyons donc quels sont les facteurs principaux qui nous permettent de diriger les pensées du spectateur.

Les sources de l'information

Chapitre 27

Un tour, au fond, qu'est-ce, si ce n'est une suite d'étapes enchaînées les unes aux autres, et que le spectateur doit suivre avec attention. Voici par exemple les différentes phases du tour "Une mémoire phénoménale".

1. Le choix d'une carte (forcée. de préférence).

2. La remise de la carte dans le jeu (et le contrôle qui en résulte si la carte n'a pas été forcée).

3. Le mélange du jeu (si la carte a été forcée, le spectateur peut effectuer ce mélange lui-même).

4. L'étalement du jeu faces en haut sur la table et l'apprentissage par cœur de l'ordonnasse des cartes.

5. Le déplacement de sa carte par le spectateur.

6. La localisation de la carte du spectateur grâce à son nouvel emplacement dans l'étalement.

Chaque phase contient, pour que le tour pisse être suivi et apprécié, un certain nombre d'informations importantes, fournies par des sources différentes. Dans la première phase, cette source est multiple, puisqu'elle est constituée par le jeu, le spectateur et la carte choisie, dans cet ordre. Le spectateur ne doit enregistrer qu'une seule information à la fois, sous peine de confusion; car si vous lui proposez plusieurs informations simultanément, il y a fort à parier qu'il en oubliera ou qu'il les mélangera. C'est la raison pour laquelle, par exemple, il est préférable de se taire pendant que le spectateur montre sa carte à la ronde. Lorsqu'il la remet dans le jeu et qu'il mélange celui-ci, il faut que le spectateur et le jeu soient les seules sources de l'information - il faut donc que vous vous mettiez à l'arrière-plan. Ce n'est que dans ces conditions que les spectateurs seront sûrs, aussi bien sur le moment que lors de la reconstitution mentale du tour, qu'il vous était impossible de connaître la carte du spectateur ou sa position dans le jeu.

La source de l'information est avant tout visuelle. Même les mots peuvent constituer une source d'information visuelle, puisque les spectateurs regardent votre bouche. Par conséquent, sauf exceptions, ne tournez pas la tête lorsque vous vous adressez aux spectateurs et ne cachez pas votre bouche.

Pour vous assurer que les spectateurs suivent clairement le déroulement du tour jusqu'au dénouement, décomposez-le tout d'abord en étapes comme je l'ai fait plus haut avec "Une mémoire phénoménale", ce qui vous permet d'identifier ensuite plus facilement les sources d'informations contenues dans chacune des étapes. Quelqu'un passé maître dans le contrôle de l'attention des spectateurs les fait passer d'une source à l'autre à son gré, au fur et à mesure du déroulement du tour. Pour que cela soit possible, il faut évidemment que celui-ci ait été préalablement débarrassé de toutes les digressions, discordances et autres incohérences qui auraient pu s'y glisser.

Le centre de l'intérêt

Le centre de l'intérêt se superpose à la source de l'information. Nous voulons attirer l'attention des spectateurs sur la source de l'information. Seulement, le spectateur n'accordera sont attention à celle-ci que si elle correspond à ce qui l'intéresse, lui. Dans un tour bien construit et bien présenté,centre d'intérêt et source d'information se superposent. Nous avons déjà vu dans ce chapitre "La présentation" ce qui intéresse les spectateurs. Il faut que chaque source d'information éveille l'intérêt du spectateur.

La règle des vingt secondes. L'attention n'est pas un processus linéaire, mais sinusoïdal. Des tests ont prouvé que l'attention du spectateur moyen décline la première fois au bout d'une vingtaine de secondes. Puis elle remonte et redescend jusqu'à ce que, au bout d'une vingtaine de minutes, apparaisse une véritable lassitude. C'est une information capitale pour la construction des tours, évidemment, mais aussi pour savoir comment doser les informations destinées à contrôler l'attention des spectateurs. Autrement dit, il faut que le centre d'intérêt change au plus tard toutes les vingt secondes s'il ne fournit pas aux spectateurs une information nouvelle qui maintient leur attention en éveil.

L'intérêt du magicien

Si les spectateurs voient que le magicien s'intéresse à ce qu'il fait, ils s'y intéresseront aussi. Autrement dit, il faut que le magicien accorde constamment sa propre attention au centre de l'intérêt. Ce n'est qu'ainsi qu'il peut espérer voir les spectateurs en faire autant. Reportez-vous également au paragraphe qui concerne le texte muet, dans le chapitre de la présentation, ainsi qu'aux considérations sur "La direction du regard", plus haut dans ce chapitre.

Les références erronées

La logique de la pensée fonctionne à l'intérieur d'un système de références. Si, lorsque vous présentez "Une mémoire phénoménale", vos spectateur croient vraiment que vous vous servez de votre mémoire pour retrouver la carte choisie, vous aurez établi un cadre de référence fallacieux qui empêchera les spectateurs de découvrir le véritable principe du tour. Nul n'est à l'abri des fausses références, pas même le magicien; on peut même dire qu'il est plus facile d'établir un cadre de référence erroné chez lui; ainsi, il suffit de montrer à un collègue quelques tours nécessitant un haut niveau de technicité pour qu'il vous classe dans la catégorie des manipulations chevronnés. Il n'en sera que plus mystifié lorsque vous parviendrez à contrôler une carte sans qu'il puisse identifier la méthode utilisée. Comment pourrait-il penser que vous, un expert, puissiez utiliser des cartes marquées...! Alors qu'un profane intelligent, mais totalement ignorant des techniques en matière de cartomagie, prendra tout de suite à cette solution! Ne vous ai-je pas déjà dit que la magie est un art fascinant...?

Les fausses identifications

Chapitre 27

Supposons que vous présentiez un tour pour lequel vous avez besoin de l'assistance d'un compère. Le fin du fin consisterait à faire passer celui-ci pour un trublion! Les autres spectateurs verraient ainsi en lui exactement le contraire de ce qu'il est pour vous, à savoir un importun dont vous vous passeriez bien, et il ne viendrait à l'idée de personne, à moins qu'il ne force le trait, de voir en lui votre compère. Qui penserait qu'un jeu mélangé par un spectateur puisse être arrangé de quelque manière que ce soit? A moins que vous ne l'ayez confié à un compère qui lui a fait un faux mélange!

Le stratagème de l'équivoque constitue un autre exemple de fausse identification. Prenons le forçage de trois objets mis au point par Annemann et analysé par Phil Goldstein, et connu sous le nom de "Choix du magicien" ou "Choix équivoque". Trois cartes sont posées en une rangée sur la table, et celle du milieu doit être forcée au spectateur grâce à ce qui semble être des instructions univoques, mais qui sont en fait susceptibles d'être interprétées de plusieurs manières différentes. Dites: *"De ces trois carte, nous ne gardons qu'une seule, et nous écarterons les deux autres."* En disant cela, vous avez déjà posé une alternative: le choix et l'élimination *"Veuillez prendre une carte avec la main gauche..."* Si le spectateur prend la carte du milieu, parfait: vous enchaînez aussitôt. *"Vous voulez celle-ci? Très bien - j'élimine donc les deux autres."* Si le spectateur prend l'une des deux autres cartes, vous enchaînez aussitôt en disant: *"...et une autre avec la main droite."* Si le spectateur prend l'autre carte qui n'est pas celle que vous voulez lui forcer, c'est aussi bien que s'il avait pris la bonne d'entrée du jeu, puisque vous pouvez poursuivre en disant: *"Vous êtes bien sûr? Très bien. Je vous ai dit que nous n'avions besoin que d'une carte, et que les deux autres seraient éliminées. Posez donc les deux que vous avez en main à l'écart. Il nous reste celle que vous avez laissée sur la table."* En revanche, s'il prend la carte que vous voulez lui forcer dans l'autre main, dites-lui: *"Vous êtes sûr? Vous pouvez encore changer d'avis si vous le désirez."* S'il change d'avis et remplace la carte qu'il vient de prendre par l'autre, tant mieux - poursuivez comme dans l'un des deux cas précédents. S'il décide de la garder ou de changer celle qu'il a dans l'autre main, c'est-à-dire la mauvaise, dites: *"Très bien. J'écarte donc celle que vous avez laissée sur la table. J'aimerais maintenant que vous me remettiez l'une de celles qui vous restent..."* En disant cette dernière phrase, écartez la carte que le spectateur a laissée sur la table, sans y prêter attention. S'il vous donne la bonne, dites: *"Très bien. Nous garderons donc celle-ci, et nous éliminerons les deux autres."* S'il vous donne la mauvaise, posez-la à l'écart avec celle qui a déjà été écartée, sans lui prêter attention et poursuivez incontinent: *"...et que vous leviez la carte que vous avez gardée bien haut, afin que tout le monde puisse la voire. Nous n'avons plus besoin des deux autres."* Comme cet exemple le montre, le spectateur interprète vos instruction en fonction du sens que vous leur donnez, et qui dépend de ses réactions. Pour que ce genre de stratagème soit efficace, c'est-à-dire pour que le spectateur ait vraiment le sentiment que c'est lui qui dirige les opérations, il faut que vous réagissiez au quart de seconde, que ne soit perceptible la moindre hésitation de votre part, et que vos réactions, quoi que fasse le spectateur, semblent parfaitement naturelles et spontanées, comme si vous agissiez *toujours* ainsi.

Les déductions prématurées

Un exemple parfait de déduction prématurée nous est donné par la première phase de "Homing Card Plus", où vous montrez qu'une carte est arrivée dans votre poche. Parce que vous aviez montré celle-ci vide auparavant, et qu'il s'y trouve maintenant une carte, le spectateur en déduit qu'il s'agit de la sienne, ce que votre présentation confirme. Son attention se relâchant alors momentanément, vous en profitez pour empalmer sa carte, et faire semblant de la retirer de votre poche. Un tour bien construit amène les spectateurs à faire des tas de déductions de ce genre - le fait qu'elles soient fausses ne peut que vous être profitable.

Chapitre 27

La stratégie de l'interrogation

N'importe qui accorde plus d'attention à une question qu'à une affirmation. Une question provoque l'attention: la syntaxe, même de votre énoncé, ou, à défaut, l'intonation, signale à votre interlocuteur que vous attendez de lui non seulement qu'il vous écoute, mais aussi qu'il vous réponde. Vous pouvez appliquer cette règle dans de nombreuses circonstances.

La question joue un rôle très efficace dans la présentation. En effet, le recours aux questions permet de convaincre les spectateurs (*"Avez-vous bien vérifié qu'il avait rien dans ma poche? Pas d'assistant secret? Pas de double fond?"*), de leur transmettre des idées (*"Est-ce que vous êtes d'accord pour dire que vous avez mélangé les cartes de manière aléatoire dans le sens mathématique du terme?"*), de clarifier une situation (*"Diriez-vous qu'il y a autre chose dans ma main à part ce fil?"*).

De même, dans le domaine des stratégies de secours, les questions peuvent servir à affaiblir le poids d'une objection formulée par un spectateur et à faire certaines remarques directes à des spectateurs en particulier sans les blesser.

L'efficacité du style interrogatif réside dans le fait que, dès qu'une question est posée à un spectateur, elle réclame son attention sans partage. C'est la raison pour laquelle l'un des détournements de l'attention les plus puissants qui soient pour couvrir une manœuvre secrète consiste à poser une question directe à un spectateur en particulier, ou à l'ensemble du public en général, pendant que celle-ci est exécutée. Ainsi, après avoir fait remettre une carte dans le jeu et gardé une brisure au-dessus d'elle, dites: *"Vous avez choisi une carte rouge, n'est-ce pas?"* Le spectateur vous regardera d'un air surprit, soit vous vous êtes trompé (réponse: *"C'était donc une noire!"*), soit parce que sa carte est effectivement rouge. Au même moment, vous faites sauter la coupe ou vous amorcez un mélange pour contrôler la carte sur ou sous le jeu. Attention cependant! Il faut que les questions posées aient un rapport direct avec les situations; sinon, même le spectateur le mois perspicace les reconnaîtra pour ce qu'elles sont, c'est-à-dire des manœuvres pour détourner son attention d'une action importante.

Le naturel

Un maniement des cartes qui donne une impression d'aisance et de légèreté exerce une influence sur la manière dont les spectateurs perçoivent vos tours dans la mesure où elle ne donne aucune prise à leurs soupçons. Ceux-ci ne naissent que s'il y a désaccord ou inadéquation entre ce qu'ils enregistrent et ce qu'ils s'attendaient à voir. Cette comparaison entre l'attendu et le reçu est un processus continu, conditionné par notre expérience passée, et adapté à la situation présente. Nous ne remarquons une chose que dans la mesure où nous la cherchons. Nous ne commençons à nous poser des questions que lorsqu'il se produit un déséquilibre, un écart entre ce que nous attendions et ce que nous percevons. Il nous est impossible de prendre en compte tout ce qui se trouve dans une pièce, mais nous remarquons tout de suite si quelque chose a été changé. De même, il est impossible d'enregistrer tous les détails d'une séquence de mouvements, mais si elle correspond à un schéma connu, elle ne provoquera pas d'objection ni de question dans la conscience du spectateur.

La théorie des fausses pistes

Chapitre 27

C'est le contrôle de l'attention et de la mémoire du spectateur qui permet de produire un effet magique, et de faire en sorte que celui-ci reste inexplicable même après réflexion ou discussions intensives avec d'autres spectateurs. Comment parvenir à ce résultat?

Notez toutes les explications susceptibles de germer dans l'esprit des spectateur, et essayez d'intégrer à votre présentation des moyens de les battre en brèche les unes après les autres. Juan Tamariz a formulé cette stratégie de manière très complète et très approfondie. Si vous réussissez à détruire une à une toutes les hypothèses émises par le spectateur, celui-ci devra bien se rendre à l'évidence: vous êtes vraiment magicien!

Les explications qui sont pour ainsi dire dans l'air dès le début d'une séance de cartomagie sont les cartes marquées et les compères. Le magicien professionnel Martin A. Nash faisait mettre 10'000 dollars en billets dans un coffret en verre gardé par deux policiers armés; si un spectateur pouvait prouver que Nash utilisait des cartes marquées ou préparées d'une manière ou d'une autre, ou bien des compères. il avait droit au contenu du coffret. Mais inutile d'aller à des extrémités aussi dramatiques!

4. LES SIGNAUX EMIS PAR LES SPECTATEURS

Bien que le spectateur ne vous dise pas directement ce qu'il pense de vous et de votre représentation, il envoie en permanence et inconsciemment un certain nombre de signaux qui vous renseignent sur son degré d'attention et son attitude vis-à-vis de vous. Quels sont-ils, comment les reconnaître et les interpréter, et comment y répondre? C'est ce que nous allons voir maintenant.

Les yeux

Les yeux sont le mode de communication le plus expressif qui soit - presque tous les sentiments peuvent 'y lire; comme le disait le poète français Guillaume de Salluste, les yeux sont "les fenêtres de l'âme". Pour cela, point n'est besoin de connaissances scientifiques poussées: un peu de sensibilité, de psychologie et d'expérience du public vous permet de voir si un spectateur est attentif ou non. Mais ici également, les psychologues nous livrent des modèles explicatifs, et les thérapeutes de la programmation neurolinguistique. Pour en savoir plus, je vous renvoie à un des livres recommandés à la fin de cette section car, bien que la théorie ne soit pas difficile, elle n'en est pas moins d'une complexité telle qu'il est impossible de lui rendre justice en quelques lignes.

Cherchez à établir un contact régulier et direct avec chacun de vos spectateurs, en les obligeant à vous regarder dans les yeux, et regardez-les vous aussi dans les yeux. Cela ne pose pas de problèmes avec un public restreint réuni autour d'une table.

Le langage du corps

L'attitude corporelle du spectateur vous en apprend presque aussi long sur son intérêt que ces yeux. Repérez tout d'abord les barrières qu'il dresse entre lui et vous ou entre lui et les autres spectateur en croisant les bras ou les jambes en signe d'exclusion. Il faut que vous fassiez tomber ces barrières le plus tôt possible, ce qui, pour un magicien de table, est heureusement assez facile.

Chapitre 27

Pour commencer, ayez vous-même une attitude très ouverte pour essayer de gagner la sympathie du spectateur; vous verrez que, au fur et à mesure que la glace se rompt, celui-ci vous imitera inconsciemment. En effet, les individus qui se trouvent mutuellement sympathiques adoptent les mêmes attitudes. Mettez cette connaissance à profit lorsque vous vous adressez à un spectateur en particulier: dans la mesure du possible, faites que votre attitude soit le reflet de la sienne, et votre message passera mieux. Vous pouvez aussi amener un spectateur refermé sur lui-même à s'ouvrir, d'abord physiquement, puis mentalement. Demandez-lui, par exemple, de mélanger le jeu ou de tenir une carte dans chacune de ses mains (en tendant un peu les bras); ou bien, donnez-lui le jeu en l'invitant à faire choisir une carte par un autre spectateur. Sa participation active aura pour effet de le faire s'ouvrir à vous et aux autres. Un spectateur plus récalcitrant demandera peut-être plus d'attention, parce qu'il aura besoin d'être distingué. Vous pourriez par exemple lui dire: *"Tenez bien la carte des deux mains. Le pense que vous êtes exactement la personne qu'il faut pour cette expérience. Vous me paraissez un peu sceptique pour le moment, mais cela ne me déplaît pas: ce sont les sceptiques qui finissent par faire le meilleur public."* Tout en disant cette dernière phrase, touchez l'avant-bras du spectateur pendant deux ou trois secondes tout en lui souriant. Élaborez vous-même des stratégies adaptées à votre style de présentation - personne ne peut le faire aussi bien que vous.

La distance

La distance que les individus gardent entre eux en communiquant varie en fonction de la culture: elle croît au fur et à mesure que l'on se déplace du sud au nord. Lorsque vous êtes debout, cette distance est votre seule possibilité de délimiter votre territoire par rapport à celui des autres. Plus vos rapports avec votre interlocuteur sont familiers, et plus la distance qui vous sépare de lui est réduite. A table, le territoire est déjà délimité par la place qu'occupent la chaise, les accessoires, les objets personnels qui se trouvent sur la table (verres, stylo, étui à cigarettes, etc.). Cependant, l'attitude du spectateur penché en avant ou en arrière vous informe sur la distance qu'il veut mettre entre vous et lui; essayez de réduire celle-ci comme je l'ai expliqué plus haut, en faisant participer activement les spectateurs qui ont tendance à se replier sur eux-mêmes.

L'expression verbale

Chapitre 27

Beaucoup plus que la magie de scène ou de salon, la magie de table oblige à dialoguer constamment avec les spectateurs. Il faut espérer que ce dialogue ne se transformera jamais en monologue! Avec les yeux, l'attitude corporelle et la distance, l'intonation de la voix révèle souvent ce qui se cache derrière les mots. Essayez toujours de comprendre pourquoi un spectateur dit ceci ou cela. Supposons qu'il vous dise: *"Oui, mais le jeu que vous avez ne sert pas pour la belote."* Ce qu'il veut dire par là, c'est qu'il pense que vous utilisez des cartes spéciales pour magicien. (Vous trouverez la réaction appropriée à cette remarque dans le paragraphe *Est-ce que vous pourriez faire la même chose avec mon propre jeu?* dans la section intitulée "Comment se rattraper en cas d'erreur et faire face aux perturbateurs".) Ou encore: *"C'est une veste bien large que vous portez-là..."* Ce que le spectateur veut dire, c'est que si vous arrivez à faire tout ce que vous faites, c'est parce que vous avez des manches larges et des poches secrètes dans lesquelles les choses disparaissent. Dans ce cas, je réponds: *"C'est exact... c'est une veste italienne de Francesco Smalto"*, vous nommez ici n'importe quel couturier connu, *"qui est ample. Je suppose que vous préférez le style Hugo Boss, qui est plus classique."* Si vous estimez que ce n'est pas déplacé, vous pouvez enlever la veste pour présenter le tour suivant, mais attention: si vous n'avez pas la situation bien en main, cela pourrait être interprété comme une défaire de votre part: vous entrez dans le jeu du spectateur en vous rendant à ses exigences.

Les signaux émis par vos spectateurs sont autant d'informations qui vous permettent de vérifier si tout se déroule comme vous le voulez, et en fonction desquels vous devez, le cas échéant, réagir. Apprenez à les capter et à les interpréter en faisant preuve d'attention pendant le déroulement de vos séances. Ce n'est qu'à cette condition que vous pourrez rester maître de l'attention des spectateurs, et la diriger où il vous plaira.

5. CONCLUSION

Il est essentiel de ne pas confondre le *contrôle* de l'attention avec la *confusion* de l'esprit des spectateurs. le détournement est toujours justifié, intéressant, et adapté au thème; brouiller les idées, c'est faire du tort à l'illusion, dont le déroulement doit être parfaitement clair dans l'esprit du spectateur. Si vous embrouillez celui-ci de digressions qui lui font perdre le fil, vous aurez raté votre but. Vous serez un homme de spectacle accompli le jour où vous contrôlerez l'attention des spectateurs du début à la fin de votre numéro, sans la moindre faille. Car ce jour-là, vous saurez que vous les aurez intéressés en permanence. Peu importe le style - qu'il soit sérieux, comique ou bon enfant: vous aurez réussi à divertir votre public avec un spectacle intéressant et intelligent.

Suivez donc le conseil de Fred Kaps: *"Détournez leur attention tout le temps!"*

6. LECTURES RECOMMANDEES

Bandler, Richard et Grinder, John, *Les Secrets de la Communication*, traduit de l'américain par Luc-Bernard Lalanne, Jour-Actualisation, 1982. Les pères de la programmation neurolinguistique parlent d'une forme de thérapie très concrète fondée sur les relations interpersonnelles.

Cayrol, Alain et Saint Paul, Josiane de, *Derrière la Magie, la Programmation Neurolinguistique*, InterEditions, Paris, 1984.

Fitzkee, Dariel, *Magic by Mis direction*, op. cit.

Gombrich, E. H., *L'Art et l'Illusion. Psychologie de la présentation picturale*, traduit de l'anglais par Guy Durant, nouvelle édition augmentée, Gallimard, 1987. Un ouvrage passionnant dont la plupart des chapitres auraient pu être écrits avec la magie en tête! De nombreux exemples et illustration. A lire absolument.

Morris, Desmond, *La clé des gestes*, traduit de l'anglais par Yvonne Dubois et Yolande Mauvais, Grasset, 1979.

Nelms, Henning, *Magie et Mise en scène*, op. cit.

Truffaut, François, *Truffaut / Hitchcock*, op. cit.

Watzlawick, Paul, *La réalité de la réalité. Confusion, désinformation, communication,* traduit de l'américain par Edgard Roskis, Collection "Points", édition du Seuil, 1978. Cet ouvrage traite du processus par lequel la communication crée la réalité - un sujet qui devrait intéresser tous les magiciens

D. TECHNIQUE, MANIEMENT, MISE EN OEUVRE

Nous allons maintenant tourner notre regard et notre réflexion vers ce que l'on pourrait appeler le savoir-faire, la pratique concrète, en un mot, le "métier" de la magie des carte. Nous en analyserons trois composantes fondamentales: la technique, le maniement, et la mise en oeuvre. par technique, il faut entendre le principe mécanique, manuel, ignoré du public, sur lequel repose l'issue du tour. Le maniement concerne l'art et la manière qui permettent à chaque exécutant - nous pourrions, dire *interprète* - d'appliquer cette technique pour lui donner une dynamique et un rythme qui lui sont propres en s'appuyant sur ses connaissances théoriques, son savoir-faire et son talent. Enfin, la mise en oeuvre traite des moyens utilisés pour intégrer la technique au déroulement d'un tour de manière logique, naturelle, et élégante.

C'est l'application d'un certain nombre de principes liés à ces trois aspects du déroulement d'un tour, inextricablement imbriqués dans la réalité et artificiellement séparés ici pour les besoins de l'analyse, qui permettra à chacun de devenir un véritable artiste. Voyons-les dans le détail.

1. TECHNIQUE

"Les grands tours sont ceux qui combinent un maximum d'effet avec un minimum de manipulation", a dit le Dr Jacob Daley. Néanmoins, sans ce "minimum" de technique est l'instrument de notre talent d'interprète - sans elle, pas d'art possible. Comme le dit un adage chinois: *"Il ne suffit pas de se rendre à la rivière avec l'intention d'attraper des poissons; il faut aussi emporter son filet."* Que diriez-vous d'un écrivain qui ne maîtrise pas la langue dans laquelle il s'exprime, ou d'un peintre qui ignore les lois de la perspective ou la complémentarité des couleurs? Ce n'est que part l'intermédiaire de la technique que vous communiquez votre art au public.

La compréhension du mécanisme

Le fonctionnement mécanique d'une manipulation concerne tous les éléments physiques mis en jeu par son exécution. Comprendre le mécanisme opératoire d'un saut-de-coupe, par exemple, c'est savoir très exactement comment les deux portions du jeu sont tenues avant et pendant son exécution, et sous l'action de quelles forces elles sont amenées à permuter. Pour que vous soyez en mesure d'effectuer une manipulation de manière efficace et convaincante - c'est-à-dire sans qu'elle soit soupçonnée par les spectateurs - son mécanisme ne doit pas avoir de secrets pour vous; sinon, vous prendrez de mauvaises habitudes pendant que vous vous entraînerez, et vous l'exécuterez de façon fautive en public.

La compréhension de la fonction

Chapitre 27

Si une technique ne remplit pas un but précis dans le déroulement d'un tour, c'est qu'elle est inutile. C'est la raison pour laquelle vous devez toujours vous poser les questions suivantes: quel but remplit cette technique dans ce tour? Pourrais-je parvenir au même résultat de manière plus directe et plus élégante en utilisant une technique différente? Puis-je remplacer une manipulation par une subtilité psychologique, un raffinement mathématique ou un artifice de présentation qui remplit le même office? Toutefois, avant de "simplifier" un tour à outrance en en supprimant une à une les manipulations, parce que vous ne voulez pas consacrer à leur apprentissage le temps nécessaire, n'oubliez pas ces paroles du Dr Jacob Daley: *"Si, dans un tour qui nécessite trois manipulations, vous remplacez l'une d'elles par une subtilité, vous obtiendrez un meilleur tour. Si vous remplacez la deuxième manipulation par un autre raffinement, vous obtiendrez peut-être un miracle. Mais si vous supprimez également la troisième manipulation pour la remplacer par une autre subtilité, alors il ne vous restera le plus souvent qu'une atrocité mathématique!"*

La meilleure technique

Il faut que vous sachiez pourquoi telle technique est mieux adaptée qu'une autre au déroulement d'un tour donné. Certaines techniques sont meilleures que d'autres, c'est évident, et seules les meilleures doivent être employées. Mais quel est le critère de "la" meilleure technique? Eh bien, c'est celle qui permet de parvenir au but recherché de la manière la plus logique, la plus directe et la plus naturelle possible dans le cadre d'un tour donné. Cela veut dire que la même technique peut être la meilleure dans un cas, et la pire dans un autre. En outre la meilleure technique n'est pas forcement la plus difficile. Prenons le cas de la carte ambitieuse. Vous insérez celle-ci véritablement au milieu du jeu, en gardant une brisure au-dessus d'elle afin de faire sauter la coupe, invisiblement, bien sûr. Cette manière de procéder est on ne peut plus directe, mais elle est aussi extrêmement difficile, car rares sont les cartomanes capables d'exécuter un saut-de-coupe invisible dans ces conditions. En revanche, le saut-de-coupe est bien plus aisé à effectuer invisiblement au cours de la première phase, lorsque les spectateurs ne savent pas encore à quoi s'attendre. Plus tard, pour la répétition de l'effet, lorsque tout le monde est persuadé que vous devez couper le jeu pour ramener la carte dessus, il est préférable de remplacer le saut-de-coupe par un retournement double, par exemple, qui offre moins de difficultés techniques et qui ne grève nullement l'économie ou la clarté de l'effet. Mais vous pouvez aussi arriver au même résultat avec un mélange-contrôle à la française avec carte en saillie , au cours duquel vous semblez mélanger la carte ambitieuse dans le jeu, alors qu'en réalité vous la contrôlez sur celui-ci - à condition de justifier cette manière de procéder: *"Cette carte est tellement ambitieuse qu'elle arrive toujours à ses fins, même si je mélange le jeu de fond en combe... Cela ne sert à rien... Elle remonte quand même dessus!"* Dans chacun de ces cas, la manipulation utilisée (saut-de-coupe, retournement double ou mélange-contrôle) est la meilleure dans le contexte particulier dans lequel elle est appliquée, parce qu'elle permet de supprimer les solutions qui, au fur et à mesure du déroulement de la routine, germent dans l'esprit des spectateurs.

Cela dit, il nous reste une question à résoudre: de toutes les méthodes qui existent pour exécuter une technique particulière, laquelle est la meilleure? Par exemple, des trois méthodes de retournement double décrites dans ce cours, laquelle est la meilleure? il n'est pas facile de trancher, mais ce n'est pas très grave. Ce qui est important, c'est que vous vous posiez la question, et que vous vous fondiez sur vos connaissances, votre savoir-faire et votre expérience pour décider et choisir celle qui, après mûres réflexions, vous paraît être la meilleure, c'est-à-dire la mieux adaptée à la situation. Cela ne veut pas dire que vous ne changerez pas d'avis lorsque vous aurez acquis plus d'expérience et enrichi vos connaissances techniques, et c'est tant lieux, car cela évitera à vos tours d'êtres figés une fois pour toutes dans un carcan technique immuable, et leur permettra d'être le reflet, non seulement de votre évolution technique, mais aussi de votre évolution personnelle.

Chapitre 27

Les techniques "actives" et les technique "passives"

Arturo de Ascanio, magicien et théoricien de la magie, distingue deux types de techniques selon qu'elles sont effectuées pendant un mouvement visible par les spectateurs (se sont les techniques "actives"), ou bien qu'elles ne possèdent aucune réalité extérieure perceptible par eux (les techniques "passives").

Les techniques "actives". Ce sont celles qui sont effectuées pendant un mouvement, un geste, une manœuvre visible du public. C'est, par exemple, le cas du mélange-contrôle avec carte en saillie et, plus généralement, de tous les contrôles effectués lord d'un mélange à la française; ou encore, du retournement secret d'une carte effectué au cours d'un retournement visible du jeu; ou bien, du retournement double où les spectateurs vous voient effectivement retourner une carte, alors qu'en réalité vous en retournez deux. *Toutes ces manœuvres secrètes sont exécutées sous le couvert d'une action visible*. D'un point de vue psychologique, ces techniques sont plus faciles à réaliser par l'opérateur, puisqu'elles ne requièrent pas l'"invisibilité".

Les techniques "passives". Contrairement aux techniques "actives", *les techniques "passives" ne possède pas de réalité extérieurement perceptible pas les spectateurs*. Ainsi, lors de l'exécution d'un saut-de-coupe, par exemple, les spectateurs doivent avoir l'impression que vous n'avez absolument rien fait, que vos mains sont restées parfaitement immobiles, se contentant simplement de tenir le jeu. Il en va de même pour l'empalmage et le filage. C'est parce que ces manipulations ne sont pas couvertes par des actions visibles qu'elles sont plus difficiles à appréhender, et pas seulement pour les débutants. Il s'ensuit qu'elles doivent être effectuées avec une finesse et une précision accrues, bien qu'il soit toujours possible de les masquer par des artifices de présentation comme, par exemple, le saut-de-coupe à l'effeuillage, ou tous les stratagèmes décrits dans ce cours pour masquer l'empalmage ou le filage.

Vous aurez beau avoir les idées les plus fantastiques en matière d'effets magiques, leur réalisation sera toujours subordonnée aux possibilités techniques et à votre savoir-faire. Plus vous maîtriserez de techniques, et plus vous aurez d'outils à votre disposition pour faire ce que vous aurez envie de faire.

2. MANIEMENT

Votre manière de manier les cartes et autres accessoires que vous utilisez dans les tours que vous présentez peut être considérée comme votre interprétation personnelle de la technique. C'est par elle que vous transmettez l'essence de votre art aux spectateurs; tout comme le mime, le langage du corps ou votre manière de vous habiller, votre maniement des objets qui vous entourent influence constamment le conscience que le public a de vous et de votre art. C'est par lui qu'est rendu manifeste la beauté légère, fluide, délicate, épurée mais sûr, d'un mouvement exécuté par une main souveraine.

Nous allons voir quels sont les éléments qui permettent de donner à votre maniement des cartes la précision, l'élégance et la virtuosité de l'expert.

Sensibilité tactile

Chapitre 27

La sensibilité de vos doigts détermine votre manière de prendre et de tenir les cartes. C'est comme le toucher ou le doigté du pianiste, c'est-à-dire le rapport physique entre l'artiste et l'instrument de son art. Quel que soit votre style, il faut que ce rapport soit fondé sur l'amour que vous portez à votre instrument, en l'occurrence le jeu de cartes, et que cet amour soit manifeste chaque fois que vous maniez ou manipulez les cartes. Traitez-les comme un violoniste son Stradivarius. Des cartomanes réputés comme Arturo de Ascanio, Brother John Hamman ou José Carroll se distinguent par une sensibilité supérieure à la moyenne dans le maniement des cartes, bien que celle-ci s'exprime de manière différente, en fonction du style et de la personnalité de chacun.

Ce qui est important pour le rythme dans le mouvement, la voix dans la parole, les couleurs dans la décoration, à également une importance pour le maniement des cartes: il faut qu'il soit varié tout en restant fidèle à un style. L'art et la manière avec lesquels vous tenez une carte ou le jeu entier peuvent passer par tous les degrés, de la délicatesse la plus extrême à la fermeté la plus énergique, à condition qu'à travers toutes ces attitudes transparaisse votre amour des cartes.

Dynamique et esthétique

le mouvement, le rythme et le tempo. Notre manière de penser est largement conditionnée par les images, qui ne sont pas statiques, comme des instantanés, mais dynamiques, animées. C'est ce qui explique également que notre intérêt soit davantage éveillé par ce qui bouge que par ce qui est immobile. Afin que nos mouvements soient agréables à l'œil, il faut qu'ils soient effectués de manière fluide, élégante et sûre, sans précipitation. Il n'est pas indispensable qu'ils soient liés à un rythme déterminé - celui-ci peut être posé ou plein de verve, ou passer par tous les degrés menant de l'un à l'autre - ce qui est important, c'est qu'ils soient l'expression de votre style, de votre manière d'être, et qu'ils ne soient pas discordants sur le plan esthétique. Plus nous ferons attention à cet aspect de notre art, et mieux nous arriverons à susciter les émotions des spectateurs. Si l'on pense que les décisions sont prises à 80% en fonction de facteurs émotifs, nous ne pouvons pas nous permettre de négliger cet aspect de l'art.

"Objets inanimés, avez-vous donc une âme?" Un maniement des cartes fluide et léger semble donner à celles-ci une dynamique qui leur est propre; en leur insufflant la vie par la pureté et l'élégance de vos gestes, vous faites oeuvre de créateur. Concrètement, cela veut dire, par exemple, qu'au lieu de retourner une carte de manière banale à la fin d'un tour pour la révéler au public, vous le fassiez avec un mouvement simple mais beau dont se dégageant à la fois une puissance dramatique et une valeur esthétique. La légèreté et l'harmonie de vos gestes ne font pas seulement naître l'idée du beau dans l'esprit des spectateurs; ils remplissent aussi une autre fonction, plus terre à terre: celle de renforcer la conviction des spectateurs vis-à-vis de ce qu'ils voient et entendent. C'est-à-dire que, non seulement vos tours seront plus trompeurs, mais aussi que la qualité magique de votre représentation s'en trouvera globalement rehaussée.

Chapitre 27

Esthétique et illusion. Voici un exemple tiré de la vie quotidienne: supposons que l'on vous remette un texte dont vous devez corriger l'orthographe, la grammaire, la syntaxe, le style, etc. Si ce texte est imprimé selon les règles de l'art sur du beau papier, il est fort probable que vous y trouverez beaucoup moins de fautes que s'il était simplement écrit à la main sur du papier de mauvaise qualité. Et cela est simple à comprendre: d'un texte imprimé se dégage *ispo facto* une autorité que ne possède pas un texte manuscrit, et, avant de corriger quoi que ce soit, vous y réfléchirez à deux fois; en revanche, un texte manuscrit, mal présenté sur du mauvais papier, ne soulève pas ces structures, et vous aurez tôt fait d'y trouver des fautes. De même en magie: plus votre maniement des cartes est beau, plus la mise en oeuvre des techniques est harmonieuse, plus vos routines sont intelligemment construites, plus il se dégagera d'autorité de votre représentation, et plus elle fera d'effet sur les spectateurs.

La coordination des mouvements. Qu'est-ce que manier les cartes, sinon coordonner des mouvements individuels très petits en des unités plus grandes, qui sont à leur tour combinées en séquences encore plus longues? Nous connaissons tous les problèmes qui peuvent surgir dans ce domaine: le tact, la nervosité, la peur, qui rendent les mains moites et tremblantes. Il nous faut donc répondre à la question suivante: qu'est-ce qui en nous est responsable de ces dysfonctionnements, et comment y remédier? Si nous arrivons à identifier le mécanisme à l'origine de ces troubles et à agir sur lui, nous arriverons peut-être à les empêcher de se manifester. J'ai déjà expliqué le processus à l'œuvre dans le chapitre intitulé "Techniques de forçage (II)", dans le paragraphe "Le jeu intérieur du magicien". La solution réside dans la décontraction, le cran et l'assurance que nous pouvons acquérir grâce à un entraînement assidu, une réflexion sur ce que nous faisons, notre expérience aussi, ainsi que le conditionnement mental que j'explique dans la section intitulée "L'étude de la cartomagie", plus loin.

La manière dont nous manions les cartes et, de façon plus générale, tous les objets dont nous nous servons au cours de notre représentation, doit être le reflet de notre équilibre intérieur, notre assurance et notre décontraction. Bien sûr, certaines techniques font appel à ces qualités plus que d'autres; c'est le cas, dans la catégorie des techniques "actives", du retournement double et, plus généralement, du maniement de la carte double; et, dans la catégorie des techniques "passives", du filage et de l'empalmage.

Le naturel

Un exemple. Il n'existe pour l'instant aucune méthode plus naturelle pour forcer une carte que le forçage classique à l'étalement entre les mains. Vous invitez le spectateur à choisir une carte parmi celles que vous lui proposez, exactement comme vous le feriez si son choix était vraiment libre. Le spectateur ne constate aucune procédure anormale, et ne soupçonne donc absolument pas que son choix pourrait ne pas être libre. Il ne lui viendra pas à l'esprit, ni à celui des autres spectateurs d'ailleurs, que vous pourriez être en train d'effectuer un forçage. Quels sont les éléments qui font paraître naturelle l'application d'une technique aux yeux du spectateur?

Chapitre 27

Le naturel absolu et le naturel conditionné. C'est l'expérience du spectateur qui lui sert de jauge pour décider ce qui est naturel et ce qui ne l'est pas. Dans ce processus, sa subjectivité n'est pas seule en cause; la culture joue également un rôle important. C'est la raison pour laquelle on peut dire que le naturel n'existe pas dans l'absolu, c'est-à-dire qu'il n'y a aucune pose au attitude qui puisse être considérée comme étant naturelle universellement. Un exemple simple: en Europe, il est plus naturel de mélanger un jeu à la française que d'utiliser un mélange à la queue d'aronde, alors que c'est l'inverse qui est vrai aux États-Unis et dans les pays anglo-saxons en général. C'est la raison pour laquelle vous devez toujours utiliser des techniques qui paraissent naturelles aux yeux du public. Cela ne veut pas dire que vous devez paraître gauche ou maladroit comme le serait un profane; ne tant que magicien, on attend de vous que vous manipuliez les cartes de manière plus aisée et plus élégante que Monsieur Tout-le-Monde. Pour que votre maniement des cartes paraisse naturel, il ne suffit donc pas qu'il soit conforme à l'expérience des spectateurs; il faut que vous le fassiez accepter d'eux ce qui constitue le naturel *pour vous*, et comme ils ignorent en quoi celui-ci consiste, il faut d'abord que vous le créiez. J'appellerai cette forme de naturel le naturel conditionné. Les spectateurs doivent s'y habituer et l'accepter.

Ainsi, il n'existe pas - dans l'absolu - de manière naturelle pour effectuer un retournement double, dans la mesure où il existe de nombreuses façons de retourner une carte que les spectateurs acceptent comme étant naturelles. Pour que *votre* exécution d'un retournement double paraisse également naturelle aux yeux des spectateurs, il faut que vous les habituiez à vous voir toujours retourner les cartes ainsi, *que vous effectuiez un retournement double ou non*. Les spectateurs ont ainsi le temps d'enregistrer ce qui est naturel pour vous - autrement dit, vous les conditionnez. Ce qui est important, c'est que vous effectuiez les manipulations "à vide" ou "à blanc", pour ainsi dire, avant de les utiliser pour de bon - c'est le cas du retournement double, mais cela concerne aussi toutes les autres techniques employées dans un tour.

Cette préoccupation est au centre des descriptions des techniques de ce cours, et c'est la raison pour laquelle j'ai tellement insisté sur les positions des doigts et autres détails dont l'importance ne vous était peut-être pas immédiatement apparue. Si je tiens tellement à ce que vous adoptiez certaines positions et en évitiez d'autres, c'est en vue des techniques avancées que vous rencontrerez plus tard, et dont l'apprentissage vous sera considérablement facilité si vous avez suivi les conseils de ce cours. Vous vous épargnerez ainsi beaucoup de temps et de travail. Et même si vous n'apprenez ou n'utilisez pas ces techniques avancées, vous aurez quand même la satisfaction de savoir que vous exécutez les techniques de base mieux que les autres.

Chapitre 27

Le naturel statique. L'attitude de la main qui tient une carte à l'empalmage fournit un bon exemple pour ce que j'entends par le "naturel statique". Il existe dans l'absolu des attitudes qui paraissent naturelles pour une main. Mais il faut également que ces attitudes cadrent avec notre personnalité et avec votre style de présentation. Il ne sert à rien si, ayant une carte à l'empalmage, vous vous servez de cette main pour remonter vos lunettes sur le nez, si vous ne le faites que cette fois-là. Il faut, pour que le geste paraisse naturel, que vous le fassiez régulièrement, *que vous ayez une carte à l'empalmage ou non*. Ce n'est qu'à cette condition que les spectateurs l'acceptent comme faisant partie de votre manière d'être naturellement. Si vous posez sur la table la main qui tient une carte à l'empalmage, il faut que son aspect soit celui qu'elle présente d'habitude lorsqu'elle repose sur la table. Le meilleur moyen d'y parvenir, c'est d'identifier les positions et les attitudes statiques que vous serez amené à prendre au cours de l'exécution d'une technique, et de les intégrer à votre vie de tous les jours. Ce qui veut dire, par exemple, que chaque fois que vous poserez votre main sur la table, vous le ferez comme si vous y cachiez une carte à l'empalmage. Ainsi, lorsque vous aurez véritablement empalmé une carte, vous aurez déjà l'habitude de tenir la main ainsi et vous ne vous sentirez plus coupable, et ceux qui vous connaissent et qui ont pris l'habitude de voir votre main dan cette position, n'y trouveront rien d'anormal. Quant à ceux qui ne vous connaissent pas, ils n'y verront, à plus forte raison, rien de suspect.

Le naturel dynamique. C'est le naturel des mouvements. Ce que j'ai dit pour le naturel statique est également valable pour le naturel dynamique. Il faut que les mouvements et les gestes que vous effectuez dans le cadre d'un tour soient en harmonie avec votre manière habituelle de vous mouvoir et de faire des gestes. Ce qui signifie, entre autres, que vous ne devez pas copier la manière de faire d'un autres, que se soit à partir d'une vidéo ou d'un atelier de travail, car il n'existe pas deux magiciens qui aient la même dynamique dans leurs mouvements: il suffit de comparer Bernard Bilis et Tony Slydini, par exemple.

L'uniformité des gestes. Prenons, par exemple, le mélange à la française. Le spectateurs se poseraient certainement des questions si, pour chaque technique de mélange à la française, ils vous voyaient tenir les cartes d'une manière différente. Il est donc important que vous teniez toujours les cartes de la même manière, que vous effectuiez un mélange ordinaire ou un mélange-contrôle, que vous contrôliez une carte ou le jeu entier. Ce résultat peut être obtenu de deux façons: ou bien vous adaptez les faux mélanges à la manière normale de mélanger les cartes, ou bien le contraire.

Chapitre 27

L'économie des gestes. L'économie et la sobriété des gestes vont de pair avec le naturel et l'esthétique interne et externe d'un tour. Être économe de ses signifie que tous ceux qui ne servent à rien doivent être supprimés pour rendre le tour le plus possible aux yeux des spectateurs, et pour donner une plus grande assurance au magicien. Je distingue deux formes d'économie. L'économie externe, qui est visible pour le public, et l'économie interne, qui concerne la méthode et la construction du tour, où une seule technique remplit la même fonction que plusieurs autres réunies (tout comme en informatique les macros permettent de lancer toute une série d'instructions avec un seul ordre). Voici un exemple, que je n'ai pas inventé, mais que j'ai trouvé dans le livre d'un célèbre magicien américain: le magicien fait prendre connaissance d'une carte par "le coup d'oeil du spectateur"; puis à l'aide d'un mélange à la française, il contrôle cette carte sous le jeu. Ensuite, il transfère la carte sur celui-ci en effectuant une double-coupe; enfin, au cours d'un mélange à la française avec la carte en saillie, il ajoute deux cartes sur la carte du spectateur, qui se retrouve finalement en troisième position sur le dessus du jeu. Ouf! Il eût été plus économique, après le coup d'œil du spectateur, et avant de laisser le jeu (apparemment) se refermer, de laisser échapper trois cartes (celle du spectateur et les deux suivantes), et de garder une brisure au-dessus d'elles; puis, de faire sauter la coupe à la brisure, ou, à la rigueur, d'effectuer un mélange à la française pour terminer le contrôle. Le tour prend ainsi une tout autre dimension, qui rehausse singulièrement la qualité de l'effet ainsi que la beauté interne du tour. Des exemples de ce genre, peut-être moins évidents, on en trouve malheureusement des dizaines dans la littérature spécialisée. Tout comme pour la plupart des autres aspects de la présentation d'un tour étudiés dans ce chapitre, l'économie des gestes est un élément qui n'est peut-être pas enregistré consciemment par les spectateurs,puisqu'ils ne savent pas que vous pourriez procéder autrement, ou que les procédures qu'ils vous voient utiliser sont plus économiques, plus esthétiques, et par la même, meilleures, que d'autres; mais, ce qui est sûr, c'est qu'ils remarqueront tout de suite ces dernières si vous faites l'erreur de les employer. Le phénomène est bien connu: la véritable élégance est mois visible qu'une tenue débraillée.

Les mouvements amples. De petits mouvements étriqués trahissent votre manque d'assurance et signalent aux spectateurs que vous avez quelque chose à cacher. En revanche, des mouvements amples et ouverts révèlent votre franchise et votre sincérité. Évitez de garder, les coudes serrés au corps, ce qui vous donne l'air d'un robot en limitant considérablement l'étendue de vos gestes. C'est pourtant, ainsi que se tiennent de nombreux magiciens, et non des moindres, en effectuant un comptage Emsley, ou en empalmant une carte, ou encore en faisant sauter le coupe ou en effectuant un mélange à la française. Mis à part quelques situations exceptionnelles, il est préférable de tenir le jeu à une distance comprise entre dix et quinze centimètres du corps lorsque vous le tenez avec les deux mains, et à plus de vingt centimètres lorsque vous le tenez d'une seule. Dans cette position, vous avez de l'espace pour exécuter des gestes amples et clairs. Pour la même raison, il est recommandé d'avoir un tapis de cartes d'assez grande taille comme surface de travail.

Le maniement minimal. Ne gardez le jeu en mains que lorsque c'est absolument nécessaire. Le reste du temps, laissez-le sur la table, bien en vue des spectateurs, ou bien remettez-le carrément à l'un d'eux. Qu'y a-t-il plus désarmant que de confier un jeu pré arrangé, voire truqué, à un spectateur! Sans aller jusque-là, posez le jeu à un endroit où il est manifeste que vous ne pouvez pas y toucher sans être vu de tous, tout en le laissant néanmoins dans les limites de votre "territoire" pour décourager quelque spectateur téméraire d'y pénétrer. Ce territoire peut être délimité par vos accessoires comme l'étui du jeu, un stylo, d'autres cartes etc., et protégé par la présence de vos mains et de vos bras: tout ce qui se trouve sous leur garde tutélaire fait partie de votre domaine réservé. Les spectateurs se rappelleront ainsi que vous n'avez manipulé le jeu que très peu, et ils seront encore plus émerveillés par les effets que vous en aurez tirés.

La légèreté du maniement. Le véritable artiste travaille avec aisance et légèreté. Un seul coup de pinceau, appliqué d'une main sûre et aérienne, comme si elle se déplaçait de sa propre volonté et atteignait son but de son propre chef, conformément à ce que le peintre attend d'elle, révèle la souveraine maîtrise du véritable artiste. C'est exactement comme cela que vous devez manier les cartes.

Maniement et style

De tout ce qui précède, il ressort que la technique n'est pas seulement un moyen pour atteindre un but, comme le disent les pragmatistes, mais aussi un moyen d'expression qui porte votre griffe, parce que les solutions que vous trouverez aux problèmes qui se poseront à vous seront l'expression directe de vos réflexions et de vos décisions. C'est la raison pour laquelle les questions soulevées dans cet ouvrage ne sont pas toutes accompagnées de réponse univoques et tranchées.

Bien que la technique ne doive jamais être visible aux yeux des spectateurs, l'art et la manière de la mettre en oeuvre n'en déterminent pas moins votre style, qui, lui est visible du public. Ce n'est que dans ces conditions que vous pourrez donner l'illusion de faire des miracles; car, si votre technique était visible, ce ne sont plus les effets magiques que vous présenteriez, mais de simples curiosités, intéressantes peut-être, mais pas magiques. Vous ne seriez pas magicien, mais jongleur.

3. LA MISE EN OEUVRE DE LA TECHNIQUE

On peut étudier la technique sur deux plans: la manipulation en elle-même, dans tous ses détails, sans référence à un tour particulier, ou alors dans le contexte d'un tour; dans ce dernier cas, outre la manipulation elle-même, devra être considérée la manière de la mettre en oeuvre, de l'intégrer au tour donné. Pour que cette intégration soit réussie, il faut que la manipulation devienne totalement invisible dans le déroulement du tour. Autrement dit, la mise en oeuvre d'une technique est avant tout affaire de construction, et ne concerne pas seulement les problèmes du contrôle de l'attention et tous les stratagèmes de couverture en général, mais également les aspects de la présentation comme le thème, le texte, etc.

La plupart des techniques décrites dans ce cours tiennent compte de leur intégration dans le déroulement des tours. C'est le cas du forçage classique et du forçage à l'effeuillage avec le positionnement préalable de la carte à forcer. Ou encore l'empalmage, la carte à l'œil, le filage et le saut-de-coupe, qui ont été décrits dans leurs environnements respectifs. Ou encore la carte des deux cartes empalmées dans "Homing Card Plus", etc.

Exemples

Chapitre 27

Supposons que vous vouliez présenter le tour intitulé “Le spectateur coupe sur les As”, mais en donnant l’impression que le spectateur a mélangé le jeu. Pour cela, retirez préalablement les quatre As du jeu et mettez-les dans la poche extérieure droite de votre veste, ou dans la poche droite de votre pantalon, si vous ne portez pas de veste, avec les faces des cartes dirigées vers le corps. Cette préparation est bien sûr secrète. Le jeu est maintenant remis à un spectateur, qui est invité à le mélanger consciencieusement. Lorsqu’il vous rend, faites choisir une carte par un autre spectateur, qui en prend connaissance, et la montre à tout le monde. Puis, le spectateur remet la carte dans le jeu, et vous la contrôlez sous celui-ci (ou bien d’abord sur celui-ci, puis dessous - cela dépend de votre méthode de contrôle). Mélangez le jeu encore une fois en conservant la carte choisie sous le jeu. *“Je vais maintenant essayer de retourner votre carte en utilisant uniquement le sens du toucher - pour cela, il faut que je ne puisse rien voir, évidemment. Si je me bandais les yeux, vous pourriez croire que jeu peux quand même encore voir d’une manière ou d’une autre, les étoffes étant incroyablement minces et fines de nos jours”* Posez, le cas échéant, un mouchoir que vous avez retiré de votre poche, sur la table. *“Mais su jeu mets le jeu dans ma poche, il est impossible à quiconque de voir quoi que ce soit.”* La main droite va dans la poche avec le jeu, faces des cartes tournées vers le corps, de manière à ce que personne ne puisse voir la carte inférieure, qui est celle du spectateur. Aussitôt que le jeu est dans la poche, le pouce droit fait glisser la carte du spectateur, qui se trouve sur la face du jeu, sur le paquet d’As. Dès que c’est fait, la main droite ressort de la poche avec le jeu, parce que vous venez d’avoir une idée: *“J’ai failli oublier: il est important que vous mélangez d’abord le jeu.”* Lorsque le spectateur vous rend les cartes après les avoir mélangées, remettez-les dans la poche, de telle sorte que le paquet d’As, sur lequel se trouve la carte choisie, soit sur le dessus du jeu. Dès que ces cinq cartes sont en place sur le jeu, vous avez de nouveau une idée qui vous passe par la tête: *“J’ai oublié de vous inviter à vérifier qu’il ne se trouve rien dans ma poche: pas de deuxième jeu équipé de micro-processeurs, pas d’assistante dissimulée...”* Sur ce, ressortez le jeu de la poche, et, lorsque le spectateur a vérifié que celle-ci ne contenait rien, remettez-y le jeu avec les faces des cartes contre le corps. *“Je mets donc ce jeu que vous avez vous-même mélangé dans une poche donc vous venez de vérifier la totale vacuité.”* Invitez maintenant un spectateur à choisir un nombre. Supposons qu’il choisisse 12. Après avoir ostensiblement montré votre main droite vide, plongez-la dans la poche et ressortez-en onze cartes l’une après l’autre en les prenant sur la face du jeu, pour les poser au fur et à mesure en une petite pile faces en bas sur la table. Arrivé à la douzième carte, vous prenez bien sûr celle qui se trouve sur le jeu. avant de la révéler, récapitulez brièvement les conditions dans lesquelles le tour s’est déroulé, puis retournez la dernière carte que vous avez sortie de votre poche, et que vous tenez encore en main, lentement face en haut: c’est celle du spectateur! Pendant que vous recueillez des applaudissements mérités, sortez le paquet de cartes qui vous restent en poche, et sur lequel se trouvent maintenant les quatre As, et laissez-les tomber par petits groupes sur les cartes qui sont sur la table. Il ne vous reste plus qu’à insérer la carte du spectateur quelque part au milieu de jeu, et vous êtes prêt à enchaîner avec “Le spectateur coupe sur les As” sans autre forme de procès. Qui penserait que sur le jeu, qui a été mélangé par le spectateur lui-même, se trouvent maintenant les quatre As, “prêts à l’emploi”?!

Vous pouvez présenter le même tour pour rajouter secrètement une ou plusieurs cartes spéciales sur la face du jeu, ou bien, pour substituer au jeu utilisé jusqu’alors un jeu truqué.

Chapitre 27

Voyons maintenant comment mettre en oeuvre un contrôle de carte. Eventaillez les carte en demandant à un spectateur d'en choisir une. Lorsqu'il en a pris connaissance, demandez-lui de la remettre dans l'éventail (liberté du choix équivalente à la liberté de la remise en jeu); lorsque vous refermez celui-ci finissez d'enfoncer la carte choisie dans le jeu, mais de travers, de manière à permette au petit doigt gauche de garder une brisure au-dessus d'elle et de former un décalage entre les deux paquets à cet endroit. Posez le jeu sur la table en disant: *"N'oubliez surtout pas votre carte - je reviendrai à vous dans quelques instants. En attendant, j'aimerais que vous choisissiez une deuxième carte."* Reprenez le jeu en mains en vous adressant à un deuxième spectateur. Le petit doigt gauche reprend la brisure au-dessus de la carte du premier spectateur. Invitez le deuxième spectateur à choisir une carte, en veillant à ce qu'il fasse son choix avant que vous n'arriviez à la brisure. Pendant que le deuxième spectateur prend connaissance de sa carte et la montre aux autres, égalisez le jeu et faites sauter la coupe à la brisure, ce qui transfère la carte du premier spectateur sur le jeu. Cette manière de mettre en oeuvre le saut-de-coupe montre très bien qu'une technique extrêmement difficile peut être rendue totalement indétectable, même si elle n'est pas exécutée à la perfection, à condition de l'effectuer au moment propice.

Chaque technique doit être intégrée au déroulement du tour de manière à ce qu'elle reste invisible et insoupçonnée. Sa mise en oeuvre doit être étudiée soigneusement lors de la construction du tour, afin que le déroulement de celui-ci reste aisé et harmonieux; pour cela, il faut que chaque phase s'enchaîne logiquement à la précédente, et introduise tout aussi logiquement la suivante.

4. DERNIERES REMARQUES

Une technique ne peut être considérée comme étant parfaitement intégrée au tour que si sa mise en oeuvre a été prévue, depuis son introduction jusqu'à son enchaînement avec la phase suivante. Sinon, elle ne reste qu'une chose mécanique, une méthode qui n'a rien à voir avec de l'art. En revanche, intégrée harmonieusement au déroulement d'un tour, elle devient l'expression de votre personnalité et lui confère un style qui porte votre signature.

5. LECTURES RECOMMANDEES

Erdnase, S. W., *L'Expert aux Cartes*, traduit de l'américain par Richard Vollmer, avec une préface de Roberto Giobbi, Magix-Editions du Spectacle, Strasbourg, 1992. Il existe d'autres éditions, mais en langue anglaise seulement, qui, parallèlement au texte original d'Erdnase, donnent des commentaires sur celui-ci. C'est le cas de *Revelations*, par Dai Vernon, et *The Annotated Erdnase*, par Darwin Ortiz.

Gallwey, Timothy, *Tennis et Concentration*, traduit de l'américain par Alain Chassaigne, Robert Laffont, 1977. Cet ouvrage donne de bons conseils pour vous aider à maîtriser la technique, et à vous donner de l'assurance en réglant votre "jeu intérieur".

Tous les livres de Dai Vernon, Arturo de Ascanio, Juan Tamariz, José Carroll, René Lavant ou Tony Slydini sont des modèles en ce qui concerne la mise en oeuvre intelligente de la technique sous les aspects analysés dans ce chapitre.

E. LE MOMENT PROPICE

Généralement, lorsqu'on parle de cet aspect du déroulement d'un tour de magie, on entend employer le mot anglais "timing", qui ne semble pas, jusqu'à présent du moins, avoir été traduit de manière satisfaisante. Au lieu d'utiliser ce mot et lui faire dire tout et n'importe quoi, nous préférons employer l'expression "moment propice" qui, elle, est claire et compréhensible, et l'associer avec des notions telles que temps forts et faibles, rythme, coordination, synchronisation qui, à un degré ou à un autre, entrent toutes dans la détermination du "moment propice".

La définition de ce moment est simple: *il s'agit du moment opportun pour effectuer une manœuvre secrète de telle manière qu'elle passe inaperçue aux yeux du public*. La question fondamentale est celle-ci: existe-t-il, dans le déroulement d'un tour de magie, des moments privilégiés qui, mieux que d'autres, permettent l'exécution? La réponse est "Oui!". Reste donc à savoir où ils se situent, et comment les utiliser.

1. LES TEMPS FORTS ET LES TEMPS FAIBLES

C'est Tony Slydini qui est à l'origine de la théorie des temps forts et des temps faibles, qu'il appliquait dans toutes ses routines avec une maîtrise inégalée.

Les temps forts

Chaque phase d'un tour qui fait appel à toute l'attention des spectateurs, parce qu'il s'y passe quelque chose d'essentiel à sa compréhension, est un temps fort. Il s'agit donc d'un moment doté d'un fort centre d'intérêt et qui constitue en même temps une importante source d'information. A ce moment-là, votre attitude est active: si vous êtes assis, vous êtes penché en avant, et vous dirigez vous-même votre attention sur le centre d'intérêt, le plus souvent sans faire de commentaire. Il arrive fréquemment qu'un temps fort coïncide avec un effet, ou au moins un effet partiel. Dans la routine "Homing Card Plus", par exemple, il s'agit du moment où, au cours de la première phase du tour, vous retirez la carte de la poche. L'apparition d'une carte dans une poche précédemment montrée vide est un effet magique, par conséquent un temps fort dans une routine.

Les temps faibles

Le moment qui suit immédiatement un temps fort est un temps faible; au cours de celui-ci, les spectateurs se détendent et reviennent de la surprise créée par l'effet. Dans l'exemple de "Homing Card Plus", leur attention se relâche un peu lorsqu'il ont vu qu'une carte était arrivée dans la poche. C'est le moment où vous vous décontractez également; si vous étiez assis à votre table, vous vous pencherez un peu en arrière dans votre chaise, dans une attitude passive. C'est le moment que vous choisirez pour regarder les spectateurs et peut-être pour leur dire quelque chose. C'est le moment propice pour empalmer la carte supérieure du jeu. Maintenant, attirez à nouveau l'attention des spectateurs sur la poche, d'où vous retirez la carte signée comme preuve que c'est bien elle qui y est apparue. La règle est donc la suivante: *les manipulations, les manœuvres secrètes sur lesquelles repose l'issue d'un tour doivent être effectuées sur des temps faibles*. La succession de ces temps détermine à son tour le rythme; mais, alors que le rythme est affaire de durée, le temps fort ou faible concerne un moment précis de celle-ci.

Les gestes intermédiaires

Le concept des "actions de liaison" ou "gestes intermédiaires" a été formulé et analysé par Arturo de Ascanio. Il s'agit d'un geste ou d'une action secondaire qui lie deux actions principales ou finales. Par exemple, supposons que vous vouliez retirer un stylo de la poche intérieure de votre veste. Si vous êtes droitier, la main gauche entrouvre d'abord le pan gauche de la veste pour permettre à votre main droite d'accéder à la poche dans laquelle se trouve le stylo. Le geste de la main gauche est action secondaire ou intermédiaire, qui prépare simplement l'exécution du geste de la main droite, qui, lui, constitue le geste principal ou final. La perception humaine est ainsi faite que, à la fois lors de son exécution et plus tard, dans la mémoire des sectateurs le geste secondaire ou intermédiaire, celui qui prépare et mène à l'autre, est à peine perçu, au profit du seul geste principal ou final. Si, pendant ce geste intermédiaire, la main gauche en profite pour prendre une boulette de cire fixée dans la cuvette d'un bouton de la veste, personne ne s'en apercevra.

Cependant, pour qu'une action finale soit perçue comme telle par les spectateurs, il faut qu'elle soit annoncée clairement; sinon, l'action intermédiaire risque fort d'être prise pour une action principale. Si vous dites: *"Pourriez-vous me prêter un stylo? Attendez, je crois en avoir un sur moi"*, et qu'alors seulement vous mettez la main dans la poche, le geste de la main gauche qui entrouvre le pan de la veste sera aperçu comme un geste secondaire. Mais si la main gauche effectue son geste avant que vous n'ayez dit quoi que ce soit, celui-ci prendra sur le moment le statut d'un geste principal, et ce n'est qu'après coup que les spectateurs l'identifieront comme un geste intermédiaire - ce qu'il faut éviter à tout prix. Il faut donc que vous annonciez votre intention *avant* de passer à l'acte. Ainsi, si vous devez mettre dans votre poche une carte tenue à l'empalmage sous le prétexte de prendre votre mouchoir, dites ceci avant de mettre la main dans la poche: *"Il me faut un mouchoir propre. Quelqu'un pourrait-il me prêter le sien? Sinon, je prendrai le mien."* Ce n'est que maintenant, lorsque tout le monde sait que vous avez besoin d'un mouchoir, et que vous en avez un sur vous, que vous mettez la main dans votre poche, où vous abandonnez la carte empalmée, pour en ressortir avec le mouchoir. Même si un spectateur vous tend son mouchoir à ce moment-là, vos actions ont été logiques et fondées.

La règle est donc la suivante: *les manœuvres secrètes sur lesquelles repose un effet doivent être exécutées au cours d'un geste secondaire, intermédiaire, c'est-à-dire au cours d'un temps faible du déroulement d'un tour*. L'application de ces principes est un problème de présentation; leur intégration dans le déroulement d'un tour particulier, un problème de construction.

2. COORDINATION

La coordination concerne la combinaison des mouvements dans un certain ordre, et leur agencement selon un plan logique. Elle est applicable à tous les domaines de la cartomagie que nous avons passés en revue dans ce chapitre théorique: la théorie (les mécanismes moteurs), la construction, la présentation et le contrôle de l'attention.

Mécanismes moteurs

Il s'agit tout d'abord de contracter les muscles dans un ordre rigoureux afin de faire un mouvement déterminé. Ainsi, lors de l'exécution d'un comptage Elmsley, le pouce de la main droite ne pousse la carte double dans la main gauche que lorsque la première carte comptée est en train de se replacer sous les cartes en main droite. Si vous poussez la carte double trop tôt, la configuration bizarre des cartes à ce moment-là, attirera l'attention des spectateurs; si vous la poussez trop tard, il se produira une rupture dans le comptage, qui sera préjudiciable à l'illusion. Cette remarque est valable pour toutes les manipulations, qu'il s'agisse du filage, de l'empalmage, du saut-de-coupe - bref, de tout.

Construction

Nous avons déjà vu les éléments qui entrent dans la construction d'un tour. Il s'agit maintenant de faire intervenir ces éléments au moment opportun pendant son déroulement, et d'assurer leur liaison logique et harmonieuse. Autrement dit, il s'agit d'un problème de syntaxe: où lacer tel ou tel moment par rapport aux autres? Si, dans une phrase, un mot occupe une place que n'est pas la sienne, le lecteur attentif le repérera immédiatement. Ce n'est que si l'agencement des mots d'une phrase respecte la syntaxe de la langue que la phrase enregistrée normalement par le lecteur, et qu'elle aura un sens. Il en va de même pour les séquences qui constituent le déroulement d'un tour.

Présentation

C'est du bon enchaînement des phases dans la présentation que dépend la clarté du déroulement d'un tour. Cela concerne tous les aspects de la présentation, mais plus particulièrement la coordination du texte et des gestes.

Voici un exemple qui vous fera comprendre de quoi il s'agit: nous avons déjà parlé de "règle de trois". Ce que vous avez à dire sera mieux compris si vous veillez à transmettre les informations par groupes de trois éléments chacun, séparés les uns des autres par des pauses. Chaque groupe ternaire contiendra trois informations. En voici un exemple concret: *"Vous avez mélangé (1) votre carte (2) dans le jeu (3)."* Pause. *"Personne (1) ne sait (2) où se trouve votre carte (3)."* Pause. *"Choisissez (1) n'importe quel nombre (2) entre un et dix pour aller plus vite (3)."* Pause. Les pauses correspondent à la durée d'une inspiration - rien à voir avec une pause-café. Bien que l'auditeur profane ne soit pas conscient de ces pauses dans leur individualité, elles jouent, globalement, un rôle très important pour sa compréhension, qu'elles facilitent grandement. Imaginez-vous un morceau de musique sans pauses? L'accent que vous mettrez sur telle ou telle affirmation conditionnera l'impression qu'elle fera sur le spectateur. Mal amenée, mal placée, elle manquera sont but.

Détournement de l'attention

Une source d'informations n'a une durée de vie que de quelques secondes et doit intervenir au moment opportun dans le déroulement d'un tour pour qu'elle soit également le centre de l'attention du spectateur. Tous les principes sur lesquels repose le contrôle de l'attention du public ne sont efficaces pour masquer une manœuvre que dans la mesure où ils sont bien coordonnées. Il s'agit d'un problème d'organisation interne au déroulement du tour, résolu en respectant la rythmique des temps forts et des temps faibles, des actions secondaires et des actions principales.

3. SYNCHRONISATION

La synchronisation joue un rôle important dans la dissimulation des manœuvres secrètes dans la mesure où elle permet d'exécuter simultanément des actions qui ont lieu sur des plans différents.

Imaginez plusieurs feuilles de papier claque; sur la première ne se trouve qu'un texte imprimé en blanc; sur la seconde, un texte imprimé en noir; sur la troisième un dessin, et sur la quatrième un fond de couleur. En superposant les quatre feuilles, vous obtenez la maquette qui a servi à la couverture de l'édition originale de ce cours. Ce qui, dans cet exemple, pose un problème physique, à savoir la superposition parfaite des quatre feuilles, est l'équivalent de ce qui se passe, sur le plan temporel, dans le déroulement d'un tour de cartes. Il s'agit, dans ce cas, de faire en sorte que les différents aspects de celui-ci (technique, présentation, etc.) soient synchronisés, c'est-à-dire qu'ils interviennent au même moment. L'effet produit sur le spectateur dépend de la parfaite simultanéité de ces divers aspects.

Vous comprendrez encore mieux avec l'analogie du film. Le doublage d'un film repose sur un principe simple: on superpose à la bande-son originale la bande-son doublée. Mais cette simplicité n'est qu'apparente! En effet, pour que cette superposition soit possible, il faut que le comédien qui en double un autres utilise exactement le même temps de parole que l'acteur qui parle dans la version originale, c'est-à-dire que ses phrases aient non seulement le même sens, mais aussi la même durée, et que les mouvements des lèvres de l'acteur visible sur l'écran correspondant à ce que dit le comédien dans la version doublé. En outre, le comédien chargé du doublage doit respecter l'intonation, l'accentuation et l'intensité de la voix de l'acteur de la version originale; bref, il est pour ainsi dire impossible d'arriver à un résultat parfait. Pourtant, lorsqu'un doublage est bien fait, l'illusion que c'est l'acteur de la version originale qui s'exprime, et non un comédien qui le double, est étayée et renforcée par les facteurs suivants: l'attitude du personnage, et plus particulièrement l'expression de son visage (c'est-à-dire le langage du corps qui, dans la présentation, joue un rôle important pour le magicien); l'identification du spectateur au personnage (importance du thème dans la présentation); l'anticipation du spectateur (contrôle de l'attention); la signification de la scène dans le film (importance de la construction). Mais tout cela ne sert à rien si les mouvements des lèvres ne sont pas synchrones, c'est-à-dire s'il y a un décalage visible entre ce que l'on voit à l'écran et ce que l'on entend (importance de la technique). Sans cette simultanéité parfaite, l'illusion que c'est bien le personnage qui parle et non le comédien qui le double, est détruite, et le spectateur, distrait par ce décalage, ne peut plus jouir de l'histoire racontée, ni d'ailleurs de n'importe quel autre aspect du film.

4. CONCLUSION

Pour terminer, je citerai Corinda, l'auteur de l'ouvrage de référence sur le mentalisme, *Thirteen Steps to Mentalism: "Good timing is invisible, bad timing stands out a mile"*. Autrement dit, quand les principes énoncés ici sont appliqués convenablement, le spectateur n'a pas conscience de quelque chose de remarquable; mal appliqués, ils provoquent un effet préjudiciable à l'illusion.

Chapitre 27

Comme vous avez pu le constater, le concept du "moment propice" est difficile à cerner; cela est dû au fait qu'il se situe à un niveau supérieur d'abstraction, au delà de celui de la présentation, de la construction et de la maîtrise de l'attention, qu'il englobe tous. Rappelez-vous qu'il s'agit de l'art et de la manière d'effectuer une manipulation secrète en coordination et en synchronisation avec un geste ou une action de telle sorte qu'elle ne soit pas perçue comme telle.

5. LECTURES RECOMMANDEES

Tous les ouvrages d'Arturo de Ascanio contiennent de précieuses indications sur la théorie et la pratique du moment propice.

Fulves, Karl, *The Best of Slydini... and More*, Louis Tannen, U.S.A., 1976, et *The Magical World of Slydini*, D. Robbins & Co. Inc., 1979.

Dans ces deux ouvrages devenus pour ainsi dire du jour au lendemain des classiques de la littérature magique d'outre-Atlantique, est contenue toute la philosophie slydinienne. Même si vous ne présentez jamais aucun des tours de Slydini décrites dans ces livres, vous pourrez appliquer profitablement l'analyse que l'auteur en fait à vos routines.

Goshman, Albert et Page, Patrick, *Magic by Gosh - Vie et OEuvre d'Albert Goshman*, traduit de l'anglais par Alain Devals, édité par Guy Lore et Daniel Vuittenez, Paris, 1987. Comme son titre l'indique, ce livre parle de l'art de l'un des plus grands magiciens de table de notre époque. La plupart des routines de Goshman ne présentent pas de difficulté technique, mais sont fondées sur une maîtrise parfaite du moment propice.

Merlin, Jean: *Premier livre de Close-Up*, Séraphin, Lyon, 1969. C'est le premier ouvrage en langue française dans lequel sont abordés les concepts de temps faibles et temps forts. C'est clair et court et illustré d'exemples concrets.

Vernon, Dai, *Malini and his Magic*, Spreme, Grande-Bretagne, 1976. Vernon considérait Malini comme le fondateur du détournement de l'attention et du moment propice, grâce auxquels il parvenait à réaliser des miracles aux yeux des spectateurs. Cet ouvrage contient les souvenirs de Vernon sur Malini, ainsi que des idées de tours très intéressantes.

F. COMMENT SE RATTRAPER EN CAS D'ERREURET FAIRE FACE AUX PERTURBATEURS

Nous abordons dans cette section les problèmes auxquels vous pouvez être confronté de manière imprévue, et les solutions qui permettent de vous tirer d'affaire. Vous pouvez vous-même être à l'origine d'une situation embarrassante, par exemple, en commettant une erreur dans le déroulement d'un tour; ou bien, le dérangement peut être provoqué, sciemment ou non, par un ou des spectateurs. Nous allons voir quelles sont les meilleures stratégies à adopter dans ces deux cas, avec des exemples concrets tirés de mon expérience personnelle, pour rester maître de la situation quoi qu'il arrive. La meilleure solution, cependant, reste la prévention.

1. LES ERREURS

Vous êtes seul responsable des erreurs que vous commettez. Il est impossible de dresser une liste exhaustive de tout ce qui peut rater au cours d'une représentation, puisque cela dépend en grande partie des tours que vous présenterez. Nous allons néanmoins essayer de voir quelles sont les sources les plus fréquentes d'erreurs et les solutions pour y remédier.

La prévention

Être bien préparé. Une bonne préparation sert plus que tout à prévenir les éventuelles erreurs. Cela signifie que les tours que vous présenterez doivent être sus sur le bout des doigts tant sur le plan technique que sur celui de la présentation. D'autres part, si vous avez besoin d'accessoires autres que des cartes pour certains de vos tours, faites-en une liste détaillée.

Avoir du bon matériel. N'utilisez que des cartes de toute première qualité. Prenez un jeu de carte neuf pour chaque représentation - ou du moins, un jeu qui n'a pas beaucoup servi. Ne faites pas d'économies de ce côté-là, en utilisant le même jeu le plus longtemps possible, ou en achetant des jeux bon marché et de qualité médiocre: beaucoup de ratages techniques sont dus à la mauvaise qualité des cartes. "A méchant ouvrier point de bons outils", dit la sagesse populaire. Il est totalement inutile d'imputer un échec à la mauvaise qualité des cartes: personne ne vous croira.

Être au courant de tout. Plus vos connaissances de la magie des cartes seront grandes, particulièrement dans le domaine technique, plus vous aurez de recours à votre disposition pour vous tirer d'embarras. Un expert possède quantité d'échappatoires, alors qu'un amateur (au mauvais sens du terme) se débrouille comme il peut, tant bien que mal - plutôt mal que bien. Il est donc recommandé de posséder un savoir et un savoir-faire au delà de ce que les tours présentés exigent de vous en connaissances techniques ou autres.

Éviter de perdre le contrôle d'une carte. Il peut arriver que vous perdiez le contrôle d'une carte choisie. Pour éviter cette situation, voici quelques conseils.

Chapitre 27

Beaucoup d'experts, surtout ceux de la vieille école, recommandent de forcer une carte connue chaque fois que l'on en fait choisir une. Je pense que c'est une excellente idée, à condition que seul le forçage classique soit utilisé, étant donné que c'est lui qui se rapproche le plus de la façon naturelle de choisir une carte à quelqu'un. Une fois la carte forcée, vous êtes assuré de pouvoir retomber sur vos pieds quoi qu'il arrive, puisque vous en connaissez l'identité. Si votre contrôle échoue, ou bien si le spectateur insiste pour mélanger le jeu lui-même, avant que vous n'ayez pu contrôler et empalmer la carte, vous pouvez lui remettre le jeu d'un cœur léger. Lorsqu'il vous le rend, passez-le rapidement en revue faces en haut et contrôlez la carte sur le dessus avec le contrôle sous l'étalement, tout en disant: *"J'espère que vous êtes convaincu que votre carte se trouve toujours dans le jeu."*

Une autre solution consiste à prendre secrètement connaissance de la carte, ou bien à la corner dès qu'elle a été contrôlée. Dans ces conditions, même si le spectateur insiste pour mélanger le jeu, vous êtes sûr de pouvoir la retrouver sans problème.

Ne pas dire à l'avance ce que vous allez faire. Ne donnez jamais aux spectateurs plus d'informations qu'il n'est nécessaire. Tant qu'ils ne savent pas à quoi s'étendre, vous pouvez toujours vous en changeant tout simplement le déroulement du tour, et en agissant comme si c'était ce que vous aviez prévu de faire. Au début, il vous arrivera peut-être de vous tromper dans le déroulement d'un tour, peut-être parce que vous ne l'aurez pas assez bien préparé, ou parce que vous aurez le trac, ou pour toute autre raison. Que faire dans ce cas? Si les spectateurs ne connaissent pas la suite du tour, vous êtes sauvé. En effet, dès que vous vous êtes aperçu de votre erreur, faites comme si ce qui arrive était prévu, et concluez rapidement et logiquement, même si l'effet initialement prévu s'en trouve diminué. Dans la plupart des cas, cela vaut mieux que de reconnaître que l'on s'est trompé.

Ratage technique

Chaque technique peut être l'objet d'un ratage. Parfois, seuls quelques spectateurs s'en apercevront, et avec un peut d'expérience, vous verrez tout de suite à leur mine desquels il s'agit. Faites-en aussitôt des complices, en leur adressant un clin d'oeil de connivence, l'air de dire: *"Cela restera entre nous, n'est-ce pas?"* Il arrive cependant que le ratage soit tel que tout le monde s'en aperçoive. Voici quelques échappatoires appliquées à des situations concrètes.

Les deux cartes d'un retournement double se séparent. Dites aussitôt: *"Oh pardon! J'en ai retourné deux d'un coup... ces cartes sont vraiment collantes!"* Et poursuivez sans vergogne, comme si de rien n'était. Montrez un autre tour pour lequel vous n'avez pas besoin d'un retournement double, mais au cours duquel vous effectuez le même geste pour retourner une carte face en haut. Ou alors, remplacez le retournement double par une carte technique, comme par exemple le glissage ou le filage.

Le forçage échoue. Cela peut arriver de temps en temps, surtout si vous utilisez le forçage classique et que vous débutez. Reportez-vous au paragraphe "Solutions de secours" dans le chapitre "Techniques de forçage (II)".

Chapitre 27

Un jeu pré arrangé est accidentellement mélange. Votre jeu, partiellement ou totalement pré arrangé, est mélangé soit parce que vous l'avez fait tomber par terre, soit parce qu'un spectateur, à qui vous l'avez remis par mégarde, l'a mélangé. Dans ce cas, le mieux c'est de faire un autre tour que celui que vous aviez prévu de montrer. Si l'arrangement ne concerne que quelques cartes, vous pouvez le reconstituer au cours de ce tour. Voici un exemple: forcez une carte dont vous connaissez l'identité et faites-la remettre dans le jeu par le spectateur, qui le mélange. Reprenez le jeu et faites-le défiler entre vos mains, faces des cartes tournées vers vous en disant: *Je vais maintenant essayer de retrouver votre carte... Bien que vous ayez vous-même mélangé le jeu à l'instant... Je sais, cela paraît impossible, mais je suis magicien, non?... Celle-ci pourrait être la vôtre..."* Pendant que vous monologuez ainsi, vous avez eu le temps de faire passer les premières cartes de votre arrangement sur la face du jeu. A ce moment-là, retirez n'importe quelle carte et posez-la face en bas sur la table. *"Je ne suis pas tout à fait sûr... non, je ne crois pas que vous soyez du genre à choisir cette carte... attendez encore un peu... oui, je pense que c'est plutôt celle-ci..."* Continuez à passer les cartes en revue tout en transférant les cartes de votre arrangement sur la face du jeu. Reprenez la carte que vous aviez posée face en bas sur la table et mettez la carte forcée à sa place. Demandez au spectateur de vous relever l'identité de sa carte, et retournez finalement celle qui se trouve sur la table sur la table de manière aussi dramatique que possible - c'est bien celle que le spectateur vient de nommer! ce n'est pas un mauvais tour en soi, et il vous a en plus permis de reconstituer votre arrangement. D'ailleurs, rien ne vous interdit d'utiliser cette stratégie lorsqu'il vous faut mettre un petit arrangement en place au pied levé.

Mais que faire si votre arrangement est plus compliqué, et que vous ne connaissez par cœur? la meilleure solution, c'est de faire un autre tour. Si l'occasion est très importante, vous pouvez toujours avoir sur vous un deuxième petit paquet composé des cartes de l'arrangement, que vous pourrez ajouter secrètement au jeu soit à l'aide d'un empalmage, soit au cours d'un autre tour (voir plus haut un exemple qui vous permet de le faire). Pour un arrangement total du jeu, faites un tour préliminaire au cours duquel vous substituerez le jeu accidentellement mélangé contre un autre, pré arrangé (reportez-vous encore une fois à l'exemple déjà mentionné ci-dessus).

Vous perdez la carte du spectateur. Le problème peut être facilement évité. Reportez-vous au paragraphe "Éviter de perdre le contrôle d'une carte". Voici quelques stratégies applicables dans le cas où vous avez perdu le contrôle de la carte choisie et que vous n'en connaissez pas l'identité.

1. Vous produisez la carte. Vous posez une carte face en bas sur la table. Le spectateur révèle l'identité de sa carte, et vous savez immédiatement que ce n'est pas celle qui est sur la table. Enchaînez aussitôt: *"Je viens de poser une carte sur la table, avant que vous n'ayez révélé l'identité de la vôtre. Je vous rappelle que vous auriez pu choisir n'importe quelle autre carte dans le jeu."* En même temps que vous dites cela, faites défiler les cartes faces vers vous et repérez la carte que le spectateur vient de nommer pour la transférer secrètement sous le jeu à l'aide du contrôle sous l'étalement. Au moment où le spectateur retourne la carte qui se trouve sur la table, empalmez sa carte en main droite. Le spectateur vous dit qu'il ne s'agit pas de la sienne. *"Bien sûr qu'il ne s'agit pas de la vôtre, puisque je l'au dans ma poche, depuis le début du tour, une carte..."* Plongez la main droite dans la poche, abandonnez-y la carte, et ressortez la main avec quelques objets qui se trouvent dans la poche, comme un mouchoir ou des pièces de monnaie, par exemple. Maintenant seulement, après avoir ostensiblement montré votre main vide, replongez-la dans la poche pour en ressortir la carte précédemment abandonnée, en poursuivant: *"...qui ressemble beaucoup à la vôtre!"* Ne sous-estimez pas la subtilité qui consiste à sortir d'abord quelques menus objets de la poche avant d'en retirer la carte - c'est beaucoup plus convaincant ainsi!

2. Servez-vous du spectateur lui-même pour vous tirer d'affaire. Demandez au spectateur de révéler l'identité de sa carte après que vous en avez posé une - la mauvaise - face en bas sur la table, comme il est décrit plus haut. Pendant ce temps, transférez secrètement la bonne carte sur le jeu. *"C'eût été vraiment miraculeux si cette carte avait été la vôtre. Comment aurais-je pu la retrouver, alors que jeu ne savais pas de quelle carte il s'agissait?!"* Demandez au spectateur de vider la poche intérieure de sa veste, et mettez-y le jeu, faces des cartes retournées vers l'intérieur (contre le corps du spectateur). *"Vous allez retrouver votre carte vous-même - tout compte fait, c'est vous qui l'avez choisie!"* Il est vraisemblable qu'à ce moment les spectateurs ont déjà oublié que vous avez manipulé le jeu après que le spectateur vous a révélé l'identité de sa carte. Donnez-lui maintenant l'instruction suivante sur un ton autoritaire et pressant: *"Plongez rapidement la main dans votre poche, et prenez une carte, une seule, vite!"* Si le spectateur prend la bonne, c'est parfait. Sinon, enchaînez aussitôt: *"Comme vous pouvez le constater, ce n'est pas si facile que ça! Il faut beaucoup de doigté et d'entraînement."* Sur ce, après avoir montré que votre main droite était vide, plongez-la dans la poche du spectateur et prenez la carte supérieure du jeu - la bonne.

3. Utilisez la carte jumelle de celle du spectateur. Dès que vous apercevez que vous avez perdu la carte du spectateur, demandez-lui de nommer la carte jumelle de celle-ci (la carte jumelle du neuf de pique est le neuf de trèfle; celle de la dame de cœur, la dame de carreau, etc.). Cette tactique vous procure l'avantage psychologique non négligeable de vous éviter d'avoir à demander au spectateur de révéler directement l'identité de sa carte. Il va sans dire que dès que vous entendez celle de sa jumelle, vous en déduisez immédiatement la sienne. A ce moment-là, faites défiler les cartes faces vers vous, apparemment pour chercher la carte jumelle que le spectateur vient de nommer. En réalité, profitez-en pour localiser la carte même du spectateur, que vous transférez secrètement sur le jeu à l'aide du contrôle sous l'étalement.

La jumelle de celle du spectateur est donc sur la table et la carte du spectateur sur le dessus du jeu. Vous pouvez maintenant forcer la carte du spectateur en demandant à celui-ci d'enfoncer la carte jumelle au milieu du jeu, et en coupant celui-ci à cet endroit pour poser les deux portions l'une sur l'autre, en croix. Après avoir laissé passer quelques instants, montrez que la carte supérieure "du paquet inférieur" est celle du spectateur - apparemment, la carte jumelle a retrouvé sa sœur. Mais vous pouvez également mettre en oeuvre toutes les solutions de secours décrites dans le chapitre "Techniques de forçage (II)".

4. La situation est vraiment désespérée. Vous ne voyez vraiment pas comment vous pourriez vous en sortir pour retrouver la carte du spectateur. Demandez à un deuxième spectateur de choisir une carte, d'en prendre connaissance, et de la remettre dans le jeu; contrôlez-la en deuxième position du glissage, et demandez au premier spectateur de nommer sa carte. Dites au deuxième spectateur: *"Votre carte est une carte détective qui va retrouver celle qui vient d'être nommée."* Retirez les cartes une à une de la face du jeu, en effectuant un glissage sur la deuxième (celle du spectateur), et en la laissant dans cette position jusqu'à ce qu'apparaisse la carte du premier spectateur. Il ne vous reste plus qu'à retirer la carte détective, qui a vraiment réussi l'impossible!

5. Le recours à l'humour. Vous tenez une carte face en bas, et le spectateur en nomme une autre. Regardez la carte et annoncez un air jubilatoire: *"C'est parfaitement exact!"* Puis, sans avoir montré la carte à qui que ce soit, remettez-la dans le jeu; riez avec les spectateurs et passez aussitôt au tour suivant.

2. LES PERTURBATIONS DUES AU PUBLIC

Chapitre 27

Vous pouvez vous retrouver dans une situation délicate non seulement à cause de vos propres erreurs, mais également à cause d'un certain nombre de perturbation provoquées sciemment ou non par les spectateurs. Il peut y avoir des perturbateurs dans chaque type de situation que l'on soit à table ou sur scène. C'est pour quoi il est important de savoir comment réagir.

C'est dans ces situations, rares il est vrai, que votre autorité est vraiment mise à l'épreuve. Si vous savez calmer les perturbateurs et rester maître de la situation quoi qu'il arrive, le respect et la bienveillance du public - et souvent même celle du perturbateur lui-même - vous seront définitivement acquis. Les perturbations peuvent être de deux ordres: les volontaires et les involontaires. Mais voyons d'abord comment il est possible de les prévenir, puisque là aussi, il est toujours préférable de prévenir que de guérir.

La prévention

Avoir de bons rapports avec le public. Le meilleur moyen de prévenir les incidents, c'est d'avoir des rapports amicaux avec votre public. Plus vous leur serez sympathique, et moins ils auront envie de vous mettre des bâtons dan les roues. Si vous faites une erreur, non seulement on vous pardonnera, mais on vous trouvera même encore plus sympathique qu'avant. Le plus souvent, la bienveillance des spectateurs à votre égard les empêchera même de voir que quelque chose est allé de travers, car cette bienveillance influencera leur perception des choses. Plus il vous trouveront sympathique, et plus il vous sera facile de vous tirer d'embarras. Voici quelques conseils pour s'attirer le sympathie du public:

1. Les hommes (et les femmes) sont attirés par ceux (et celles) qui leur ressemblent. Plus votre comportement est atypique et votre manière de vous habiller extravagante, et plus de temps il vous faudra pour rompre la glace et établir le contact.

2. Efforcez-vous de parler d'une voix agréable et sur un ton amical. Reportez-vous au chapitre "Présentation" pour de plus amples indications.

3. Souriez, et adoptez un comportement ouvert, avec un langage corporel franc et clair.

4. Si vous voulez que les gens vous aiment, il faut d'abord que vous les aimiez, vous. Montrez-leur que c'est le cas dès le début, et évitez de faire des plaisanteries susceptibles de blesser certains spectateurs. Évitez particulièrement toutes les allusions sexistes.

5. Soyez aimable même envers ceux qui se montrent agressifs à votre égard, ou qui se conduisent sottement. Peut-être s'agit-il du président de la société qui vous a engagé!

6. Si vous voulez vous attirer l'empathie du public, une attitude arrogante et outrecuidante est un moyen sûr d'y parvenir; soyez assuré que, dans ce cas, ils feront tout pour vous rendre la vie difficile.

L'autorité et le respect. Si vous dégagez une autorité naturelle, vous imposerez le respect, et il est presque sûr que personne n'osera vous provoquer. Mais comment acquérir cette autorité "naturelle", vous demandez-vous?

Chapitre 27

Si je m'en remets à mon expérience, deux conditions sont nécessaires: premièrement, soyez sympathique (voir plus haut); deuxièmement, soyez compétent. Autrement dit, continuez à vous entraîner et à enrichir vos connaissances tous les jours. Le talent et la compétence que vous finirez par acquérir ainsi forceront le respect des spectateurs, et vous verrez que plus vous serez compétent, mains vous aurez à faire face à des situations délicates, quel que soit le degré de complexité des tours que vous présenterez. Le magicien américain Nate Leipzig a dit cela en une seule phrase: *"Les gens adorent être trompé par un gentleman!"*

Savoir choisir ses assistants. Le choix des spectateurs auxquels vous demanderez de prendre une carte ou de suivre des instructions ne doit pas être laissé au hasard. Il y a des spectateurs qui sont bien disposés à votre égard, et d'autres qui sont indifférents, voire hostiles. Il est évident que vous avez tout intérêt à vous adresser à un spectateur bienveillant. .Le problème, c'est comment le reconnaître. Réponse: on ne peut jamais être complètement sûr, hélas. Une bonne tactique consiste à commencer par deux ou trois tours qui ne nécessitent qu'une faible participation des spectateurs, de manière à vous permettre d'observer leurs réactions. Avec un peu de jugement et de sensibilité, vous parviendrez à trier le bon grain de l'ivraie, et vous ne choisirez que rarement un perturbateur potentiel comme assistant.

Donner des instructions claires. Certains incidents volontaires provoqués par le public peuvent être imputés au manque de clarté des instructions que vous lui donnez. Il peut arriver, par exemple, que le spectateur confonde une carte avec une autre. Je sais bien que cela vous paraît impossible, mais l'expérience montre que cela arrive beaucoup plus fréquemment que vous ne le pensez. La solution peut être l'humour, encore une fois. Après que le spectateur a choisir une carte, dites-lui: *"Regardez bien votre carte et apprenez-la par cœur!"* Ou bien d'un ton très courtois: *"Si vous n'avez pas l'habitude de manipuler des cartes à longueur de journée, vous pouvez très bien confondre le pique avec trèfle, ou le cœur avec le carreau - c'est parfaitement compréhensible. Aussi, regardez-la bien encore une fois. Je reviendrai à vous plus tard."* De toute manière, quoi que vous disiez, demandez au spectateur de montrer sa carte aux spectateurs alentour - cela peut éviter bien des problèmes.

Les perturbations involontaires

Les dérangements involontaires sont les plus fréquents. Il est important de savoir les identifier comme tels, afin de ne pas "punir" les spectateurs responsables de manière inutilement agressive. La règle qui prévaut est la suivante: en cas de dérangement involontaire, restez poli et courtois, et évitez au spectateur concerné tout sentiment de culpabilité, car il est sans doute aussi embêté que vous de vous avoir dérangé. Vous en faites ainsi un ami. Cela dit, voici quelques situations de perturbations involontaires, et la manière d'y faire face.

Le spectateur se trompe en nommant sa carte

Soit qu'il l'ait confondue avec une autre, le spectateur nomme, sans le faire exprès, une autre carte que celle qu'il avait effectivement choisie. Il annonce, par exemple, le valet de cœur au lieu du roi de cœur. Si vous veillez à ce que le spectateur montre sa carte autour de lui au moment où il la choisit, le problème est vite résolu parce que les autres spectateurs rectifieront.

Chapitre 27

Prenons le pire qui puisse se présenter, et imaginons que les autres spectateurs confirment l'erreur du premier, soit parce qu'ils ont eux-même oublié l'identité réelle de la carte, soit parce qu'ils l'ont eux aussi confondue avec une autre, soit parce qu'ils ne sont pas tout à fait sûrs et ainsi n'osent pas prendre parti ni pour vous ni pour le spectateur. Vous pouvez alors mettre en oeuvre toutes les stratégies décrites dans le paragraphe: "Vous perdez le contrôle de la carte du spectateur."

Dans les cas vraiment désespérés, il vous reste toujours la solution humoristique, dont vous trouverez plusieurs exemples dans cette section.

Le spectateur bavarde constamment avec un autre spectateur. Il s'agit, là aussi, d'un dérangement involontaire, puisque le plus souvent le spectateur en question ne se rend pas du tout compte qu'il vous agace ou vous dérange. Étant donné qu'il parle à voix basse, vous ne savez pas de quoi il parle. S'agit-il d'un sujet privé qui n'a rien à voir avec ce qui est en train de se passer; commente-t-il le tour que vous êtes en train de faire; est-il en train de vous tresser des couronnes de laurier? Quoi qu'il en soit, les bavardages n'ont pas seulement pour effet de vous déranger, mais également de nuire à la création et au maintien d'une atmosphère magique. La plupart du temps, il suffit de regarder dans la direction du bavard et de lui sourire en le regardant pendant quelques secondes - il comprend, et s'arrête. Si, au bout de trois secondes, vous n'avez pas obtenu satisfaction, dites - toujours avec le sourire - et sans élever la voix, mais de manière à ce que tout le monde puise entendre: *"S'il vous plaît... ce tour demande beaucoup de concentration."* Si, malgré cela, les bavardages continuent, il faut que vous adoptiez un ton plus autoritaire: *"J'espère que je ne vous dérange pas en parlant en même temps que vous?"* Ou bien: *"Si j'avais su que nous serions à deux (ou à trois) à nous disputer la vedette, j'aurais demandé un cachet plus élevé!"* Ou encore, une citation de Nestroy: *"Vous appartenez à ce genre d'individus que l'on ne goûte qu'à très petite doses."* Personnellement, je préfère être franc dans ce genre de situation et dire carrément: *"Excusez-moi de vous interrompre, mais le fait que vous bavardiez constamment me dérange beaucoup."* Si vous dites cela sur un ton franc et courtois, vous n'offenserez aucun individu intelligent.

Gardez toujours le sourire et restez courtois: vous n'êtes pas là pour faire la leçon aux spectateurs, mais pour faire votre métier dans les meilleures conditions possibles pour tout le monde.

Le spectateur se trompe

Si l'erreur est manifestement imputable au spectateur, tout le monde trouvera normale que vous recommenciez le tour depuis le début. Si cela n'est pas possible, ou si vous ne voulez pas recommencer pour une raison ou pour une autre, restez poli avec le spectateur et faites un autre tour: *"Ce n'est pas grave. Je vais vous montrer quelque chose de mieux. Et cela ne fait que commencer!"* Un spectateur peut se tromper en signant une carte forcée sur le dos alors que vous lui avez demandé de la signer sur la face, ou encore en coupant un jeu pré arrangé plusieurs fois au lieu d'une seule fois.

Chapitre 27

Le spectateur oublie l'identité de la carte choisie. Il peut arriver, lors de la présentation d'un tour complexe, que le spectateur oublie carrément l'identité de sa carte. Ce n'est pas grave si vous avez pris soin, au moment du choix de la carte, de lui demander de la montrer à son entourage. Mais il peut aussi arriver qu'il oublie l'identité d'une carte pensée, qu'il est le seul à connaître; dans ce cas, le mieux c'est d'en rire avec les autres. Vous pourriez pas exemple demander au spectateur de vous prêter son mouchoir, dans lequel vous faites un nœud avant de le lui rendre, et vous recommencez le tour depuis le début. Si vous pensez que le fait de recommencer le tour depuis le début ferait traîner les choses en longueur, passez à autre chose. Pour de nombreux tours, il est possible de faire signer la face de la carte choisie par le spectateur, ce qui vous permet toujours de prouver que vous avez bien retrouvé la bonne, même si le spectateur l'a oubliée entre-temps.

Les perturbations volontaires

Toute perturbation volontaire est avant tout liée au caractère et à la mentalité du perturbateur. Il est important de comprendre ce qui peut pousser un spectateur à déranger votre représentation, sinon vous courez le risque de réagir de façon inappropriée. Peut-être le spectateur pense-t-il que vous essayez de le dévaloriser vis-à-vis des autres, ou est-il tout simplement agacé par le fait de voir des choses qui dépassent son entendement? Dans ce cas, la solution est simple: faites en sorte que rien dans votre attitude ni dans vos paroles ne provoque ce genre de sentiments chez les spectateurs - cela ne dépend que de vous.

Voyons maintenant comment réagir face à certaines situations précises sans se départir de sa courtoisie et sans perdre son sang froid.

Affecter d'ignorer le perturbateur. La première stratégie, qui à elle seule résout la moitié des cas, consiste à ignorer sciemment le perturbateur. Continuez comme si vous n'aviez pas entendu; il saura que vous feignez de ne pas l'avoir entendu, et par là même que, s'il continue, il provoquera un conflit entre vous et lui. Sachant cela, la plupart renonceront. Dans le cas contraire, arrêtez-vous et regardez le perturbateur dans les yeux pendant quelques secondes sans dire un mot. Puis, reprenez. Il comprendra.

Si la remarque qu'il vous a adressée contient une provocation, vous pouvez lui répondre ceci: *"Permettez-moi de terminer d'abord mon programme. Quand j'aurais fini, je reviendrai à vous. D'accord?"* A la fin, vous l'oubliez purement et simplement. Il lui faudra beaucoup de courage pour formuler sa provocation une deuxième fois, surtout après les applaudissements qui n'auront pas manqué de clore votre présentation réussie. Sinon, vous trouverez dans le paragraphe "Le spectateur bavarde constamment avec un autre spectateur" de bonnes solutions.

Le spectateur ment sciemment pour vous mettre dans l'embarras. Je vais traiter de ce cas par le biais d'une situation particulière qui se produit assez fréquemment. A la fin d'un tour, vous posez une carte face en bas sur la table. A ce moment-là, vous demandez au spectateur qui a choisi la carte de vous en révéler l'identité. Celui-ci répond: *"La dame de cœur"*. Vous retournez la carte qui se trouve sur la table face en haut: c'est... le sept de trèfle! Vous êtes sûr que c'est bien la carte du spectateur, et donc que celui-ci ment.

Cette situation, telle que je viens de la décrire, ne devrait jamais se produire, parce que vous devez toujours connaître l'identité de la carte que vous avez posez sur la table. Dans ces conditions, vous avez déjà un atout dans votre manche, et vous pouvez mettre en oeuvre les solutions décrite dans le paragraphe: "Vous perdez le contrôle de la carte du spectateur". Comme je l'ai déjà dit dans ce paragraphe, le problème peut être évité si vous demandez au spectateur, lorsqu'il choisit la carte, de la montrer à tout le monde sauf a vous. Il faut déjà que vous vous soyez rendu terriblement antipathique pour que tous les spectateurs soutiennent, comme un seul homme, le mensonge du premier!

Mais que faire si vous aviez demandé au spectateur de simplement *penser* à une carte, et qu'il est le seul à la connaître? Pour commencer, demandez-lui toujours de nommer sa carte, *avant que* vous ne retourniez celle que vous avez posée sur la table (reportez-vous au paragraphe "Le spectateur refuse de révéler l'identité de sa carte", plus bas, si le spectateur ne veut pas nommer sa carte). A partir de là, appliquez l'une des stratégies décrites dans le paragraphe "Vous perdez le contrôle de la carte du spectateur".

Provocation d'un spectateur. C'est souvent lorsqu'on fait ses premières armes et que l'on n'est pas encore totalement maître de tout, que l'on risque d'être confronté à un spectateur qui vous met au défi de montrer ce que vous savez faire. Je me rappelle très bien certaine séance à mes débuts où un spectateur me dit à brûle-pourpoint: *"Je pense à une carte - pouvez-vous me dire de quelle carte il s'agit?"* Spontanément, je lui répondis ceci: *"Bien sûr que oui!"* Cette riposte vous permet non seulement d'ébranler l'assurance du spectateur, mais aussi de sauvegarder votre prestige. J'enchaînai aussitôt: *"Mais cela n'a aucun rapport avec la prestidigitation. Le défi que vous me lancez ne peut avoir que deux issues: ou bien vous en sortez vainqueur et j'aurai l'air bête, ou bien c'est moi qui l'emporterai et c'est vous qui n'aurez pas l'air malin. Dans un cas comme dans l'autre, l'un de nous deux passera pour plus bête qu'il n'est, et je suis sûr que ce n'est pas ce que vous souhaitez, et moi non plus."* Si nous étudions cette réplique, nous en dégagerons une règle importante. Chaque fois qu'un spectateur a quelque chose à dire, son message peut être déchiffré à deux niveaux: celui du contenu, et celui de la motivation qui lui fait dire ce qu'il dit. Le principe consiste à prendre en compte la motivation du spectateur, et lui répondre en fonction de celle-ci, au lieu de prendre en compte le contenu de son intervention. Par conséquent, lorsqu'il vous dit: *"Je pense à une carte - pouvez-vous me dire de quelle carte il s'agit?"*, cela signifie avant tout qu'il est frustré, et qu'il manque d'assurance. Avec la stratégie décrite ci-dessus, vous vous adressez indirectement à ce qui à motivé l'intervention perturbatrice du spectateur. J'ai peine à imaginer que vous ne puissiez pas rester maître de ce genre de situation. Vous avez évité l'affrontement de manière courtoise et diplomatique; dorénavant, quoi qu'il arrive, les spectateurs intelligents seront de votre côté.

Si le spectateur était particulièrement opiniâtre et disait qu'il ne voit pas d'inconvénients à ce que l'un ou l'autre soit ridiculisé, c'est que vous n'avez plus rien à faire en compagnie de ces gens-là, de toute manière. Si vous êtes payé pour votre représentation, prenez congé d'eux et passez au groupe suivant en disant: *"Vous savez, les tours que je vous montre, je les connais déjà - c'est pour vous que je suis ici. Si vous ne vouliez pas les voir, libre à vous. Je respecte votre décision."* Ou bien: *"Je ne suis pas un scientifique, mais un artiste. Je ne suis pas ici pour mettre votre intelligence à l'épreuve, mais pour vous montrer des choses qui sortent de l'ordinaire. Si cela ne vous intéresse pas, permettez-moi de prendre congé."*

Chapitre 27

Voici encore un autre genre de provocation et, pas à pas, l'attitude à adopter. Il se peut très bien ,surtout su vous débutez et si vous vous trouvez dans un cercle d'amis, qu'un spectateur plus téméraire que les autres vous prennent le jeu des mains en disant: *"Je vais prendre une carte et la remettre moi-même dans le jeu. Maintenant, trouvez-la!"* Acceptez le défi, car malgré ce que vous pourriez penser, il est assez facile de se sortir de cette situation apparemment délicate. La plupart du temps, ce que cherche le spectateur, c'est d'être sûr que son choix sera parfaitement libre, peut-être parce qu'il aura entendu parler du forçage. Dites-lui: *"Commencez par mélanger les carte."* Dès qu'il s'arrête poursuivez: *"Ce n'est pas assez! Assurez-vous que le jeu est bien mélangé!"* Lorsqu'il en a fini, demandez-lui de donner le jeu à son voisin, pour qu'il le mélange lui aussi. Lorsque ce deuxième spectateur a fini de mélanger les cartes, invitez-le à le remettre le jeu à un troisième, qui le mélange à son tour. Vous poussez ainsi la provocation du spectateur jusqu'à l'absurde. En règle générale, cela suffit déjà à lui donner mauvaise conscience. Maintenant, invitez-le à prendre une carte et à la montrer à tous, excepté vous. S'il vous le permet, reprenez le jeu en main et étalez le en un long ruban daces en bas sur la table. Si vous arrivez à faire cela, vous aurez déjà un handicap de moins à surmonter. Adressez-vous au spectateur: *"Vous êtes sûr de vouloir garder cette carte? Vous ne voulez pas en choisir une autre? Peut-être pensez-vous que je savais d'avance quelle carte vous alliez prendre? Si c'est le cas, ne vous gênez surtout pas - vous êtes libre de remettre votre carte dans le jeu et d'en prendre une autre."*Ce comportement quasi infantile de votre part reflète celui du spectateur - vous entrez dans son jeu. Cela suffit parfois à l'amadouer. Essayez maintenant de mettre en oeuvre le contrôle avec une carte clé décrit dans "La carte clé de l'étalement", ou une carte à l'œil.

1. Le recours à une carte clé. Si vous avez le droit de toucher le jeu avant que le spectateur n'y remette sa carte, cornez une carte au cours d'un mélange à la française, et coupez-la au milieu du jeu. Puis, étalez celui-ci en un long ruban faces en bas sur la table, de telle manière que vous soyez le seul à voir la carte cornée de votre côté du ruban. Indiquez d'un geste de la main la position centrale de l'étalement, tout en invitant le spectateur à y replacer sa carte. Puis, comptez le nombre de cartes qui la séparent de votre carte clé. Si le spectateur a préféré replacer sa carte près de l'une des extrémités de l'étalement, déterminez sa position en comptant les cartes à partir de celle-ci. Dans un cas comme dans l'autre, vous connaissez maintenant la position de la carte du spectateur dans le jeu, que ce soit à partir du dessus ou du dessous du jeu, ou encore à partir de la carte clé. Un mélange à la française vous permettra de contrôler la carte du spectateur sans difficulté.

2. Le recours a un autre tour. *"Bon. Nous allons rendre les conditions vraiment impossibles: je vais mettre mes mains derrière moi. Comme cela, vous serez sûr qu'il m'est impossible de manipuler les carte."* Le spectateur met le jeu dans vos mains que vous tenez derrière vous, prend une carte, et la remet sur le jeu. *"Mettez-vous devant moi. Je veux retrouver votre carte uniquement grâce à la puissance de ma pensée."* Empalmez la carte du spectateur en main droite, et touchez-vous le front avec celle-ci pour illustrer votre affirmation. Ce geste vous permet de prendre connaissance de l'identité de la carte du spectateur, que vous remettez sur le jeu. Il ne vous reste plus qu'à regarder le spectateur dans les yeux, à faire semblant de vous concentrer, et à annoncer petit à petit l'identité de sa carte.

Chapitre 27

3. Une autre provocation. Si un spectateur vous dit qu'il veut simplement penser à une carte et vous met au défi de la trouver, dites-lui: *"Si je réussis à faire ce que vous me demandez, tout le monde pensera que nous nous étions mis d'accord et qu'il s'agit d'un coup monté. Je vous propose donc de déterminer l'identité de la carte à trois. Dans ces conditions, tout le monde sera sûr qu'il n'y a pas pu avoir collusion entre vous et moi. Cela ferait vraiment trop de monde!"* Le premier spectateur détermine la couleur de la carte (supposons qu'il choisisse "rouge"); le deuxième, sa famille (carreau, par exemple); le troisième, sa valeur ("dix", par exemple). Cela fait, dites: *"Trois personnes ont choisi, indépendamment les une des autres, les caractéristiques d'une carte: rouge, carreau et dix. Ce qui nous donne le dix de carreau, qui doit se trouver quelque part dans le jeu."* Pendant ce temps, vous avez étalé le jeu faces entre vos mains faces vers vous et localisé le dix de carreau, dans la grande tranche droite duquel vous enfoncez l'ongle de votre majeur droit, sous l'étalement, ce qui marque la carte et vous permet de la repérer plus tard sans difficulté. Vous pouvez également, toujours sous le couvert de l'étalement, corner le coin inférieur droit de la carte, ou bien passer l'ongle le long de sa grande tranche, ce qui a pour effet de laisser une marque blanche sur celle-ci, facilement repérable, surtout si le jeu est déjà un peu usé. Celui-ci peut être mélangé de fond en comble: la marque que vous avez faites à la carte vous permettra toujours de la retrouver sans avoir à regarder les faces des cartes.

4. Le recours à un gag. J'ai toujours sur moi, dans mon portefeuille, une carte spéciale dont un côté représente une carte normale, et sur l'autre côté de laquelle sont imprimées les cinquante-deux cartes du jeu, en quatre rangées de treize cartes. Si quelque spectateur particulièrement opiniâtre s'entête à vouloir que jeu découvre absolument la carte à laquelle il est en train de penser, je lui dis: *"Je savais hier déjà à quelle carte vous pensiez aujourd'hui. Pour vous le prouver, j'ai mis dans mon portefeuille un double de votre carte. Pour qu'il ne puisse pas y avoir de discussion, pourriez-vous nous révéler le nom de la carte que vous avez en tête?"* Que le spectateur accepte de révéler l'identité de sa carte ou non n'a aucune importance: je retire la carte spéciale de mon portefeuille et je la lui mets sous le nez en disant: *"Comme vous pouvez le voir, votre carte y est!"* Vous pouvez vous procurer cette carte chez les marchands spécialisés.

Les cas extrêmes. Pour ceux-là, il faut distinguer deux types de situations: les représentations payantes, et les autres.

1. Vous êtes payé. Si vos tentatives de conciliation sont vaines, et que le spectateur continue à perturber la séance, terminez le tour que vous êtes en train de faire, et prenez congé.

2. Vous n'êtes pas payé. Si vous vous trouvez entre amis, arrêtez-vous simplement, rangez les cartes, et commencez à parler d'autre chose. Si on vous demande de continuer, vous pouvez dire ceci, courtoisement mais fermement: *"Si je fais des tours, c'est pour vous, pas pour moi - je les ai déjà tous vus. Mais si certains ne veulent pas les voir, je le comprends très bien et je respecte leur volonté. Tout le monde n'aime pas le caviar..."* Vous pouvez laisser tomber la dernière phrase si elle ne cadre pas avec votre personnage - elle cadre avec le mien parce que j'aime bien manger et que cela se voit...

N'utilisez ces recours qu'en dernière extrémité, sur le ton de la plus grande courtoisie et avec un sourire aux lèvres: le but recherché n'est pas d'offenser qui que ce soit, mais de vous protéger, ainsi que les spectateurs, d'une présentation ratée.

3. Si vous voulez malgré tout répondre à une provocation, dites: *"Vous êtes d'un scepticisme tel que seules les conditions les plus impossibles pourraient trouver grâce à vos yeux. Je vous propose la chose suivante: je vous donne le jeu et vous quittez la pièce. Lorsque vous serez sûr que personne ne peut vous voir, retirez une carte du jeu, prenez-en connaissance, remettez-la dans le jeu, prenez-en connaissance, remettez-la dans le jeu, et mélangez-le. Vérifier encore une fois que votre carte se trouve toujours dans le jeu en passant les cartes en revue, et mélangez-le encore une fois pour que vous ne sachiez plus vous-même où elle se trouve. Faites bien attention que personne ne regarde par-dessus votre épaule. J'enverrai un monsieur ou une dame vous chercher lorsque vous aurez terminé; mais en aucun cas, ne revenez avant qu'on vienne vous chercher: je pourrais voir votre carte!"* Laissez-le simplement derrière la porte, et chaque fois qu'il montre le bout de son nez, dites-lui: *"Attendez encore un peu, s'il vous plaît! Quelqu'un va venir vous chercher d'un instant à l'autre. Il faut que nous soyons absolument sûrs qu'il m'est impossible de voir votre carte."* Pendant ce temps, vous continuez votre représentation avec les autres spectateurs. Étant donné que vous avez depuis longtemps mis ces derniers de votre côté, ils s'amuseront avec vous de la déconfiture du gêneur. Une fois la représentation terminée, faites-le revenir et dites-lui: *"Je dois vous avouer que dans ces conditions il m'est impossible de retrouver votre carte. Vous avez gagné!"* Inutile de vous dire qu'il comprendra vite qui a vraiment gagné!

Le spectateur refuse de révéler l'identité de sa carte. Ce problème a déjà été traité plus haut: à la fin d'un tour, vous tenez une carte - que vous venez de retrouver de la manière la plus merveilleuse et la plus spectaculaire qui soit - face en bas dans votre main. Demandez au spectateur de vous révéler l'identité de sa carte. Il s'y refuse en disant, par exemple: *"C'est vous le magicien; alors, dites-moi donc la carte que j'ai prise!"* Il va de soi que vous pouvez quand même retourner la carte face en haut, même si le spectateur refuse d'en révéler l'identité avant vous. La seule chose que vous risquiez, c'est que le spectateur dise qu'il ne s'agit pas de la sienne (reportez vous au paragraphe: "Les spectateurs ment sciemment pour vous mettre dans l'embarras"). Il est donc toujours préférable qu'il nomme sa carte *avant* que vous ne la retourniez.

1. Formulez votre invitation différemment. Prévenez un éventuel refus en lui posant d'abord la question suivante: *"Vous n'avez pas oublié votre carte, n'est-ce pas?"* Tout en opinant vous-même du bonnet pendant que vous attendez sa réponse. Lorsqu'il vous a répondu par l'affirmative, enchaînez ainsi. *"Pourriez-vous maintenant nommer votre carte à voix haute et intelligible?"*, en accentuant les mots *"maintenant" "haute"* et *"intelligible"*. En procédant par étapes, le spectateur sera moins enclin à refuser de collaborer.

2. Le spectateur s'entête. S'il refuse toujours d'obtempérer, c'est parce qu'il est convaincu qu'au dernier moment vous arriverez à retirer invisiblement sa carte du jeu pour l'échanger, toujours invisiblement, contre celle que vous tenez en main. Dans ce cas, la solution consiste à lui présenter la situation clairement: *"La carte est la table et je n'y toucherai plus. Vous pourrez la retourner vous-même face en haut lorsque vous l'aurez nommée. Il ne vous reste plus qu'à nous révéler son identité."* Peut-être pourrez-vous même poser un objet dessus. Dans ces conditions, même les spectateurs les plus butés finissent par se laisser convaincre.

3. Ultime recours. Soyez franc et dites au spectateur: *"Il est nécessaire que vous révéliez le nom de la carte avant que je ne la retourne; sinon, il vous suffirait ensuite de dire que ce n'est pas la vôtre pour me mettre dans une situation difficile."*

Le spectateur vous donne de but en blanc l'explication du tour que vous venez de faire. A vrai dire, peu importe que son explication soit bonne ou mauvaise, puisque seule compte la conviction du spectateur.

Chapitre 27

1. Son explication est mauvaise. Si l'explication est carrément inepte, vous pourrez le convaincre de son absurdité par une argumentation logique, ou bien en utilisant les réponses que vous trouverez dans le paragraphe "Réponses générales et spécifiques".

2. Son explication est juste. Dans ce cas, vous n'avez pas grand-chose à lui opposer en fait d'arguments. Le mieux, c'est d'en faire un complice sur-le-champ en lui disant, par exemple: *"Bien sûr que c'est comme ça que ça marche - mais il est inutile que les autres le sachent."* Ou bien; *"Bien sûr que c'est comme ça que ça marche! J'espère que vous n'avez pas cru que j'étais un vrai magicien?!"* Ou encore: *"Ne le répétez à personne pour moins de cinq mille francs!"*

3. Situation sans issue. Après avoir tout essayé et vous être assuré que le spectateur vous dérange par pure méchanceté, je vous suggère de procéder de la manière suivante, que je n'ai eu à employer jusqu'ici qu'une seule fois au cours de ma carrière professionnelle. Adressez-vous au spectateur au spectateur avec un sourire: *"Si vous savez comment ça marche, ce n'est pas la peine que jeu vous le montre. Il vous suffit de le raconter aux autres."* Si vous le pouvez, quittez la table, et rejoingez-en une autre. Si vous estimez que cette attitude est trop intransigeante, n'oubliez jamais que si vous faites de la magie, c'est avant tout pour votre propre plaisir, et ensuite seulement pour celui de vos amis ou de vos clients. Le perturbateur ne gâche pas seulement votre plaisir, mais celui des autres en les empêchant de jouir de vos tours.

Les cas vraiment désespérés. Juan Tamariz commence souvent ses représentation par un merveilleux gag. Mais vous pouvez aussi l'utiliser comme recours pour un spectateur récalcitrant. Si la situation est vraiment sans issue, demandez-lui en fin de compte: *"Est-ce que vous êtes d'accord pour dire qu'il m'est impossible de retrouver votre carte maintenant?"*Le spectateur ne peut qu'acquiescer. A ce moment-là, jetez les cartes par-dessus votre épaule, et saisissez de vos deux mains celles du spectateur en lui disant avec effusion: *"Je vous félicite! Voilà enfin une chose sur laquelle nous sommes d'accord!"* Les rires libérateurs que ce gag déclenche immanquablement vous ouvriront les portes d'une représentation réussie.

"Est-ce que vous pouvez faire la même chose avec mon jeu?" Fondamentalement, cela revient à savoir s'il est préférable d'utiliser son propre jeu ou bien d'emprunter celui dont on va se servir pour faire ses tours. Si vous êtes engagé pour une représentation payée, je recommanderais plutôt l'usage de son propre jeu (il y a toujours des exceptions, évidemment). Pour des séances improvisées, j'utilise également mon propre jeu. Mais vous pouvez très bien mettre un point d'honneur à toujours vous servir d'un jeu emprunté. Cependant, tôt ou tard, vous vous retrouverez dans la situation où un spectateur vous tendra son propre jeu en vous demandant: *"Est-ce que vous pourriez faire la même chose avec mes cartes?"* Il s'agit, dans l'esprit de celui qui fait cette requête, ni plus ni moins qu'un défin. Néanmoins, votre réaction dépendra principalement de la situation. Normalement, on ne peut qu'augmenter son prestige auprès des spectateurs en faisant deux ou trois tours avec le jeu qu'on vous propose. Ayez donc toujours prêts quelques tours qu'il est possible de réaliser avec un jeu incomplet et en plus ou moins bon état. cela convaincra même les plus sceptiques que les miracles que vous réalisez n'ont rien à voir avec les cartes elles-mêmes. Dans ce cas, l'explication que voici m'a toujours bien servi: *"Le jeu de cartes est mon instrument, comme le violon est celui du violoniste. Il va de soi qu'un violoniste peut jouer sur n'importe quel instrument, mais il ne se servira que du sien pour l'exécution de ses morceaux les plus difficiles, tout simplement parce que c'est celui qu'il connaît le mieux et avec lequel il s'entraîne depuis des années et des années. Eh bien, c'est pareil pour moi et les cartes dont je me sers."*

Vous pouvez me croire: cette explication suffit même aux publics les plus exigeants pour vous laisser - que dis-je! - vous prier de vous servir de vos propres cartes.

Chapitre 27

Si certains spectateurs vous proposent d'utiliser leur propre jeu, c'est parce qu'ils connaissent ou ont entendu parler de cartes "pour magiciens", comme par exemple les cartes biseautées ou marquées. Voilà ce que je leur dis dans ce cas: *"Vous pensez que l'utilise du jeu spécial?"* Essayez de trouver à quel jeu "spécial" le spectateur fait allusion, et enchaînez: *"Il est très facile de repérer des cartes biseautées: il suffit de retourner une carte bout pour bout et de passer la main le long des grandes tranches du jeu."* Remettez le jeu au spectateur, de manière à ce qu'il puisse vérifier que votre jeu n'est pas biseauté. Pense-t-il à des cartes marquées? *"Chaque carte d'un jeu marqué possède une marque différente qui permet de l'identifier de dos. Pour vérifier si les cartes d'un jeu sont marquées, il suffit d'effeuiller rapidement les tranches des cartes à la manière d'un* flip-book*: si les cartes sont marquées, on voit des éléments du décor du dos des cartes bouger comme un dessin animé."* Il s'agit là d'une explication de spécialiste qui a toujours convaincu tous les profanes à qui je l'ai donné. Vous pouvez également dire que les cartes dont vous vous servez sont en usage dans les casinos du monde entier, et que le fabricant ne pourrait pas se permettre de laisser des cartes truquées envahir le marché - c'est d'ailleurs la raison pour laquelle vous n'utilisez que des cartes de cette marque. Bien que cette explication soit fausse, elle n'en est pas moins extrêmement convaincante, et à ce jour il ne s'est pas encore trouvé une seule personne pour me contredire.

Réponses générales et spécifiques. On pourrait consacrer à ce sujet tout un livre à lui tout seul. Par conséquent, les questions et les réponses correspondantes que voici sont loin d'être exhaustives, et ne servent qu'à illustrer les situations les plus fréquentes.

"Comment faites-vous cela?" La meilleure réponse à cette question est encore: *"Plutôt bien, ma foi!"*

"Expliquez-moi un tour." Montrez une fioriture extrêmement difficile à exécuter, comme le mélange à la queue d'aronde d'une main ou la coupe Charlier, et expliquez-la lui en détail. *"Commencez déjà par vous entraîner à exécuter ces manipulations de base. Lorsqu'elles seront au point, appelez-moi et nous pourrons passer à des choses un peu plus difficile."* Donnez-lui votre carte de visite pour lui prouver que vous êtes sérieux. Si je remarque qu'un spectateur est vraiment mordu et aimerait en savoir plus, je lui conseille un livre en anglais, et s'il sait l'anglais, un livre en espagnol. Si je le trouve sympathique, je lui vends l'un des miens.

"J'ai déjà vu ce tour!" Réponse: *"Très bien. Dans ce cas, fermez les yeux. je vous préviendrai quand j'aurai fini."* Ou bien: *"C'est parfait - cela m'évitera d'avoir à vous le montrer."* Si les autres veulent vraiment vous voir à l'œuvre, ils insisteront pour que vous reveniez sur votre décision et pour que vous leur fassiez le tour quand même.

"Est-ce que vous pouvez faire la même chose sans porter de veste?" Réponse: *"Vous savez, un magicien, c'est un peu comme un pianiste de concert: il pourrait très bien jouer en pull-over au lieu d'être en queue-de-pie, mais il n'aurait plus la même allure."* Si vous avez beaucoup de talent, vous pouvez ajouter: *"Vous pouvez me croire sur parole: ma veste ne joue aucun rôle dans ce que je fais. C'est beaucoup de travail et un peu de talent."*

"Ce sont des cartes marquées." Regardez le spectateur qui vous a fait cette remarque quelques secondes dans les yeux en lui souriant et sans dire un mot. Puis, tournez-vous vers un spectateur bienveillant et dites-lui ceci, comme si vous lui parliez personnellement: *"Vous ne trouvez pas ça curieux? Lorsqu'un pianiste joue bien, tout le monde est d'accord pour dire que c'est le fruit de son travail et de son talent; alors que pour un magicien, rares sont les gens qui pensent comme cela."* Tournez-vous alors vers le spectateur qui vous a fait la remarque et dites-lui: *"En fait, c'est un peu comme si, en voyant un pianiste jouer, vous l'accusiez d'avoir caché un magnétophone dans son piano et de jouer en play-back. Je suis sûr que ce n'est pas ce que vous avez voulu dire."* Croyez-moi: ce petit discours fait toujours son effet. Puis, poursuivez comme si rien ne s'était passé. Vous pouvez aussi faire appel à l'explication du *flip-book.*

"Tout ça c'est de la manipulation." Réponse: *"Quand bien même il ne s'agirait que cela, ce ne serait déjà pas si mal. Mais il y a beaucoup plus que cela. Vous pouvez me croire - c'est tout un métier."* Ou bien: *"Vous avez parfaitement raison: c'est exactement comme le piano, il suffit d'enfoncer les bonnes touches au bon moment."*

Un recours qui est toujours à votre disposition. Il nous reste à voir le cas où vous vous êtes trompé, et qu'il n'y a vraiment plus aucune possibilité de vous rattraper. C'est un cas extrêmement rare, mais qui peut se produire. La règle à suivre: en rire ave le public, qui ne vous en voudra pas si vous avez réussi gagner sa sympathie. Ne prenez pas la chose trop au sérieux. Comparé à la taille de l'univers. et à l'histoire tragi-comique de l'humanité, un ratage dans un tour de cartes n'est tout compte fait pas si important que ça, non? Dites: *"Bon. C'était une expérience, et les expériences ne réussissent pas toujours!"* Enchaînez tout de suite avec un tour que vous savez qu'il produira un fort impact sur les spectateurs.

3. UN DERNIER MOT

Le tour de fin

Terminez toujours votre représentation sur une note positive pour laisser les spectateurs sur une bonne impression. Ils oublieront vite la petite erreur que vous avez faite pour ne plus se rappeler que le bon moment qu'ils ont passé en votre compagnie. Certains penseront même que vous avez raté tel tour à dessein, pour les rendre sensibles à la difficulté de votre art!

Stratégies de secours

Une bonne stratégie consiste à connaître les recours concrets que je viens de vous expliquer et à les appliquer à bon escient. Mais la meilleure stratégie de toutes, c'est de faire en sorte que ces situations ne se produisent pas! Comment? Tout d'abord, en appréciant les difficultés techniques de chacun des tours que vous présentez; puis, en anticipant les objections, remarques, questions, que les spectateurs pourraient vous formuler - de ce point de vue, la tentative de systémation que j'ai essayé de faire ici devrait vous aider. Notez tout sur une feuille de papier. que vous complèterez au fur et à mesure que votre expérience avec le public s'enrichira. Écrivez ensuite à côté des problèmes les solutions possibles. Vous aurez ainsi fait tout ce qui est en votre pouvoir pour étouffer les éventuels problèmes dans l'œuf. De toute manière, cette préparation vous aura permis de vous donner l'assurance nécessaire pour faire face à toutes les situations possibles sans perdre votre équanimité. Comme vous pouvez le voir, la confiance en soi n'est pas uniquement une question de talent ou de personnalité, mais aussi de travail et d'efforts. La paresse, elle, n'est jamais excusable.

4. LECTURES RECOMMANDEES

Hopkins, Charles H., *Outs, Precautions and Challenges*, Micky Hades Publications, Canada, 1978. Vous trouverez dans ce livre (en anglais) de très nombreux conseils utiles pour toutes sortes de situations inattendues.

Lorayne, Harry, *Principe nouveau de découverte d'une carte*, traduit de l'américain par Richard Vollmer, Éditions du Spectacle, Strasbourg, 1981. Lorayne décrit dans ce petit livre une méthode simple qui permet de déterminer la carte qui manque dans un jeu en passant celui-ci en revue une seule fois. Très utile lorsqu'un spectateur retire une carte d'un jeu et vous met au défi d'en déterminer l'identité.

G. L'ÉTUDE DE LA CARTOMAGIE

On ne vient pas au monde cartomane, et si l'origine de la vocation de magicien est difficile à déterminer, la maîtrise de la magie des cartes, en revanche, ne repose sur aucun mystère: il faut travailler! Encore faut-il, pour tirer le maximum de ses efforts, suivre une méthode de travail rationnelle et efficace. C'est ce que nous allons voir dans cette section.

L'étude d'une discipline, quelle qu'elle soit, embrasse tout un éventail d'activés dont le but commun est de faire parvenir l'étudiant à la maîtrise de celle-ci. Certaines de ces activités concernent toutes les disciplines, et nous ne ferons que les mentionner ici; d'autres, en revanche, sont spécifiques à la magie des cartes: nous les verrons en détails. Si vous suivez les conseils que je vais vous donner, je vous garantis des progrès rapides et spectaculaires. Que vous soyez amateur, semi-professionnel, ou même professionnel, il est de votre devoir, envers vous-même, votre public, vos collègues magiciens, et l'hommage de la magie en général, de toujours donner le meilleur de vous-même dans l'exercice de votre art.

1. LA RECHERCHE ET LA SELECTION DES TOURS

Sources et sélection. Que vous débutiez ou que vous soyez un cartomane averti, il se posera toujours le choix des tours que vous voulez apprendre. D'abord, où les trouver? Vous n'avez que l'embarras du choix, la source la plus riche et la plus précieuse restant bien sûr les livres; viennent ensuite les revues spécialisées, les cassettes audio et vidéo, les conférences, les séminaires, les cours privés et les contacts personnels avec d'autres magiciens. Les critères de choix ont déjà été analysés dans le chapitre "La construction des tours et des enchaînements".

L'organisation du travail. Une bonne organisation vous aidera à tirer le meilleur parti de votre travail. Pour l'acquérir, lisez un livre qui traite du sujet (voir la bibliographie plus loin), ou bien inscrivez-vous à un cours. Une bonne organisation vous permettra à la fois de gagner du temps et de travailler de manière plus efficace.

Classement. Le travail de sélection que vous aurez réalisé ne pourra être exploité que si vous vous rappelez les nouveaux tours que vous avez lus ou que l'on vous a montrés, ou bien si vous pouvez vous y référer d'une manière ou d'une autre. Comme nous ne sommes pas tous dotés d'une mémoire prodigieuse, il est indispensable de noter les tours et de les classer afin de pouvoir les retrouver facilement. Pour ce faire, on peut utiliser le système classique des fiches, ou la mémoire électronique d'un ordinateur.

Chapitre 27

Le carnet de notes. Le seul conseil personnel que je vous donnerai ici, c'est d'avoir en permanence sur vous un carnet de notes dans lequel vous inscrivez toutes les idées spontanées qui vous passent par la tête, ainsi que toutes les observations que vous vous ferez en lisant un tour ou en regardant un collègue travailler. Une fois rentré chez vous, rien ne vous empêche de reporter vos remarques dans un système de classement plus vaste et plus structuré. Je ne sors jamais sans emporter avec moi un carnet de notes qui se présente sous la forme d'un agenda en cuir, de format A6, dont le système de reliure à anneaux permet d'enlever et d'ajouter des feuilles à volonté. D'autre part, ces feuilles sont classées par ordre alphabétique, à la manière d'un répertoire d'adresses, ce qui me permet d'y noter mes observations en les classant d'après l'initiale du sujet qu'elles concernent: Livres à commander, Présentation, Techniques, Cartes, Close-Up, Pièces, Congrès, Anecdotes, Questions, Divers, etc. En outre, le système de feuilles classées par ordre alphabétique me permet de me servir de ce répertoire comme d'un carnet d'adresses ordinaire.

2. L'ETUDE D'UN TOUR DE CARTES

Entre le moment où vous découvrez un tour et celui où vous le présentez en public pour la première fois, il s'écoule un certain temps au cours duquel vous passez par diverses phases d'apprentissage, que le grand maître Ascanio à recensées et analysées. Elles sont au nombre de sept (chiffre magique!) et correspondent aux marches dont l'ascension permet d'approcher la perfection. La connaissance de es degrés permet de définir les étapes intermédiaires dans l'apprentissage d'un tour, sans pour autant perdre de vue le but à atteindre. Les voici.

1. Comprendre. La première lecture d'un tour doit vous permettre d'en retirer les différentes phases entre elles afin que vous puissiez vous faire une idée d'ensemble de l'effet. La première question qu'il faut se poser à ce moment-là est la suivante: comment les spectateurs percevront-ils l'effet? Dès cette phase de l'apprentissage, il est préférable de suivre les explications de l'auteur cartes en mains, afin d'ajouter une dimension suplémentaire au texte imprimé: les explications s'en trouveront simplifiées et le travail de la mémoire sera rendu plus aisé. Cette première phase vous permettra de décider si vous voulez ajouter le tour à votre répertoire, ou s'il ne vous intéresse que d'un point de vue académique, parce qu'il contient des techniques ou des principes intéressants que vous pourrez utiliser dans d'autre tours; ou bien, s'il est trop difficile pour votre niveau technique - auquel cas, s'il vous intéresse néanmoins, vous le classez (en faisant une photocopie du tour, par exemple), en attendant d'avoir atteint le niveau technique nécessaire; ou encore, s'il ne vous convient pas du tout pour une raison ou une autre, et dans ce cas vous l'oubliez purement et simplement. Il est indispensable d'effectuer ce travail préliminaire, quel que soit le tour étudié, qu'il vous ait été montré par un collègue ou que vous l'ayez lu. C'est également le meilleur moyen d'éviter l'imitation pure est simple.

2. S'entraîner. Une fois que vous avez compris le tour, commencez à passer en revue les phases qui le constituent, cartes en mains. Ce faisant, ne perdez pas de vue l'effet tel qu'il doit être perçu par les spectateurs. C'est au cours de cette phase de l'apprentissage que l'on commence à considérer les questions de détournement de l'attention, de présentation, etc., sans pour autant les approfondir pour l'instant. Ce qui compte avant tout, ce sont les manipulations à effectuer pour la réalisation de l'effet, et c'est sur elles que doivent pour l'instant porter tous vos efforts. C'est le moment de s'entraîner à effectuer des mouvements que vous n'avez peut-être pas l'habitude de faire, ou de travailler des techniques nouvelles. Ne faites cela que si vous avez parfaitement compris où l'auteur veut en venir, et les moyens qu'il se donne pour y parvenir. Ce n'est que lorsque vous aurez parfaitement assimilé les éléments techniques du déroulement du tour, que vous saurez précisément où mettre tel ou tel doigt à tel ou tel instant, que vous pourrez passer à la phase suivante. A la fin de cette étape de l'apprentissage du tour, vous devriez être en mesure de le présenter du début à la fin sans trop d'hésitations ou de tâtonnements. Beaucoup de magiciens ne dépassent malheureusement jamais ce stade, et se contentent d'un travail inachevé. Il n'est pourtant pas nécessaire d'être un professionnel pour essayer de donner le meilleur d soi-même; ce qu'il faut, c'est de l'enthousiasme et le désir d'atteindre la perfection, qui ne sont pas l'apanage des professionnels.

3. Se corriger. Arrivé à ce stade de l'apprentissage, il est recommandé de relire l'explication du tour, ou de le regarder encore une fois s'il s'agit d'une vidéo. On découvre toujours des détails importants qui vous avaient échappé la première fois, qu'ils soient d'ordre technique ou de présentation. C'est aussi l'occasion de mémoriser le texte, et de commencer à adapter le tour à son propre style. C'est au cours de cette phase qu'on détermine la place du nouveau tour dans un enchaînement d'effets, ou qu'on essaie de voir avec quels autres tours il pourrait le mieux "faire équipe".

4. S'entraîner et répéter. On passe alors à la phase suivante, qui consiste à réaliser le tour dans son intégralité, accompagné du texte et de tous les détails de présentation que l'on utilisera en public. Le magicien américain Eugène Burger souligne la différence entre l'entraînement et les répétitions. Lorsque vous avez assimilé les détails techniques d'un tour, ainsi que la manière de le présenter, vous pouvez passer de l'entraînement à la répétition. Les répétition exigent une autre discipline que le simple entraînement. En effet, vous pouvez vous entraîner pour ainsi dire n'importe où et à n'importe quel moment de la journée, en vous attachant à telle ou telle phase particulière du tour. Les répétition, en revanche, portent sur la totalité des détails de présentation d'un tour tel que le verront les spectateurs. Autrement dit, les répétitions consistent à effectuer le tour exactement tel que vous le ferez en présence du public. Il ne s'agit plus de s'entraîner à réaliser telle ou telle partie isolée du tour, mais à présenter celui-ci du début à la fin, *comme si le public était présent*. Cette phase est suivie d'une auto-critique qui vous permettra de procéder aux dernières corrections et ultimes mises au point. Cela fait, répétez le tour une fois de plus, et recommencez le cycle. Faites cela pendant autant de jours ou de semaines nécessaires pour acquérir la maîtrise totale du tour. Au cours de cette phase de répétition, vous pouvez vous servir de la vidéo, qui vous donnera le point de vue du public. Il peut également être utile de présenter le tour à des amis ou à des connaissances, et d'analyser leurs réactions. Demandez également l'avis de cartomanes avertis, et ne tenez pas trop compte des louanges qu'ils pourront vous faire. Cherchez avant tout les critiques, et méfiez-vous des gens qui disent que c'est parfait!

5. Se produire. Ce n'est qu'après ce travail indispensable que vous pourrez enfin présenter le tour en public. N'accordez aucune foi à ceux qui vous disent qu'un tour s'apprend devant un public - ils sont trop paresseux pour réfléchir et travailler intelligemment. Il est vrai qu'un tour se peaufine - et s'améliore peut-être - grâce à l'expérience acquise par la présentation en public, mais il est indispensable de le maîtriser auparavant. Autrement dit, *ne vous entraînez jamais en public.*

Maintenant que le public participe à votre tour, apprenez à écouter ses réactions, et tenez-en compte. Tirez les conséquences aussi bien des réactions négatives que des positives. Intégrez à votre présentation tous les éléments qui obligeront les spectateurs à éliminer les solutions qui pourraient germer dans leur esprit. Le public est un grand donneur de leçons, et comme le dit le magicien allemand Wolff, Baron von Keyserkingk: *"Aucun magicien ne deviendra jamais un bon magicien s'il ne prend pas le public pour maître souverain."*

6. Assimiler et intérioriser. Vous êtes maintenant arrivé au stade où le tour fait partie de vous-même, et où vous le maîtrisez dans le sens professionnel du terme. Pour rester à ce niveau, ne cessez jamais de vous entraîner et de le répéter.

7. Atteindre la perfection. Vous n'atteindrez ce but ultime au cours de votre vie qu'avec quelques rares tours - si toutefois vous y parvenez jamais. La perfection n'est pas de ce monde, et le mieux que nous puissions faire, c'est d'y tendre sans relâche. C'est le seul moyen de ne pas stagner ou, pire, de régresser. Il arrive parfois qu'au bout de quelques années de présentation d'un tour, l'on découvre un détail ou une subtilité qui le rendent encore meilleur, mais toujours pas parfait. J'estime quant à moi n'avoir atteint la perfection dans aucun de mes tours - il me suffit de savoir que je les ai parfaitement maîtrisés et intériorisés. D'autres part, n'oubliez pas que le mieux est parfois l'ennemi du bien!

3. REMARQUES GENERALES

L'autodiscipline. Dai Vernon met en garde les apprentis cartomanes contre l'enthousiasme à tout crin des débuts, le danger étant que l'in se disperse, que l'on touche à tout sans approfondir rien. On apprend quantité de tours nouveaux, mais sans un assimiler vraiment aucun. On dite que le célèbre Dr Elliot réservait toujours deux chambres d'hôtel quand il arrivait dans une ville: une pour dormir et une autre pour s'entraîner. Dans cette dernière, seules une table est une chaise étaient tolérées, de manière à ce qu'aucune tentation ne vînt le distraire de son travail. Sans aller aussi loin, il y a cependant là matière à réflexion.

Voici ce que je vous conseil de faire: prenez deux ou trois tours, d'exécution plus ou moins difficile, et entraînez-vous à réaliser que ces tours pendant une semaine. Si vous suivez ce conseil, je vous garantis que vous ferez de progrès comme vous n'en aurez jamais fait auparavant.

Le lieu de travail. Il vous faut une table réservée à l'entraînement. Il peut s'agir d'une table ordinaire, recouverte en permanence d'un tapis de cartes sur lequel se trouve toujours quelques jeux prêts à l'emploi. Ou alors, d'une table spécialement fabriquées selon vos spécifications. Vous êtes ainsi en mesure de vous mettre au travail n'importe quand lorsque l'envie vous prend. Le livre que vous étudiez se trouvera à portée de main, si ce n'est sur la table elle-même, du moins dans la même pièce.

Chapitre 27

Copier / imiter. Vous n'avez pas le droit de copier purement et simplement ce qu'un collègue vous a montré, même si vous portez à celui-ci une admiration sans bornes. Cela est valable même si vous savez que le tour qu'il vous a montré n'est pas de lui. Cela dit, il est parfaitement naturel, surtout lorsqu'on fait ces premiers pas dans la magie, d'avoir un modèle que l'on cherche à imiter - mais imiter ne signifie pas copier tous ses gestes et ses textes! Il y a malheureusement trop de magiciens - débutants ou non - qui ne font pas la différence entre imiter et copier - à vous de voir si vous voulez faire partie de ceux-là. ce n'est pas pour rien que François Truffaut dit dans son livre sur Hitchcock: *"Vous n'arriverez jamais à dépasser quelqu'un si vous vous contentez de mettre vos pas dans les traces laissées par les siens."*

Les contacts avec d'autres magiciens. Rares sont les individus qui parviennent à l'excellence en restant confinés dans leur tour d'ivoire ou en s'isolant sur une île déserte. Bien que la création soit souvent un processus solitaire, il est plus facile de progresser lorsqu'on rencontre d'autres magiciens. En effet, il y a quantité de choses qu'il est impossible de rendre par des mots ou des illustrations, et que l'on comprend bien mieux lorsqu'on les voit exécutées par quelqu'un. Essayez de rencontrer des magiciens dont le niveau est supérieur au votre: c'est à leur contact que vous apprendrez le plus.

Les critiques. Tenez compte de toutes les critiques que l'on vous adressera, et sachez gré de leur franchise à ceux qui vous les feront. Votre bon sens vous permettra de faire le tri entre celles qui sont fondées et les autres. Essayez d'assister à autant de spectacles de magiques que possible, et n'oubliez pas que même le plus mauvais pourra toujours vous servir d'exemple de ce qu'il ne faut pas faire.

De la nécessité d'un entraînement méthodique. La plupart d'entre vous ne pourront pas se contenter de leur intuition ou de leur talent inné, et devront s'appliquer à une méthode d'entraînement rationnelle et systématique pour parvenir à l'excellence - non seulement pour l'étude d'un tour et de sa présentation, mais également pour l'entraînement aux techniques.

Chapitre 27

Les difficultés rencontrées lors de l'apprentissage. Les blocages mentaux. Vous pouvez en toute confiance partir du principe que ni la morphologie de vos mains ni votre type de peau ne constituent d'obstacles à l'apprentissage d'une technique, quelle qu'elle soit. Les difficultés que vous rencontrerez seront avant tout d'ordre psychologique. Autrement dit, toutes les techniques sont, d'un point de vue purement physique, à votre portée. La véritable question est: désirez-vous les apprendre vraiment? C'est de votre désir de maîtriser une technique que dépend votre réussite. Si vous êtes fermement décidé à l'apprendre, vous y arriverez. Si vous rencontrez des problèmes psychomoteurs dans l'acquisition d'une nouvelle technique, dans le plupart des cas ils sont dus à des blocages mentaux. Comment les surmonter? Tout d'abord, assurez-vous que vous avez vraiment envie d'apprendre la technique, et demandez-vous pourquoi elle vous est nécessaire. Deuxièmement, étudiez-en une fois de plus la description - peut-être un détail essentiel vous a-t-il échappé lors des lectures précédentes. Commencez à vous entraîner lentement, en coordonnant bien vos gestes, puis ajoutez-y la vitesse et le tempo tout en gardant la précision originelle. Troisièmement, faites une pause de plusieurs jours entre les essais successifs. Bien que vous soyez occupé à autre chose, votre inconscient continue à travailler, et vous serez peut-être surpris de constater, lors de la séance d'entraînement suivante, les progrès que vous aurez accomplis entre-temps sans avoir rien fait! Quatrièmement, ne forcez pas: ne continuez à vous entraîner qu'aussi longtemps que vous retirez du plaisir. Plus vous forcez, et moins vous y arriverez. Seul un travail librement consenti et effectué avec plaisir donnera de bons résultats. Vous constaterez que, dans ces conditions, le temps passé à s'entraîner file avec une incroyable rapidité. Mais ne vous y trompez pas: l'excellence demande du temps. Cinquièmement, interrompez l'entraînement pour vous consacrer à d'autres techniques ou à d'autres tours. Si vous suivez ces cinq conseils, vous verrez que les blocages disparaîtront les uns après les autres.

La précision avant la rapidité. Au début, entraînez-vous en effectuant les manipulations lentement; puis augmentez progressivement la cadence jusqu'à ce que vous parveniez à la vitesse normale d'exécution. Mais la première priorité reste la précision et l'attention constante aux détails: positions exactes des doigts, mouvements synchronisés, etc. Ce n'est que lorsque ces problèmes psychomoteurs seront réglés que vous pourrez vous préoccuper du tempo et de la rapidité d'exécution. C'est la seule manière d'apprendre une technique comme il faut.

L'entraînement doit être et rester un plaisir toute votre vie. S'il vous fait d'ores et déjà l'effet d'une corvée, c'est que vous êtes engagé dans la mauvaise voie en choisissant la magie des cartes comme passe-temps. D'après Ascanio, trois facteurs doivent impérativement être réunis pour faire un bon cartomane: l'entraînement, la réflexion et l'amour de ce que l'on fait.

Il est important, lors de l'apprentissage d'une technique, que vous ne pensiez pas uniquement à son utilité immédiate (bien qu'il s'agisse là, naturellement, d'une motivation toute à fait louable), mais que vous considériez cet apprentissage comme un plaisir en soi. Contrairement aux apparences (trompeuses, une fois de plus!), l'entraînement n'est pas une activité mécanique sans âme; elle exige une grande concentration, de la tranquillité d'esprit, un constant contrôle de soi, du doigté, et quantité d'autres qualités que l'on possède déjà, ou que l'entraînement doit faire acquérir, et qui jouent un rôle essentiel non seulement dans la cartomagie, mais dans la formation du caractère de la personnalité. J'irai même jusqu'à dire que l'étude sérieuse et la pratique régulière de la magie des cartes jouent pour l'individu un rôle éducatif de tout premier plan. Comme la méditation Zen, elle exige sérénité, concentration absolue sur l'objet, contrôle parfait de son corps et de sa respiration. Ce n'est que dans ces conditions que peut naître la symbiose totale entre l'exécutant et son instrument. Rassurez-vous: personne ne vous demande d'atteindre cet état de grâce du jour au lendemain! Mais ne perdez jamais ce but de vue, même lorsque vous retournez simplement une carte face en haut sur le jeu: cela seul suffira déjà à vous distinguer du troupeau des autres soi-disant cartomanes.

Les instruments de travail. Pour les séances d'entraînement, utilisez toujours des cartes relativement neuves, c'est-à-dire le même genre de cartes que vous utiliserez lorsque vous présenterez le tour en public. Certains magiciens mal inspirés se servent de leurs vieux jeux défraîchis pour s'entraîner, réservant les jeux neufs aux présentations en public. Ne commettez pas la même erreur qu'eux: vous vous épargnerez bien des soucis et des mauvaises surprises.

Fréquence et durée des séances d'entraînement. Vous vous êtes certainement déjà rendu compte que l'apprentissage n'est pas un processus uniforme et linéaire. Ainsi, on peut s'entraîner pendant quatre jours consécutifs et constater les progrès que l'on fait chaque jours; puis, bien que l'on continue à s'entraîner régulièrement, on n'avance plus, on est comme bloqué. Et, de guerre lasse, on finit pas renoncer. Au bout d'une semaine environ, on essaie à nouveau, parce que la technique que l'on veut apprendre est fascinante, et au bout de quelques minutes, on est ébahi de constater que toutes les difficultés se sont évanouis comme par enchantement! Que s'est-il passé? Étant donné que l'apprentissage est un processus psychosomatique, l'interruption de l'entraînement ne signifie pas que le cerveau, lui, s'arrête de travailler sur le problème que vous lui avez posé; pendant l'interruption, l'inconscient continue à travailler, et lorsque l'entraînement reprend, les difficultés psychomotrices semblent avoir disparu d'elles-mêmes à cause du travail souterrain qui c'est accompli entre temps. Cette constatation nous permet de définir une stratégie d'apprentissage maximal qui, d'après mon expérience, peut être divisée en trois phases:

1. *L'apprentissage à court terme.* Au cours de la même journée, entraînez-vous à exécuter une seule technique pendant des séances de quelques minutes chacune, espacées par un intervalle de quelques heures. Ces courtes séance peuvent être menées en même temps que d'autre activités quotidiennes qui n'engagent pas toute votre attention, comme par exemple pendant que vous regardez la télévision, ou que vous écoutez la radio, dans la salle d'attente du dentiste, etc.

2. *L'apprentissage à moyen terme*: poursuivez l'apprentissage à court terme pendant quatre ou cinq jours consécutifs.

3. *L'apprentissage à long terme:* interrompez l'apprentissage tous les quatre ou cinq jours pendant une semaine environ. Puis, recommencez le cycle depuis le début, si nécessaire.

4. LES AIDES A L'APPRENTISSAGE

Certains "trucs" peuvent faciliter l'apprentissage; ils sont jalousement gardés par les experts et révélés ici pour la première fois.

Le jeu surdimensionné. Il existe des cartes publicitaires dont le format est supérieur à celui d'un jeu normal de format poker. S'entraîner avec un tel jeu revient à marcher avec un sac de vingt kilo sur le dos: la marche normale, sans sac, devient alors un jeu d'enfant! Il en va de même lorsque vous reprenez un jeu de dimensions normales après vous être entraîné pendant une demi-heure avec un jeu sur dimensionné.

Les petits poids. Mimez les gestes que vous devez faire pendant le déroulement d'un tour en remplaçant les cartes par des petits poids, ou bien un petit bloc métallique de même format que le jeu. En reprenant les cartes, vos mouvements vous paraîtront faciles et aériens.

Chapitre 27

Les accessoires de culture physique. Il existe des dizaines d'instruments qui permettent aux joueurs de tennis d'améliorer la force musculaire de la main qui tient la raquette. Pour le cartomane, le plus indiqué est un ressort métallique enroulé en spirale que l'on pétrit: la capacité de préhension et la force musculaire de la main s'en trouvent sensiblement augmentées.

Les boules japonaises. La manipulation régulière de ces petites boules, disponibles dans les boutiques de spécialités exotiques, développe les capacités des coordination des muscles de la main.

Le métronome. Dans sa conférence sur la signification du rythme, Juan Tamariz préconise l'utilisation d'un métronome. Vous pouvez vous en servir, par exemple, pour exécuter le comptage Elmsley sur différents tempos, et vous verrez que l'effet varie de manière spectaculaire suivant le rythme choisi.

Une surface de travail épaisse et souple. Entraînez-vous sur un tapis de cartes épais et mou, ce qui vous facilitera quantité de manipulations effectuées avec les cartes sur la table. L'inconvénient de cette méthode, c'est que vous aurez besoin de la même surface pour travailler en public, et que devez donc l'emporter avec vous.

Le miroir

Le miroir est une arme à double tranchant, qui peut être aussi nuisible qu'utile. Néanmoins, au cours des premières années d'apprentissage, l'entraînement devant un miroir est vivement recommandé.

Servez-vous d'un grand miroir à trois faces, posé sur votre table de travail. Idéalement, chaque face devrait mesurer environ 30 cm de large sur 40 cm de haut, ce qui vous permet d'élargir le cadre et de ne pas voir que vos mains. Grâce aux trois faces, vous verrez non seulement le point de vue des spectateurs directement devant vous, mais également celui des spectateurs, sur les côtés. Si, en plus, vous verrez exactement ce que voient les spectateurs assis en face de vous.

Si vous vous entraînez systématiquement devant le miroir, vous courez le danger de contracter la mauvaise habitude de le regarder fixement tout en travaillant, et de faire la même chose lorsque vous vous retrouverez devant le public. Or, ce sont eux que vous devez regarder dans les yeux. Si vous gardez ce danger à l'esprit pour l'éviter, l'entraînement devant le miroir vous rendra des services précieux pendant la deuxième phase de l'apprentissage, au cours de laquelle une armoire à glace remplacera d'ailleurs avantageusement le miroir posé sur la table de travail, puisqu'elle vous renverra une image de vous-même en pied, et vous permettra aussi d'étudier votre gestuelle et les expressions de votre visage. Ne répétez jamais un programme entier devant le miroir, sinon vous prendrez la mauvaise habitude, à chaque moment crucial, de vérifier l'image qu'il vous renvoie. Si vous faites cela plus tard devant les spectateurs, ils auront l'impression que votre regard se détache d'eux pour aller fixer un point vague dans l'espace, et comme ils vous regardent également dans les yeux, le fait que vous détourniez les vôtres leur signale automatiquement que vous êtes en train de vous livrer à une manœuvre secrète. A cet égard, rien de plus traître que des yeux qui se ferment pendant une fraction de seconde, habitude contractée lors de l'entraînement devant le miroir, à l'instant où l'on effectue la manipulation secrète. L'idéal, c'est un miroir couplé avec un enregistrement vidéo (voir plus bas).

L'enregistrement sonore

Chapitre 27

Le semi-professionnel américain Gene Anderson préconise d'enregistrer quelques-unes de ses représentations publiques au magnétophone, de manière à être en mesure, en écoutant l'enregistrement plus tard, de repérer les sources d'erreur et de les corriger. Vous pouvez également vous servir de l'enregistrement pour noter toutes bonnes choses qui vous sont venues spontanément au cours de la représentation, afin de les intégrer à votre programme et de les utiliser pour les représentations suivantes. Les baladeurs modernes de la taille d'un magnétophone à cassette peuvent enregistrer en stéréo, et conviennent mieux que des appareils du genre dictaphone, parce que vous pouvez écouter l'enregistrement n'importe où, et que la qualité sonore en est nettement meilleure. En copiant des séquences isolées de telle ou telle représentation, vous pouvez vous constituer des archives sonores de vos tours.

L'enregistrement vidéo

Les remarques que je viens de faire sur l'enregistrement sonore s'appliquent aussi à l'enregistrement vidéo, puisque vous pouvez évidement enregistrer n'importe quelle représentation que vous donnerez, et la visionner une fois rentré chez vous. Mais la vidéo est également un instrument précieux pour l'apprentissage des techniques. Pour vous en faire comprendre l'intérêt et l'utilité, voici un exemple emprunté à Juan Tamariz.

Supposons que vous vouliez vous entraîner à l'empalmage de la carte supérieure du jeu au cours d'un mouvement d'égalisation de celui-ci, pour ensuite le poser sur la table. 1. Installez la caméra directement en face de vous. Effectuez le mouvement d'égalisation du jeu, tout en empalmant le carte supérieure, et posez le jeu sur la table. Faites cela dix fois de suite. 2. Effectuez le même mouvement d'égalisation, mais cette fois-ci *sans* empalmer la carte. Faites cela également dix fois consécutives. 3. Enfin, exécutez le moment d'égalisation en empalmant la carte supérieure une fois sur deux seulement. 4. Recommencez en changeant les angles de prise de vue: mettez la caméra à droite, puis à gauche. Tous les points de vue sont ainsi pris en compte. 5. Visionnez votre enregistrement et corrigez éventuellement les erreurs que vous aurez commises. Il faut que le mouvement d'égalisation *avec* empalmage ressemble à s'y méprendre au mouvement d'égalisation *sans* empalmage. 6. Vient maintenant l'heure de vérité: rédigez un petit scénario du genre de celui-ci: "empalmage, normal, empalmage, empalmage, normal, normal, normal, empalmage, normal". Cela fait, enregistrez-le c'est-à-dire que chaque fois que vous lisez "empalmage", vous empalmez effectivement la carte supérieure du jeu au cours du mouvement d'égalisation, et chaque fois que vous lisez "normal", vous vous contentez d'égaliser simplement le jeu pour le poser sur la table. 7. Faites une pause café ou vaquez à quelque autre occupation, le temps d'oublier la suite précise des indications de votre scénario. 8. Visionnez l'enregistrement et, pour chaque égalisation et dépôt du jeu sur la table, notez su vous pensez qu'il y a eu empalmage ou non. 9. Comparez vos deux listes. Si elles correspondent en tous points, c'est que votre technique n'est pas encore parfaite, puisque vous parvenez à distinguer l'égalisation normale de celle avec empalmage. Corrigez les erreurs qui trahissent cette différence, et recommencez jusqu'à ce que vous ne sachiez plus à quel moment vous empalmez et à quel moment vous ne le faites pas.

Le grand avantage de la vidéo, c'est qu'elle vous permet de vous contrôler avec un décalage temporel, et que le fait de laisser passer un certain temps entre l'enregistrement et sont examen critique assure une meilleure objectivité qu'une critique simultanée devant le miroir, qu'il s'agisse de l'exécution d'une technique particulière, ou du déroulement de tout un programme.

Chapitre 27

5. LES TECHNIQUES D'ENTRAINEMENT

Chapitre 27

Comment s'entraîner à la théorie?

Que l'on puisse s'entraîner au saut-de-coupe ou à l'exécution d'une routine de carte ambitieuse, voilà qui est parfaitement compréhensible. Mais comment s'entraîner à la théorie? Mon expérience de magicien professionnel ainsi que de nombreuses conversations avec des spécialistes de tout premier plan m'ont permis d'élaborer une stratégie d'une remarquable efficacité, et que je vais vous révéler maintenant.

Commencez par établir une liste des théories que vous voulez appliquer (comme par exemple, l'élocution, le détournement de l'attention par le regard, la gestuelle, etc.). Puis, prenez un tour qui ne vous pose plus aucun problème sur le plan technique, et que vous avez déjà eu l'occasion de présenter en public, et, pendant quelques jours, répétez ce tour en vous préoccupant uniquement du point de vue de la théorie choisie: par exemple, répétez le tour en veillant seulement aux pauses dans le texte et les mouvements. Cette manière de répéter vous permet de faire passer directement la théorie dans la pratique, et ce que vous avez appliqué dans un tour en particulier se transmettra automatiquement à tous vos autres tours, et à tous ceux que vous ajoutez ultérieurement à votre répertoire. Faites cela avec tous les domaines théoriques que nous avons vus dans ce cours, en isolant chaque fois un point de vue particulier. Au bout de quelques mois, vous aurez intériorisé les théories les plus importantes.

L'entraînement mental

Des expériences scientifiques ont prouvé que la répétition des mêmes gestes entraînait des modifications physiques dans le réseau neuronal du cerveau. Il n'est donc pas surprenant qu'entre l'entraînement physique et la réflexion s'établissent des liens importants. la réflexion à elle seule ne suffit pas à apporter des modifications sensibles; en revanche, alliée à un entraînement physique, elle peut produire des résultats spectaculaires. Nous avons déjà parlé de l'entraînement physique en détail; essayons maintenant de voir comment une réflexion appropriée, c'est-à-dire un entraînement mental, peut augmenter l'efficacité de l'entraînement physique. L'entraînement mental est sans doute le meilleur moyen de vaincre les effets pervers de la nervosité et du trac. L'un des principes à la base de la théorie de l'entraînement mental, c'est que, bien qu'il soit impossible d'agir sur notre système neurovégétatif par l'effet de notre volonté, des représentations mentales peuvent réussir là où celle-ci est inefficace. L'écrivain et philosophe américain Prentice Mulford dit: *"Toutes image mentale est une réalité invisible qui, si elle est conservée assez longtemps et avec assez d'intensité, finit par s'intégrer concrètement à l'individu sous une forme qui peut être sentie, vue, touchée."*

L'entraînement mental peut être réalisé avec des séquences de très courte durée. Par exemple, si vous voulez apprendre le filage, voici comment vous pourriez procéder: posez le jeu sur la table, fermez les yeux et représentez-vous en train d'effectuer un filage parfait, sans mouvements superflus, sans vous hâter. Cela suppose, bien entendu, que vous connaissez parfaitement bien tout les détails de la manipulation. Vous pouvez procéder à ce genre d'entraînement mental sans accessoires, comme dans l'exemple que je viens de vous donner ou bine en le combinant avec un entraînement physique. Tout comme ce dernier, l'entraînement mental ne portera de fruits que s'il est pratiqué régulièrement.

Cette méthode permet non seulement de répéter des techniques, mais aussi des routines et des programmes entiers. Passez toute la routine en revue, exactement comme si vous étiez en présence du public. Ne vous représentez pas dans des situations de succès exagéré, mais simplement dans des conditions idéales qui peuvent effectivement être les vôtres dans la réalité, c'est-à-dire: spontanéité, décontraction optimale, commentaires positifs des spectateurs, rires, applaudissements, etc. Combinée avec un entraînement physique régulier et sérieux, je vous assure que cette méthode donne des résultats spectaculaires. Tous les sportifs de haut niveau s'en servent pour améliorer leurs performances.

En outre, ce qu'il y a de bien avec l'entraînement mental, c'est que vous pouvez vous y consacrer pour ainsi dire n'importe où, à n'importe quel moment de la journée, et sans que personne ne le remarque; seuls les mouvements inconscients de vos mains et de vos yeux fermés pourraient paraître un peu étranges, voire inquiétants, à votre vis-à-vis de train ou de bus.

6. DERNIERES REMARQUES

Le chapitre que vous venez de lire contient toutes les informations nécessaires pour vous permettre d'apprendre et d'assimiler l'ensemble des techniques, tours et théories décrits dans ce cours. Il ne vous reste plus qu'à faire passer tout ce que voua aurez appris dans la pratique. Nul n'a mieux exprimé cela qu'Einstein: *"Tous les moyens ne sont que des outils émoussés s'ils ne sont pas mis au service d'un esprit vivant. Mais si nous sommes animés par l'ardent désir d'atteindre un but, nous aurons également la force de trouver les moyens pour y parvenir et de concrétiser notre désir."* Et Michel-Ange dit un jour à l'un de ses élèves: *"Dessine, Antonio, dessine. Dessine et ne pers pas de temps."* Quels meilleurs conseils pourrais-je vous donner?

7. LECTURE RECOMMANDEES

Bliss, Edwin C., *Faites-le tout de suite!* Saint-Hubert, Québec, Un monde différent, 1985.

Gallwey, Timothy, *Tennis et Concentration*, op. cit.

Grafield, Charles A., *Haute performance: la clef pour réussir dans les affaires*, traduit de l'américain par Sylvie De Lattre, Lattès, Hachette, 1986.

Suzuki, Shunryu, *Esprit zen, esprit neuf*, Collection "Points", Seuil, 1977.

Chapitre 28

H. CARTES TRUQUÉES ET JEUX SPÉCIAUX

Tous les tours décrits dans ce cours ne nécessitent pour leur réalisation qu'un jeu ordinaire, de préférence de 52 cartes, et peuvent pour la plupart être présentés impromptu, ce qui permet d'utiliser pour ainsi dire n'importe quel jeu de cartes. Il est indispensable que vous ayez ce genre de tours dans votre répertoire.

Cependant, certaines techniques, qui demandent un travail considérable, peuvent être remplacées par une carte truquée ou un jeu spécial dont l'utilisation judicieuse permet de réaliser le même effet beaucoup plus facilement.

Quels sont ces cartes truquées et jeux spéciaux, comment s'appellent-ils, à quoi servent-ils, où peut-on se les procurer, et à quoi faut-il particulièrement veiller lors de leur utilisation - voilà les questions auxquelles je me propose de répondre maintenant, en me limitant bien sûr aux jeux et cartes truquées les plus courants et les plus utiles. Par conséquent, les listes suivantes - dans lesquelles les entrées sont classées par ordre alphabétique - ne sont nullement exhaustives.

1. JEUX SPECIAUX

Jeu Al Koran. Jeu composé de huit séries identiques de six cartes chacune. Un spectateur choisit mentalement l'une des cartes dans le jeu. Le magicien la retrouve grâce à une judicieuse stratégie de questions, puisque le choix du spectateur était, à son insu, limité à six cartes seulement. Un autre jeu fondé sur le même principe est composé de treize séries identiques de quatre cartes chacune.

Jeu arc-en-ciel. Jeu composé de 52 cartes normales, mais dont chaque dos est différent. Principalement utilisé comme chute dans une routine de jeu qui change de couleur.

Jeu biseauté. Jeu dont les petites ou les grandes tranches sont plus larges à une extrémité qu'à l'autre. Si toutes les cartes sont orientées dans le même sens, une carte retournée de 180° peut être repérée tactilement et contrôlée sur le jeu ou dessous. Ce principe à donné naissance à de nombreuses variantes.

Jeu Brainwave. Jeu composé de 26 cartes à dos rouges et de 26 cartes à dos bleu. Toutes les faces des cartes ont été traitées au "roughing fluid", ce qui permet de les apparier pour constituer un jeu de 26 cartes doubles adhérant face à face, et possédant chacune un dos rouge et un dos bleu. On peut ainsi montrer qu'une carte librement choisie est la seule à être face en haut dans le jeu, et qu'elle possède en outre un dos d'une couleur différente de celui de toutes les autres cartes.

Jeu DeLand. Jeu marqué et ordonné: chaque carte permet de déterminer la position de n'importe quelle autre carte dans le jeu grâce au marquage du dos des cartes.

Jeu Devano. Jeu mécanique permettant de faire une houlette aux cartes grâce à un poids coulissant dans l'épaisseur d'un bloc d'une vingtaine de cartes évidées.

Chapitre 28

Jeu dissymétrique. Jeu dont le dessin du dos permet de savoir si la carte est orientée dans un sens ou dans un autre. Si toutes les cartes sont orientées dans le même sens, et si une carte choisie est remise dans le jeu après avoir subi une révolution de 180°, il est facile de la localiser en passant le dos des cartes en revue.

Jeu électronique. Jeu mécanique sont les cartes sont reliées entre elles par deux fils parallèles, et qui permet de faire des fioritures telles que la cascade ou le rayonnement sans aucun entraînement.

Jeu ESP. Jeu composé de cinq séries identiques de cinq cartes chacune, et qui portent les symboles suivants: un cercle, une croix, trois lignes ondulées, un carré et une étoile à cinq branches. Mis au point par le Dr Zener de l'université Duke pour l'étude des phénomènes paranormaux. Utilisé par les mentalistes depuis sa vulgarisation par Annemann en 1938..

Jeu Eureka. Jeu marqué et biseauté. Commercialisé en 1949 aux États-Unis par Enardo.

Jeu à éventailler. Jeu dont l'ornementation des dos a été spécialement conçu pour les éventails, et qui permet d'effectuer des changements de couleur.

Jeu à forcer. Jeu composé de 52 cartes identiques,, plus d'une carte quelconque qui est placée sur la face du jeu pour donner le change. Variante: le jeu à forcer deux cartes, composé de 26 cartes identiques, et de 26 cartes, également identiques. Autre variante: jeu à forcer trois cartes, fondé sur le même principe, mais avec trois séries de cartes différentes.

Jeu Insanto. Jeu dont chaque carte est découpée d'une manière spécifique, ce qui permet de couper instantanément sur n'importe quelle carte demandée. Inventé par Billy O'Connor (Grande-Bretagne) et commercialisé par lui en 1919.

Jeu Invisible. Jeu composé de 26 paires de cartes adhérant dos à dos grâce à un traitement au "roughing fluid", ce qui permet de montrer n'importe quelle carte comme étant la seule face en bas dans un jeu faces en haut.

Jeu à lecture directe. Jeu composé de cartes normales collées ensemble par paires par leurs petites tranches inférieures. la carte supérieure de la paire est légèrement plus courte que la carte avec laquelle elle est appariée qui porte, dans la marge blanche de la tranche supérieure du dos, le nom de la carte de la carte courte. Inventé par le Dr Franklin V. Tailor.

Jeu marqué. Jeu dont le dos de chaque carte a été marqué de telle sorte que l'initié puisse identifier la carte de dos. Tout jeu peut être marqué, quel qu'en soit le dessin qui en orne le dos. Principalement utilisé par les tricheurs qui en ont élaboré des version très subtiles.

Jeu Mene-Tekel. Jeu composé de 26 paires de cartes, chaque paire étant composée de deux cartes identiques. la deuxième carte de chaque paire est légèrement plus courte que la première. Inventé par Billy Hull et commercialisé par lui en 1910.

Jeu Miracle. Jeu Radio (voir plus bas) dans lequel les paires adhèrent ensemble grâce à un traitement au "roughing fluid", ce qui permet de faire mélanger le jeu par un spectateur.

Chapitre 28

Jeu Monte-Cristo. Jeu à forcer composé de 51 cartes identiques et d'une carte différente. Les 51 cartes identiques sont des cartes à double index: un coin-index de chaque carte est un index normal, différent pour chaque carte, alors que l'autre coin-index est le même sur toutes les cartes. Inventé par E. Pearson (Henry Hardin - USA) et commercialisé par lui en 1905. Il existe plusieurs variantes de ce jeu, toutes fondées sur le même principe.

Jeu Multi-Effet. Jeu composé de 48 cartes, 24 courtes et 24 longues groupées par paires. La carte longue est de la même famille que la carte courte, mais sa valeur est supérieure à cette dernière d'une unité. Permet de nombreux effets. Inventé par Val Evans en 1915 et popularisé par Juan Tamariz dans les années 1980.

Jeu Nudiste. jeu qui peut être montré au départ comme étant entièrement composé de cartes blanches recto-verso, qui sont ensuite "imprimées" en cartes normales. Inventé par R. W. Hull (USA) et commercialisé par lui en 1934.

Jeu Radio. Jeu composé de 26 carte quelconques alternant avec 26 cartes identiques entre elles et qui sont légèrement plus courtes que les cartes quelconques. Peut également être utilisé comme jeu à forcer. Grâce à une manipulation simple, ce jeu peut être montré comme étant soit un jeu normal, soit un jeu entièrement composé de cartes identiques.

Jeu aux rayons X. Jeu dans la moitié des cartes duquel a été découpé une petite fenêtre dans un coins-index. Inventé et commercialisé par T. L. DeLand Jr en 1907.

Jeu Trilby. Combinaison d'un jeu Radio et d'un jeu biseauté. Inventé et commercialisé par Joseph Stuthard (Canada) en 1949.

2. CARTES TRUQUEES

Par cartes truquées, il faut entendre toutes celles qui ne présentent pas les caractéristiques d'une carte ordinaire, c'est-à-dire qui n'ont pas un dos et une face normaux, ou qui présentent quelques autres particularité physique. Certaines d'entre elles peuvent néanmoins passer pour ordinaires à condition qu'on ne les regarde que d'un côté, par exemple. Je rappelle en passant qu'une carte normale est composée de trois épaisseurs: une feuille sur laquelle est imprimée la face de la carte (celle qui indique sa valeur); une deuxième sur laquelle est imprimé le dos; et une troisième, appelée étresse, sur laquelle sont collées les deux précédentes.

Carte acrobatique. Carte munie d'un volet monté sur une feuille de caoutchouc élastique. Peut être utilisée pour un effet de carte sauteuse ou une transformation à vue. Popularisée par Edward Marlo qui lui a consacré une plaquette.

Carte blanche. Carte dont un ou deux côtés n'ont pas été imprimés. Il peut donc s'agir soit d'une carte à face blanche et à dos normal, soit d'une carte à dos blanc et à face normale, soit d'une carte blanche recto-verso.

Carte boomerang. Carte normale attachée au bout d'un fil invisible, lui-même fixé au corps du magicien. Lancée avec la technique de la carte boomerang, elle peut faire le tour complet du magicien avant de revenir dans sa main.

Chapitre 28

Carte carbone. Carte dont l'un des côtés, amovible, donne accès à l'étresse qui a été remplacée par du papier-carbone. Celui-ci peut aussi être inséré dans l'épaisseur de l'étui du jeu. Inventé par James Maxwell.

Carte au coin coupé. Carte dont deux coins diagonalement opposés ont été très légèrement rognés, ce qui permet de la repérer tactilement dans le jeu en en effeuillant le coin.

Carte courte. Carte légèrement plus courte que les autres, ce qui permet de la repérer tactilement en effeuillant la tranche concernée du jeu. La rognure peut être faite sur toute la longueur ou la largeur de la carte, ou bien uniquement au milieu de celle-ci, grâce à une découpe concave (une idée de Dai Vernon).

Carte divisée. Carte divisée dans le sens de la hauteur, de la largeur, ou en diagonale, soit sur le côté face, soit sur le côté dos, soit sur les deux côtés à la fois, et qui disposée parmi d'autres cartes dans un éventail, présente un aspect normal.

Carte à double face. Carte dont le dos a été remplacé par une deuxième face. Celle-ci peut représenter la même face que l'autre, ou bien une face différente.

Carte à double index. Carte dont l'un des index a été remplacé par celui d'une autre carte.

Carte à double tarot. Carte dont la face a été remplacée par un deuxième dos. Celui-ci peut être de la même couleur que l'autre dos (et dans ce cas, on parlera d'une carte double-tarot unicolore), ou bien d'une couleur différente (double-tarot bicolore).

Carte-enveloppe. Carte munie d'une pochette. Invention présumée de Hofzinser aux alentours de 1847.

Carte glissante. Carte dont l'une des surfaces a été traité de manière à en réduire la friction avec la suivante. Un exerçant une légère pression sur le jeu, combinée avec un mouvement latéral, celui-ci se sépare à la carte glissante.

Carte longue. carte de dimensions normales, mais ajoutée à un jeu légèrement plus court, ce qui permet de la repérer et de la contrôler tactilement.

Carte aimantée. Carte dans l'épaisseur de laquelle a été insérée une fine feuille aimantée.

Carte mécanique. Carte dont les points se déplacent visiblement (carte à transformation).

Carte métallique. Carte dans l'épaisseur de laquelle a été insérée une fine feuille métallique, sensible à un aiment.

Carte transparente. Carte sans étresse. Tenue contre une source de lumière (par exemple, une bougie), on peut voir, à travers le dos de la carte, une carte différente de celle qui se trouve effectivement sur sa face. Inventée indépendamment par T. Massey (France) en 1825 et par J. N. Hofzinser (Autriche aux environs de 1853.

Carte très spéciales. Toutes les cartes spécialement imprimées, et présentant des caractéristiques uniques, comme par exemple les cartes érotiques (soft et hard), les cartes publicitaires, les cartes représentant un 3 1/2 ou un 15 de carreau, ou n'importe quelle autre valeur qui n'existe pas dans un jeu ordinaire, les cartes avec des symboles, etc.

3. INFORMATIONS SUPPLEMENTAIRES

Où se procurer ces cartes truquées et jeux spéciaux?

Tout dépend bien sûr de la marque de cartes que vous utilisez habituellement. Il existe sur le marché deux marques dans lesquelles toutes les cartes truquées et touts les jeux spéciaux décrits ci-dessus sont disponibles: Aviator (format bridge) et Bicycle (format poker). Si vous vous servez d'autres marques, il faudra que vous fabriquiez vous-même les carte et les jeux dont vous aurez besoin, ou bien que vous vous adressiez à une maison spécialisée qui les fera pour vous.

Comment utiliser les cartes truquées et les jeux spéciaux?

Considérée du seul point de vue de l'effet produit sur le spectateur, la mise en oeuvre d'une carte truquée ou d'un jeu spécial permet souvent - mais pas toujours - de rendre un tour plus clair et plus direct. Mais cela ne va pas sans contrepartie: il faut que la carte ou le jeu truqué soient introduits habilement de manière à ne pas éveiller les soupçons des spectateurs. C'est la raison pour laquelle seul un cartomane expérimenté pourra utiliser ces accessoires sans courir le danger d'être démasqué. Un débutant aura beaucoup plus de mal à les utiliser de manière convaincante parce qu'il n'aura ni l'aplomb ni l'expérience nécessaires pour ne pas mettre la puce à l'oreille du public. Peut-être les spectateurs ne sauront-ils pas exactement comment le jeu est truqué, mais ils se douteront de quelque chose, et seront prompts à mettre ses miracles sur le compte d'un jeu "biseauté", même si le jeu utilisé n'a absolument rien à voir avec celui-ci! par conséquent, je vous conseille de faire appel aux cartes et jeux truqués que lorsque vous serez passé maître dans l'art de la cartomagie, et que vous travaillez pour un public intelligent.

Un dernier conseil

Il existait - et il existe toujours - un certain nombre de magiciens qui se promènent en permanence avec un gros portefeuille dans lequel sont rangés quantité de tours de petits paquets prêts à l'emploi, qu'ils sortent à tour de rôle et rangent aussitôt le tour terminé. Croyez-vous vraiment que ces magiciens puissent être considérés comme des artistes? N'importe quel spectateur normalement intelligent en conclura immédiatement que seules les cartes sont à l'origine des effets produits, ce qui suffit, ipso facto, à détruire toute idée de magie et de merveilleux dans leur esprit. Rares sont les tours qui permettent de sortir de sa poche un petit paquet de cartes spécialement préparé à cette intention, et de présenter avec lui un tour qui soit à la fois convaincant et inexplicable. Reportez-vous pour une analyse plus détaillée de ce problème au chapitre "Technique, maniement, mise en oeuvre".

4. LECTURE RECOMMANDÉES

Hoffmann, Detlef et Dietrich, Margot, *Karten zum Zaubern*, Heimeran Verlag, Leinfelden, 1979. Ouvrage passionnant sur les carte et jeux truqués, leur origine et leur évolution. De nombreuses et splendides illustrations en couleurs.

Hugard, Jean et Braué, Frederick, *La Technique Moderne aux Cartes*, traduit de l'américain par Maurice Sardina, Payot, Paris, 1955. Vous trouverez aux pages 433 et 434 de cet ouvrage une méthode pour dédoubler les cartes et fabriquer ainsi vous-même vos cartes truquées.

Hugard, Jean, *Encyclopédie des Tours de Cartes*, traduit de l'américain par Maurice Sardina, Payot, Paris, 1970. Cet ouvrage, qui est véritablement une encyclopédie des tours de cartes, consacre de nombreux chapitres aux tours réalisés à l'aide de cartes truquées et de jeux spéciaux.

Cartes Bicycle, Gamme de jeux normaux, spéciaux et truquées, Tours assortis, Matrix - Éditions du Spectacle, Strasbourg, 1993. Dans cet opuscule sont répertoriées toutes les cartes truquées ainsi que tous les jeux spéciaux disponibles en cartes de marque Bicycle, format Poker. Y sont également expliqués quelques tours réalisables avec ces cartes et ces jeux truqués.

"L'imagination est plus importante que le savoir."
(A. Einstein)

Chapitre 28 INFORMATIONS UTILES

Les informations contenues dans ce chapitre ne prétendent nullement à l'exhaustivité. Elles devraient néanmoins permettre au débutant de poursuivre ses études dans la magie des cartes de manière efficace. Dans la partie bibliographique de ce chapitre, je me suis limité aux ouvrages en français, bien qu'il existe une multitude d'autres livres exclusivement consacrés à la magie des cartes, et plus particulièrement en anglais. Il en paraît de nouveaux touts les mois.

Les revues spécialisées

Contrairement aux livres les revues contiennent également des informations sur les manifestations magiques, des critiques de livres récemment parus, des nouvelles du monde magique en général, et quantité d'autres rubriques qui ne décrivent pas forcément des tours ou des techniques, bien qu'il y en ait aussi, évidemment.

En France, les deux principales revues magiques sont les suivantes:

La Revue de la Prestidigitation, 163 rue Saint-Honoré 75001 Paris. C'est l'organe officiel de l'Association française des artistes prestidigitateurs (A.F.A.P.)

Arcane, publication de l'amicale Robert-Houdin de Lyon, dirigée par le Dr Jean-Yves Prost, 16 quai de Bondy 69005 Lyon. Cette revue est avant tout consacrée à la magie des cartes et à la micro-magie.

Bibliographie des livres consacrés à la magie des cartes

(Ne figurent plus dans cette liste les ouvrages déjà mentionnés dans la rubrique "Lectures recommandées".)

Chapitre 28

Annemann, Theodore:
- *"202 Procédés de Forçage"*, traduit de l'américain par Richard Vollmer, Magix - Éditions du Spectacle, Strasbourg, 1992.

Bilis, Bernard:
- *"Close-Up, French Style"*, Éditions Techniques du Spectacle, Strasbourg, 1978.

Daryl:
- *"La Carte Ambitieuse"*, traduit de l'américain par Richard Vollmer, Éditions du Spectacle, Strasbourg, 1990.

Delahousse, Marc:
- *"Secrets à la Carte - Perfectionnements et Variantes des Passes de Base"*, Éditions Techniques du Spectacle, Strasbourg, 1993.

Duraty:
- *"Cours de Tartes"*, Éditions Duraty, Versailles, 1987.

Elliot, Bruce:
- *"Les Meilleurs Tours de la Prestidigitation Moderne"*, traduit de l'américain par Pierre Lanoë, Payot, Paris, 1970.
- *"Précis de Prestidigitation"*, traduit de l'américain par Pierre Lanoë, Payot, Paris, 1970.

Erdnase, S. W.:
- *"L'Expert aux Cartes"*, traduit de l'américain par Richard Vollmer, avec une préface de Roberto Giobbi, Magix - Éditions de Spectacle, Strasbourg, 1992.

Giobbi, Roberto:
- *"Considérations sur la carte clé"*, traduit de l'allemand par Richard Vollmer, éditer par l'auteur, 1983.
- *"Le rêve du tricheur"*, traduit de l'allemand par Richard Vollmer, Éditions Techniques du Spectacle, Strasbourg, 1984.

Hilliard, John Northern:
- *"La Prestidigitation du XXe Siècle - Tours de Cartes Modernes"*, traduit de l'américain par Pierre Lanoë, Payot, Paris, 1969.

Höller, Hannes:
- *"L'Embarras du Choix - Manuel du Forçage",* traduit de l'allemand par Richard Vollmer, Éditions Techniques du Spectacle, Strasbourg, 1980.

Hugard, Jean:
- *"Encyclopédie des Tours de Cartes",* traduit de l'américain par Maurice Sardina, Payot, Paris, 1970.

Hugard, Jean, et Braué, Frédéric:
- *"La Magie des Cartes",* traduit de l'américain par Pierre Lanoë, Payot, Paris, 1970.
- *"La Technique Moderne aux Cartes",* traduit de l'américain par Maurice Sardina, Payot, Paris, 1955.

Kaplan, Georges G:
- *"Les Merveilles de la Prestidigitation",* traduit de l'américain par Maurice Sardina, Payot, Paris, 1955.

Kaufmann, Richard:
- *"Cardmagic",* traduit de l'américain par Richard Vollmer, Éditions Techniques du Spectacle, Strasbourg, 1983.

Lorayne, Harry:
- *"Lorayne on Cards, Tome 1 et Tome 2",* traduit de l'américain par Richard Vollmer, Éditions Techniques du Spectacle, Strasbourg, 1979.
- *"Principe Nouveau de Découverte d'une Carte",* traduit de l'américain par Richard Vollmer, Éditions Techniques du Spectacle, Strasbourg, 1981.

Mentzer, Jerry:
- *"Stars of Cardage",* traduit de l'américain par Jean François, Éditions Techniques du Spectacle, Strasbourg, 1984.

Merlin, Jean:
- *"Premier Livre de Close-Up, Tome 1 et Tome 2",* Séraphin, Lyon, 1969.

Scherer, Christian:
- *"Goldfiners - Cardmagic made in Switzerland",* traduit de l'allemand par Richard Vollmer, Éditions Techniques du Spectacle, Strasbourg. 1981.
- *"Nouvelles Techniques Moderne aux Cartes",* traduit de l'allemand par Richard Vollmer, Éditions Techniques du Spectacle, Strasbourg, 1983.

Vollmer, Richard:
- *"Cartomania ou Divertissements avec des Cartes à Jouer",* Éditions Techniques du Spectacle, Strasbourg, 1977.
- *"Le jeu-Miroir",* Éditions du Spectacle, Strasbourg, 1985.
- *"Les Trésors du Pharaon",* Éditions du Spectacle, Strasbourg, 1988.
- *"Le Principe de Gilbreath",* Magix - Éditions du Spectacle, Strasbourg, 1991.
- *"Petite Anthologie des Tours de Cartes Au-to-ma-ti-ques!",* Tomes 1 à 5, Éditions du Spectacles, Strasbourg, 1984 - 1991.
- *"The Very Best of..."* Cette collection, née en 1977, présente le panorama le plus complet de la cartomagie moderne par le truchement de ses représentants les plus illustres (Harry Lorayne, Dai Vernon, Edward Marlo, Paul Curry, Phil Goldstein, Frank Garcia, etc.) Vingt volumes parus à ce jour.