



THE CARD ANGLER (STUART ROBSON)

Les nouvelles découvertes dans le domaine commercial sont à l'origine de nombreux effets magiques, et c'est ainsi qu'est né celui que je vous propose maintenant.

Le spectateur choisit une carte, la signe et la remet dans le paquet qui est mélangé et jeté dans un chapeau pour être à son tour mélangé, ou plutôt, comme dit par le magicien, afin qu'il puisse être agité sans possibilité d'être contrôlé par les mains.

Le magicien sort alors de sa poche un ruban d'environ soixante centimètres de long et, en le déroulant, en attache une extrémité à sa baguette ou à un couteau de table pour représenter une sorte de canne à pêche. L'extrémité du ruban est placée dans le chapeau et l'artiste demande au spectateur de nommer la carte choisie.

Lentement, la ligne est remontée et, tout au bout, le public voit pendre la carte choisie, face à lui. En la retirant, l'artiste la donne à celui qui l'a choisie comme souvenir d'une partie de pêche magique, et suggère que le propriétaire peut maintenant faire empailler sa prise et la montrer comme un trophée.

L'effet est tout à fait nouveau et original et la méthode est très propre. La

sélection de la carte se fait de la manière habituelle. La carte choisie et signée est ensuite contrôlée sur le dessus du jeu de la manière habituelle également.

L'artiste prend un chapeau ou un derby et y dépose le jeu, face cachée. Les cartes sont mélangées par des secousses latérales ou circulaires et le public peut les entendre frapper contre les parois, ce qui est très réaliste. L'artiste peut toujours voir la carte supérieure rester en place. Il faut placer le chapeau sur une chaise ou une table afin que l'une des extrémités de la carte choisie soit dirigée vers le public.

Le ruban utilisé doit être d'une largeur de 1,5 cm et de préférence de couleur rouge. A une extrémité, vous devez faire un pli de 1,5 cm, dans lequel vous devez coudre un poids léger pour lester.

Procurez-vous un rouleau de 15 cents de Scotch Cellulose Tape, fabriqué par Minnesota Mining & Mfg. Co, dans n'importe quel magasin Dennison ou dans une papeterie. Il s'agit du meilleur produit adhésif sur le marché aujourd'hui, sans aucun doute. Prenez une longueur de 2,5 cm de scotch et laissez-le s'enrouler naturellement. Il s'enroulera avec la face adhésive vers l'extérieur.

Collez l'adhésif sur l'extrémité du ruban qui est lestée, de manière que l'ondulation de 1,5 cm laissé libre arrive juste en dessous (0,5 cm) de l'extrémité du ruban. Roulez le ruban sans le serrer à partir de l'extrémité non lestée et gardez-le dans votre poche ou à portée de main.

Procédez à l'effet comme décrit. Attachez le ruban à une baguette ou à un couteau en plaçant l'adhésif à l'arrière. Lorsque vous abaissez la ligne dans le chapeau, faites en sorte que l'extrémité du ruban rencontre la carte choisie aussi près que possible de l'extrémité avant. Ne le secouez pas et ne travaillez pas vite, mais laissez-le reposer sur la carte. Soulevez ensuite lentement la carte, retirez-la et remettez-la en place. Il suffit d'une touche d'adhésif. Il est surprenant de constater l'efficacité d'un tel mécanisme. Et il est encore plus surprenant de constater l'effet produit sur le public.



 **TRIVIA** 

La Chambre nationale des théâtres a décrété qu'il ne fallait pas révéler des secrets et interdit formellement aux magiciens d'expliquer leurs artifices en public. Il y a quelque temps, on les a empêchés de révéler sur scène, et maintenant on leur interdit toute révélation imprimée. Si seulement nous avions une telle loi ici. (CETTE phrase n'a pas vraiment de sens) Ce nouvel édit suit en quelque sorte les traces d'un autre décret qui interdit aux magiciens d'utiliser des « produits alimentaires » dans leurs prestations, tels que le lait, les œufs, etc., car le gaspillage de nourriture n'est pas admissible dans le cadre du plan quadriennal d'autosuffisance économique du gouvernement. Dans notre cas, les sociétés magiques disent : « Si vous dénoncez, nous vous expulserons du groupe ! » Les membres le font quand même et s'en tirent, ce qui prouve l'impuissance des uns et des autres. Si on ne tient pas compte de l'ordre de manger ou de révéler, le transgresseur ne travaille tout simplement plus. C'est mettre les dents là où il faut --- et les utiliser.

Département d'anthropologie : Peut-on utiliser une chauve-souris chez soi ? THE JINX propose désormais un service exclusif dirigé par Neil Burgess. Des chauves-souris vivantes peuvent être fournies pour la somme symbolique de 2 dollars chacune, avec une garantie de santé et de propreté. C'est l'occasion d'empêcher sa femme de nettoyer l'antre ou le placard magique. Assurez l'intimité de vos mystères !

Glen Pope fait maintenant le bar trick, les Chinese Sticks et la disparition de la cage à oiseaux au Hollywood Restaurant de New York, le changement de programme étant nécessaire en raison de son maintien en poste. Mais cette photo du hall extérieur n'est-elle pas une copie exacte (à l'exception du nom) d'un croquis dessiné et utilisé par Keith Clark il y a 12 ans ?

Jacob Steisel, avocat de Simon & Schuster et de Royal Heath, a récemment intenté une action en justice contre John Brown, qui a écrit un livret intitulé Easy Number Tricks, et qui a enfreint en partie le livre Mathemagic de Heath. L'affaire a été réglée à l'amiable, avec des dommages-intérêts, et Royal Heath est maintenant crédité pour ses articles.

Un magasin de magie du centre de New York présente, en guise de publicité extérieure, un homme marchant de long en large avec un plateau suspendu devant lui et représentant une table de magie. Sur la table se trouvent une baguette, un mouchoir, etc., tandis que la planche suspendue à son dos porte l'annonce « Venez et achetez ce tour ».

Un magicien pour enfants a mis au point une technique qui lui est propre. Ses spectacles ont généralement lieu vers 17 heures, trop tôt pour manger quelque chose, et lorsqu'il rentre chez lui, il est trop tard. Lorsqu'on lui demande ce dont il a besoin pour son spectacle, il répond : « Oh, juste un œuf, un verre de lait et quelques biscuits ! »

Howard Brooks, du restaurant Mayfair à Londres, a changé son slogan « The Magical Chatterbox » en « The Magical Chatterer ». Il a dû lire le numéro d'été 1937 de THE JINX.

Département de la recherche : Les lettres dont nous disposons indiquent que la déclaration de Proskauer dans le numéro 32 de THE JINX ne coïncide pas avec la coupure de presse reproduite dans le numéro 34. Nous sommes tout à fait d'accord !

En ce qui concerne la série Cups and Balls que nous commençons dans ce numéro, nous pouvons seulement dire qu'une telle procédure a été recommandée par de nombreuses personnes qui ont vu et lu le manuscrit complet. Les instructions de Stanyon sont considérées par ceux qui devraient savoir comme les plus lucides et les plus complètes de toutes, et, étant donné qu'elles sont épuisées depuis un certain nombre d'années, nous espérons être utiles en fournissant des informations de valeur.

Dans le courrier : « Il y a quelque temps, comme vous vous en souvenez peut-être, je vous ai écrit à propos des Rhine's tests à l'Université de Duke sur la Perception Extra-Sensorielle, me demandant s'il n'était pas possible de la truquer gentiment. Dans l'un des JINX récents, vous avez résolu le problème en mentionnant l'Irlande avec votre effet « Extra-Sensory Perception » dans le numéro 10. Merci beaucoup d'avoir attiré mon attention négligente sur ce bel effet ».

La mention de l'Irlande fait surgir le délicat poème envoyé par Frances Vandevier (la partie entreprise d'Ireland Magic Co.) :

« Deux chatons noirs sont assis au sommet
du magazine Annemann ;
Leurs pattes sont veloutées, douces et lisses,
Et leurs yeux d'un vert tendre.

Le courrier est déposé dans la boîte d'Annemann,
Theodore lit et trépigne de rage ;
Les yeux des félins brillent d'une lueur de feu ; des griffes acérées en
sortent ;
Oh ! ce sont des CHATS en haut de la page. »

N'est-ce pas mignon ? Cependant, THE JINX n'est pas un magazine, mais
une « feuille qui apporte du contenu » -- je ne piétine pas ; je « souris »
(piétiner demande de l'énergie) -- et enfin, je pense que Laurie devrait
mettre Frances au travail en écrivant des textes pour certains de ses
superbes tours. Elle gaspille son talent en tant que simple « Co ».

Dante (Harry Jansen) a écrit une lettre de Londres à Tom Worthington, de
Baltimore, pour lui demander d'envisager de venir ici avec son spectacle.
Un peu comme David Bamberg ! Devrons-nous à nouveau subir le
supplice d'assister à un grand spectacle, pour ensuite le voir se replier
rapidement et se cacher à cause des conditions qui règnent ici ? Il a conclu
en disant : « Si le vote des différentes fraternités devenait suffisamment
lourd et l'appel suffisamment urgent, il est possible que j'entreprenne
cette tâche, mais je n'aimerais pas être un roi autoproclamé et devoir me
battre pour prouver mes droits, ce que je pourrais facilement faire. CE
QUE JE POURRAIS FACILEMENT FAIRE. » (Les majuscules sont de
moi. Ndlr)

The Indian Magician, le seul magazine de magie indien, continue de
paraître tous les mois avec les contenus les plus étranges. Le numéro de
juin expliquait comment on pouvait apparemment couper la paupière
inférieure et la remettre en place quelques instants plus tard ! On dirait
une création de Joe Ovette après une nuit de folie.

Wallace Lee a publié sous forme de manuscrit les premières instructions
écrites pour la très, très amusante activité de double langage, pour laquelle
il semble plus connu que sa magie. Il appelle la procédure « X - Jargon ».

Max Holden a saccagé des banques chinoises pour se procurer des pièces

chinoises pour ses clients qui utilisent le « VODOO » due THE JINX n°32.

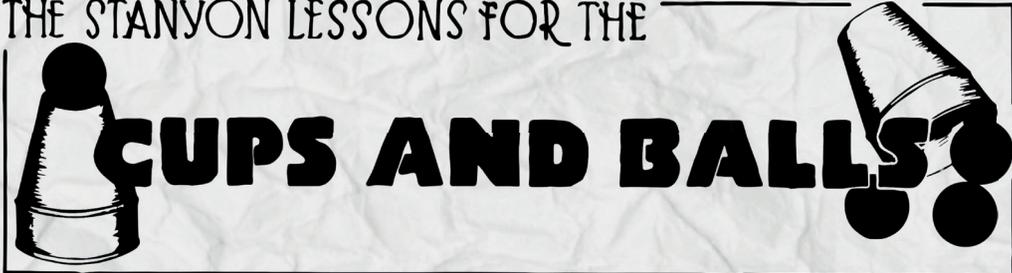
Je viens de terminer la lecture des épreuves en salle de l'Encyclopédie des cigarettes de Keith Clark. Il s'agit sans aucun doute de la meilleure encyclopédie jamais produite et elle couvre le sujet d'une manière très originale et approfondie.

Les amateurs de magie dans le monde du baseball pourraient former un grand club à eux seuls. Il y a au moins trente magiciens amateurs enragés, rien que dans les ligues majeures. Je n'avais pas réalisé ce que pouvait être un bon public jusqu'à ce que Granny Carrel, de New York, débarque le 23 juillet avec Larry French, Tuck Stainback et cinq autres membres des Chicago Cubs et des journalistes, sans oublier la caisse de bière que McMurtry avait emportée avec lui. Ils le regrettent aujourd'hui, car le Dr Jacob Daley s'est lancé dans des parties de poker et a ruiné leur foi dans les séances nocturnes de Penny Ante. Cependant, le lendemain, French fait perdre aux Giants 10 à 5. Les tours ont dû être stimulants.

Theo Ammann

THE STANYON LESSONS FOR THE

CUPS AND BALLS


 The title is enclosed in a rectangular border. On the left side of the border is a black silhouette of a cup. On the right side is a black silhouette of a cup tilted to the right, with three black circles representing balls falling from its opening.

La magie des gobelets et des balles est considérée comme la première forme connue de démonstration de l'art du tour de passe-passe. Qu'il en soit ainsi ou non n'a que peu d'importance. La performance peut certainement être considérée comme la base de tous les tours de passe-passe. La preuve en est que les artistes les plus connus (sur scène et dans les salons) depuis l'époque de Kopp (allemand), Guyot, Ponsin, Bosco, Conus (français), etc., jusqu'à ceux d'aujourd'hui, l'ont inclus dans leur répertoire. C'était une caractéristique spéciale de M. Charles Bertram, et c'est toujours un des tours favoris pour d'autres personnes de son type et de son habileté, tandis que beaucoup de ceux qui ne l'incluent pas dans leur répertoire professionnel s'en sortent généralement remarquablement bien lorsqu'ils sont appelés à en faire la démonstration. Pourquoi ? Que l'aspirant à la gloire de la prestidigitation souhaite ou non l'inclure dans son programme, il ferait bien de le pratiquer assidûment afin de garder ses doigts souples, tout comme un pianiste, pour des raisons similaires, consacrer, chaque jour, une partie de son temps à la pratique d'exercices difficiles. En d'autres termes, les routines de gobelet et de balles s'appliquent, presque sans exception, à tout petit objet utilisé dans la production d'un effet de prestidigitation. Ainsi, le temps et la peine consacrés à l'acquisition de l'habileté nécessaire ne seront pas perdus, que le tour soit ou non présenté.

La forme abâtardie du tour connu sous le nom de « Thimble-Rigging », qui utilise trois dés à coudre ordinaires et un petit pois ordinaire, et un autre connu sous le nom de « Shell Game », tous deux des escroqueries de faussaires itinérants, sont étroitement liés au tour du gobelet et des balles. Ce dernier, dans lequel trois demi-coquilles de noix sont utilisées avec un petit pois fabriqué en caoutchouc, ainsi que la méthode utilisant trois demi-pommes de terre, évidées, à la place des coquilles, et la variante du dé à coudre mentionnée ci-dessus, seront expliqués pour plus d'exhaustivité dans des leçons ultérieures.

Parler du gréement des dés à coudre me rappelle une petite expérience. Alors que je voyageais dans le Nord avec des amis, un occupant de la voiture m'a invité à jouer. J'ai accepté. Il a alors présenté trois dés à coudre et un petit pois, et après avoir plus ou moins mélangé les objets, il m'a demandé de deviner sous quel dé se trouvait le petit pois. Je l'ai trouvé du premier coup. Il m'a alors demandé de miser de nouveau, et si je trouvais le pois la fois suivante, l'argent m'appartiendrait. J'ai réussi et j'ai pris mon gain. Cela s'est produit une deuxième fois, au grand dam de mon ami, qui m'a alors demandé de doubler la mise. C'est ce que j'ai fait, j'ai trouvé le petit pois et j'ai encore empoché l'argent. Alors, ne pouvant plus se contrôler, il s'est exclamé : « Mais qu'est-ce qui se passe, bon sang de bonsoir ? J'ai le petit pois dans la main. » Je lui ai répondu : « C'est très probable, mais dans des occasions comme celle-ci, j'ai toujours mon propre petit pois. »

DURÉE DE L'EXÉCUTION

Une répétition de toutes les « passes » connues (les différentes méthodes sont appelées « passes »), possibles avec les gobelets et les balles, prendrait un temps considérable, probablement des heures. Il faut également admettre que les différentes passes sont très semblables les unes aux autres. En fait, toute la science se résume à deux éléments : (1) la production magique d'une boule sous une tasse et (2) sa disparition de cette position. Par conséquent, pour éviter la monotonie et, ce qui est encore plus important, LA RÉVÉLATION DES MÉTHODES EMPLOYÉES, il est recommandé au magicien de faire une sélection judicieuse de passes parmi les nombreuses décrites ci-après, et qui peuvent être effectuées entièrement selon sa propre fantaisie, mais qui ne doivent en aucun cas occuper plus de dix minutes. Un exécutant expert en la matière peut en montrer bien assez en cinq minutes.

PROPRIÉTÉS EMPLOYÉES

Elles sont les plus simples possibles, ce qui explique sans doute en grande partie l'étonnement suscité par une démonstration habile du tour.

Trois gobelets en étain (ou en laiton), chacun ayant la forme d'un cône tronqué d'environ 7,5 cm de hauteur. Ils sont utilisés comme couvercles pour les balles et sont munis d'un bord autour de l'extrémité inférieure et ouverte, afin qu'ils puissent être facilement soulevés à cet endroit par le

pouce et l'index de l'une ou l'autre main. L'extrémité supérieure et fermée est insérée à environ 0,5 cm au-dessous de l'extrémité proprement dite et est, en outre, concave afin qu'une balle puisse y reposer. Ainsi, lorsqu'un gobelet est placé sur un autre, le gobelet supérieur repose sur le rebord du gobelet inférieur, un espace suffisant étant laissé entre les deux pour contenir une à trois petites boules de liège d'environ 1,5 cm de pouce de diamètre.

Quatre petites boules de liège d'environ 1,5 cm de diamètre, noircies à la flamme d'une bougie.

Quatre grandes boules de tissu, rembourrées, d'une taille permettant de les coincer dans les extrémités supérieure et inférieure des gobelets, mais de manière qu'elles se délogent lorsque le gobelet est abaissé avec une légère force.

Trois pommes de terre, oranges, oignons espagnols d'une taille suffisante pour entrer dans les coupes, à utiliser à la place ou en complément des boules en tissu ; et tout autre objet/animal curieux (oiseau, cochon d'Inde, etc.), susceptible de créer l'étonnement ou la surprise lorsqu'il est produit de manière inattendue.

Une baguette de prestidigitation ordinaire. Les fonctions de la baguette sont de simuler un pouvoir, de fournir une source à partir de laquelle on peut produire ou faire disparaître une balle, de servir de couverture à la « paume », c'est-à-dire de suggérer silencieusement l'impossibilité de dissimuler une balle dans la main qui, tout en le faisant, manipule délicatement la baguette du bout des doigts.

(A suivre...)

THE FOLK TEST

(STEWART JAMES)

Note de l'éditeur : J'ai ressorti ce vieux document et je l'offre maintenant à ceux qui, autrement, ne le verraient jamais ou ne le connaîtraient jamais. Je considère honnêtement Stewart James comme l'une des personnes les mieux informées du secteur, sans exception, et dont les astuces ont toujours une touche de génie dans leur originalité.

L'artiste écrit une prédiction sur une feuille de papier et un spectateur la conserve précieusement. Deux volontaires reçoivent chacun une moitié du paquet et le premier volontaire mélange sa moitié et choisit une carte alors qu'il a toutes les cartes en main. Supposons qu'il choisisse un quatre. L'artiste lui remet une feuille de papier sur laquelle est imprimée une liste de noms de célébrités. Il compte jusqu'au quatrième nom, qui peut être Houdini. Le spectateur ouvre la feuille de papier et y trouve le nom de Houdini.

Une autre prédiction est écrite par l'artiste et confiée à un spectateur, comme précédemment. Le deuxième volontaire mélange sa moitié du jeu et choisit une carte librement, comme l'a fait le premier. Disons qu'il choisit un dix. Le dixième nom de la liste peut être Roosevelt. La prédiction est lue et est correcte pour la deuxième fois. Toutes les cartes sont utilisées et il n'y a pas de tour de passe-passe ou d'échange.

Voici les quatre listes de noms qui sont données ici :

Earhart	Earhart	Earhart	Earhart
Houdini	Dempsey	Coolidge	Dempsey
Dempsey	Coolidge	Dempsey	Coolidge
Caruso	Houdini	Caruso	Caruso
Barnum	Caruso	Barnum	Barnum
Lindbergh	Lindbergh	Houdini	Lindbergh
Coolidge	Lincoln	Lindbergh	Lincoln
Lincoln	Washington	Lincoln	Houdini
Washington	Barnum	Washington	Washington
Roosevelt	Roosevelt	Roosevelt	Roosevelt

Il n'y a que deux règles à suivre pour établir quatre listes de ce type. Remarquez que le nom Houdini (la première prédiction) se trouve en 2ème, 4ème, 6ème et 8ème position sur chaque liste successive. Notez également que Roosevelt (la deuxième prédiction) est le dernier ou le dixième nom de chaque liste.

Le public n'est conscient que d'une seule liste, comme on le verra par la suite. Placez-les dans les poches : mettez la première liste dans la poche droite de votre manteau, la deuxième dans la poche inférieure droite de votre gilet, la troisième dans la poche inférieure gauche de votre gilet et la quatrième dans la poche gauche de votre manteau.

Déplacez toutes les figures, les neuf et les dix vers le dessous du jeu. Séparez cette section de celles qui se trouvent au-dessus par une brisure (carte cornée par exemple). Commencez par écrire le nom Houdini sur une feuille de papier et donnez-la à quelqu'un pour qu'il la tienne. Donnez au volontaire la moitié supérieure du jeu, demandez-lui de le mélanger et de sélectionner une carte. Précisez que les cartes à jouer sont égales à leur valeur et qu'une figure compte pour dix. Supposons qu'il tire un quatre. Retirez alors la liste de noms de la poche inférieure droite de votre gilet parce que vous savez que Houdini est le quatrième nom sur cette liste.

(La carte la plus haute que le volontaire peut tirer est un huit. S'il choisit un deux, un quatre, un six ou un huit, remettez-lui la liste avec le nom à la position désignée par sa carte. S'il choisit un, un trois, un cinq ou un sept, remettez-lui la liste avec le nom à une position supérieure de la valeur de sa carte. Dites-lui de compter à rebours en cochant les noms et de noter le suivant.

Après la lecture de la première prédiction, faites-en une autre, en écrivant Roosevelt. Le deuxième volontaire choisit une carte dans sa moitié du jeu (inférieure). S'il choisit une carte figure, dont vous avez dit précédemment qu'elle vaut dix, ou un dix, demandez-lui de compter jusqu'au dixième nom. S'il obtient un neuf, demandez-lui de rayer les noms et de prendre le suivant.

Le volontaire ne doit pas voir les faces des cartes de la moitié du jeu dans laquelle il en choisit une. À la fin du jeu, les deux moitiés du jeu sont mélangées et il ne reste plus aucun indice. L'artiste peut dresser sa propre liste de noms et placer les deux cartes à choisir à la bonne position.

L'exploit est incompréhensible, même pour le magicien amateur, car tout semble si juste.



MIND OR MUSCLE ?

(ANNEMANN)

Chaque fois que cela a été fait, il y a eu des gens pour dire, après coup, qu'il était possible pour quelqu'un de lire dans l'esprit ou dans les réactions musculaires involontaires d'une autre personne. En admettant que ce soit le cas, vous n'avez fait qu'un tour qui semble être un véritable test.

La méthode utilisée pour la troisième et dernière carte a été conçue par Al Baker il y a de nombreuses années, et elle complète les deux premières sélections et les deux premiers emplacements. Du début à la fin, l'action est soigneusement élaborée et le problème est présenté directement, simplement et sans tour de passe-passe ou manipulation qui donneraient l'impression que vous êtes en train de les piéger.

Trois personnes choisissent chacune une carte, sans forçage, la notent et la perdent dans le jeu qui est remis à l'artiste, lequel l'étale, face visible, sur la table. La première carte est trouvée en tenant le poignet de la personne et en passant sa main au-dessus du ruban de cartes. La deuxième carte est trouvée de la même manière. Enfin, la troisième carte, choisie d'une manière différente des autres, est nommée par le magicien en gardant le bout de ses doigts sur le front de la personne qui l'a choisie.

Deux jeux sont utilisés. L'un est un jeu normal et l'autre, un jeu à forcer unique dont toutes les cartes sont identiques. Disposez le jeu de cartes normal selon le système Si Stebbins. Mettez le jeu à forcer dans la poche droite de votre manteau. Sélectionnez les deux premières cartes en éventillant le jeu librement, ce qui permet à n'importe quelle carte d'être retirée. Coupez le jeu à l'endroit où est sélectionné la première, ce qui ramène la carte clé au-dessus en dessous du jeu. **MAIS NE LA REGARDER PAS !** Passez à une deuxième personne et faites-lui retirer une autre carte. Au moment où elle est prise, laissez tomber négligemment la carte qui se trouve au-dessus d'elle sur le sol. Fermez le jeu et ramassez la carte, en la déposant sur le dessus du jeu, **QUE VOUS LA VOYEZ OU NON.**

Remettez ensuite le jeu directement à la première personne qui tient encore sa carte et demandez-lui de l'introduire n'importe où dans le jeu, avant de donner celui-ci à la deuxième personne, qui pousse sa carte dans

le jeu à n'importe quel endroit. Pour le spectateur et l'auditoire, cette méthode de manipulation des cartes semble plus qu'équitable. Pourtant, bien qu'il n'ait pas forcé une carte, qu'il ne sache pas où se trouvent les cartes sélectionnées et qu'il n'ait pas encore vu la face d'une seule carte, l'artiste sait que la carte clé de la première personne se trouve en dessous du jeu et celle de la seconde sur le dessus.

Le jeu est étalé face visible sur la table. Le premier spectateur s'avance et sa carte est trouvée par une lecture musculaire apparente. L'artiste a tout le temps de noter la carte du bas, de compter une carte à l'avance dans le système et de chercher cette carte. La même chose est faite avec la deuxième personne, en notant la carte clé du haut pour déterminer l'identité de la carte choisie.

Déclarez maintenant que vous avez effectué ce travail jusqu'au bout et demandez un troisième volontaire. Prenez le jeu de cartes et mélangez-le. Expliquez au spectateur qu'il doit le mettre dans sa poche. Il doit ensuite prendre n'importe quelle carte du jeu, la noter et la mettre dans sa poche latérale opposée. Pendant ces explications, déposez le jeu dans votre poche latérale à côté des cartes à forcer. Prenez une carte du jeu de cartes à forcer, en la gardant dos au public, regardez-la, puis mettez-la dans la poche opposée. Après avoir ainsi clarifié la situation, sortez le jeu de cartes à forcer de votre poche, déposez-y la carte que vous avez fait passer et mettez délibérément le jeu de cartes dans la poche latérale du manteau du spectateur. Tournez le dos et éloignez-vous pendant qu'il transfère la carte. Reculez, demandez-lui s'il se concentre sur la couleur, la famille et la valeur de ce qu'il a choisi, et dites-lui que dans les conditions strictes imposées, la seule façon de connaître l'identité de la carte est par vibration de la pensée, et que lui seul peut vous aider en y pensant intensément, pendant que vous nommez d'abord les couleurs, puis les familles, et enfin les valeurs.

Tout en donnant ces explications, posez le bout de vos doigts sur son front et, en même temps, prenez, de votre main gauche, le reste du jeu dans sa poche et déposez-le dans la vôtre, à côté de l'autre jeu. Nommez ensuite la carte correctement, demandez au spectateur de la montrer et dites-lui de la garder en souvenir.

Il est rare, voire impossible, que quelqu'un veuille regarder les cartes. Elles ont été vues et manipulées librement au début, et le dernier test

constitue une excellente conclusion et une bonne impression. Cependant, si vous faites suivre ce test d'un autre nécessitant des cartes, sortez le jeu de cartes de votre poche et continuez.





PRÉSENTATION

J'aimerais avoir l'aide d'un homme célibataire pour cette prochaine expérience.

(Au volontaire) Êtes-vous heureux ? Je veux dire, êtes-vous célibataire ?

Il s'agit d'une petite pièce de théâtre en un acte dans laquelle vous jouez le rôle d'un homme marié. Ayez l'air marié, s'il vous plaît. Je n'ose pas prendre un vrai marié, car je risque d'être poursuivi par sa femme pour diffamation !

Supposons que vous m'avez invité à dîner chez vous, mais que vous n'avez pas prévenu Gracie, votre épouse, et que je ne m'y attendais pas. Dès que je franchis la porte, je me rends compte qu'elle n'aime pas l'idée, mais elle sourit (l'interprète ricane, simulant sa femme) et dit : « Enchanté de vous rencontrer ». (Sourire amer).

Puis en aparté, visage fermé, tournez vous vers votre assistant. Gracie dit « Vous êtes un imbécile. »

Et elle continue : « George, (c'est votre nom) nous n'avons presque rien à manger. Descendez à la charcuterie - delica - à l'A & P et prenez du jambon » et au moment où vous arrivez à la porte, elle ajoute « et des œufs, de la moutarde et du pain ».

Vous dites : « George, vous avez le regard vide car vous ne vous souvenez pas de toute cette liste. Vous avez l'air vide, George. C'est ici que je vous aide avec les cartes mémoires Val Evans (utilisez ici VOTRE propre nom), une merveilleuse invention que vous admettrez très bientôt. Je me porte volontaire pour aller à l'épicerie fine - delica - à l'A & P, et me souvenir de tout en utilisant les cartes magiques » (montrez les cartes avec désinvolture, en faisant attention à ce que la carte ENFER ne soit pas montrée).

FONCTIONNEMENT

Epelez l'article que vous allez recevoir et, pour chaque lettre du mot, retirez une carte et posez-la au fond. Ainsi, vous marquez l'article de manière indélébile dans votre esprit, en tout cas dans ce qu'il en reste après des années de vie conjugale!

Dites: « Maintenant, laissez-moi voir (comme si je me souvenais) : du jambon et des œufs, et de la moutarde aussi ...et une miché de pain que je rapporterai ».

1. Épelez Jambon (montrer la carte sur la dernière lettre et la jeter)
2. Épelez Œufs (montrer la carte sur la dernière lettre et la jeter)
3. Épelez Moutarde (montrer la carte sur la dernière lettre et la jeter)
4. Épelez Pain (montrer la carte sur la dernière lettre et la jeter)

Dites : « Vous voyez comme c'est facile. Maintenant, quand je serai revenu avec ces choses, votre femme se souviendra qu'il n'y a pas de beurre dans la maison... »

Elle vous dira : « Tu es un très mauvais pourvoyeur, George, et la raison

en sera bientôt donnée... »

Dites : « Vous allez donc chercher du beurre. C'est votre tour maintenant... Épelez... (le volontaire épelle BEURRE) Et qu'avez-vous obtenu ? UN VERRE DE BIÈRE ! (Laissez la carte de la bière sur le dessus après l'avoir montrée). Gracie n'est pas du tout satisfaite... Alors je vais moi-même chercher du beurre. (Le spectateur montre la carte sur la dernière lettre, et la jette.) »

Dites : « C'est à ce moment-là que votre femme vous dit que nous devrions prendre un dessert et qu'elle vous envoie chercher de la glace. Tiens, essayer la glace... (George épelle le mot GLACE, mais il reçoit à nouveau de la bière...) ...Gracie est maintenant très en colère. Alors pour tenter de la calmer, je sors et je vais chercher de la glace... » (l'artiste l'épelle le mot GLACE, montre la carte et la jette) ...

Dites : « Cela vous énerve, vous et votre femme, George, et vous vous mettez tous les deux à parler fort. Cependant, elle se souvient encore de son Emily Post et dit « Ha, ha, ha, (très sarcastiquement), vous devriez fumer un cigare après votre repas », ce qui, si je puis me permettre, George, est une très bonne idée. Vous sortez donc acheter un bon cigare à cinq cents. Mais vous n'en prenez qu'un seul, car vous, vous fumez des cigarettes. »

Vous donnez les cartes à George pour qu'il épelle le mot CIGARE.

Dites: « Attention, George, vous venez de boire quelques bières. Épelez le mot CIGARE, George. »

Le participant s'exécute et reçoit à nouveau la carte de la bière. Cette fois-ci, il la retourne face cachée sur le dessus du jeu, comme d'habitude, puis la défasse. La carte bière revient si souvent que personne ne sait si vous vous en débarrassez ou non. L'artiste sort alors pour acheter son propre cigare. (Le magicien épelle le mot CIGARE et jette la carte correspondante).

Dites: « Cela vous énerve... pas le cigare. A ce moment-là, Gracie dit « cinglé » (épeler et jeter). Elle pense que nous sommes un couple de cinglés (avec les sourcils levés). Nous sortons tous les deux et je dis (de manière suggestive) : « Allons voir Sally --- S-A-L-L-Y (épeler les cartes). Sally est un bateau (montrez la carte et la jeter) et tu es déçu, alors tu me

quittes et tu rentres chez toi en marmonnant avec dégoût « Sally, Sally, Sally ». Votre femme vous entend et pense que vous parlez d'une fille. Elle vous rend la vie impossible, plus que jamais, si c'est possible. Elle est jalouse et vous dit ce qu'elle pense de vous... encore une fois. Alors, George, dites que vous sortez pour boire une autre bière. Dites à Gracie que vous vous affirmez. Dites-lui « Je vais prendre une B-I-E-R-E ! » en épelant bien chaque lettre. « Vous espérez que le sort fonctionnera cette fois-ci. George, épélez le mot BIÈRE et arrêtez-vous à la dernière carte du paquet. Qu'avez-vous obtenu ? ENFER !!! »

« C'est dans les cartes, George. Vous voyez bien que c'est votre faute. Cela vous apprend à ne jamais ramener un visiteur à la maison sans téléphoner à votre femme ». (Vous raccompagnez l'assistant) Prenez un cigare, George. (L'artiste lui donne un cigare) Et voici une bière. (Produisant et lui donnant la bière).

--- Fin---

Le modèle et les apartés qui précèdent donnent une image assez claire des détails du fonctionnement du tour. Dans chaque cas, un mot est épelé chaque fois qu'une carte est transférée du haut vers le bas, la bonne carte apparaissant sur la dernière lettre du mot. La carte est jetée à chaque fois, face cachée, à l'exception de la carte de la bière qui est gardée sur le dessus après avoir été montrée, pour les deux premières fois, et jetée après avoir été montrée pour la troisième fois. Chaque fois que l'assistant se débarrasse d'une carte, on lui reprend pour qu'elles ne soient pas mélangées. Il est suggéré, comme dans la présentation, que le magicien ait un cigare et un petit verre de bière (avec un couvercle en caoutchouc) dans sa poche pour les présenter au volontaire en guise de climax. N'oubliez pas que le magicien plaisante et qu'il escorte l'assistant au moment où il s'en va, en lui offrant un cigare et une bière en guise de gag.

Chaque fois que la carte de la bière apparaît pour l'assistant, elle est laissée sur le dessus et l'artiste continue dès lors à épeler le mot correctement. Au troisième essai, la carte est montrée, jetée et l'artiste épelle alors le mot correctement, ce qui laisse les cartes restantes prêtes à être terminées.

Le mérite en revient au Spell Bound de Franz Christensen, publié à la page 9 du Genii de novembre 1936. Cependant, sa version était destinée aux enfants, et l'auteur voulait quelque chose de plus adapté à un public

averti. Il a donc ajouté une carte supplémentaire et s'est débarrassé de l'image répétée dans le climax de base. Mais sans Spell Bound, l'auteur n'aurait pas créé An Invitation To Lunch with Beer.

Note des Monkeys : La disposition des cartes de haut en bas dépend donc du nombre de lettre épelées. Les mots étant différent en anglais, à vous d'adapter votre montage du jeu pour que le tour fonctionne avec le nombre de lettres de chaque mot épelé. Mais nul doute que vous vous en sortirez !



DANS LE PROCHAIN NUMÉRO

*Security !!
The Stanyon lessons for the cups and balls
Out of the ether
Call your hand*

Tous droits réservés – 3 Monkeys Publishing – 48 rue de Milan, 63370 Lempdes - 2024

« Le Code de la propriété intellectuelle interdit les copies ou reproductions destinées à une utilisation collective. Toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite par quelque procédé que ce soit, sans le consentement de l'auteur ou de ses ayant droit ou ayant cause, est illicite et constitue une contrefaçon, aux termes des articles L.335-2 et suivants du Code de la propriété intellectuelle. »

Directeur de la publication : Florian Weiss
Responsable de la Traduction : Thomas Riboulet
Texte original : Théodore Annemann repris par Julien Losa.
ISSN : 2970-9865
Création de la mise en page et distribution du livre numérique :
www.3monkeys-publishing.com