



NO PAIN

ANNEMANN

De temps en temps, une idée un peu farfelue traverse l'esprit de chacun, et c'est particulièrement vrai pour ces individus appelés les magiciens. Avec cette phrase comme préambule à ce qui va suivre, je vous propose quelque chose qui ressemble à une routine. Aucun des tours qu'elle inclut n'est totalement inédit, mais, jusqu'à un certain point, ils ne sont pas ce qu'on pourrait qualifier de « bien connus ».

Il serait difficile d'attribuer le mérite à plusieurs d'entre eux, car ils ont été « exécutés » depuis de nombreuses années. J'espère que cela permettra d'éviter de donner de la reconnaissance à l'un plutôt qu'à l'autre - il ne semble pas juste de faire une distinction - mais si nous nous trompons,

nous serons heureux de rectifier le tir. Le fait que les différents éléments n'aient jamais été assemblés en une routine constitue une nouveauté, même si certains confrères (êtes-vous là, M. Craggs ?) nous accusent dans la presse de divulguer des secrets retravaillés.

C'est l'heure de la fête - votre public doit être prêt. Vous aurez également besoin d'un joli tapis de « prière » de 60 x 120 cm à l'apparence orientale. Voyez comment les effets sonnent et nous vous guiderons pour la suite.

En expliquant que votre étude de l'Orient et votre immersion dans les techniques utilisées par ses pratiquants pour transcender les événements terrestres vous ont permis d'imiter les fakirs qui peuplent les rues de Bombay, vous déposez respectueusement votre tapis de « prière » à un endroit central devant les invités rassemblés. Vous disposez ensuite devant vous une variété « d'outils de travail » que nous détaillerons plus tard.

À genoux sur le tapis, bien sûr, vous affirmez qu'une véritable foi dans les enseignements de ceux qui vous ont accepté comme croyant vous a rendu insensible à la douleur. Après tout, soutenez-vous, la douleur n'est qu'une sensation contrôlée entièrement par l'esprit, tout comme les sensations agréables qui vous parviennent par les signaux envoyés depuis le cerveau.

Vous marmonnez ces affirmations et vous vous mettez dans un état d'esprit qui vous rendrait un « cas » parfait pour tout expert en psychiatrie.

Vous répétez : « Pas de douleur, pas de douleur, pas de douleur ». Même pour les profanes, il est évident que vous vous auto-hypnotisez pour atteindre un état d'insensibilité à la douleur.

Vous demandez une cigarette allumée. Vous en tirez une ou deux bouffées pour obtenir une extrémité incandescente --- puis vous la frottez ouvertement et délibérément jusqu'à ce qu'elle s'éteigne sur votre langue. Ensuite, vous jetez le mégot avec un sourire narquois dans un coin reculé de la pièce de votre hôte. Puis, répétez : « Pas de douleur - pas de douleur ». Prenez une aiguille à coudre épaisse et une paire de pinces. Fixez l'aiguille dans la pince au niveau du chas, puis enfoncez-la dans la chair de votre bras gauche, en veillant à ce qu'elle ressorte un centimètre plus loin. Murmurez « Aucune douleur » tout en récitant des mots allemands, espagnols ou français que vous connaissez. Laissez l'aiguille en place pour l'instant.

Prenez la poivrière empruntée dans la cuisine. Il n'y a rien de faux ici. Saupoudrez-en une bonne quantité sur votre main gauche - mais pas trop. En murmurant à nouveau « Aucune douleur », sortez votre langue, léchez tous les grains, faites claquer vos lèvres et avalez le tout.

Regardez votre bras. L'aiguille va et vient continuellement. Vous la bougez légèrement et déclarez : « Aucune douleur - je veux dire vraiment aucune douleur ! ». À ce moment-là, vous relâchez votre main droite et plongez directement dans un piège à rat ouvert qui réagit de manière spectaculaire en se refermant bruyamment sur vous.

C'est le moment culminant. Vous vous levez en criant à nouveau « Aucune douleur », puis quittez la pièce sans plus attendre.

Maintenant, installons-nous confortablement sur un trottoir de Calcutta pour discuter de « l'intérieur ». Rien n'est faux, sauf vous. Comme vous l'avez lu, le matériel requis comprend un tapis de « prière », une aiguille, une pince, du poivre (rouge ou noir) et un piège à rat (aussi appelé « piège à mouffette » dans certains cas).

Juste avant d'entrer en scène, prenez une généreuse gorgée d'huile d'olive ou de l'un de ses substituts (comme le Mazola aux États-Unis, dont l'équivalent à l'étranger n'est pas connu). Toute huile de salade épaisse fera l'affaire. Faites tourner ce liquide dans votre bouche avant de le recracher. L'enrobage est tout ce dont vous avez besoin.

La cigarette fonctionnera sur votre langue telle qu'elle est au moment où vous lisez ces lignes - il suffit d'un peu de courage pour essayer. Cigarettes, nous disons, pas cigares. Pour une raison ou une autre, vous pouvez essuyer la cigarette allumée sur votre langue, même lorsqu'elle est essuyée à sec, et l'éteindre sans aucun résultat préjudiciable.

Maintenant, l'aiguille. Tenez-la dans la pince de votre main droite. Tournez votre bras gauche vers le haut pour montrer la partie blanche et molle. Demandez à quelqu'un de soulever et de tenir entre les pouces et les doigts des deux mains un peu de cette chair molle et sensible à une telle action. C'est à travers cette partie que vous enfoncez l'aiguille. Ça fait mal ? La première fois, peut-être. La première fois, il y a toujours une piqûre, mais à partir de ce moment-là, cela ne veut plus rien dire. L'aiguille passe, l'homme lâche prise et tout le monde (y compris vous)

voit l'aiguille ressortir à un centimètre de l'endroit où elle est entrée. C'est la façon dont la peau s'étend. Lorsque vous retirez l'aiguille, il n'y a pas de sang. La peau se referme simplement parce qu'elle a été étirée au départ.

Le poivre ? Vous vous souvenez de la couche d'huile d'olive ? Vous n'avez fait que marmonner pour éviter d'enlever cette couche. N'hésitez pas à absorber le poivre, qu'il soit rouge ou noir. L'huile le neutralise et vous ne le savez pas, mais vous êtes en train de manger de très petits morceaux de caviar.

Le piège ? C'est une autre façon de rire. Il suffit de mettre la main dedans. Ils sont faits sans dents. Vous enfoncez vos doigts fermés directement dans les mâchoires de cette chose, exactement au centre de l'endroit où elles se rejoignent au sommet. Vous recevez un coup de poing sec, bien sûr, et vous feriez mieux de ne pas porter de bague sur votre main, mais c'est tout ce que cela représente. Ce que beaucoup ignorent, à l'exception des trappeurs, c'est que ces pièges sont conçus pour attraper et retenir, et non pour attraper et casser. Il est trop facile pour un animal de s'en détacher si un piège brise des os. Et il ne brisera pas les vôtres.

Maintenant, tu peux devenir un fakir hindou ! Selah !





COURT OF INTRIGUE

Conducted by The
Hon. James G. Thompson, Jr.

Gerry se tourne vers Bill Larsen : « Chéri, nous allons venir en voiture de Battle Creek et passer quelques jours chez Carl Jones à Minneapolis sur le chemin du retour. Ce sera une nouvelle expérience pour nous deux ».

Après une matinée de route, ils sont arrivés à midi dans une petite ville pour déjeuner. En s'approchant du stand de hot-dogs, ils ont atteint un carrefour. Bill a cherché un panneau indicateur, mais il était renversé et gisait dans le fossé. Il a alors cherché sa carte, se rappelant l'avoir emportée au restaurant où elle avait été oubliée pendant qu'ils discutaient du prochain numéro de magie.

Ni Bill ni Gerry Larsen n'ont posé de question à qui que ce soit, mais un membre fidèle de la Secret Society de Californie a fini par indiquer à Bill le bon chemin après quelques minutes. C'est ainsi que Carl Jones, mes chers lecteurs, n'a pas été déçu et a passé un moment agréable. Comment a-t-il fait ?

Énigme du mois dernier (#58) : Qui a dit que John Mulholland a rencontré une FEMME et lui a parlé ? C'était une ancienne connaissance dont la fille a trébuché en traversant la rue, et qui a semé la confusion.

Et maintenant, en bonus, l'Honorable Juge de l'Intrigue nous propose une astuce simple pour se souvenir du nombre de jours dans chaque mois sans avoir besoin de recourir à des moyens artificiels. Fermez votre main gauche en poing avec les articulations vers le haut. L'articulation de l'index représente janvier, la dépression entre cet doigt et le suivant est février, le doigt suivant est mars, la dépression suivante est avril, et ainsi de suite. L'articulation de l'auriculaire correspond à juillet. Reprenez à l'articulation de l'index pour août, et ainsi de suite jusqu'à décembre. Les mois de 31 jours sont associés aux articulations, tandis que les mois plus courts sont représentés par les dépressions. Cela montre bien comment la nature semble anticiper toutes les éventualités de la vie.



La « dupe » s'installe à la table du voyant. Elle souhaite qu'on lui prédise l'avenir. Conformément à sa demande, le vieux escroc mélange les cartes et en distribue quatre face cachée. Supposons qu'il s'agisse d'une dame, elle choisit la carte qui lui convient et y inscrit son nom pendant que l'imposteur a le dos tourné. Elle place la carte face cachée parmi les autres et les mélange de manière à ce que la carte soit perdue, même pour elle-même.

Le magicien (ou plutôt imposteur) revient à la table, ramasse le groupe de quatre cartes, le place sur le jeu, le coupe carrément et le laisse au centre. À sa demande, la dame pose le bout de ses doigts sur le jeu pour « établir une connexion avec le futur ». En marmonnant un charabia incompréhensible, le magicien étale les cartes sur la table d'un geste ample. Au centre, apparaissent quatre cartes, dont trois sont visibles, et entre celles-ci, une carte face cachée.

Il amène les quatre cartes au-dessus du jeu, les ramasse séparément et les nomme toutes, sauf la carte face cachée désignée simplement comme « carte face en bas ». Celle-ci repose provisoirement sur le jeu. Le prestidigitateur ne touche plus jamais au jeu.

Les trois cartes visibles sont distribuées successivement et la dame reçoit sa fortune de chacune d'entre elles. On lui rappelle qu'il en reste une, face cachée. Elle place son index dessus et cette carte est qualifiée de « carte du destin ». Le voyant de haut niveau fait ses révélations les plus étonnantes et nomme la carte elle-même. La dame la retourne et découvre sa propre carte avec la signature qu'elle y a apposée. Elle la garde, bien sûr, et l'on espère que le croyant ira partager la bonne nouvelle concernant vos pouvoirs.

Il vous suffit d'un jeu de cartes, d'un crayon ou d'un stylo, d'une levée double suffisamment trompeuse et de toute l'habileté dont vous pouvez faire preuve. Avant tout, placez quatre cartes sur le dessus du jeu que vous connaissez. J'utilise les quatre as. Ils sont plus faciles à mémoriser que les autres dans l'ordre habituel des couleurs. Marquez-les avec des points au crayon sur leur dos. L'un d'eux a un point dans le coin supérieur gauche et

dans le coin inférieur droit. Le suivant a un point dans les coins inférieur gauche et supérieur droit. Le troisième a des points au centre de chaque extrémité. Le quatrième n'a aucun point.

Placez ces cartes marquées sur le dessus du jeu, dans l'ordre, afin de les identifier lorsqu'elles sont distribuées face cachée en ligne. Ne mélangez pas les cartes - cela ressemblerait trop à un tour de passe-passe classique, mais gardez les quatre premières en place. Lorsqu'elle en choisit une parmi les quatre cartes, vous savez immédiatement de laquelle il s'agit. Elle écrit son nom sur la face de la carte, puis la mélange avec les autres pendant que vous avez le dos tourné.

Avec le reste du jeu en main, profitez de cette position pour retourner les deux cartes du bas, puis placez la carte du dessus en dessous, et enfin placez la carte suivante du dessus en dessous, face en l'air. Ainsi, de bas en haut, le jeu se présente comme suit : une carte face en l'air, une carte face cachée, deux cartes face en l'air puis le reste du jeu. N'oubliez pas la carte face en l'air du dessous - ne la montrez pas.

Retournez à la table et posez le jeu. Insistez dès le départ sur le fait qu'elle ne doit regarder qu'une seule carte. Prenez les quatre cartes face cachée et mélangez-les en lui demandant si elle a choisi une seule carte et si elle y a écrit quelque chose. Sachant quelle carte elle a prise, il ne vous reste plus qu'à mélanger et placer cette carte au-dessus des quatre autres. Ensuite, le groupe est replacé sur le dessus du jeu et le paquet est coupé.

Appelez les esprits et une fois les contacts avec les espaces inconnus terminés, étalez le jeu sur la table. Vous verrez quatre cartes, trois faces visibles et une face cachée entre elles. Tout semble naturel, laissant le spectateur tirer ses propres conclusions !

Coupez les cartes au-dessus des quatre cartes pour amener ces dernières au-dessus du jeu. Prenez la première carte, nommez-la et placez-la sur la table. Faites de même avec la deuxième carte, en la déposant sur la première. Prenez ensuite la carte retournée, sans en dire trop, et posez-la sur les deux autres. Pendant que le regard est attiré par cette carte, faites une brisure en-dessous des deux autres cartes du dessus du jeu, et placez-les ensemble sur les autres, en nommant en même temps la dernière carte visible.

Ramassez le paquet, déplacez la carte du dessus face en haut en-dessous puis dites : « Nous allons placer cette carte face en bas sur le paquet un instant. » Effectuez à nouveau une levée double, en mettant deux cartes sur le paquet, sans y toucher davantage.

Les trois cartes révélées sont ensuite disposées sur la table et la prédiction est révélée, avec une pointe d'humour pour conclure. Les brochures à dix centimes traitant de la divination par les cartes offrent de précieuses informations.

Enfin, vous vous permettez d'annoncer la carte qu'elle a choisie et signée. Elle prend elle-même la carte en haut du paquet où elle a été placée et la conserve en souvenir d'une occasion très spéciale et enrichissante.

EDITRIVIA

Julian Proskauer nous a informé que nous avons commis une erreur concernant l'article du programme S.A.M. Souvenir (Who's Who). Il n'était disponible que pour les membres de l'Assemblée des parents au prix de 27 cents. Il est intéressant de noter que nous avons eu l'impression qu'il s'agissait d'une convention nationale. En publiant le dernier The Jinx plus de deux semaines avant la date habituelle, nous avons été exclus de la photo de Larsen-Proskauer parue dans les autres magazines. C'était un coup dur. « Suite à une longue conversation que j'ai eue avec M. Proskauer », a déclaré M. Larsen, « je suis convaincu que les magiciens peuvent compter sur sa pleine collaboration à l'avenir ». Depuis la convention de Battle Creek, l'ancien représentant de la S.A.M. s'est activement impliqué dans la formation d'un cercle new-yorkais de l'I.B.M.

Le New York Post présente une plaisanterie publicitaire à l'occasion de l'Exposition Universelle. Des exemplaires du journal sont à disposition, sans les doubles lignes de la banderole. L'imprimeur du stand a ajouté une ligne en bas de page indiquant « BIENVENUE À LA FOIRE MONDIALE DE NEW YORK ». Certains visiteurs locaux remplissent leurs carnets de presse, certains allant même jusqu'à préparer une copie pour découper avant de reproduire la première page en offset. Ce n'est pas que nous sous-estimions les choses qui impressionnent le public, mais c'est un peu abrupt, simplement parce qu'aucun magicien n'a jamais bénéficié de ce type de publicité. Les membres du comité ne sont pas des sots et une supercherie évidente dans le livre d'exposition pourrait compromettre d'autres éloges durement acquis.

The Billboard
May 27, 1939

I AM A JACK OF ALL TRADES—My line of work is Magic, Hypnotism and entertainment. Would like working for stage group or alone. Will consider \$8.50 a week, no less. Want a job within 30 miles of Cincinnati. Also magic helper. **MAURICE DRAKE, 16 W. 10th St., Covington, Ky.**

Après ce discours, nous vous proposons notre service. La ligne du haut contient 30 lettres, espaces inclus. The Jinx vous enverra 4 papiers copiés d'une ligne pour 1,25 \$ frais de port inclus. La pièce de 25 cents couvre les frais de port et une boisson. --- Le Dr Jacob Daley a soudainement réalisé que le 23 juillet marquait le 100e anniversaire de la naissance du Professeur Hoffman en 1839. Suite à cette découverte, environ 75 personnes se sont réunies pour un dîner et un spectacle en l'honneur de Hoffman au Piccadilly Hotel de New York. Malgré la chaleur écrasante, l'événement a été un succès et a rassemblé une belle assistance. --- Nous n'avons pas encore investi dans de la publicité payante et n'avons pas l'intention de le faire, mais il ne faudrait pas dire que nous ne donnons pas un coup de main.



Jimmy Grippo, membre de la Société des Magiciens Américains et manager de Melio Bettino, l'ancien champion des mi-lourds, est un hypnotiseur qui prépare son boxeur avant les combats. Sa suggestion la plus efficace à l'inconscient de Bettino est « Il ne peut pas nous faire de mal ». Après le récent affrontement entre Bettino et Billy Conn à New York, il est apparu que Conn avait blessé presque tout le monde dans un rayon d'un kilomètre. Jimmy est à la recherche de nouveaux tours mesmériques.

Le livre de Gerald Kaufman, « It's About Time », est vendu à 19 cents. -- Dave (La Vella) Lustig a brisé un long silence avec un ouvrage de 53 pages au format 22 x 28 cm intitulé « Entertaining With Ventriloquism ».

Ce titre est parfaitement approprié. Il contient de nombreux dialogues et sketches, ainsi que de précieux conseils sur l'art de la scène et les perspectives d'un homme qui a été artiste et metteur en scène pendant de nombreuses années. -- *Secrets of the Street Conjuror* de Wilfred Huggins est un livret anglais de grande qualité. Il n'y a pratiquement aucun tour que vous ne pourriez utiliser, et il contient plusieurs subtilités et astuces très précieuses.

Nous avons eu une agréable rencontre avec Lloyd Jones lors de son voyage vers l'Est, une sorte de tournée amusante. Certains commentaires sur la côte ouest n'étaient pas très flatteurs, mais rien à redire sur notre rencontre, si ce n'est de son côté. Il apprécie la bonne magie et reste discret. On ne peut pas demander mieux que ça. --- « Think a Drink » Hoffman est à New York pour la comédie musicale *The Streets Of Paris*, et Joan Brandon, fraîchement arrivée d'Europe, est au Glass Hat, Hotel Belmont-Plaza. Carl Rosini présente quatre illusions dans une salle séparée du Ripley's Odditorium, animé par Albenice. Trois sont des gadgets à miroir et la dernière est un effet de d'aiguille à travers le corps.

En parlant de miroirs, l'ère de la femme sans tête tire sa révérence. Décrite pour la première fois dans *Greater Magic* de Hilliard, cette version moderne de l'illusion du sphinx du colonel Stodare est considérée comme la meilleure esquivé de miroir jamais conçue. Sam Margulies me dit qu'il y en a bien plus de 300 dans le pays actuellement, ce qui, comme la « femme coupée en deux », ruinerait le tour en une saison. D'ici la fin de l'année et l'année prochaine, vous verrez de nombreuses expositions à ciel ouvert qui brilleront de mille feux. Parmi les deux présentations à Coney Island, une à la foire et une au musée Hubert, c'est la présentation de Ripley qui se rapproche le plus d'une exposition. Sans parler d'éthique, le discours de la présentation s'inscrit dans des lignes accidentelles liées aux expériences d'Alexis Carrel et d'autres pour maintenir artificiellement en vie des cœurs et des organes. Les rideaux sont écartés et les gestes convulsifs de la dame en état de faiblesse sont évidents, tandis que des tubes partent des appareils vers des machines qui clignotent et pompent des liquides aux couleurs vives. Une infirmière se tient prête à intervenir pendant la minute qui précède la tombée du rideau et l'évacuation de la foule vers l'arrière. Au Ripley's, le seul endroit où le slogan « croyez-le ou non » est omniprésent, et repris par tous les orateurs de l'exposition, il y a plus d'excuses que jamais pour raconter l'histoire et laisser les gens perplexes. Cependant, la fille sort immédiatement après pour montrer sa

tête en place, et personne ne repart plus étonné, et certainement pas avec l'envie de dire à ses amis d'aller voir le tour. Peut-être que Rip est assez subtil pour craindre que les gens ne soient sceptiques face à ses autres bizarreries authentiques si l'histoire est présentée de manière directe.

Harry Blackstone a étonné plus d'un en participant à la convention de Battle Creek, sa première depuis ses différends avec l'ancien régime il y a quelques années, ce qui l'a conduit à créer l'I.M.C. Restant fidèle à lui-même, Harry est monté sur la scène du spectacle de Kalamazoo en tant qu'assistant du Grand Levante, dont le numéro d'évasion de bloc était un « effet de force » du contingent anglais sur ces rivages. Ne changeant jamais de personnalité, le Grand Blackstone a commencé à faire la promotion de son propre spectacle en parlant à tort et à travers, affirmant que le public verrait le tour dans son propre spectacle à l'automne. Levante lui a gracieusement, voire sarcastiquement, proposé de lui enseigner la routine pour qu'elle soit bien exécutée. Si H.B. pouvait lâcher prise un instant et cesser d'essayer constamment d'être plus astucieux et plus habile que tous les magiciens qu'il rencontre, surtout lorsqu'il n'y a qu'un seul spectateur, il serait un peu plus respecté dans la profession. Mais il semble s'en moquer et laisse libre cours au petit Houdini qui sommeille en lui. Je dis un peu car les imperfections de Blackstone l'ont empêché d'atteindre les sommets qu'a connus Houdini. Personnellement, je pense que Blackstone est un meilleur magicien. Peut-être qu'un jour nous raconterons l'histoire du spectacle que Blackstone a donné à Towanda, en Pennsylvanie, par une nuit pluvieuse dans les années 1920.

Theo Annemann

META-STASIS

(JOHN CRIMMONS, JR.)

Le spectateur éventaille un paquet qu'il a mélangé, choisit un nombre entre 5 et 10, puis mémorise la carte à cette position à partir du dessus du paquet. Le magicien prend le jeu, compte lentement les cartes dans la main du spectateur jusqu'à en ajouter un peu plus que le nombre choisi dans la pile. Un élastique est ensuite placé autour du groupe de cartes, que le spectateur met lui-même dans sa poche.

Ensuite, le magicien compte un deuxième tas de cartes --- le même nombre de cartes. Après les avoir éventillées, il en choisit une et la montre à plusieurs personnes dans l'assistance, à l'exception du premier spectateur. Ce petit paquet est également entouré d'un élastique et placé dans la poche d'un autre spectateur. Le magicien donne l'ordre aux deux cartes d'échanger de place. Le premier spectateur ouvre son tas mais ne trouve pas sa carte. Le public crie le nom de la carte du magicien, qui se trouve effectivement dans ce tas. Ensuite, le spectateur révèle sa carte et le deuxième spectateur la trouve dans le tas du magicien.

Lorsque vous apportez le jeu au premier spectateur, vous empalmez trois cartes, dont l'une est une double de la carte que vous choisirez plus tard, par exemple le Roi de Carreau. Après qu'il ait fait son choix et rendu le jeu, vous ajoutez les cartes empalmées sur le dessus du jeu. Demandez-lui le nombre qu'il a choisi et ajoutez deux à ce nombre. Ainsi, la carte sélectionnée restera sur le dessus du jeu. Il coupe son paquet une fois, le ceinture d'un élastique et le glisse dans sa poche. Ensuite, il inscrit le nom de sa carte sur un papier qu'il remet à une autre personne, juste pour vérification.

Pendant ce temps, vous comptez le même nombre de cartes dans le jeu. C'est du moins ce que vous prétendez faire, mais en réalité, vous vous trompez dans votre comptage, de sorte que votre pile contienne une carte de plus, incluant la double du Roi de Carreau. Eventaillez ces cartes, révélez le Roi de Carreau à plusieurs membres du public, placez-le sur le dessus de votre pile et faites un faux mélange pour le laisser au-dessus. Empalmez cette carte dans votre main droite en allant chercher un élastique dans votre poche. La carte est laissée dans la poche. Le paquet est entouré

par l'élastique puis est remis dans la poche d'un spectateur.

Le tour est terminé. La carte du premier spectateur a quitté son paquet pour se retrouver dans celui de l'autre --- et de même, la carte que vous avez montrée au public a voyagé jusqu'à la sienne. C'est une variante de l'ancien tour « Carte dans la poche », mais elle est plus captivante car un plus grand nombre de spectateurs y participent.

Le nouveau tour « Stamp-it » de Paul Curry apporte un détail supplémentaire. Après avoir choisi une carte et l'avoir montrée au public, collez un timbre-poste sur sa face. Lorsque la carte est retrouvée plus tard dans le paquet du spectateur, le timbre est toujours présent. Il suffit qu'un timbre ait été préalablement apposé sur la double. Assurez-vous cependant que le spectateur (le premier) compte ses cartes faces cachées après les avoir déballées, sinon le point culminant sera atteint trop tôt.



THE 20 CARD TRICK

WALTER B. GIBSON

Voici le secret complet du tour des vingt cartes, que je considère sincèrement comme l'un des tours de cartes les plus impressionnants à présenter devant un public.

Au début du siècle, un certain Professeur Agostin, se proclamant mentaliste, fit son apparition à Philadelphie. Vers 1910 et 1911, il était au sommet de sa carrière, se concentrant principalement sur la lecture musculaire, les énigmes mentales et d'autres prouesses pseudo-scientifiques.

Lors de ses spectacles, Agostin a réalisé une routine de cartes avec n'importe quel jeu, qu'il qualifiait de démonstration super-normale et super-mémorielle. Carl Brema était un proche ami d'Agostin, mais leur amitié n'allait pas jusqu'à ce que le professeur lui dévoile le tour où Brema se faisait berner à plusieurs reprises. Il est possible que cela soit dû au fait que tous deux étaient de véritables mystificateurs professionnels. Seuls les débutants en magie partagent leurs réalisations et secrets sans distinction. Plus on pratique la magie comme un métier, plus on respecte les tours de ses pairs dans le même domaine, et on s'attend à être traité de la même manière. Un professionnel ne demandera jamais immédiatement comment un tour est réalisé après l'avoir vu. Il doit le découvrir lui-même ou acheter l'information selon sa valeur pour son propre spectacle.

Vers 1923, Carl Brema m'a raconté de nombreuses anecdotes sur Agostin et son travail. Il m'a confié que la seule chose qu'il ait jamais réussi à attraper dans un tour de cartes était un mélange vers le bas, mais cela n'avait guère d'importance car Agostin les appelait au hasard, et Carl voulait dire au hasard. Les tours de cartes étaient alors, comme aujourd'hui, ma spécialité, et j'étais donc particulièrement intéressé. J'ai développé un effet similaire à celui d'Agostin que j'ai publié pour la première fois dans l'une des séries « Practical Card Tricks ». Quelques années plus tard, j'ai

inclus ce tour, amélioré, dans un numéro du magazine « Seven Circles ». Je vous présente ici la meilleure routine agrémentée de plusieurs détails qui rehaussent grandement la présentation. Comme lors de ma première rencontre avec ce tour, je le considère toujours comme l'un des rares tours de cartes de haut niveau professionnel.

EFFET

Vingt cartes sont choisies par vingt spectateurs. Elles sont regroupées sur le paquet, l'artiste attribue les numéros de 1 à 20, à mesure que les personnes les choisissent librement, en demandant à chacun de se souvenir à la fois de sa carte et de son numéro.

L'artiste reprend les vingt cartes et place le paquet dans sa poche et se bande les yeux. Il annonce des numéros au hasard, de 1 à 20 ; chaque personne entendant son numéro nomme sa carte et l'artiste la révèle instantanément. Aucun numéro n'est répété et aucun n'est oublié.

EXPLICATION

Les 20 cartes sont rapidement sélectionnées en passant d'une allée à l'autre, permettant à chacun de choisir librement une carte dans le paquet et de recevoir un numéro de 1 à 20. Chaque personne est ensuite invitée à mémoriser sa carte et son numéro, puis à redéposer leur carte face en bas l'une au-dessus de l'autre en commençant par le spectateur 1 jusqu'au 20.

Avant de mettre les cartes dans sa poche, l'artiste n'a que quelques manipulations à effectuer. Tout d'abord, il plie le coin de la onzième carte vers le bas qui est déposée sur le paquet. Ensuite, une fois toutes les cartes rassemblées, il soulève les dix cartes du dessus (grâce au coin plié) et les déplace en dessous. Ainsi, la onzième carte se retrouve sur le dessous lorsque le jeu est placé dans la poche. Un faux mélange à ce moment ne pose aucun problème et renforce l'effet final.

Ensuite, on place le bandeau sur les yeux du magicien pour améliorer l'effet et ôter toutes suspensions. L'artiste n'a qu'à exécuter une séquence apprise par coeur en tirant les cartes. Cette routine est associée à un arrangement spécifique (mémorisé) des nombres de 1 à 20, qu'il énonce.

J'ai veillé à ce que ces étapes soient bien rythmées. Ce n'est pas aussi compliqué que cela pourrait sembler.

L'artiste sort les cartes une par une dans l'ordre suivant en annonçant les numéros :

10-12-7 : Carte du haut, deuxième en partant du bas, troisième en partant du haut.

11-8-15 : Carte du bas, deuxième en partant du haut, troisième en partant du bas.

9-14-4 : Carte supérieure, deuxième en partant du bas, troisième en partant du haut.

13-5-18 : Carte du bas, deuxième en partant du haut, troisième en partant du bas.

6-17 : Carte du haut, deuxième en partant du bas.

3-19 : Carte du haut, deuxième en partant du bas.

2-20 : Carte du haut, deuxième en partant du bas.

1-16 : Carte du haut, carte du bas.

L'illusionniste annonce les nombres, les spectateurs révèlent leurs cartes et le magicien fait surgir les cartes de sa poche. Il les exhibe et les laisse tomber sur le sol, une par une.

Vous arrivez aux deux dernières cartes. Vous vous arrêtez. Vous mentionnez qu'il ne reste que quelques-unes et que ces personnes doivent se lever pour annoncer leurs cartes. Elles le font et, en même temps, vous tirez les deux dernières cartes ensemble. Le fait d'avoir une en haut et une en bas rend l'opération très simple. Lorsqu'elles rentrent dans votre champ de vision, sous le bandeau, vous apercevez la face de la carte du bas. Celle-ci est transférée dans la main gauche et vous répétez son nom en disant « C'était le numéro 16 ». Ensuite, vous présentez l'autre carte en main droite en disant : « Et le --- de --- était le numéro 1 ». Enlevez le bandeau et, lorsque la main commence, prenez le reste du jeu dans votre poche et laissez-le tomber sur le sol. Si vous ramassez les 20 que vous avez déjà fait tomber, vous pouvez tout aussi bien ramasser les 52, et cette fin de partie est une belle mise en scène.

Un dernier point. Une fois que vous serez devenu compétent et sûr de vous, il vous arrivera souvent, au cours de la sélection, d'avoir un aperçu des cartes prises. Souvenez-vous de deux ou trois d'entre elles et de leur

numéro. Puis, au cours du processus de production, dites soudain : « Qui a pris la --- de --- ? Appelez votre numéro. » Et le tour est joué. C'est une jolie variante.

Veillez éviter de recourir à des artifices faciles pour préparer votre numéro. Il s'agit simplement d'un tour de cartes où 20 cartes sont choisies et retrouvées. Réalisez un tour de cartes spectaculaire pour conclure tous vos tours de magie. Si possible, faites-en le clou de votre spectacle. En somme, faites LE tour de cartes.

Merci de ne pas essayer de simplifier en utilisant seulement 10 cartes au lieu de 20. La grandeur de l'exploit importe autant que la rapidité. Pardonnez le bandeau, il aide à se concentrer --- et maintenant, excusez-moi de vous encourager à essayer vous-même plutôt que d'attendre que quelqu'un d'autre le fasse en premier.



DANS LE PROCHAIN NUMÉRO

Spurious Pelf
Just Pretend
The Bacchanalian Card Trick
Smeero

Tous droits réservés – 3 Monkeys Publishing – 48 rue de Milan, 63370 Lempdes - 2025

« 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