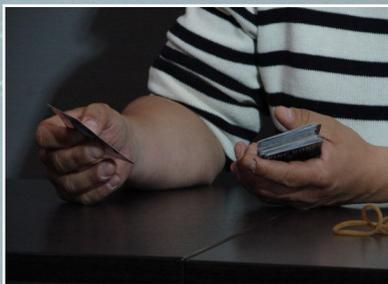


ULTIMATE MOVIE DECK

V.D CREATIONS

PREMIERE PRESENTATION
DE L'ULTIMATE MOVIE DECK
PROTOTYPES 1, 2, ET 3
CLUB DE L'EVENTAIL
MERCREDI 1^{er} JUIN 2022





SOMMAIRE

Avant-propos..... 11

Chapitre 1 : Présentation du jeu de base..... 17

Introduction..... 19

Les catégories..... 23

Jeu en chapelet..... 33

Le marquage..... 37

La puce NFC et les accessoires..... 39

Chapitre 2 : Présentation du jeu GAFF et des cartes spéciales..... 41

(C'est là qu'on va commencer à s'amuser !)

Présentation..... 43

La catégorie super-héros..... 45

Les cartes spéciales..... 49

Les cartes supplémentaires..... 53

Surprise de dernière minute..... 55

Chapitre 3 : Routines..... 57

Le cœur sur la main..... 61

Prémonitions..... 67

Vous avez un message..... 71

La chèvre..... 75

Quatre de l'espionnage..... 81

Puisse le sort vous être favorable !..... 89

La palme d'or..... 93

Out of this screen..... 99

My walk of Fame..... 113

Paranormal activity..... 129

Sens dessus-dessous..... 137

Contact..... 143

Chapitre 4 : Routines filmographiques..... 147

Le voyage de Casper..... 151

Avengers : Rassemblement..... 157

Une force herculéenne..... 167

Batman et les 2 jokers..... 171

La fin de Jack l'éventreur..... 177

Menteur menteur..... 183

Chapitre 5 : Pour aller plus loin..... 189

Chapitre 6 : Techniques..... 197

Arrangement rapide du chapelet..... 199

Quelques forçages..... 207

Subtilités concernant les étalements..... 211

Chapitre 7 : Annexes..... 215

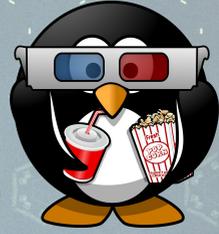
Synthèse des cartes utilisées..... 217

Synopsis des films utilisés..... 223

Sources, liens et inspirations..... 243

Pour conclure..... 245

Remerciements..... 247



AVANT-PROPOS

Tout d'abord, permettez-moi de vous remercier chaleureusement d'avoir cru en ce projet et d'avoir investi quelques économies dans l'*Ultimate movie deck* et dans cet ouvrage qui lui est consacré. Sans votre soutien, ce projet n'aurait probablement jamais vu le jour et je vous en suis infiniment reconnaissant. J'espère et je suis convaincu qu'il comblera largement vos attentes car, d'un juste retour des choses, il m'est impératif que ces produits vous satisfassent pleinement.

Pour tenter de comprendre pourquoi j'en suis arrivé à la création d'un tel objet et en mettant en lien cette création avec ce que je propose régulièrement dans mon parcours « magique », dans mes spectacles pour enfants ou au cours de mes présentations lors des réunions de club de l'éventail auquel je suis affilié, pour faire court : j'aime « faire différemment ». D'ailleurs, comme le disait si justement Hugh Jackman, l'interprète de P.T Barnum dans le film *The greatest showman* : « *Si vous voulez être différent, cessez de faire comme tout le monde !* »

Lorsque j'ai commencé, en 2013, à développer mes propres spectacles pour enfants, c'était déjà mon mode opératoire. Quand certains proposaient des spectacles de magie, d'ombres chinoises ou de marionnettes, je raisonnais déjà de cette façon en réfléchissant :



1/ à tout ce que j'avais envie de proposer, d'offrir ou tout simplement de faire,

2/ à ce que je savais faire, ou à ce que j'avais envie d'apprendre à faire pour l'occasion,

3/ aux émotions que je voulais partager avec le public,

4/ à ce qui me permettrait de me différencier des autres.

Ensuite, je rassemblais tous ces éléments, comme les ingrédients d'une potion magique, y ajoutais encore, ici et là, quelques touches personnelles et autres clins d'œil que moi seul pouvais comprendre et mélangeais le tout jusqu'à obtention du résultat voulu.

Cela a été mon *modus operandi* pour la création de mes trois spectacles pour enfants et c'est ce qui m'a permis, au-delà de me différencier des autres, d'obtenir des produits finis très personnels et reflétant qui je suis.

Une autre facette de notre art qui me fascine et monopolise au quotidien mes facultés mentales, directement en lien avec la quête d'originalité et de différence exposée ci-dessus, est l'utilisation novatrice des objets, magiques ou non. Utiliser un jeu de cartes pour faire un tour de cartes, c'est bien mais que pourrait-on faire d'autre avec ce matériel si usuel ? Un objet non magique pourrait-il le devenir ? Ça, ce serait étonnant ! Cet état d'esprit est entêtant au quotidien car tout est systématiquement ramené à la magie mais j'adore, dans les boutiques ou les brocantes, être à la chasse à la bonne idée, traquer l'objet qui pourrait, au final et au prix de quelques transformations, devenir autre chose et servir de base à une histoire ou apporter un plus à une routine.



Je me souviens d'un tour de mentalisme que j'ai présenté lors d'une des réunions de l'éventail (club de magie auquel je suis affilié) en octobre 2021, probablement celui qui m'a demandé le plus de travail et dont je suis aujourd'hui le plus fier. L'idée de ce tour était, somme toute, assez simple et assez classique. Il suffisait de faire choisir librement à un spectateur une carte face cachée dans un jeu étalé. Ensuite, il la remettait dans l'étui, toujours face cachée et sans qu'il n'en ait pris connaissance. Enfin, une prédiction apparaissait et j'ouvrais l'étui pour en sortir la carte du spectateur qui était, bien évidemment, la même que la prédiction. Bon... C'est sûr que... expliqué comme ça, ça n'avait pas l'air folichon !

Mais imaginez-vous plutôt une séance de spiritisme. Le restaurant dans lequel ont lieu les réunions est plongé dans le noir et le magicien est uniquement éclairé par la torche de son téléphone portable. Autour de lui, deux triples chandeliers en étain et un petit poste de télévision éteint. Il sort un vieux livre relatant les plus grands événements du vingtième siècle et en entame la lecture en questionnant les membres du public sur quelques dates :

la mort de John Fitzgerald Kennedy, les premiers pas sur la lune... Pour la date du 31 octobre 1927, personne ne sait répondre, ce qui est tout à fait normal puisqu'il ne s'est absolument rien passé de marquant ce jour-là. Le magicien annonce alors le titre de l'article relatif à cette date : "*Une cartomancienne se volatilise en pleine séance de spiritisme*" et entame la lecture détaillée de l'article. Une musique d'ambiance très angoissante démarre. L'article explique qu'à l'issue de la séance, seul le jeu de cartes de la cartomancienne a été retrouvé, jeu qui va servir pour l'expérience présente, et que, depuis sa disparition, la voyante se manifeste parfois via les ondes des postes de télévision. Le téléviseur posé à côté du magicien commence à grésiller par intermittences. Enfin, l'article décrit la procédure qu'avait appliqué la voyante lors de cette séance.



La page suivante n'est pas imprimée, comme si elle dépendait du présent. Le magicien sélectionne un volontaire pour tenter de reproduire cette expérience. Conformément à la procédure décrite dans le livre, il allume les six bougies, étale le jeu de cartes faces cachées sur le tapis et demande au spectateur de choisir une carte sans la regarder et de la remettre dans l'étui. L'ambiance est tendue, le public hyper attentif. Soudain, le téléviseur se met à grésiller de façon plus soutenue et une carte, l'as de pique, apparaît à l'écran. Le magicien ouvre l'étui posé sur la table et en sort la carte choisie librement par le spectateur. L'as de pique...

... Et là, ça a beaucoup plus de gueule !

Voilà ce que je voulais vous démontrer et ce qui fait la puissance de notre art, au-delà de la technique, de matériel coûteux et de jolies blondes.

Autrement dit : Comment, au cours d'une déambulation dans une solderie (dans laquelle les hommes ne vont généralement pas), trouver, au rayon décorations pour Halloween, un petit poste de télévision en carton faisant apparaître par intermittences une forme fantomatique, l'acheter en se disant qu'on en fera quelque-chose parce que cet objet nous parle puis réfléchir, réfléchir et réfléchir encore jusqu'à trouver la bonne idée, le bon point de départ, la bonne histoire.

Commence ensuite la phase la plus excitante : transformer l'objet (au point qu'on puisse finalement se questionner sur l'utilité de l'avoir acheté) pour qu'il corresponde aux besoins du tour : déporter l'interrupteur se trouvant sous l'appareil pour permettre un déclenchement à distance, supprimer l'apparition de la forme fantomatique, trouver un système permettant au téléviseur de grésiller au début du tour et de faire apparaître la carte choisie pour la révélation finale...



C'est pour moi la partie la plus intéressante de tout processus créatif et c'est en cela que cet ouvrage va prendre tout son sens en lien avec l'*Ultimate movie deck*.

D'autre part, je suis passionné par le cinéma sous toutes ses formes depuis ma plus tendre enfance et l'idée d'allier magie et cinéma me taraudait depuis longtemps, ces deux médias étant de si formidables vecteurs d'émotions. Autrement dit : Ce projet est le fruit de plusieurs années de réflexion dans le but de pouvoir en tirer un maximum et la version finalisée de l'*Ultimate movie deck* est passé par la fabrication de nombreux prototypes qui ont sans cesse évolué au rythme des essais, des échanges, des séances de travail sur les routines et des remarques.

Je reconnais bien volontiers avoir été inspiré par le travail d'autres créateurs et d'autres produits comme l'*Ice breaker édition cinéma* de François Girola ou *Box-office* de Jérémy Marouani par exemple et, plus récemment et concernant son système de marquage, par *System Alpha* de Mindbox.

Je vous livre ici un petit bijou dont je suis, il est vrai, assez fier. Voici l'ultime version de l'*Ultimate movie deck*.

Ces quelques pages ont pour objectif premier de vous permettre d'appréhender ce jeu, non comme un simple tour de plus dans votre collection, mais comme un outil à part entière offrant des possibilités infinies, et parfois bien au-delà du tour. Néanmoins, pour une raison évidente de sauvegarde de nos forêts, il a fallu se limiter tant, au cours des séances de travail, les idées fusaient dans tous les sens. Vous trouverez en fin d'ouvrage une partie dans laquelle j'ai regroupé un certain nombre d'idées, de débuts d'idées, de réflexions, de simples phrases, cultes ou non qui vous permettront, si vous n'êtes pas encore rassasié, d'aller encore beaucoup plus loin.

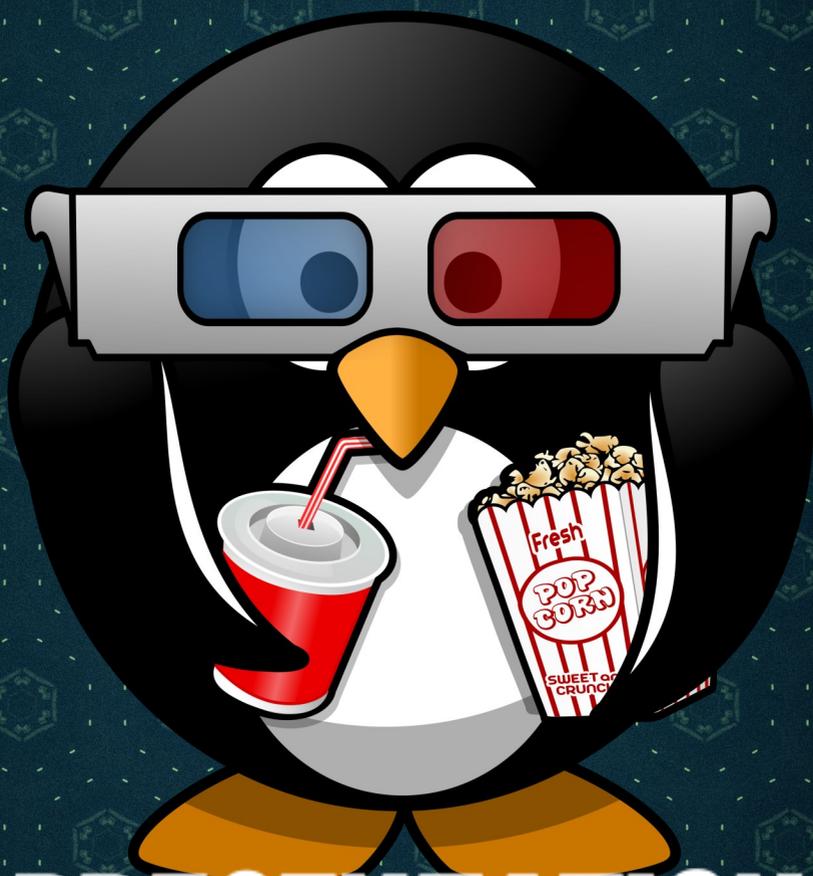


Et n'oubliez pas, un bon outil ne sera d'aucune utilité sans objectif et surtout sans idée.

After Hours



CHAPITRE 1



PRESENTATION DU JEU DE BASE



INTRODUCTION

L'*Ultimate movie deck* est composé de deux jeux de cartes complémentaires : Un jeu de base et un jeu GAFF qui vous permettront de réaliser les routines les plus folles.

Le jeu de base présente de nombreuses propriétés qui en font un jeu unique mais, finalement, pas si éloigné des jeux traditionnels.

Tout d'abord, les cartes présentent sur leurs faces des titres de grands classiques du cinéma français et international et non des points et des figures comme dans les jeux.

Les titres de ces films sont répartis en quatre catégories, comme les cœurs, les piques, les trèfles et les carreaux d'un jeu classique, mais de façon moins évidente. Les cartes sont réparties selon quatre thématiques : Les films d'action / science-fiction, les comédies, les films (ou dessins animés) pour enfants et les films d'horreur.

Ensuite, les films de ces quatre catégories, treize pour chaque thématique comme dans un jeu standard, sont classés dans l'ordre alphabétique, le titre du premier film commençant, **hors déterminant**, par un A, le deuxième par un B, le troisième par un C et ainsi de suite jusqu'au treizième commençant par la lettre M.



Les films choisis pour la création de ce jeu étant très populaires, il est, de ce fait, très facile de les apprendre par cœur dans l'ordre et de les associer à la catégorie correspondante.

Ces deux propriétés font donc de l'*Ultimate movie deck* un jeu de cartes tout à fait normal mais de façon dissimulée, cela permettant donc d'adapter un grand nombre de classiques de la magie sur la thématique du cinéma.

Les titres des films sont inscrits en gros caractères au centre des cartes mais aussi en plus petit et en blanc (afin d'en faciliter la lecture) à l'emplacement habituel des index. Ainsi, il peut être très facile d'effectuer un peek du film choisi, même face au spectateur.

De plus, chaque carte est marquée, ce qui permet au magicien de prendre connaissance de la carte choisie avant même que le spectateur ne l'ait visualisée. Chaque carte bénéficie en réalité de trois marquages différents mais nous y reviendrons plus tard.

Le jeu pouvant être préparé en chapelet (ce qui n'est en aucun cas une obligation), le marquage permet également au magicien de prendre connaissance des cartes précédant et suivant la carte choisie.

Enfin, et vous le découvrirez également plus tard, outre le fait que les films soient classés dans l'ordre alphabétique, certains titres ont été modifiés au cours du processus de création afin de permettre de jolis effets et la présence de certains films n'est peut-être pas uniquement due au hasard. Ainsi, par exemple, le dessin animé *Coco* s'est transformé en *Cendrillon*, puis finalement en *Casper*... Mais tout cela, vous le découvrirez en temps voulu.



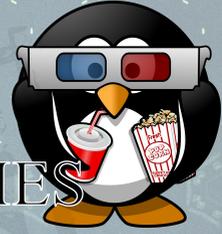
Le jeu de base de l'*Ultimate movie deck* est composé de 54 cartes : quatre séries de 13 cartes et deux jokers.

Le kit est fourni avec deux accessoires supplémentaires qui vous permettront sans doute d'améliorer la présentation de certains effets. Ceux-ci seront détaillés dans quelques pages.

Enfin, pour les plus magico-cinéphiles d'entre vous, le jeu de base peut être associé à un jeu GAFF élaboré avec le même design. Cette « extension », associée au premier jeu, vous offrira de nombreuses possibilités supplémentaires et permettra de réaliser des routines scénarisées. Toutes ces possibilités seront également détaillées dans un chapitre spécifique de ce livre.

Voilà ! Vous savez tout du concept de l'*Ultimate movie deck*. Il ne reste plus qu'à approfondir son fonctionnement et découvrir quelques-unes de ses multiples applications.





LES CATEGORIES

Les titres de films sont répartis en quatre catégories : Les films d'action / science-fiction, les comédies, les films (ou dessins animés) pour enfants et les films d'horreur.

Ces quatre catégories sont rangées dans l'ordre alphabétique :

Catégorie **A** : **A**ction / science-fiction,

Catégorie **C** : **C**omédies,

Catégorie **E** : films (ou dessins animés) pour **E**nfants,

Catégorie **H** : **H**orreur.

Voici maintenant le classement des films de A à M par catégorie. Pour rappel, les déterminants ne sont pas pris en compte. Pour les personnes bénéficiant plutôt d'une mémoire visuelle, vous trouverez également pour chaque film l'affiche correspondante.



Action / science-fiction

Avatar

Bloodsport

Le **C**inquième élément

Die hard

The **E**xpendables

Fast & furious

Gemini Man

Heat

Invisible Man

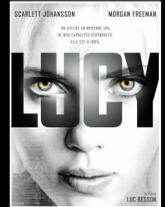
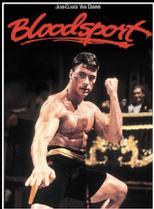
John Wick

Kingsman

Lucy

Matrix





Comédies

American pie

Bienvenue chez les ch'tis

La **C**ité de la peur

Le **D**îner de cons

L'**E**mmerdeur

La **F**olle histoire de l'espace

La **G**rande Vadrouille

Hitch

Intouchables

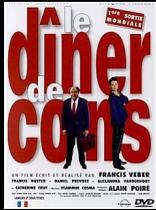
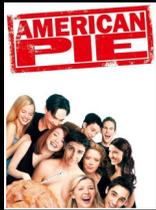
Le **J**ournal de Bridget Jones

Kaamelott

Love actually

Marche à l'ombre





Films (ou dessins animés) pour enfants

Aladdin

La **B**elle et la Bête

Casper

Dumbo

E.T

Fantasia

Le **G**rinch

Hercule

Les **I**ndestructibles

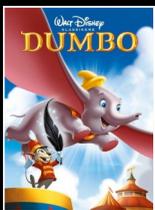
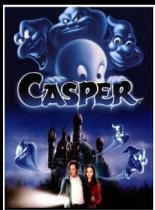
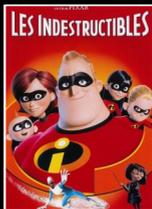
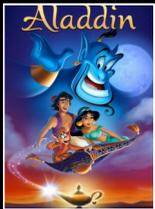
James et la pêche géante

Kuzco

Lilo et Stitch

Mulan





Horreur

Amityville

Bienvenue à Zombieland

The **C**onjuring

Les **D**ents de la mer

L'**E**xorciste

Freddy sort de la nuit

The **G**rudge

Halloween

Insidious

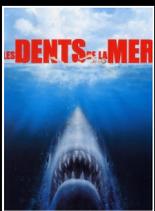
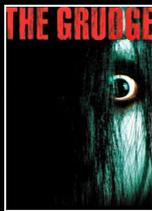
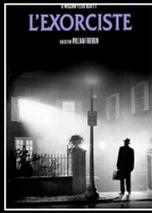
Jack l'éventreur

King Kong

Le **L**abyrinthe de Pan

Massacre à la tronçonneuse





Dans tous les cas, soyez rassurés, les films étant classés par catégories et par ordre alphabétique, il est très facile de les apprendre par cœur, d'autant plus que, pour chaque carte, j'ai effectué des recherches afin de proposer le film le plus populaire.

La catégorie *Action* a été rebaptisée *Action / science-fiction* car il était impossible de compléter une liste de A à M avec une seule de ces deux catégories tout en voulant proposer des films populaires.

D'autre part, j'ai tenu à proposer des films récents et plus anciens afin de proposer un jeu diversifié et pouvant convenir à un panel plus large de spectateurs dans le cas d'une carte choisie librement en fonction des goûts de chacun.

Dans la catégorie *Films (ou dessins animés)* pour enfants, je n'ai pas voulu me limiter à des films d'animation afin de permettre une plus grande diversité et rendre les catégories moins évidentes à décoder. Pour la lettre C, j'avais initialement prévu le film *Coco* des studios Pixar mais ce titre étant également celui d'une comédie avec Gad Elmaleh, j'ai préféré le remplacer par *Cendrillon*, film remplacé encore une fois par la suite par *Casper*.

Pour la catégorie *Horreur*, il fut également peu évident de trouver un film pour chaque lettre de A à M. Il a donc fallu étendre légèrement cette catégorie à d'autres films qui sont en lien avec l'horreur mais qui ne sont pas des films du genre à proprement parler, comme *Jack l'éventreur*, *King Kong* et *Le labyrinthe de Pan*.





JEU EN CHAPELET

L'*Ultimate movie deck* est prévu pour être préparé selon le chapelet *Si Stebbins*. Même si cet arrangement peut être facilement détectable avec un jeu de cartes standard au vu de la répétition de la séquence pique / carreau / trèfle / cœur, il l'est à mon sens beaucoup moins avec une séquence dans laquelle se succèdent en boucle quatre catégories de films.

De plus, préparé de cette façon, le marquage présent au dos des cartes donnera accès à trois informations simultanément :

- Le titre du film figurant sur la face de la carte et, par extension, la catégorie à laquelle il appartient,
- Le titre du film figurant sur la face de la carte précédente dans le chapelet,
- Le titre du film figurant sur la face de la carte suivante dans le chapelet.

Le chapelet fonctionne de cette façon à partir de la première carte du jeu (première carte de la première catégorie) qui est *Avatar*. Ensuite, on passe à la catégorie suivante (comédie) et on passe deux cartes (celles dont le titre commence par un B et par un C). Le titre présent sur la deuxième carte commence donc par un D et est donc *Le dîner de cons*.



On passe à la catégorie suivante (films et dessins animés pour enfants), on passe deux cartes (celles dont le titre commence par un E et par un F). Le titre présent sur la troisième carte commence donc par un G et est donc *Le grinch*... Et ainsi de suite pour les 52 cartes.

Grâce à cet arrangement, le jeu peut être coupé, même plusieurs fois successivement, sans déranger l'ordre du montage.

Les personnes maîtrisant une quelconque méthode de mnémotechnie et désirant apprendre le chapelet par cœur peuvent, bien évidemment, le faire, ce qui leur permettra de connaître précisément la position de chaque carte dans le jeu. Néanmoins, aucune des routines de cet ouvrage ne fait appel au jeu mémorisé. Nous n'utiliserons ici que l'arrangement du jeu en chapelet et les marquages des dos des cartes.

Voici l'arrangement complet du jeu en *Si Stebbins* en partant du dessus du jeu faces cachées.

- 1 / Avatar
- 2 / Le dîner de cons
- 3 / Le grinch
- 4 / Jack l'éventreur
- 5 / Matrix
- 6 / La cité de la peur
- 7 / Fantasia
- 8 / Insidious
- 9 / Lucy
- 10 / Bienvenue chez les ch'tis
- 11 / E.T
- 12 / Halloween
- 13 / Kingsman



- 14 / American pie
15 / Dumbo
16 / The grudge
17 / John Wick
18 / Marche à l'ombre
19 / Casper
20 / Freddy sort de la nuit
21 / Invisible Man
22 / Love actually
23 / La belle et la Bête
24 / L'exorciste
25 / Heat
26 / Kaamelott
27 / Aladdin
28 / Les dents de la mer
29 / Gemini Man
30 / Le journal de Bridget Jones
31 / Mulan
32 / The conjuring
33 / Fast & furious
34 / Intouchables
35 / Lilo et Stitch
36 / Bienvenue à Zombieland
37 / The expendables
38 / Hitch
39 / Kuzco
40 / Amityville
41 / Die hard
42 / La grande vadrouille
43 / James et la pêche géante
44 / Massacre à la tronçonneuse
45 / Le cinquième élément
46 / La folle histoire de l'espace



47 / Les indestructibles
48 / Le labyrinthe de Pan
49 / Bloodsport
50 / L'emmerdeur
51 / Hercule
52 / King Kong





LE MARQUAGE

1/ Le marquage principal des dos de l'*Ultimate movie deck* permet d'avoir un accès simple et immédiat aux titres des films représentés sur leurs faces. Il figure sur les deux numéros du ticket de cinéma au premier plan et est visible à gauche et à droite de la carte, ce qui lui permet d'être repérable lors d'un étalement des cartes aussi bien de gauche à droite que de droite à gauche. Ces numéros sont composés de six caractères.

Les deux **premiers** caractères (*photo 1*) permettent d'identifier à quel jeu la carte appartient, **1J** pour les cartes du **premier jeu**. Les numéros des mêmes tickets sur le **deuxième jeu** commenceront par **2J** mais nous y reviendrons plus tard.



Les deux **derniers** caractères de ce même ticket (*photo 2 de la page précédente*) composent le marquage à proprement parler, la première lettre (ici le C) donnant l'information de la catégorie à laquelle le film appartient (comédies dans notre exemple) et la deuxième lettre (le E dans cet exemple), la première lettre composant le titre du film. Le film figurant au dos de cette carte est donc *L'emmerdeur*. Ne prenez pas en compte les chiffres centraux pour l'instant.

2/ Un second marquage (les deux **premiers** caractères du numéro du ticket du dessous), permet d'avoir accès au titre du film figurant sur la carte **précédente** dans le chapelet (*photo 3 de la page précédente*). Ainsi, si un spectateur coupe une partie du jeu et prend connaissance de la carte figurant sous le paquet qu'il a en main, le magicien, d'un rapide coup d'œil sur la carte supérieure du paquet resté sur la table (ou dans sa main), peut connaître l'identité de la carte choisie par le spectateur, *Bloodsport* dans ce cas.

3/ Le troisième marquage (les deux **derniers** caractères de ce même ticket) permet de connaître l'identité de la carte **suivante** dans le chapelet (*photo 4 de la page précédente*), *Hercule* dans notre exemple.

Pour terminer, outre le fait de permettre de prendre connaissance secrètement de l'identité d'une ou plusieurs cartes, le marquage peut avoir une seconde utilité non négligeable. En effet, dans la mesure où il reprend la première lettre de chaque titre de film, il aide grandement à la mémorisation de l'ensemble du jeu.





LA PUCE NFC ET LES ACCESSOIRES

La puce NFC

Le NFC, ou *Near Field Communication*, est une technologie permettant d'échanger des données entre un lecteur et n'importe quel terminal mobile compatible ou entre les terminaux eux-mêmes. C'est la technologie qu'utilise votre carte bancaire pour le paiement sans contact, ou votre carte de transport. L'avantage de cette technologie est qu'en principe, aucune application n'est requise. Il suffit de rapprocher les deux supports. Attention, il ne faut pas que ces derniers soient trop éloignés l'un de l'autre : dix centimètres, voire moins.

Le NFC fonctionne grâce à une puce qui permet l'échange d'informations entre deux appareils équipés. Cela peut être entre 2 téléphones et entre un téléphone et une borne de paiement ou une enceinte. Cette technologie est utilisée par les fabricants de cartes bancaires sans contact.

Les téléphones Apple sont équipés de la technologie NFC depuis l'iPhone 6 et les téléphones Android sont également généralement compatibles avec cette puce. Avec ces derniers, il peut néanmoins être nécessaire d'activer cette technologie via les paramètres du smartphone.

Pourquoi est-ce que je vous raconte tout ça ?

(réponse page suivante. Tadam !)



Tout simplement parce que le boîtier du jeu de base de l'*Ultimate movie deck* contient une de ces puces et que vous pourrez la programmer pour qu'elle vous redirige vers le site de votre choix. Imaginez-vous, par exemple : Vous forcez une carte à un spectateur. Il pose son téléphone portable sur le boîtier du jeu et celui-ci lance directement la bande-annonce du film qu'il a « choisi ». Pas mal, non ?

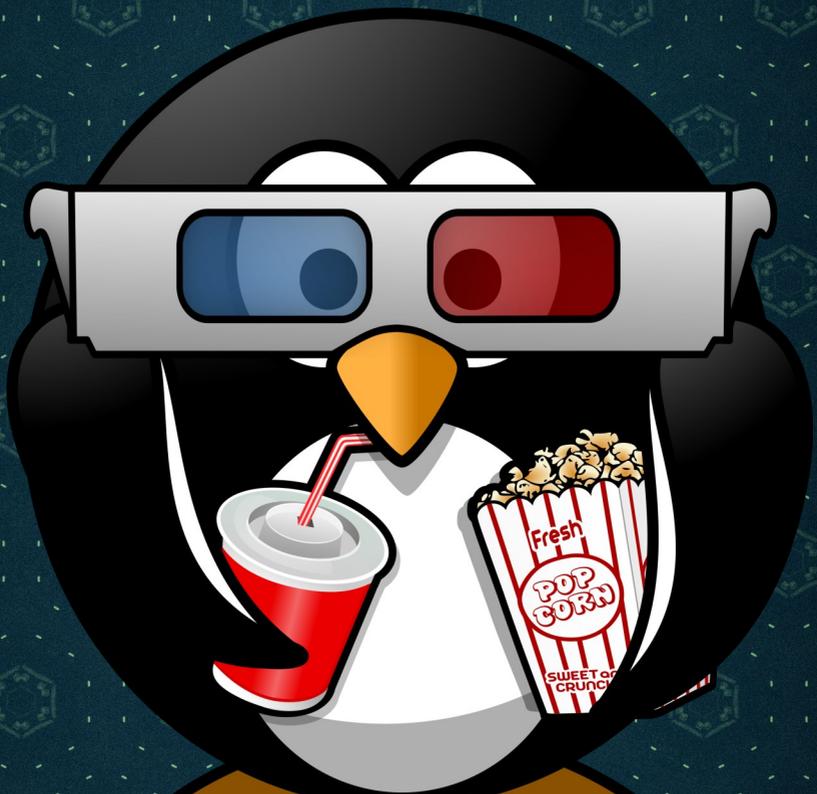
Le bon fonctionnement de cette technologie dépend toutefois de la puce, de l'endroit où elle est placée, du modèle du téléphone... Dans le cas d'une puce collée à l'arrière d'une épaisseur de carton, le résultat peut être variable. Je le sais pour l'avoir expérimenté avec de nombreux modèles de téléphones.

Les accessoires

Pour terminer, le kit contient quelques tickets de cinéma reprenant certains films du jeu ainsi qu'une planche de stickers disposant de QR Codes à coller à l'arrière de vos cartes de visite, par exemple, ou sur n'importe quel autre objet.



CHAPITRE 2



PRESENTATION

DU JEU GAFF

ET DES CARTES SPECIALES



PRESENTATION

Ce jeu est prévu pour être combiné avec le jeu de base et permettre une multitude de possibilités supplémentaires. Il est constitué de 54 nouvelles cartes de différents types qui vont être détaillées ci-après.

Dans les pages suivantes, vous allez trouver énormément de nouvelles informations. Nul besoin de toutes les intégrer dès le départ au risque de souffrir d'une sérieuse indigestion. Vous pourrez les approfondir en fonction de vos besoins et des routines que vous souhaitez réaliser.

Note importante avant d'aller plus loin et de mélanger vos jeux :

Les numéros des billets constituant le marquage de ce deuxième jeu commenceront tous par 2J.





LA CATEGORIE SUPER-HEROS

Cette nouvelle catégorie (la cinquième) peut aisément en remplacer une autre dans le jeu de base. Elle sera sans nul doute très appréciée du jeune public et ces treize films supplémentaires offrent naturellement treize nouvelles opportunités créatrices.

Dans la continuité des autres séries, le marquage des cartes de cette catégorie **Super-héros** est donc naturellement SA, SB, SC... Ce marquage figure au même endroit que pour les autres séries.

En revanche, dans la mesure où ces cartes peuvent venir en remplacement de n'importe quelle série dans le jeu de base, il est impossible d'y intégrer les marquages de la carte précédente et de la suivante dans le chapelet. Pour une identification plus facile, les deux derniers caractères du billet du dessous sont **SH** (comme Super-héros).

En ce qui concerne les films choisis, *Avengers* peut permettre le rassemblement de tous les Super-héros ou une confrontation avec Thanos, *Batman* une routine avec le Joker et Harley Queen... Libre court à votre imagination !



Films de Super-héros

Avengers

Batman

Captain America

Docteur Strange

Elektra

Flash

Les **G**ardiens de la galaxie

Hulk

Iron Man

Justice league

Kick ass

Logan

Man of steel





47





LES CARTES SPECIALES

5 jokers différents :

- Le Joker (marqué **JK**). Il porte un 9 en boutonnière.
- Le joker Harley Queen (marqué **HQ**). Un 7 est inscrit sur le bout du manche de sa batte de base-ball. Un joli couple de jokers, vous ne trouvez pas ?
- Le joker Bruce Banner (marqué **BB**).
- Le joker Hulk (marqué **HU**). Bruce Banner peut donc se métamorphoser en Hulk et vice-versa
- Le joker Thanos (marqué **TH**). Des combats épiques entre le bien et le mal s'annoncent !

3 cartes double-face :

Elles couvrent l'ensemble des catégories :

- Heat / L'emmerdeur,
- James et la pêche géante / Bienvenue à Zombieland,
- Marche à l'ombre / Logan.



1 carte double-dos :

Les lettres **DD** sont indiquées à tous les emplacements du marquage.

10 cartes catégories :

Ces cartes vous permettront d'embellir vos *Out of this world*. Elles sont marquées **CA** (le marquage est identique pour ces dix cartes).

5 cartes duplicata :

Elles bénéficient du même marquage que leurs jumelles et vous seront utiles pour préparer des cartes collantes (ou autres bricolages si vous le souhaitez) et réaliser certaines manipulations nécessitant un duplicata :

- Kingsman,
- La grande vadrouille,
- Casper,
- The grudge,
- Les gardiens de la galaxie.

5 cartes QR Code :

Elles comportent chacune un QR Code sur la face qui, scanné, permet au spectateur d'accéder à la bande-annonce du film choisi :



- Bloodsport,
- Kaamelott,
- Fantasia,
- Insidious,
- Justice league.

Le marquage de ces cartes est identique à celui des cartes de base sur le ticket du haut et les deux derniers caractères du ticket du dessous sont **QR**.

Des cartes GAFF :

2 cartes presque transparentes signifiant la disparition en cours d'un fantôme, à savoir les cartes *Casper* et *Invisible Man*. Le marquage du ticket du haut est identique à celui des cartes de base mais ces cartes sont identifiables par un **TR** (transparente) sur le ticket du bas.

1 carte totalement vide signifiant la disparition complète de ces mêmes fantômes. Le marquage de cette carte est identique à tous les endroits : 000000, comme si même le numéro s'était volatilisé.

1 carte *Les indestructibles* brisée. Etrange, cependant, pour une carte dite indestructible ! Le marquage de cette carte est le même que celle d'origine.





LES CARTES SUPPLEMENTAIRES

Ces cartes supplémentaires (marquées 60, 6 comme 6^{ème} catégorie et 0 comme non-classable. Le marquage est identique pour toutes ces cartes) sont des ajouts de dernière minute qui me semblaient intéressants :

Quelques Super-héros supplémentaires :

Ils vous permettront d'étoffer un peu la liste des justiciers de l'ombre :

- Thor,
- Spiderman,
- Black Widow,
- Black Panther.

Seven :

Le chiffre 7. Tiens tiens ?

Sherlock Holmes et Enola Holmes :



Ils vont pouvoir mener l'enquête dans l'espoir de retrouver Jack l'éventreur.

Le prestige et Insaisissables :

Généralement les deux films de prédilection de tout magicien qui se respecte.

Et enfin, **Emmanuelle :**

Pourquoi un film érotique, me direz-vous ? Pourtant je suis certain que vous vous imaginez déjà forcer cette carte à votre spectateur. Non ?

J'ai fait le choix, pour la création des cartes spéciales ce deuxième jeu, d'utiliser un maximum de films afin d'éviter les redondances et de permettre de réaliser une succession de routines en utilisant à chaque fois des films différents. Ainsi, un film figurant sur une carte QR Code ne figurera pas sur une double-face, ni sur un duplicata...

... A vous de jouer !





SURPRISE DE DERNIERE MINUTE

Durant toute la phase de création du jeu, la fabrication des différents prototypes et la rédaction de cet ouvrage, un questionnement n'a cessé de me hanter, provoquant des phases de réflexion tant diurnes que nocturnes, jusqu'à ce que je trouve, enfin, une solution qui me satisfasse pleinement et qui ajoute, encore, une fonctionnalité à l'*Ultimate movie deck*.

Je vous la livre maintenant, alors que plus de 140 pages sont déjà finalisées et qu'il me faut désormais intercaler cette page dans l'ensemble, m'obligeant à revoir toute la pagination de ce livre. Mais je ne peux pas résister...

Donc, voici ce petit plus.

La problématique était la suivante : Sur une carte marquée, par exemple, **1J04EA** (**1J** faisant référence à une carte du premier jeu et **EA** constituant le marquage effectif de la carte, *Aladdin* dans cet exemple), les deux chiffres centraux n'étaient d'aucune utilité et étaient tous identiques, un **04**.

Animé du désir ardent de vous donner le maximum, je me devais de trouver une utilité à ces chiffres et, de ce fait, de modifier une nouvelle fois mon marquage... en espérant que ce soit la dernière !



J'ai donc fait le choix de leur trouver une utilité permettant un nouveau type d'effets qui n'était pas encore développé et en lien avec l'arrangement du jeu en chapelet. Ainsi, *Avatar*, première carte du chapelet, est désormais marquée 1J01AA, *Bloodsport* maintenant marquée 1J49AB, *Le cinquième élément* 1J45AC... les deux chiffres centraux correspondant à la position de la carte dans le chapelet.

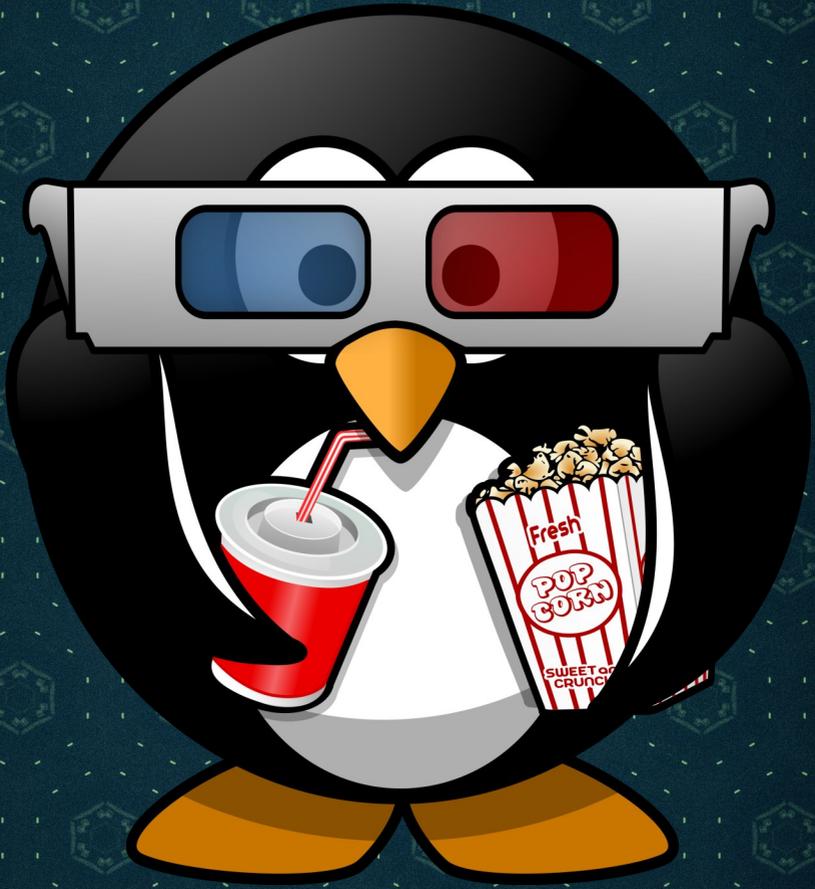
Cette évolution du marquage peut permettre de classer le jeu rapidement mais aussi de réaliser très facilement des effets basés sur le principe de *La balance humaine*. A partir du jeu classé, demandez, par exemple, au spectateur de couper une partie du jeu et de garder la partie qu'il a coupé pour lui. D'un rapide coup d'œil sur le dos de la carte supérieure du paquet resté sur la table (imaginons la carte *Aladdin* marquée 1J27EA), vous savez immédiatement qu'il s'agit de la vingt-septième carte, donc qu'il en a 26 en main.

Voilà pour ce petit plus !

Information importante néanmoins : Les photos explicatives de la plupart des routines ont été prises avant l'ajout de cette fonctionnalité donc elles ne tiennent pas compte de ce nouveau système de marquage. Cela ne devrait toutefois pas vous gêner dans la compréhension des routines, celles-ci ne faisant pas appel à cette fonction.



CHAPITRE 3



ROUTINES

Ca y est ! Nous y voila ! Voici la première routine !

Certaines des idées de ce chapitre ne seront pas nécessairement des plus folles tant elles sont d'une simplicité enfantine. D'autre part, les *modus operandi* des premières routines de ce chapitre seront plus ou moins similaires, les variations concernant plutôt les révélations. Je souhaitais toutefois explorer absolument toutes les caractéristiques de l'*Ultimate movie deck* et toutes les possibilités qu'il offre, de la plus simple et évidente à la plus élaborée. Je souhaitais aussi vous proposer, à titre indicatif, différentes présentations possibles. N'étant pas moi-même un grand technicien, elles resteront néanmoins accessibles au plus grand nombre.

Je m'excuse par avance auprès du grand public et des profanes si les routines ci-après peuvent leur paraître compliquées. Je m'excuse également auprès de mes amis magiciens si celles-ci leur paraissent trop simplistes. J'ai délibérément voulu placer cet ouvrage à la frontière entre le monde des sorciers et celui des moldus.

De même, pour certaines routines, une ou plusieurs variantes seront proposées. Certaines permettront des variations d'ordre scénaristique, d'autres des variations dans les techniques utilisées, rendant l'exécution de la routine plus ou moins difficile. L'idée est que chacun puisse y trouver son compte, quel que soit son niveau technique et, croyez-moi :

Il y en aura pour tout le monde et pour tous les goûts.



Enfin, les routines ci-après feront écho à certains films qui ne correspondront peut-être pas au matériel dont vous disposez. Ils sont donnés ici à titre d'exemple. A vous de les adapter à votre matériel ou à vos souhaits. Rappelez-vous qu'au cinéma, tout est possible, alors...

Moteur !

Action !





LE CŒUR SUR LA MAIN

Comédie, 1949, France, 1h35

Réalisé par André Berthomieu

Avec : Bourvil, Jacques Louvigny, Michel Philippe, Paul Faivre...

Synopsis :

Le spectateur coupe une portion du jeu, prend la carte sur laquelle il a coupé et la place face cachée sur son cœur. Après quelques secondes de réflexion, le magicien révèle l'identité de la carte qu'il a choisi.

Action !

Voici un jeu de cartes. Sur chacune de ces cartes est inscrit le titre d'un film. Ils sont tous différents, populaires et il y en a une cinquantaine. Coupez le jeu à l'endroit de votre choix.

Très bien. Maintenant, prenez la carte sur laquelle vous avez coupé, c'est-à-dire la carte supérieure du paquet resté sur la table. Ce film va être, pour quelques instants, votre film coup de cœur. J'espère donc qu'il vous plait.



Puisqu'il s'agit de votre coup de cœur, prenez secrètement connaissance du titre de ce film et placez la face de la carte contre votre cœur afin que je n'y aie pas accès.

Le magicien se concentre quelques instants.

C'est étonnant mais, généralement, le film choisi m'apparaît instantanément, comme un flash mais, le film que vous avez choisi ne me parvient que partiellement et de façon très contrastée. Vous aimez rire, n'est-ce pas ?

Le spectateur répond positivement.

Je ressens également que vous êtes quelqu'un d'altruiste, que vous aimez aider les autres, notamment les plus faibles.

Le spectateur confirme également cette information.

J'en étais sûr, mais ce contraste est vraiment perturbant. Je reçois une image très sombre et très claire à la fois, du noir et du blanc. La distribution de ce film compterait-elle un personnage de couleur ?

Encore un grand oui.

*On me dit que votre film coup de cœur de ce soir est composé d'un duo d'acteurs, ce qui expliquerait la notion de contraste que je perçois. Je vois le noir, la joie le rire mais aussi le blanc, la tristesse. L'un des personnages de ce film est malade, non ? Non. Il est en fauteuil roulant. Je pense que la carte que vous tenez contre votre cœur est la comédie **Intouchables** avec Omar Sy et François Cluzet !*



Clap de fin.

Pré production :

Aucune préparation n'est nécessaire. Il est néanmoins impératif de maîtriser le marquage du jeu et d'être en mesure d'associer la marque du dos de la carte au film correspondant. Le jeu peut même être mélangé par le spectateur au début de la scène. Toutefois, si votre jeu est préparé en chapelet ou classé par catégories, vous pourrez enchaîner cette routine avec une autre.

Découpage plan par plan :

Cette routine est d'une simplicité enfantine mais l'effet sur le spectateur et sur le public dépendra de la qualité de votre présentation. Bien présentée, elle peut constituer un excellent tour d'entrée.

En effet, lorsque vous demandez au spectateur de couper le jeu, il ne sait pas encore que vous allez lui demander de prendre la carte supérieure du paquet resté sur la table et de la placer face cachée sur son cœur. Vous disposez donc, à ce moment précis, de quelques précieuses secondes pour prendre connaissance du marquage de celle-ci et d'associer cette information au titre du film correspondant.

C'est tout pour la méthode... Et comme pour toutes les routines simples et à effet unique, la présentation et le boniment seront les secrets de la réussite et il me semble primordial que la révélation soit soignée et, surtout, progressive. Révéler simplement *Je pense que vous avez choisi Intouchables* n'aurait, d'une part, aucun intérêt et, d'autre part, risquerait de dévoiler la méthode.



Il est important de faire monter la sauce, d'y aller par petites touches, petites hésitations, de demander à la moindre question la confirmation du spectateur, avant d'accélérer le rythme car l'image du film nous parvient de plus en plus précise et d'en révéler le titre comme un boulet de canon.

Le fishing, fréquemment utilisé en mentalisme, sert généralement à faire un entonnoir vers la révélation. Il ne sert, dans ce cas, absolument à rien car vous connaissez de source sûre le titre du film dès le début. Il permet toutefois d'associer le spectateur à l'expérience sur toute sa durée et de lui faire croire que les informations vous parviennent par bribes.

D'autre part, vous remarquerez que le fishing de cet exemple est composé de questions impliquant, dans presque la totalité des cas, des réponses positives. En effet, qui, devant un public, réfutera être quelqu'un de joyeux ou altruiste ?

Pour parvenir à la révélation finale, vous pouvez vous baser sur les qualités de votre spectateur mais vous pouvez également donner, par petites touches, des détails du film, comme l'idée du contraste évoquée dans l'exemple concernant *Intouchables* car, encore une fois, il est très important que la révélation soit la plus éloignée possible de la sélection de la carte afin de préserver la méthode. Cela implique de connaître à minima le scénario de chaque film ou des détails ou anecdotes qui lui sont associés. Pour cela, vous trouverez en annexe les synopsis de tous les films composant les deux jeux. Je vous ai décrit une possibilité de présentation pour le film *Intouchables* mais le kit complet de l'*Ultimate movie deck* en comprend environ 70 donc à vous d'être inventif.



Scénario alternatif :

Vous pouvez également demander au spectateur de couper une portion du jeu et de placer ce paquet sur son cœur, la carte figurant sous ce paquet étant ainsi sa carte coup de cœur. L'effet n'en sera que plus déroutant car à aucun moment vous n'aurez eu accès au dos de sa carte choisie. L'effet semblera encore plus impossible.

Pour cette version, le jeu doit être préparé selon le chapelet décrit dans le premier chapitre de cet ouvrage. Il pourra être coupé, même plusieurs fois, ce qui ne perturbera pas le cycle du chapelet, mais surtout pas mélangé.

Ainsi, vous prendrez connaissance de l'identité de sa carte via le marquage de la carte précédente dans le chapelet figurant sur la carte supérieure du paquet resté sur la table, la suite de la routine se déroulant de la même manière que précédemment.

Scénario alternatif N°2 :

Connaissant l'identité de la carte choisie, vous pouvez également demander au spectateur de mémoriser le titre de son film coup de cœur, de remettre sa carte dans le jeu et de le mélanger. Vous n'aurez aucun mal à y retrouver sa carte de la façon qui vous semblera la plus appropriée, même faces cachées, grâce au système de marquage.

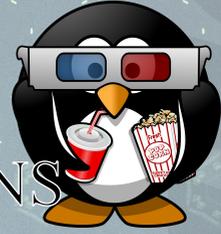


Bout d'essai :

Si vous connaissez votre chapelet par cœur et l'ordre des cartes dans le jeu, ou en vous référant au deux chiffres centraux du marquage, vous pourrez ajouter deux effets supplémentaires à la révélation du titre du film en énonçant la position de la carte choisie dans le jeu et le nombre de cartes constituant sa pile de coupe. Intéressant, non ?

LUCASTFILM





PREMONITIONS

Thriller, 2015, Etats-unis, 1h41

Réalisé par Alfonso Poyart

Avec : Anthony Hopkins, Colin Farrell, Jeffrey Dean Morgan...

Synopsis :

Dans cette routine, le magicien va demander au spectateur de choisir un film au hasard dans le jeu. Il lui prouvera ensuite qu'il avait anticipé son choix.

Action !

Une sortie au cinéma est souvent préméditée. Dans ce cas, c'est plutôt simple. Le spectateur choisit auparavant le film qu'il souhaite aller voir et réserve même parfois son ticket à l'avance sur internet. Cette façon de faire répond parfaitement aux besoins de stabilité et de réassurance inhérente à tout être humain mais elle est également particulièrement ennuyeuse, vous ne trouvez pas ? Quelle place est laissée au hasard dans la vie en procédant ainsi ? Pour rompre avec la monotonie, je vais vous proposer de choisir le prochain film que vous allez regarder en faisant appel uniquement au hasard. Voici un jeu de cartes contenant une cinquantaine de films tous différents.



Le magicien étale les cartes en ruban faces en l'air devant le spectateur afin de lui montrer que les cartes sont bien différentes ou les fait défiler face à lui en lui montrant quelques-uns des titres présents sur les faces des cartes. Cette étape peut être prétexte à commentaires sur certains des films présentés.

Ensuite, il demande au spectateur de couper le jeu où il le souhaite en un paquet A qu'il a donc en main, de poser ce paquet sur la table et de poser l'autre paquet B sur le premier, perpendiculairement à celui-ci. Il marque ensuite un léger temps d'arrêt puis lui annonce que la carte sur laquelle il a coupé est la carte supérieure du paquet du dessous.

Vous venez donc de faire ce que, finalement, peu de personnes font : Vous venez de choisir un film en laissant faire le destin. Voulez-vous que nous découvriions en semble le film que le hasard a choisi pour vous ?

Le magicien écarte le paquet supérieur de l'action et retourne la carte supérieure du paquet restant.

*Vous avez choisi **L'exorciste** ? Etrange ? Etes-vous certain d'avoir laissé le destin décider ?*

Le magicien sort une petite enveloppe de sa poche puis demande au spectateur de l'ouvrir et de révéler ce qu'elle contient :

Un ticket de cinéma pour le film **L'exorciste**.

Dans ce cas, nous pouvons dire que le hasard fait bien les choses car, avant de vous rencontrer, j'ai acheté mon ticket pour le même film que vous. On pourrait y aller ensemble si vous voulez ?



Pré production :

Il suffit juste de préparer votre prédiction à l'avance de la façon qui vous paraît la plus appropriée, simplement dans une petite enveloppe dans notre exemple, grâce aux tickets de cinéma fournis avec le deck ou aux duplicatas (qui seront peut-être différents du film cité en exemple dans votre kit). Il vous faut également positionner la carte à forcer sur le dessus du paquet faces cachées.

Découpage plan par plan :

Ce tour, dans la version décrite, utilise simplement la technique du forçage en croix qui est la plus simple. En effet, lorsqu'il coupe une partie du jeu et qu'il pose par-dessus le paquet resté sur la table, le spectateur ne fait que recouvrir la carte supérieure du paquet initial, carte qui n'est pas celle sur laquelle il a coupé. Vous trouverez en fin d'ouvrage, dans la partie traitant de quelques techniques, quelques pages sur les forçages.

Un seul point de vigilance me vient à l'esprit pour ce tour : La carte forcée se situant en première position à partir du dessus du jeu faces cachées, il ne faut pas flasher cette carte lorsque vous réalisez votre ruban ou lorsque vous faites défiler les cartes devant le spectateur au début de la routine.

Encore une fois, et ce sera le cas pour nombre de routines de ce livre, ce tour étant très simple à réaliser, l'impact sur le spectateur dépendra essentiellement de la qualité de votre présentation.



Scénario alternatif :

La révélation de la prédiction peut également être réalisée à l'aide des cartes QR Code fournies qui remplaceront les duplicatas ou les tickets de cinéma. Vous pouvez également utiliser les stickers à coller où bon vous semble.

Dans ce cas, demandez au spectateur de nommer le titre du film qu'il a choisi puis demandez-lui de flasher le QR Code avec son téléphone portable, ce qui lancera la bande-annonce de ce même film.

L'INDOYABLE





VOUS AVEZ UN MESSAGE

Comédie romantique, 1998, Etats-unis, 1h59

Réalisé par Nora Ephron

Avec : Tom Hanks, Meg Ryan...

Synopsis :

La bande-annonce du film choisi par le spectateur va miraculeusement se lancer sur son téléphone portable.

Action !

Le magicien sort le jeu de cartes du boîtier, met le boîtier de côté et étale le jeu faces visibles en ruban sur la table.

Nous allons tenter une expérience sociale afin de déterminer si vous êtes plutôt prévisible ou imprévisible. Ca vous tente ? Dans le pire des cas, vous aurez perdu quelques minutes ? Ok, dans ce genre d'expérience, il est important d'isoler le sujet de toute possibilité d'interférences. Pour cela, je vais vous demander de bien vouloir me confier votre téléphone portable. Ne vous inquiétez pas. Vous le récupèrerez intact, enfin je l'espère, à l'issue de notre petit exercice.



Le spectateur confie son précieux au magicien qui le place également à l'écart. Ensuite, le magicien rassemble le deck, coupe le jeu puis effeuille lentement les cartes une à une.

Dites-moi stop quand vous le souhaitez... Stop ici ? Ok.

Le magicien sort du jeu la carte choisie face cachée, parle quelques instants puis retourne cette carte face visible.

*Vous avez choisi... **The conjuring** ? Très étonnant. Je ne vous imaginai pas en amateur de films d'horreur. Je vous voyais plutôt en fan inconditionnel de comédies, à pouffer de rire devant **La septième compagnie** ou **L'aile ou la cuisse**. On dirait donc que vous êtes plutôt une personne imprévisible. Tant mieux pour vous car la prévisibilité est souvent synonyme de monotonie. Mon expérience n'a pas fonctionné comme je l'aurais souhaité mais je suis heureux pour vous. Et, comme promis, je vous rends votre téléphone portable.*

Le magicien rend le téléphone au spectateur puis attend quelques secondes.

Attendez ! Je crois qu'il y a tout de même eu des perturbations lors de notre exercice. Je crois que vous avez reçu une notification sur votre téléphone. Allez-y. Déverrouillez-le.

Le spectateur déverrouille son téléphone portable. Il a reçu une notification. Il clique sur le lien et la bande-annonce de **The conjuring** se lance.

Pré production :



La bande-annonce du film à lancer doit être programmée sur la puce NFC du boîtier du jeu et la carte à forcer doit être placée sur le dessus du jeu faces cachées.

Découpage plan par plan :

Dans cette méthode, c'est le forçage à l'effeuillage qui est utilisé mais vous pouvez, bien évidemment, avoir recours au forçage de votre choix.

Au début de la routine, récupérez le téléphone portable du spectateur et, après avoir sorti les cartes de l'étui et mis celui-ci à l'écart de la scène, déposez le téléphone sur le boîtier ou à proximité immédiate. C'est la puce NFC qui va maintenant faire tout le travail.

Pour le forçage à l'effeuillage, tenez le jeu en main droite en position du Biddle, la carte à forcer se trouvant sur le dessus du jeu faces cachées. A l'aide de l'index droit, soulevez une portion du jeu. Transférez ce paquet en main gauche dans la position de la donne.

Placez par dessus le paquet resté en main droite en gardant un break avec l'auriculaire gauche au dessus de la carte à forcer. Effeuillez ensuite lentement les cartes au coin supérieur gauche du jeu à l'aide du pouce gauche. Au stop du spectateur, soulevez légèrement le paquet supérieur (au dessus du break et décalez vers lui le paquet inférieur en embarquant toutes les cartes restantes et donnez-lui la carte supérieure du paquet qu'il croira être celle sur laquelle il a dit stop. Ce forçage est l'un des plus populaires. Il semble osé et risqué mais, dans 99% des cas, le spectateur ne se doute pas que la carte qui lui est présentée n'est pas la sienne.





LA CHEVRE

Comédie, 1981, France, 1h35

Réalisé par Francis Veber

Avec : Pierre Richard, Gérard Depardieu...

Synopsis :

Le magicien ne parvient pas à retrouver le film choisi par le spectateur. Déçu et gêné, il se rend à la table suivante. C'est à ce moment que le miracle se produit.

Action !

Le magicien vient de réaliser plusieurs tours à une même table d'un restaurant. Il propose à l'assistance une dernière routine avant de passer à la table suivante. Il sort le jeu de cartes de l'étui et fait défiler quelques cartes pour prouver qu'elles sont bien toutes différentes. Il rassemble le deck, coupe le jeu puis effeuille lentement les cartes une à une en tournant légèrement le dos aux spectateurs.

Vous allez choisir un film totalement au hasard. Dites-moi stop quand vous voulez... Ici ? Super.



Le magicien sort du jeu la carte choisie face cachée et demande à l'assistance de prendre connaissance du titre choisi, toujours sans rien regarder. Il demande ensuite au spectateur de replacer sa carte dans le jeu et de mélanger celui-ci selon la méthode de son choix.

Puis il exécute quelques manipulations et annonce à l'assistance que la carte choisie est remontée sur le dessus du jeu. Il dévoile cette carte : C'est un échec.

Embarrassé, il demande au public s'il lui accorde une deuxième chance. Il effectue à nouveau quelques manipulations : coupes, fausses coupes, mélanges, fioritures...

Veillez m'excuser. J'avais oublié une passe magique. Ça devrait fonctionner cette fois ci. Votre carte est maintenant remontée sur le dessus du jeu.

Il retourne la carte : Deuxième échec.

Je suis vraiment navré. C'est très gênant de rater son dernier tour. Etant donné que vous me semblez fort sympathiques, vous me laissez un ultime essai ?

Une dernière fois, il réalise quelques passes magiques, sort la carte supérieure du jeu face visible : Troisième et dernier échec.

Je ne comprends pas. Je suis vraiment navré ? Ça avait pourtant bien commencé. Je vous assure que, d'habitude, je suis meilleur que ça. Je vous donne quand-même ma carte de visite, on ne sait jamais. Si un jour vous avez besoin d'un mauvais magicien...



Le magicien tend sa carte de visite à l'un des spectateur.

Au dos de ma carte de visite, il y a un QR Code qui renvoie vers mon site internet. Vous avez un téléphone ? Alors, allez-y. Vous me ferez tellement plaisir en visitant mon site. Vous allez voir. Il est super sympa.

Le magicien quitte la table pour se rendre à la table suivante et commence sa prestation auprès d'un nouveau public. Quelques secondes plus tard, il entend de l'agitation à la table qu'il vient de quitter. Il se retourne rapidement vers celle-ci. La bande-annonce du film choisi vient de se lancer sur le téléphone portable du spectateur.

Pré production :

Vous avez besoin de préparer vos cartes de visites en collant sur l'arrière de chacune d'elles l'un des stickers QR Code fournis. Si vous préparez des séries de cartes de visite différentes pour une même prestation, veillez à les dispatcher sur vous de façon à les retrouver facilement et sans erreur. Conservez également sur vous une série de cartes de visite non préparées.

Découpage plan par plan :

Cet effet est particulièrement adapté à la magie en restaurant pour trois raisons. Tout d'abord, si vous préparez plusieurs séries de cartes de visite, vous pourrez présenter la routine à chaque table, le reset étant très rapide. D'autre part, vous n'avez besoin ni de table ni de tapis et le tour peut être présenté à la verticale. Enfin, c'est un très bon moyen de distribuer votre carte de visite, carte qui aura une valeur toute particulière aux yeux des spectateurs après le climax.



La chèvre constitue, selon moi, un excellent dernier tour avant de quitter une table et son final aura d'autant plus d'impact que, lorsqu'il se produira, vous serez déjà occupé ailleurs... et pour les spectateurs que vous viendrez de rejoindre, le début de votre prestation sera marqué par un gros effet se produisant ailleurs. Coup double, comme on dit !

Je ne reviendrai pas ici sur la méthode qui permet de forcer la carte au début du tour. En revanche, il est très intéressant que le jeu puisse, après que la carte choisie ait été replacée dans le jeu, être mélangé à loisir par le spectateur alors que vous détournez votre attention totalement de la scène. Pour le spectateur, lorsqu'il mélange lui-même le jeu, cela exclut toute manipulation de votre part et rend le tour impossible. Vous pouvez même, si vous le désirez, exécuter la routine les yeux bandés.

Il vous suffit ensuite de simplement sortir trois cartes du jeu au hasard après quelques fioritures et de feindre la déception de façon crédible en usant d'une bonne dose de comédie.

L'aspect le plus délicat de la routine est d'inciter suffisamment le spectateur à flasher immédiatement le QR Code de votre carte de visite. Il faut également à ce moment user d'une bonne dose de comédie car il faut lui donner envie de le faire sans qu'il se doute que cette action est en lien avec le tour qui vient de rater.

Dès que vous sentez qu'il va s'exécuter, quittez sa table et enchaînez avec la suivante en attendant les réactions.



Bout d'essai :

Les dos des cartes étant asymétriques, lorsque vous demandez au spectateur de replacer sa carte dans le jeu, vous pouvez lui présenter le deck à l'envers de façon à créer une situation humoristique avant de lui présenter le deck dans le bon sens en lui expliquant que, de cette façon, il sera moins facile de tricher.

Bout d'essai N°2 :

Comme Jean-Claude Dusse dans *Les bronzés font du ski*, n'oubliez jamais que « *sur un malentendu, ça peut marcher* » et qu'en sortant au hasard les cartes du jeu, vous avez quand-même une chance sur 52 de tomber sur sa carte au premier essai, ce qui constituerait déjà en soi un petit miracle, et, statistiquement, une chance sur 13 de tomber juste après les trois tentatives. Ce cas de figure devrait donc se présenter au moins une fois sur l'ensemble de vos tables. Dans ce cas, à la fin de votre prestation, donnez au spectateur une carte de visite non préparée.





QUATRE DE L'ESPIONNAGE

Thriller, 1936, Angleterre, 1h26

Réalisé par Alfred Hitchcock

Avec : Peter Lorre, Madeleine Carroll, John Gielgud...

Synopsis :

Quatre spectateurs vont couper le jeu en quatre paquets. Le magicien va être en mesure de deviner sur quelle carte chacun a coupé.

Action !

Le magicien sélectionne quatre participants et leur présente le jeu de cartes. L'un d'eux mélange le jeu et le pose face cachée.

Savez-vous que notre façon de couper un jeu de cartes en dit long sur notre propre personnalité ? Tentons une expérience, si vous le voulez bien (photo 1).

Madame, coupez s'il vous plaît une grosse portion du jeu (photo 2). Monsieur, coupez cette grosse portion en deux parties plus ou moins égales (photo 3). Et madame, enfin, coupez ce dernier en deux petits paquets. Monsieur, vous aurez ce dernier paquet (photo 4).



Les spectateurs s'exécutent. Il y a désormais quatre petits paquets sur la table, face à chacun des spectateurs. Le magicien passe sa main au dessus du premier paquet, se concentre et s'adresse à la première personne.

*Madame... Je sens que vous êtes quelqu'un de très romantique... Vous êtes très attirée par l'amour avec un grand A... Vous attendez désespérément votre prince charmant et, dans la mesure où celui-ci peut parfois mettre du temps à arriver, vous pouvez avoir tendance à vider un pot de Ben & Jerry's en regardant un film de Noël sur M6... Rien d'étonnant à tout ça car vous avez coupé sur **Le journal de Bridget Jones**.*

Le magicien retourne la carte supérieure du paquet de la première personne. Il s'agit bien de la carte **Le journal de Bridget Jones**. Puis il se tourne vers la deuxième personne et passe sa main au dessus de son paquet de cartes.

A nous deux, maintenant ! ... Alors vous... Vous semblez être tout le contraire de Madame... Je ressens même chez vous un humour très... gras... très premier degré... Vous aimez les gencives de porc ?

Le magicien retourne la carte supérieure du paquet du spectateur et dévoile le titre du film sur lequel il a coupé : **La cité de la peur**. Il renouvelle sa divination avec la troisième personne.

Vous, Madame... Vous me paraissez rêveuse. Vous rêvez, parfois, la nuit ? Oui ? Et vous faites des cauchemars, aussi, parfois ? Des cauchemars vraiment terrifiants... dans lesquels un monstre s'en prend aux gens qui rêvent, justement... Quelqu'un comme Freddy Krüger, par exemple.



Le magicien retourne sa carte : **Freddy sort de la nuit**. Enfin, il se tourne vers le dernier spectateur.

*Enfin, il ne reste plus que vous, Monsieur... Bon, il est vrai que la personne précédente a fait tout le travail pour vous et vous a ôté le plaisir de participer réellement à l'aventure avec nous... car vous n'avez pas coupé le jeu... mais ce n'est pas grave car vous avez néanmoins un paquet devant vous et car je sais que le mot aventure fait partie de vous. Vous êtes un conquérant... Vous aimez les aventures épiques... Comme le film **Avatar**, par exemple.*

Le magicien retourne la dernière carte : **Avatar**.

Clap de fin !

Pré production :

Aucune préparation n'est nécessaire. Le jeu peut être coupé et mélangé à loisir par les spectateurs. Il est néanmoins impératif de maîtriser le système de marquage du jeu.

Découpage plan par plan :

Vous l'aurez compris, cette routine n'est basée que sur le système de marquage du dos des cartes, le reste du déroulement du tour n'étant que mise en scène (**photo 5**).

La présentation doit néanmoins être soignée et sa complexité réside dans la multiplicité des choix possibles, d'où l'intérêt de connaître à minima les films du deck. Il importe également, comme pour tous les tours de divination d'éloigner le plus possible la révélation du titre du film du moment où le spectateur a coupé le paquet afin d'éviter qu'il fasse le lien de cause à effet.



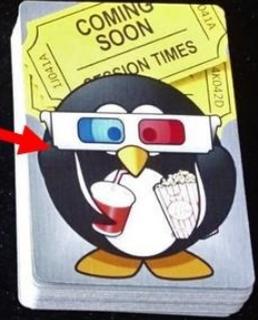
Petite subtilité qui mérite d'être relevée : la carte supérieure du paquet à l'issue des mélanges de départ va passer, au gré des coupes, de paquet en paquet jusqu'à se retrouver en première position du paquet du quatrième spectateur. Autrement dit, vous avez accès à sa carte avant même que la première personne ne coupe le jeu. Il pourrait donc être intéressant, pour la dernière révélation, de s'excentrer totalement de la scène et de demander au spectateur de retourner lui-même sa carte après votre révélation. Ainsi, il aura vraiment le sentiment que vous n'avez jamais pu voir le dos de sa carte.



Arrêt sur image :

1

Position
de départ



2

Carte de coupe
du 1^{er} spectateur



Après la 1^{ère} coupe



3

Carte de coupe
du 2^{ème} spectateur



Après la 2^{ème} coupe

4

Carte du 4^{ème}
spectateur

Carte de coupe
du 3^{ème} spectateur



Après la 3^{ème} coupe

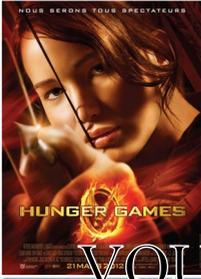
L'accès au marquage

5



THE
A-TEAM





PUISSE LE SORT VOUS ETRE FAVORABLE

(Président Snow - Hunger games)

Science-fiction / Action, 2012, Etats-unis, 2h22

Réalisé par Gary Ross

Avec : Jennifer Lawrence, Josh Hutcherson, Woody Harrelson...

Synopsis :

Vous allez demander au spectateur de choisir librement un film dans le jeu en tentant d'orienter son choix vers celui que vous avez envie d'aller voir et insérer cette carte dans votre portefeuille. Après quelques manipulations, ce n'est plus le film qu'il a choisi qui s'y trouve mais le vôtre.

Action !

Aller au cinéma à deux ou en groupe est toujours une épreuve, surtout lorsqu'il s'agit de choisir le film. C'est à ce moment que les esprits forts s'affirment et que les autres sont déçus car ce n'est pas leur choix qui est retenu. Selon moi, vous faites partie de la première catégorie, n'est-ce pas ? Si vous en êtes d'accord, je vais essayer de rivaliser avec vous et de vous imposer mon choix.



Tendez le jeu au spectateur et demandez-lui de choisir parmi les films celui qu'il souhaite et de sortir la carte du jeu correspondante, imaginons **Lilo & Stitch** dans notre exemple. Vous pouvez, selon le spectateur, vous engager dans un pseudo rapport de force plus ou moins poussé avec lui pour essayer de le faire changer d'avis.

*Comme c'est dommage ! J'aurais tant aimé vous emmener à une séance de **Bienvenue chez les Ch'tis**. Je ne suis pas trop attiré par les dessins animés, vous savez ? Vous êtes sûr que vous ne voulez pas me faire plaisir ?*

Le spectateur, en toute logique, tiendra sa position. Demandez lui alors de vous confier sa carte et insérez-la dans votre portefeuille que vous laissez négligemment sur la table.

Vous êtes vraiment certain de ne pas vouloir changer d'avis ?

Le spectateur répondra par la négative. Reprenez votre portefeuille et sortez-en ce qu'il contient.

*Vous en êtes vraiment certain ? Parce que vous venez avec moi voir **Bienvenue chez les Ch'tis** !*

Vous révélez la carte face visible. Il s'agit bien de la carte **Bienvenue chez les Ch'tis**.

Pré production :

Pour cette routine, vous aurez besoin d'un portefeuille Himber. Il vous suffit d'insérer avant de commencer le tour la carte correspondant au film que vous souhaitez imposer au spectateur dans l'un des deux compartiment du portefeuille.



Découpage plan par plan :

Ce tour repose uniquement sur l'utilisation du portefeuille qu'il faudra retourner secrètement au moment de le reprendre en main.

Vous pouvez également demander au spectateur de choisir une carte face cachée et d'insérer celle-ci dans le portefeuille et d'en ressortir plus tard la carte que vous y avez logé auparavant, ce qui pourrait servir de forçage pour une routine ultérieure.





LA PALME D'OR

Synopsis :

Le spectateur va attribuer la palme d'or à un film parmi 9 choisis librement dans le jeu. Après quelques manipulations exécutées par lui et sans que le magicien ne regarde l'action, il va être en mesure de découvrir ce film.

Action !

Je suis certain que vous avez toujours rêvé de faire partie du jury du festival de Cannes, voire même de le présider. Imaginez-vous monter les marches du palais des festivals sous les applaudissements et les flashes des appareils photo. N'est-ce pas tentant ? Vous pourriez même présider le jury et décerner vous-même cette tant convoitée palme d'or. Et si on essayait ?

Le magicien tend le jeu de cartes au spectateur. S'il le souhaite, à partir de ce moment, il peut tourner le dos au spectateur ou s'éloigner de la scène.



Je vais vous demander de choisir librement dans ce paquet neuf films qui, d'après vous, mériteraient d'obtenir cette consécration, de les sortir du jeu et de les garder faces en bas. C'est fait ?

Le magicien récupère le reste du paquet qu'il dépose face cachée près de lui.

Maintenant, parmi ces neuf films, vous allez choisir celui qui mérite vraiment de recevoir la palme d'or et vous allez placer cette carte sous votre paquet. Surtout, retenez bien ce titre jusqu'à la fin de la cérémonie. N'oubliez pas : vous êtes le président du jury.

Le spectateur choisit une carte parmi les neuf et la place sous son paquet.

A ce stade de la cérémonie, vous avez sélectionné secrètement neuf nominés parmi une cinquantaine de longs métrages et vous venez d'attribuer la palme d'or à l'un d'entre eux. Je ne peux connaître ni les neuf films que vous avez présélectionné ni celui qui est votre coup de cœur. Je vais néanmoins tenter de vous assister dans votre rôle de président du jury. Dans quelques instants, vous allez penser au nom d'un acteur qui joue ou non dans votre film mais, pour l'instant, et pour vous familiariser avec la marche à suivre, vous allez épeler le mot ACTEUR en posant une carte du dessus du paquet face en bas par lettre du mot, les unes sur les autres, sur la table.

Le spectateur va donc distribuer six cartes sur la table en les inversant. S'il le souhaite, avec le paquet restant et pour éviter les erreurs, le magicien peut lui montrer la procédure.



C'est fait ? Alors posez le paquet de cartes qui vous reste en main sur la pile que vous venez de former sur la table.

Maintenant, reprenez l'ensemble du paquet en main et épelez de la même manière le nom de l'acteur que vous avez choisi. Sans vouloir vous influencer, ne choisissez pas un nom trop long. Vous n'avez que neuf cartes. Essayez aussi, si possible, de ne pas faire de bruit afin que je ne puisse pas savoir de combien de lettres est composé le nom de votre acteur.

Quand c'est fait, posez à nouveau le paquet qui vous reste en main sur la pile que vous venez de former et récupérez le tout.

Nous allons maintenant perturber encore un peu plus votre vote. Pensez à un film qui ne figure pas dans votre sélection, n'importe quel film. Toutefois, son titre doit être assez court car comme précédemment, vous n'avez que neuf cartes.

Comme vous savez maintenant si bien le faire, commencez par épeler FILM et, toujours, posez vos cartes restantes sur la pile ainsi constituée.

Et enfin, épelez de la même manière le nom du film auquel vous pensez et posez une dernière fois vos cartes restantes sur la pile.

Bien. Le festival bat son plein et voici venue l'heure de décerner la palme d'or tant attendue. Vous avez toujours en tête le film qui avait votre préférence au début de la cérémonie, n'est-ce pas ?



A ce stade, le magicien peut à nouveau faire face au spectateur et récapituler ce qui vient de se produire en insistant sur le fait qu'il lui est impossible de connaître le nom de l'acteur qu'il a choisi et le titre du film qu'il vient d'épeler. Il lui est donc de ce fait tout aussi impossible de connaître la position de sa carte dans le jeu et le titre du film qui est pressenti pour obtenir la palme d'or.

Pour terminer, vous allez me transmettre vos cartes les unes après les autres, toujours faces cachées.

Le spectateur vous tend sa première carte. Le magicien la palpe, essaie de ressentir cette carte puis il affirme :

Non. Ce film ne mérite pas la palme d'or.

Le spectateur lui tend la suivante. Le magicien adopte le même type de réaction et de réponse. Il procède de la même manière pour les six premières cartes qu'il lui propose. Lorsqu'il lui présente la septième carte, le magicien hésite un peu plus longuement et lance, toujours en tenant la carte face cachée :

Et la palme d'or est décernée à...

Le spectateur cite le titre du film qu'il a choisi (et mis sous son paquet au début du tour). Sans la visualiser, le magicien révèle la face de la carte qu'il a en main. C'est la carte choisie par le spectateur.

Pré production :

Aucune préparation n'est nécessaire pour ce tour.



Découpage plan par plan :

Ce tour est une adaptation de *The nine card problem* de Jim Steinmeyer. Il est entièrement automatique si quelques conditions sont respectées :

- La première catégorie (ACTEUR) doit comporter six lettres.
- La deuxième catégorie (FILM) doit comporter quatre lettres.
- Le nom de l'acteur et le titre du film choisis pour la quatrième épellation doivent comporter au moins trois lettres et neuf au maximum, étant donné que le spectateur n'a que neuf cartes en main.

Si ces conditions sont respectées et que les manœuvres sont effectuées sans erreur, la carte choisie et placée sous le paquet au début du tour sera **toujours** en septième position après les manipulations.

La réussite de ce tour reposant sur la capacité du spectateur à appliquer les consignes, celles-ci doivent être formulées de façon très claire. La latitude laissée au spectateur dans l'exécution des manipulations devra être évaluée en amont. Si besoin, dans la mesure où elles ne sont pas « secrètes », lors de la première et de la troisième épellation, les mots ACTEUR et FILM, vous pouvez vous retourner vers le spectateur pour lui montrer la marche à suivre, en faisant la même action que lui avec le reste du jeu par exemple, ou pour vous assurer qu'il applique bien les consignes. Si vous estimez être suffisamment rassuré après la première épellation, vous pouvez lui tourner le dos à nouveau ou vous éloigner de lui jusqu'à la fin du tour.



Le moment clé du tour est, selon moi, celui qui précède la révélation finale. Il me semble important que le temps d'hésitation soit un peu plus long à ce moment. Je pense également que l'effet est plus puissant si le spectateur énonce d'abord le titre du film qu'il a choisi avant que vous ne retourniez sa carte, d'autant plus qu'il sera dans l'incompréhension la plus totale dans la mesure où vous avez auparavant insisté sur le fait que vous ne pouvez connaître ni le nom de l'acteur ni le titre du film qu'il a choisi d'épeler.





OUT OF THIS SCREEN

Synopsis :

A partir d'un paquet de cartes mélangées, le spectateur va classer les films de deux catégories différentes selon son instinct, sans les regarder, en plusieurs piles distinctes. Lorsqu'il a terminé, Le magicien retourne les cartes. Elle sont parfaitement classées selon les deux catégories.

Action !

Imaginez-vous dans la peau d'un membre du conseil supérieur de l'audio-visuel. Vous savez ? Il s'agit de ces personnes qui, notamment, déterminent si, à sa sortie, un film pourra être vu par tous ou limité aux plus de 12 ans, aux plus de 16 ans ou aux plus de 18 ans. Savez-vous qu'il faut beaucoup d'instinct pour exercer cette profession ? A travers cette expérience, nous allons tenter de savoir si vous avez suffisamment d'instinct pour exercer ce métier.



Le magicien sort du jeu les 13 *films et dessins animés pour enfants*, les 13 *films d'horreur*, écarte le reste du jeu et prépare les deux cartes catégories des deux séries de films concernés. Il donne ensuite le paquet de 26 cartes films au spectateur pour qu'il le mélange avant de le récupérer. Il place ensuite devant lui faces en l'air l'une des deux cartes catégorie horreur et une carte enfants.

Je vais vous montrer le dos des cartes une à une et vous allez devoir me dire si vous pensez qu'il s'agit d'un film d'horreur ou d'un film pour enfants.

Le magicien passe ainsi la moitié du paquet, soit 13 cartes. Pour chaque dos de carte montré au spectateur et en fonction de sa réponse, il pose la carte face cachée sur la pile correspondante. Quand cette première partie de l'expérience sera terminée, il y aura donc deux piles, l'une supposée comporter des films d'horreur et l'autre des films pour enfants, si le spectateur a fait preuve d'intuition, bien sûr.

Je ne vous sens pas très convaincu pour l'instant. Nous allons changer de technique. Vous allez tenter de ressentir vous-même les cartes.

Le magicien écarte les deux piles complétés en prenant soin, auparavant, de récupérer les cartes faces visibles du dessous et de les replacer faces cachées sur le dessus. Il place sur la table comme précédemment les deux cartes restantes pour démarrer deux nouvelles piles.

Il confie le reste du jeu (les 13 cartes restantes) face cachée au spectateur et lui demande de placer une à une les cartes en piles comme auparavant en fonction de son ressenti.



Lorsqu'il a terminé, le magicien récupère les deux paquets, toujours en replaçant les cartes du dessous faces cachées sur le dessus de chaque paquet et place les 4 piles devant lui.

Il retourne chacune des cartes supérieures puis, une à une, révèle les faces des cartes de chaque pile. Elles correspondent toutes à leur catégorie, sans aucune erreur.

Pré production :

Il suffit de sortir du jeu les 26 cartes et les quatre cartes catégorie **(photo 1)**. Les 26 cartes qui composent le jeu peuvent être mélangées par le spectateur. La présentation ci-dessus est réalisée avec les catégories *films d'horreur* et *films et dessins animés pour enfants*. J'ai choisi ces deux thématiques car elles sont diamétralement opposées. La routine peut évidemment être réalisée avec les autres catégories.

Découpage plan par plan :

Out of this screen est une adaptation du *Out of this world* de Paul Curry qui est un grand classique de la cartomagie et dont il existe une multitude de versions. Cette version utilisant ***l'Ultimate movie deck*** lui donne, à mon sens, une dimension différente. Au sujet de la méthode, je vais décrire celle que j'utilise pour *Out of this world*. Il en existe d'autres.

Tout d'abord, **(photo 2)** placez au milieu de la table faces en l'air l'une des deux cartes catégorie horreur laissée de côté (qui sera la première d'une pile que nous nommerons **A**) et, **à sa droite**, l'une des deux cartes catégorie enfants (qui sera la première d'une pile **B**).



Lors de la première phase de la routine, persuadez le spectateur que vous allez lui présenter des films de façon aléatoire alors qu'en réalité vous allez lui présenter successivement les 13 films et dessins animés pour enfants (*photo 3*). A l'issue de cette phase, les deux piles seront plus ou moins remplies mais vous savez que la pile **A**, censée contenir des films d'horreur, contient en fait des films et dessins animés pour enfants (elle est donc fausse) et que la pile **B** est correcte.

Rassemblez ensuite ces piles devant vous en replaçant les cartes indicatrices du dessous faces en bas sur le dessus de chaque pile et **en laissant un espace entre les deux piles qui permettra de placer la pile C par la suite** (*photo 4*).

Placez les deux cartes indicatrices restantes comme précédemment mais **en les inversant** : la carte films d'horreur (qui sera la première de la pile **D**) et, **à sa gauche**, la carte films et dessins animés pour enfants (première de la pile **C**).

Confiez les 13 cartes restantes (qui représentent toutes des films d'horreur) au spectateur et demandez-lui de les répartir lui-même en deux piles en suivant son intuition (*photo 5*). Comme après la première phase, à la fin de celle-ci, une pile sera fausse (la **C**) et l'autre sera correcte (la **D**).

Remplacez les cartes du dessous faces cachées sur le dessus des piles et rassemblez ces deux paquets devant vous en insérant la pile **C** entre la **A** et la **B** et en plaçant la pile **D** à la droite de la **C** (*photo 6*).



Vous vous retrouvez donc dans la configuration suivante, de gauche à droite, les cartes indicatrices se trouvant sur le dessus des piles :

Pile **A** (fausse) - Pile **C** (fausse) - Pile **B** (correcte) - Pile **D** (correcte)

Pour parvenir au miracle, il va simplement falloir échanger les cartes supérieures des deux premières piles (la **A** et la **C**). Pour cela, ramassez la carte supérieure de la pile **A** de la main droite (*photo 7*). Ramassez la suivante (celle de la pile **C**) en la positionnant sous la première (*photo 8*). Transférez ces deux cartes en main gauche (*photo 9*). Ces deux cartes viennent de s'inverser. Ramassez la suivante (celle de la pile **B**) de la main droite et posez-la en main gauche sur les deux autres (*photo 10*) et procédez de la même façon pour la dernière carte (*photo 11*).

Pour terminer, retournez successivement les quatre cartes que vous avez en main gauche à l'aide de la main droite devant chaque paquet, **de la droite vers la gauche** (*photos 12, 13, 14 et 15*).

Il ne reste plus qu'à vérifier si le spectateur a fait preuve d'intuition (*photo 16*).

L'explication peut sembler fastidieuse mais cet effet est relativement simple à présenter et le climax est généralement dévastateur pour le spectateur, celui-ci étant persuadé que c'est lui qui a tout fait de **A** à **Z**.



Variante

Si vous souhaitez profiter pleinement de l'*Ultimate movie deck*, vous pouvez exécuter la première phase de cette routine en maintenant les cartes faces cachées et en vous référant au marquage présent au dos des cartes.

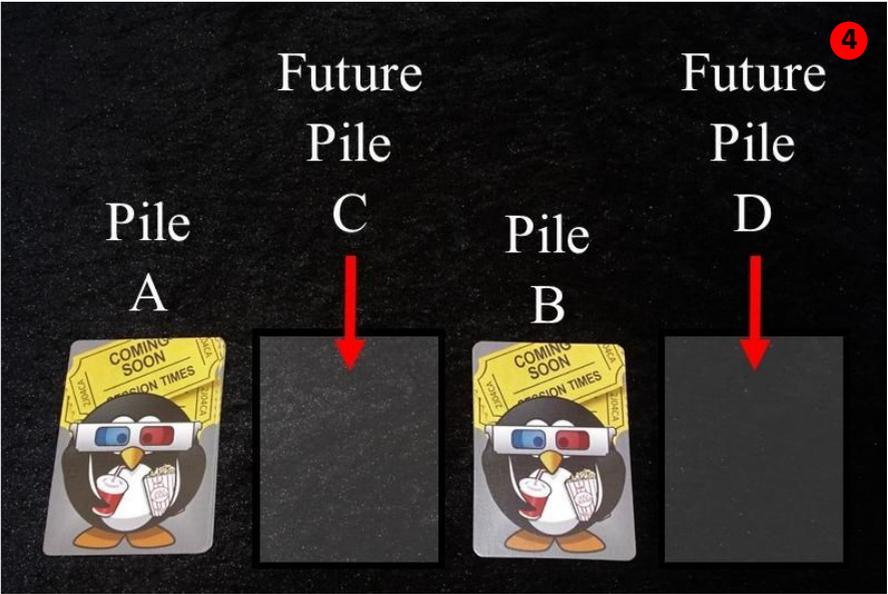
ULTIMATE MOVIE DECK



3



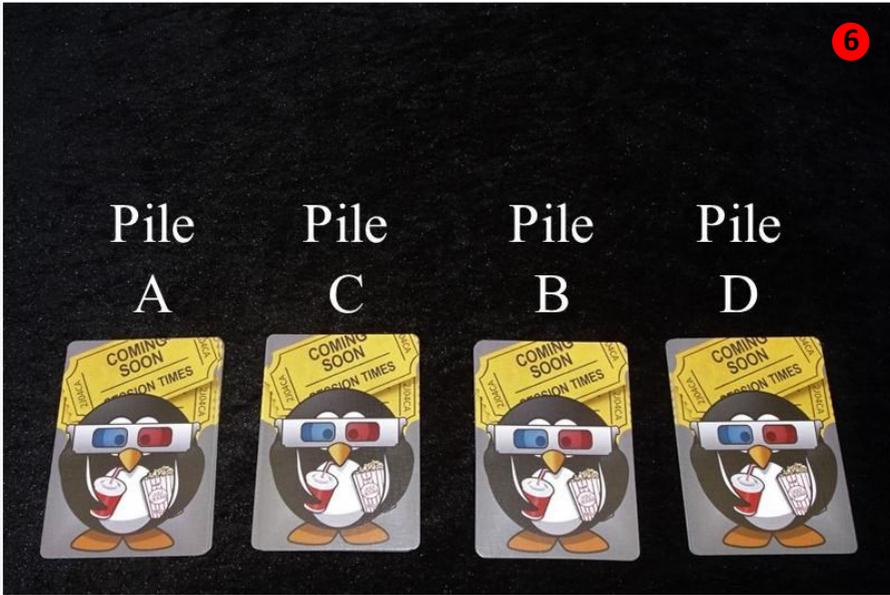
4



5



6



7



8



9



10



11



12



13



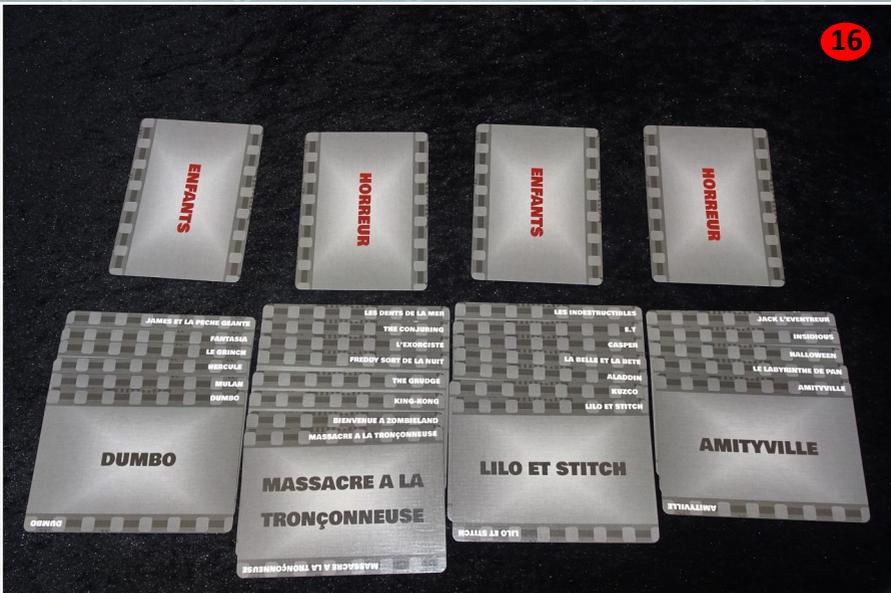
14



15



16





MY WALK OF FAME

Synopsis :

Au gré de ses déambulations virtuelles sur le *Walk of Fame* de Los Angeles, le spectateur va choisir une séance de cinéma par le biais de plusieurs noms de célébrités uniquement pensés. Le film sur lequel il va s'arrêter aura été prédit avant même le début du tour par le magicien.

Action !

Vous êtes-vous déjà promené sur le Walk of Fame de Los Angeles ? Vous savez, ce fameux trottoir de Hollywood jonché d'étoiles rendant hommage à des stars de la musique, de la télévision, du cinéma... Non ? Moi non plus, mais savez-vous qu'à l'heure où je vous parle, le Walk of Fame compte exactement 2501 étoiles. Ça en fait du monde, vous ne trouvez pas ? Que diriez-vous de vous y balader virtuellement avec moi ? Dommage que ce ne soit que virtuel mais c'est un spectacle à petit budget. Nous allons même faire mieux que ça : Nous allons traverser le Walk of Fame d'un bout à l'autre pour assister à une séance de cinéma dans une salle située à l'opposé de notre point de départ. Je pense même que nous allons visionner un film en particulier mais vous, vous ne le savez pas encore.



Le magicien sort l'un des deux jeux de cartes de l'étui, sélectionne une carte et la pose face visible sur la table.

Je pense que nous allons nous rendre à une séance de CE film.

Il sort un autre paquet de cartes, fait défiler les faces des cartes devant les yeux du spectateur afin de lui montrer qu'elles sont toutes différentes ou les étale en ruban sur la table et rassemble le jeu face cachée dans sa main.

Il ne va pas falloir tarder car la séance commence bientôt. Nous allons commencer notre ballade virtuelle ensemble et, ensuite, je vous laisserai cheminer seul et je vous rejoindrai plus tard. Vous êtes prêt ? Oh, vos pieds, regardez ! Ils sont sur une étoile. Vous la voyez ? Pouvez-vous me dire le nom de l'acteur américain à qui rend hommage cette étoile ?

Tom Cruise.

Tom Cruise ? Très bien. Alors c'est très simple. Pour chaque lettre composant le prénom et le nom de cette célébrité, nous allons retourner une carte comme ceci.

Le magicien épelle T... O... M... C... R... U... I... S... E et, pour chacune des lettres épelées, retourne une carte du jeu en créant une pile face visible.

Vous avez vu ? C'est très simple. Je vais vous confier le paquet restant et nous allons continuer notre ballade.

Le magicien donne le jeu au spectateur.



Allez-y, détendez-vous et fermez les yeux. Imaginez que vous avancez lentement. L'avenue est très encombrée. Les passants observent le sol avec attention, certains prennent chaque étoile en photo. Vous les voyez ? Très bien. Continuez à avancer... lentement... Profitez... Regardez tous ces noms. Attendez ! Stop ! Arrêtez-vous. Vous êtes à nouveau sur une étoile. Décalez-vous légèrement pour lire le nom de cette célébrité. Non. Ne dites rien. Ne me dites surtout pas de qui il s'agit mais faites comme j'ai fait tout à l'heure. Continuez cette pile de films que nous n'irons pas voir ensemble...

Le spectateur exécute les mouvements faits par le magicien auparavant en continuant de remplir la pile, toujours par des cartes faces visibles.

C'est fait ? Ok. Ne perdons pas trop de temps car l'heure de notre séance approche. Fermez à nouveau les yeux et reprenez votre marche à une allure plus soutenue... C'est bien... Nous approchons du cinéma. Il ne reste plus que quelques centaines de mètres. Quand vous le souhaiterez, arrêtez-vous pour souffler un peu. De toute façon, si nous manquons cette séance, nous pourrions toujours assister à la prochaine... Ça y est ? Vous êtes arrêté ? Très bien.

Observez autour de vous. Vous êtes entouré par de nombreuses étoiles. Cherchez-en une qui vous inspire. Vous l'avez ? Approchez-vous pour pouvoir lire le nom de la personnalité qu'elle représente. Si cette étoile ne vous convient pas, cherchez-en une autre jusqu'à en trouver une qui honore une personnalité que vous appréciez particulièrement. Quand vous l'aurez trouvée, faites comme tout à l'heure et éliminez un certain nombre de films mais, surtout, ne me dites pas le nom de la personnalité que vous avez choisie.



Le spectateur épelle le nom de sa personnalité en retournant une à une les cartes faces visibles sur la pile comme précédemment.

Très bien. Nous voici arrivés devant le cinéma. Sur la façade, l'affiche du film que nous allons visionner est placardée en quatre par trois. Vous la voyez ? Ce film, c'est le suivant dans le paquet qui vous reste en main. Prenez cette carte et déposez-la face cachée sur la pile que vous venez de former. Éliminez ensuite un à un tous les films que nous n'irons pas voir en les plaçant faces visibles sur cette même pile, jusqu'au dernier.

Pendant que le spectateur s'exécute, le magicien se permet quelques commentaires sur certains des films qu'il aurait aimé voir. Lorsque le spectateur a terminé, le magicien reprend le paquet en main et fait le point sur la situation.

Vous n'avez donc pas choisi ces films.

Il fait défiler les cartes jusqu'à la carte précédant la carte choisie (celle qui est face cachée), les regroupe en paquet et les pose sur la table.

Vous avez choisi celui-ci...

Il lui montre le dos de la carte qu'il a choisi et la pose sur le paquet.

... Et vous n'avez pas non plus choisi ceux-ci.

Il fait défiler rapidement le reste des cartes devant les yeux du spectateur, rassemble le paquet et pose celui-ci pour compléter la pile. Ensuite, il reprend le jeu en main et lui résume ce qui vient de se passer.



Vous venez de choisir un film au gré de vos déplacements sur le Walk of Fame. Vous vous êtes arrêté sur un certain nombre d'étoiles et il m'est impossible de connaître le nom des personnalités sur lesquelles vous vous êtes arrêté. Il m'est donc encore moins possible de connaître l'identité du film que vous avez choisi. Et pourtant...

Le magicien étale l'ensemble du jeu faces en bas. Une seule carte est face en l'air : La carte choisie par le magicien avant même le début du tour.

Pré production :

Vous allez avoir besoin d'une des cartes double face du jeu GAFF dont vous allez placer le film avec lequel vous voulez exécuter le tour **face en haut en deuxième position** à partir du dessus dans le jeu face en bas (*photo 1*). Ensuite, enlevez la carte normale correspondant à ce film du jeu de base et placez-la dans le jeu GAFF. Enfin, vous devez rendre collante la dernière carte du paquet. Utilisez pour cela une carte duplicata afin de ne pas abimer votre deck de base. Pour ma part, j'utilise de la colle en escargot vendue dans tous les supermarchés (*photo2*). Tracez juste un petit trait de colle d'environ un centimètre de long (*photo 3*) au centre de la carte et atténuez l'effet adhésif en tamponnant la carte avec le doigt afin qu'elle ne colle pas trop. Vous êtes prêt.



Découpage plan par plan :

Cette routine est une adaptation de POP (Prefect Open Prediction) de Boris Wild que j'affectionne particulièrement pour deux raisons principales. Tout d'abord, elle est simple à exécuter sur le plan technique... Et comme je vous l'ai stipulé en introduction, je ne suis pas un grand technicien. D'autre part, je trouve que l'impact d'une prédiction ouverte, c'est-à-dire dont la révélation est visible dès le début du tour sur le public est vraiment énorme.

Je ne reviendrai pas ici sur le boniment qui me semble suffisamment détaillé et qui, dans tous les cas, peut être adapté. Concentrons-nous plutôt sur le *modus operandi*.

Pour commencer, rappelons la configuration au début de la routine. Lorsque votre deck est face en bas, la dernière carte est donc une carte collante et la double face est deuxième en partant du dessus, le film qui servira à la révélation finale face vers le haut.

Dans un premier temps, sortez la carte de prédiction du jeu GAFF et posez-la face visible sur la table.

Ensuite, pour la première personnalité annoncée, vous allez épeler et exécuter le comptage des cartes vous-même pour deux raisons : Tout d'abord pour montrer la marche à suivre au spectateur qui, pour les autres phases, devra la répéter. D'autre part car il va vous falloir manipuler la carte double face au nez et à la barbe du spectateur.



Tenez le jeu en position de la donne, prenez la première carte du jeu par le haut de la carte, redressez-la verticalement pour qu'elle soit face visible pour le spectateur situé en face de vous (*photo 4*) et continuez le mouvement pour la retourner face visible sur la table (*photo 5*). Dans le même temps, afin d'éviter que le spectateur puisse voir la double face maintenant dévoilée, redressez légèrement le jeu verticalement vers vous et retournez cette carte de la même manière que la première sur la pile ainsi commencée (*photos 6 et 7*). Le spectateur ne doit avoir accès qu'à une face de cette carte et ne doit pas soupçonner l'utilisation d'une carte spéciale. Le mouvement doit être fluide et régulier. Vous pouvez ensuite repositionner le deck dans sa position initiale et poursuivre le retournement des cartes, une à une, en fonction du nombre de lettres composant le prénom et le nom de la personnalité choisie (*photo 8*).

Ensuite, confiez le jeu au spectateur après vous être assuré qu'il a bien compris les mouvements qu'il va devoir réaliser. En tenant le jeu comme vous, il ne sentira pas la partie collante de la dernière carte du jeu car celle-ci n'est pas en contact avec le creux de la main.

A chaque nouvelle personnalité, il va retourner lui-même un certain nombre de cartes sur la pile (*photo 9*). Le nombre de répétitions de cette phase dépendra de la longueur des noms qu'il aura choisi mais je conseille de la répéter jusqu'à ce qu'il ait passé environ la moitié du jeu. Vous pouvez également lui demander s'il souhaite continuer ou non à se déplacer sur une nouvelle étoile, ce qui lui procurera un sentiment de liberté supplémentaire.

Lorsque la phase de déplacements sur les étoiles s'achève, demandez-lui de prendre la carte suivante dans le paquet qu'il a en main, de la laisser face cachée et de la poser ainsi sur la pile qu'il a constitué (*photo 10*).



Ce sera sa carte choisie.

Enfin, demandez-lui de compléter la pile en retournant de la même manière qu'auparavant les cartes une à une jusqu'à la dernière (**photo 11**). La carte collante se retrouve ainsi face visible sur le dessus du paquet.

Reprenez le jeu en main et récapitulez ce qui vient de se produire.

Vous n'avez pas choisi ces films.

Faites défiler les cartes dans vos mains jusqu'à celle qu'il a choisi et qui est face en bas. Prenez cette portion du jeu et posez-la sur la table (**photos 12 et 13**).

Vous avez choisi ce film...

Prenez la carte face en bas et posez-la sur la pile (**photo 14**). La carte supérieure du paquet et la carte choisie se retrouvent face à face et vont pouvoir adhérer.

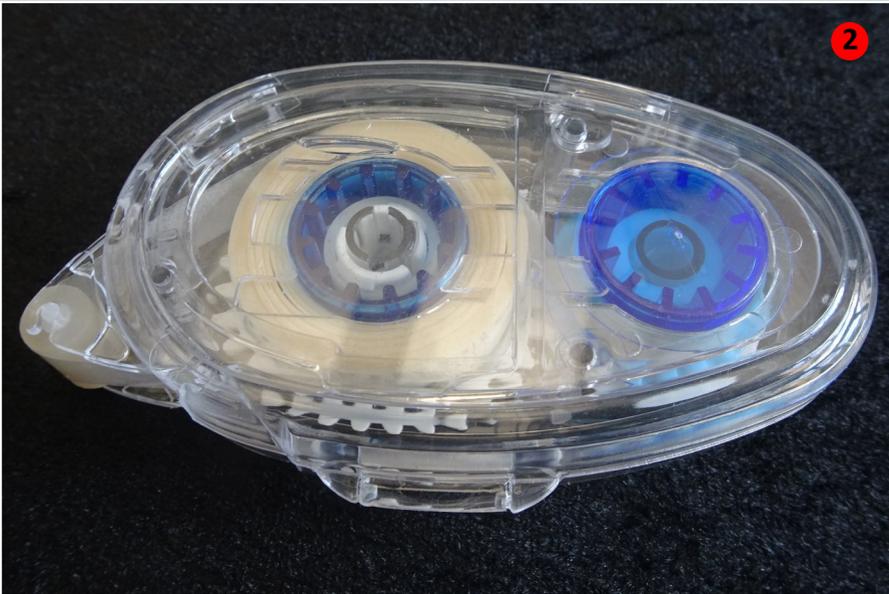
... Et vous n'avez pas non plus choisi ces films.

Faites défiler rapidement les dernières cartes que vous avez en main et posez-les pour compléter la pile (**photo 15**).

Il ne reste plus qu'à retourner l'ensemble du jeu face vers le bas et à l'étaler en ruban ou en arc de cercle sur la table (**photo 16**). Une seule carte sera à l'envers dans le jeu : La carte prédite dès le début de la routine. Cette carte n'est bien évidemment pas la carte choisie par le spectateur mais la carte double-face que vous avez manipulé vous-même lors de la première phase.



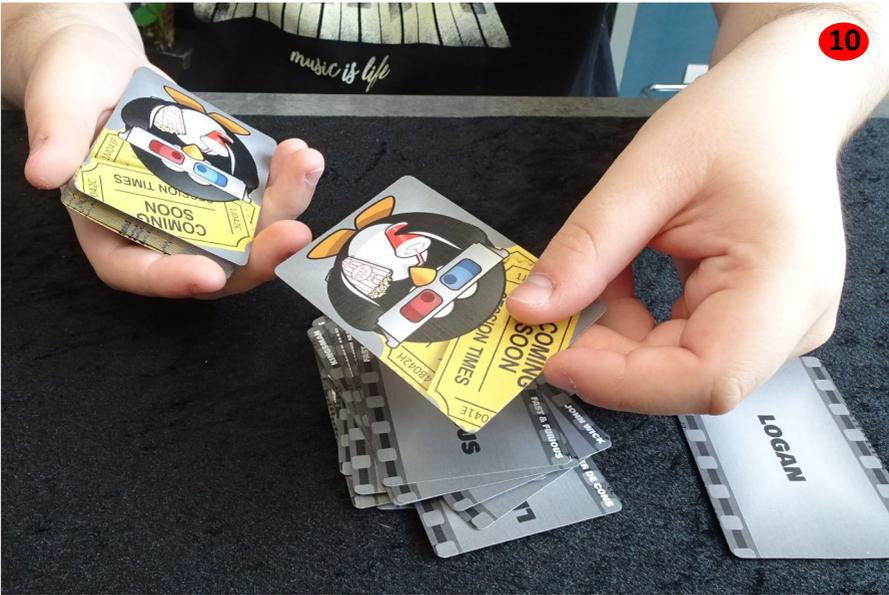
Arrêt sur image :



















PARANORMAL ACTIVITY

Horreur / Thriller, 2007, Etats-unis, 1h26

Réalisé par Oren Peli

Avec : Katie Featherston, Micah Sloot...

Synopsis :

Quatre spectateurs vont choisir mentalement un film parmi quatre cartes qui leur seront montrées. Après quelques mélanges, le magicien va être en mesure de retrouver les titres des films choisis par les quatre spectateurs... alors qu'il ne s'agit que de cartes pensées et qu'il n'aura jamais eu accès à la face des cartes.

Action !

Parfois, certaines personnes peuvent accéder, avec beaucoup d'entraînement, à des facultés paranormales et ainsi pénétrer les esprits. C'est ce que nous allons essayer de démontrer.

Pour le commencement de la routine, quatre spectateurs sont installés devant vous et disposent d'un petit paquet de quatre cartes. Elles peuvent leur avoir été distribuées, être choisies dans les quatre paquets provenant du tour précédent (si vous venez de réaliser *Quatre de l'espionnage*) ou librement dans le deck complet.



Le magicien prend en main les quatre cartes du premier spectateur, les éventaille faces visibles devant celui-ci et lui demande de sélectionner mentalement un film en particulier parmi les quatre. Il réalise ensuite la même opération avec les trois autres personnes en récupérant leurs cartes.

A ce stade, chaque participant **pense** donc à un film différent et il est totalement impossible pour le magicien, sauf s'il est un mentaliste hors pair, de connaître l'identité de ces quatre films.

Le magicien mélange ensuite les seize cartes à deux reprises puis les présente aux quatre spectateurs par petits paquets de quatre en demandant au groupe si quelqu'un voit le titre du film qu'il a choisi. Pour le premier paquet, personne ne se manifeste. Il pose ces cartes sur la table et poursuit avec un second groupe de quatre cartes en posant la même question. Le spectateur 3 fait savoir qu'en effet, il a vu la carte qu'il a choisi. Le magicien poursuit de la même manière. Les spectateurs 1 et 4 se manifestent. Il termine avec les quatre dernières cartes et le spectateur 2 réagit.

Le magicien annonce enfin le titre du film choisi par chacun des spectateurs... et tout ça en n'ayant à aucun moment vu les faces des cartes !

Pré production :

Aucune préparation n'est nécessaire. Par contre, cette routine peut être réalisée juste après ***Quatre de l'espionnage***. Dans ce cas, conservez les quatre spectateurs ayant participé au tour et demandez leur de choisir librement quatre cartes dans leur paquet de coupe avant d'écarter le reste du jeu.



Découpage plan par plan :

Pour simplifier les explications, numérotons les spectateurs de 1 à 4 de gauche à droite. Pour commencer, éventaillez devant chaque spectateur, du premier au dernier, son paquet afin qu'il y sélectionne mentalement le film de son choix. Tenez le paquet de quatre cartes en main droite, éventaillez-le face au spectateur 1 pour qu'il choisisse une carte puis refermez l'éventail et posez ces quatre cartes faces cachées dans votre main gauche. Renouvelez l'opération pour les spectateurs 2, 3 et 4 en posant à chaque fois leurs quatre cartes sur la pile tenue en main gauche.

Réalisez ensuite successivement deux antifaros en prétendant mélanger le jeu. Pour cela, poussez une à une chaque carte en main droite en décalant chaque carte impaire vers le haut jusqu'à avoir passé toutes les cartes en main droite (*photos 1 à 4*). À la fin du prétendu mélange, sortez du jeu la pile de cartes décalées vers le haut (*photo 5*) et posez-la sur le reste de la pile (*photo 6*).

Réalisez ensuite l'opération une seconde fois en justifiant que vous souhaitez vraiment que les cartes soient bien mélangées.

Sortez ensuite les quatre premières cartes du jeu et éventaillez les devant les spectateurs en leur demandant si l'un d'entre eux voit la carte qu'il a choisi. Vous allez devoir répéter cette opération trois fois pour passer les seize cartes du jeu. Trois cas de figure peuvent alors se produire :

- Aucun spectateur n'a vu sa carte. Posez ces quatre cartes sur la table.



- L'un d'entre eux se manifeste. S'il s'agit du spectateur 1, sa carte sera en première position dans le jeu **à partir du dessous**, s'il s'agit du spectateur 2, sa carte sera en deuxième position, et ainsi de suite. Les cartes étant éventailées, il vous sera ensuite très simple de prendre connaissance du marquage de la carte correspondante pour identifier la carte choisie. Posez ensuite ces quatre cartes sur la table.

- Deux personnes se manifestent. S'il s'agit des spectateurs 3 et 4, par exemple, la carte choisie par le spectateur 3 sera en troisième position et celle du spectateur 4 en quatrième position, toujours à partir du dessous.

Pour le final, vous pouvez révéler les cartes pensées à chaque fois que l'un des participants se manifeste ou révéler les quatre en même temps après avoir fait défiler les seize cartes devant leurs yeux.

Bout d'essai :

Si le jeu est préparé en chapelet et coupé (mais surtout pas mélangé), en distribuant quatre cartes à chacun des spectateurs à partir du dessus du jeu faces cachées, vous avez la certitude avant même de commencer que chaque spectateur a en main une carte de chaque catégorie. Ça peut toujours servir !



Bout d'essai N°2 :

Lors de la phase finale, si après avoir passé trois paquets de quatre cartes devant les spectateurs plusieurs d'entre eux se sont déjà manifesté, vous savez, sans même avoir à le demander, que la ou les cartes choisies par le ou les spectateurs restants seront à leur position dans le dernier paquet de quatre cartes. Vous rajouterez un dose de mystère et de paranormal en ne leur montrant pas ce dernier paquet.



Arrêt sur image :









SENS DESSUS-DESSOUS

Film d'animation, 2015, Etats-unis, 1h35

Réalisé par Pet Docter

Synopsis :

A partir d'un petit paquet d'une quinzaine de cartes, le magicien va mélanger les cartes en les mettant sens dessus-dessous et les distribuer en deux piles en suivant les consignes du spectateur. Au final, cinq cartes seront à l'envers dans le jeu étalé : Cinq cartes ayant toutes un point commun.

Action !

Le magicien commence par sortir seize films du jeu et demande au spectateur de mélanger ce paquet. Pendant ce temps, il présente le contexte de l'expérience.

Vous-êtes vous déjà rendu dans un vidéo-club ? Non ? C'est normal. Vous n'avez peut-être pas grandi dans les années 80. Moi j'ai de très bons souvenirs de cette époque. Je me souviens avoir passé mes samedis après-midi dans les vidéo-clubs, passant des heures à étudier en détail les jaquettes des cassettes avant de faire mon choix.



Je me rappelle également que je réservais souvent une pile assez conséquente de films afin d'être certain qu'ils seraient disponibles pour moi, car certains d'entre eux étaient très prisés mais, au final, je n'en louais que quelques-uns, laissant le reste de ma sélection pour une prochaine fois, et je remarquais en rentrant chez moi que les films que j'avais loué avaient toujours un point commun. Leurs jaquettes étaient toutes de la même couleur, leurs titres composés d'un unique mot, ils avaient été tournés la même année... Etonnant, non ?

Essayons de déterminer si, vous aussi, vous avez cette particularité, si vous le voulez bien. Voici les films de votre pré-sélection. Vous venez de les mélanger mais vous auriez pu être moins sympathique avec moi. Nous allons les mélanger à nouveau pour vraiment mettre vos films sens dessus-dessous.

Le magicien passe les cartes deux par deux faces visibles et crée une nouvelle pile en y déposant celles-ci, tantôt face à face, tantôt dos à dos, tantôt dans le même sens, faces en l'air ou faces en bas jusqu'à la dernière paire de cartes.

Je vais maintenant distribuer ces cartes en deux piles mais je vais avoir besoin de votre contribution. Après tout, cela doit être votre choix. Donc, quand vous me direz stop, je retournerai le paquet que j'ai en main et continuerai à distribuer en commençant par l'autre côté du jeu.

Le magicien distribue les cartes en deux piles jusqu'à la dernière en inversant le deck à chaque fois que le spectateur lui demande de le faire. Pour terminer, il retourne l'un des deux paquets sur l'autre et étale l'ensemble en ruban ou en arc de cercle.



J'ai le sentiment que vous êtes un peu comme moi... méthodique... qui ne supporte ni le hasard, ni le désordre.

Le magicien sort et retourne cinq cartes qui sont faces cachées dans l'étalement.

*Vous avez donc choisi de louer **Le dîner de cons**, **Marché à l'ombre**, **Le labyrinthe de Pan**, **Bienvenue chez les ch'tis** et **Massacre à la tronçonneuse**. Cinq films. Et ces cinq films semblent n'avoir en apparence aucun lien entre-eux. Et pourtant, ils ont bien un point commun car ce sont les cinq uniques films de tout le jeu dont le titre est composé de quatre mots et uniquement quatre mots.*

Le magicien retourne faces en haut toutes les cartes, y compris celles qui n'ont pas été utilisées pour le tour.

Je ne connaissais pas cette façon, bien à vous, certes, de choisir les films que vous allez louer mais allez-y. Vous pouvez vérifier.

Pré production :

Aucune préparation n'est nécessaire pour cette routine. Celle-ci est réalisée avec le jeu de base qui est composé de seulement cinq films dont le titre comporte uniquement quatre mots. Le jeu peut être mélangé avant de débiter.

Découpage plan par plan :

Commencez par sortir les cartes du jeu en feignant de les choisir au hasard. Vous allez avoir besoin de 16 cartes dont les 5 films dont le titre est composé de quatre mots.



Vous pouvez soit connaître les titres de ces cinq films par cœur, soit tout simplement les chercher dans le jeu. Je vous propose de sortir ces cartes par groupes de trois (chaque groupe étant composé d'une des 5 cartes qui comportent quatre mots et de deux cartes quelconques) et de sortir une carte supplémentaire pour que le compte soit correct.

Donnez ces cartes à mélanger au spectateur et écartez le reste du jeu.

Récupérez le jeu face en l'air et expliquez au spectateur qu'il aurait pu mélanger de façon encore plus anarchique, pour augmenter le niveau de difficulté du tour, en plaçant des cartes dans tous les sens. Et c'est ce que vous allez faire maintenant... Mais pas de n'importe quelle façon. Pour chaque phase, si vous tenez le jeu en main gauche, vous allez décaler un groupe de deux cartes et réaliser une action avec ces deux cartes avant de les empiler sur la table. Il y aura donc huit phases de mélange successives.

Pour chaque groupe de deux cartes décalé du jeu :

- S'il s'agit de deux cartes quelconques, placez-les **dos à dos** et posez-les sur la table ou sur la pile. Ce bloc de deux cartes peut être déposé dans n'importe quel sens. Vous pouvez le retourner si vous le souhaitez.

- S'il s'agit de deux films dont le titre est composé de quatre mots, placez-les **face à face** et posez-les sur la table ou sur la pile. Cette situation est relativement rare. Ce bloc de deux cartes peut être déposé dans n'importe quel sens. Vous pouvez le retourner si vous le souhaitez.



- S'il s'agit d'un film dont le titre est composé de quatre mot et d'une carte quelconque, **laissez-les faces en l'air** en veillant à positionner le film dont le titre est composé de quatre mots **en deuxième position**. Ensuite, ce bloc de deux cartes peut être déposé dans n'importe quel sens. Vous pouvez le retourner si vous le souhaitez.

A l'issue de cette phase, reprenez en main la pile ainsi constituée et expliquez au spectateur qu'il va désormais pouvoir participer activement à l'expérience. Vous allez distribuer une à une les cartes en deux piles A et B et il pourra à tout moment vous demander de retourner le paquet avant de poursuivre votre distribution. Cette étape est entièrement automatique mais ne fonctionnera qu'à la condition que vous retourniez le paquet après avoir distribué un nombre pair de cartes, soit **après avoir distribué une carte sur le paquet B**. Pour ne pas que la méthode soit repérée, le laps de temps entre le dépôt d'une carte sur le paquet A et sur le paquet B doit donc être assez court.

Il ne vous reste plus qu'à retourner l'un des deux paquets sur l'autre et à étaler le jeu. Les cinq cartes dont le titre est composé de quatre mots seront à l'envers dans l'étalement.

Scénario alternatif :

Si vous souhaitez complexifier la routine et la rendre encore plus impossible pour le spectateur, vous pouvez sélectionner les seize cartes faces cachées, plutôt que les chercher dans le jeu, en utilisant le marquage des cartes. Vous aurez besoin de repérer dans un étalement les cartes CB (*Bienvenue chez les ch'tis*), CD (*Le dîner de cons*), CM (*Marche à l'ombre*) pour les comédies et les films HL (*Le labyrinthe de pan*) et HM (*Massacre à la tronçonneuse*) pour les films d'horreur.



Scénario alternatif N°2 :

Si vous présentez cet effet à un jeune public, il vous suffit de préparer cinq films pour enfants et onze films quelconques. Dans ce cas, ne dévoilez pas le reste du paquet qui n'a pas participé à l'expérience après le climax car celui-ci en contient d'autres.





CONTACT



Science-fiction, 1997, Etats-unis, 2h30

Réalisé par Robert Zemeckis

Avec : Jodie Foster, Matthew McConaughey...

Synopsis :

Dans cette routine, vous allez démontrer au spectateur que vous êtes bel et bien en contact avec lui car, dans un premier temps, vous allez retrouver dans le jeu son film préféré, qu'il a choisi secrètement et, dans un deuxième temps, c'est lui qui va être en mesure de retrouver le vôtre.

Action !

Nous avons tous un film préféré, un film qui a marqué notre enfance, qui nous a particulièrement ému ou terrifié. Vous pensez peut-être même déjà à un film en particulier, je me trompe ? Et il est parfois possible, lorsqu'on est suffisamment connecté à une personne, de ressentir une partie de ses émotions et même, parfois, d'aller un peu plus loin. Grâce à cette petite expérience, nous allons tenter de savoir si nous sommes en contact, si nous sommes en phase, vous et moi, si je parviens à ressentir ce que vous ressentez et si vous ressentez ce que je ressens.



Le magicien demande au spectateur de mélanger le jeu, de le couper, de lui donner approximativement la moitié des cartes et de garder le reste pour lui.

Vous disposez d'environ la moitié du jeu et, parmi ces cartes, je vais vous demander de sélectionner le film qui vous inspire le plus ou celui qui fait écho à une émotion particulière, un souvenir d'enfance... et de le poser face cachée devant vous. Je vais, de mon côté, choisir le mien et faire comme vous.

Chacun pose devant lui son film préféré.

Maintenant, je vais glisser mon film préféré dans votre paquet et vous allez perdre le vôtre dans mon paquet. Maintenant, mélangez soigneusement les deux paquets, reformez le jeu dans sa configuration initiale et mélangez-le à nouveau.

Le spectateur s'exécute puis le magicien récupère le jeu mélangé.

Je vais désormais tenter, à l'instinct, d'avoir accès aux émotions que vous vous ressentez à l'évocation de cette œuvre et de retrouver votre film préféré.

Il cherche dans le jeu et en sort une carte qu'il pose devant lui.

Maintenant, c'est à vous. Essayez de trouver celui que j'ai choisi... mais, je dois vous prévenir, je suis une personne un peu tordue !

Le spectateur cherche à son tour dans le jeu et en sort une carte qu'il pose devant lui.



Très bien ! Nous allons maintenant vérifier si nous nous sommes trouvés, si nous sommes en contact. Pouvez-vous nommer le film que vous avez choisi ?

Le spectateur nomme sa carte : **The conjuring**. Puis le magicien retourne la carte qu'il a déposé devant lui. Il s'agit bien du film **The conjuring**.

*Pour l'instant, nous sommes connectés à 50%, ce qui, ma foi, n'est déjà pas si mal. En ce qui me concerne, j'avais choisi **La grande vadrouille**. Pouvez-vous retourner la carte qui est devant vous ?*

Le spectateur retourne la carte qui est devant lui. Il s'agit bien de **La grande vadrouille**.

Cette fois c'est sûr, nous sommes bel et bien connectés à 100% !

Pré production :

Aucune préparation n'est nécessaire.

Découpage plan par plan :

Cette routine ressemble à un vrai petit miracle car elle permet deux effets impossibles successifs. Elle est pourtant d'une simplicité enfantine et ne fait appel à aucune technique particulière. Vous avez juste besoin de maîtriser le marquage du jeu. Elle se décompose en deux phases : celle du choix du film et celle des révélations.



Lors de la première phase, lorsque le spectateur sélectionne son film préféré dans son paquet et qu'il pose cette carte face cachée devant lui, il vous suffit de prendre discrètement connaissance de l'identité de cette carte via son marquage. Vous savez donc immédiatement quelle carte il a choisi, ce qui vous donne un temps d'avance. Vous concernant, sortez n'importe quelle carte de votre paquet et posez-la devant vous. Le choix de cette carte n'a aucune importance.

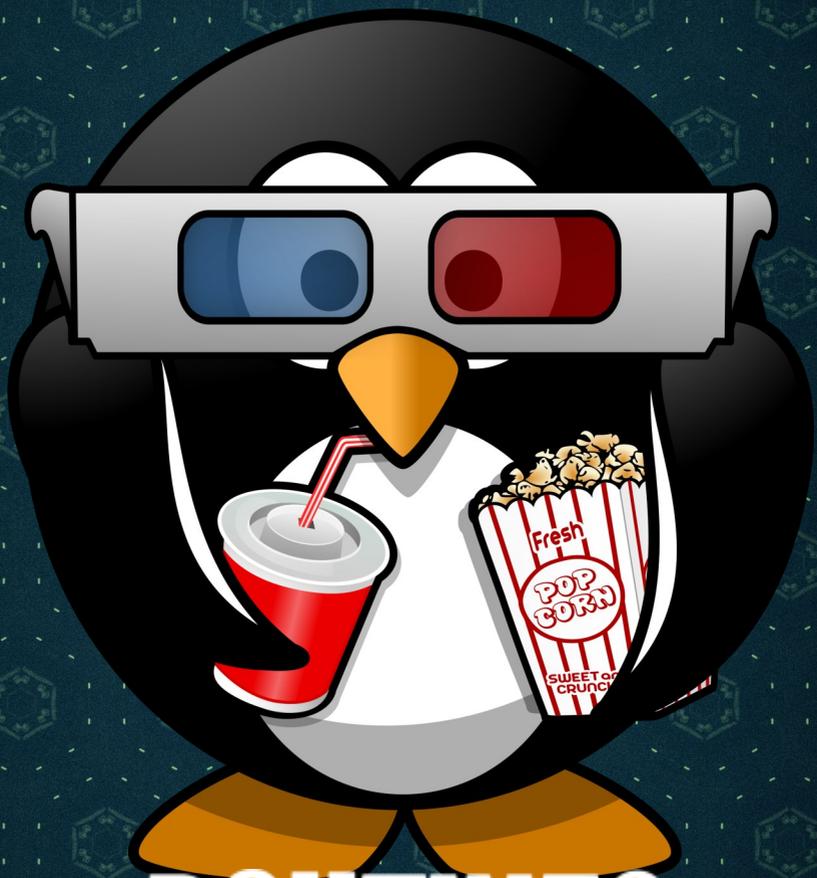
Lors de la phase suivante, lorsque l'ensemble du jeu a été bien mélangé par le spectateur, cherchez sa carte dans le jeu et posez-la devant vous avant de lui tendre le reste du paquet.

Le spectateur va alors chercher votre film préféré dans le jeu mais, à l'inverse de vous, il n'a pas la moindre idée de l'identité de cette carte. Il va donc choisir une carte au hasard dans le jeu et la poser devant lui.

Vous allez donc, comme précédemment et par l'intermédiaire du marquage, pouvoir prendre connaissance de l'identité de la carte, donc du film préféré que le spectateur vient de choisir pour vous... et le tour est joué !



CHAPITRE 4



ROUTINES FILMOGRAPHIQUES

Outre le fait de pouvoir, comme développé dans le chapitre précédent, adapter des routines existantes ou des grands classiques de la cartomagie à la thématique du cinéma, lorsque vous aurez terminé de lire ces quelques lignes, respirez profondément, prenez le temps d'assimiler la quantité d'informations contenues dans ces premières pages et prenez conscience d'une chose importante :

L'Ultimate movie deck ne vous a pas encore dévoilé son aspect le plus intéressant et ne vous a pas encore livré tous ses secrets !

Et oui ! Car pour l'instant, nous n'avons exploré **que** ses caractéristiques techniques et comment celles-ci peuvent permettre de réaliser des routines qui, du fait de leur adaptation à l'univers du cinéma, prennent ainsi une dimension différente et font finalement oublier au spectateur qu'il s'agit de tours de cartes...

... Mais ce n'est pas tout...

... Car ces cartes représentent des films...

... Et les films racontent des histoires...

... Et c'est maintenant avec ces histoires que nous allons jouer...

... Et, personnellement, j'aime beaucoup l'idée de faire « choisir » une carte au hasard à un spectateur et de démarrer un tour en se basant sur l'histoire racontée par ce film. Cela donne au tour un côté impromptu car, si le film « choisi » avait été différent, le tour, lui aussi, aurait été différent.



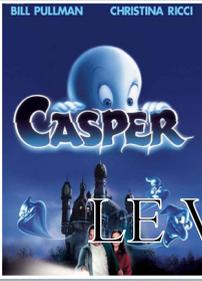
Vous trouverez dans ce chapitre quelques idées de routines, plus ou moins développées, basées sur les films eux-mêmes. Il ne s'agira là que de quelques idées car, encore une fois, l'*Ultimate movie deck* n'aura pour limites que votre imagination et vos compétences techniques. La rubrique *Synopsis* des films utilisés du *chapitre 7 - Annexes* pourra vous aider à créer vos propres routines en fonction des types d'effets que vous voulez produire ou des émotions que vous voulez susciter. Ne vous contentez surtout pas des quelques idées proposées ici.

N'oubliez pas que ce jeu n'est qu'un outil ! Créez !

Et si vous n'en avez toujours pas assez après ces quelques pages, le chapitre suivant, intitulé *Pour aller plus loin*, vous donnera quelques idées supplémentaires pour... aller plus loin (pas très original sur ce coup là !), sortir du concept du tour de cartes et, pourquoi pas, relier un effet de l'*Ultimate movie deck* à un autre effet magique...

***... Mais pour l'instant,
place aux routines filmographiques !***





LE VOYAGE DE CASPER

Film pour enfants, 1995, Etats-unis, 1h40

Réalisé par Brad Silberling

Avec : Christina Ricci, Bill Pullman...

Synopsis :

Casper, le petit fantôme, va disparaître, progressivement, jusqu'à se téléporter dans un étui de jeu de cartes en prenant la place d'une carte choisie précédemment par le spectateur.

Action !

Le magicien effeuille le jeu et demande au spectateur de lui dire stop lorsqu'il le souhaite. A son signal, le magicien sort la carte du jeu et la lui montre, imaginons le film **Hitch**.

*Vous avez choisi le film **Hitch**. Intéressant. Vous êtes plutôt branché comédies romantiques, à ce que je vois ? Moi, je n'aurais probablement pas choisi ce film car je ne suis pas très fan de Will Smith... et quand je n'apprécie pas quelqu'un, j'ai plutôt tendance à l'isoler des autres...*

Le magicien saisit un étui de jeu *Bicycle* standard, montre au spectateur qu'il est vide et insère cette carte à l'intérieur.



Deuxième chance ! Essayez d'être un peu plus appliqué cette fois-ci !

Le magicien effeuille à nouveau le jeu et, au stop du spectateur, il lui montre la carte qu'il a choisi : le film **Casper**.

Ah... là, c'est mieux ! J'aime beaucoup ce film qui a bercé mon enfance et j'ai toujours trouvé ce petit fantôme très mignon. Bonjour Casper. Tu vas bien depuis ce temps ? ... Oui, moi aussi je vais bien. J'ai bien grandi, comme tu peux le voir... Euh... Non, je ne suis pas tout seul... Je crois qu'il veut que vous lui disiez bonjour.

Le spectateur salue Casper. Pendant ce temps, le magicien retourne la carte face cachée.

...Casper ? C'est étrange, il ne répond pas. Casper ? Je ne comprends pas... J'ai l'impression qu'il ne vous aime pas beaucoup.

Le magicien révèle à nouveau la carte face visible. Casper est presque effacé de celle-ci.

Regardez ! Il est en train de partir. Vous savez, Casper est un très gentil fantôme et je crois que vous l'intimidez. Il n'est pas habitué à côtoyer les vivants.

Le magicien retourne à nouveau la carte face cachée.

Casper ? Casper ? Reviens ! Mais faites quelque-chose, bon sang !



Tous deux appellent désespérément le fantôme... mais il est trop tard. Le magicien retourne une dernière fois la carte face visible. Celle-ci est entièrement vide. Il la montre des deux côtés.

Je crois que, cette fois-ci, il est vraiment parti. Regardez ! Même les numéros du ticket de cinéma sont partis. Il n'y a plus que des zéros... Mais où peut-il donc se cacher ?

Le magicien cherche Casper un peu partout.

Oh ! Je sais.

Il prend l'étui de *Bicycle* dans lequel avait été insérée la première carte choisie par le spectateur, l'ouvre et en sort une carte : **Casper**.

Pré production :

Vous aurez besoin du deck de base duquel vous aurez ôté les deux jokers et auquel vous aurez ajouté la carte **Casper** presque transparente et la carte vide. Posez sur le dessus du jeu faces cachées la carte **Casper** normale, la carte presque transparente puis la carte vide.

Vous aurez aussi besoin de la *M-Case* de Mickaël Chatelain dans laquelle vous placerez, avant de commencer, la carte duplicata Casper.

Découpage plan par plan :

Commencez par réaliser un effeuillage classique du jeu faces cachées afin de permettre au spectateur de choisir librement une carte et insérez celle-ci dans le compartiment vide de la *M-Case*.



Cette façon de procéder pour le choix non forcé de la première carte va être ancrée dans l'esprit du spectateur qui, ainsi, ne suspectera pas le forçage réalisé à l'effeuillage suivant. Faites lui croire que cette carte ne vous inspire pas, ce qui vous donne une raison de la mettre à l'écart dans la *M-Case*.

Reconstituez le jeu dans sa configuration initiale, coupez le environ à la moitié, rétablissez la coupe en gardant un break et réalisez, cette fois, un forçage à l'effeuillage. Au stop du spectateur, décalez le paquet du dessous puis posez-le sur l'autre paquet pour remonter sur le dessus du jeu les trois cartes qui nous intéressent et préparez une levée triple.

Retournez ces trois cartes comme une et révélez la carte *Casper* normale en expliquant que ce choix vous satisfait davantage.

Repositionnez ensuite ces trois cartes comme une faces cachées et préparez une levée double. L'histoire que vous allez raconter va servir à couvrir ces manipulations.

Retournez ensuite simultanément les deux cartes que vous avez préparé pour révéler la carte presque transparente. La peur du spectateur peut être un bon prétexte à la disparition progressive de Casper mais vous pouvez, bien entendu, utiliser une autre justification.

Pour la dernière révélation, retournez face visible la carte supérieure du paquet pour montrer que le fantôme s'est maintenant complètement volatilisé. Vous pouvez, à ce stade, montrer que tous les dos de cartes comportent des numéros et que même ceux-ci ont disparus sur cette dernière carte, laissant place à des lignes de zéros. Cette carte peut être laissée à l'examen.

Il ne vous reste plus qu'à sortir de la *M-Case* le duplicata de la carte *Casper* pour démontrer sa téléportation.

La *M-Case* peut être « activée » soit lorsque vous y insérez la première carte choisie par le spectateur, soit lorsque vous la prenez en main pour en sortir la carte duplicata à la fin du tour.

Scénario alternatif :

Si vous ne disposez pas de la *M-Case* de Mickaël Chatelain... achetez-là... et si vous avez dépensé vos derniers deniers dans l'*Ultimate movie deck* et que les huissiers menacent de débarquer chez vous, il existe une solution alternative... Mais un peu plus technique.

Après avoir révélé la carte presque transparente et lorsque vous retournez faces cachées les deux dernières cartes en une, gardez un break sous celles-ci. Retournez ensuite face visible puis face cachée la carte vide puis, grâce au break maintenu et en détournant l'attention du spectateur par ce que vous lui racontez, passez discrètement ces deux cartes sous le jeu.

Empalmez ensuite la carte supérieure du paquet (la carte *Casper* normale), saisissez l'étui du jeu en l'orientant légèrement vers le bas et, d'un mouvement rapide, feignez d'éjecter la carte du paquet en relâchant la pression de l'empalmage.

Dans cette version, vous pouvez donc utiliser l'étui du jeu que vous aurez laissé ouvert après en avoir sorti les cartes. De même, celui-ci doit être vide donc vous devez supprimer la première carte choisie par le spectateur et commencer directement avec *Casper*.



Pour la première version, il s'agit d'un effet de disparition progressive et de transposition alors que la seconde permet, en final, un effet de téléportation dans un étui vide.

Scénario alternatif N°2 :

Vous disposez également d'une carte ***Invisible Man*** presque transparente. Vous pouvez donc adapter ce mécanisme de disparition progressive à un univers plus adulte.





AVENGERS RASSEMBLEMENT



Aventure / Action, 2012, Etats-unis, 2h23

Réalisé par Joss Whedon

Avec : Robert Downey Jr, Chris Evans, Scarlett Johansson...

Synopsis :

Les Avengers vont émerger du chaos pour se rassembler autour de la carte choisie par le spectateur.

Action !

Le magicien coupe le jeu, l'effeuille et demande au spectateur de lui dire stop quand il le souhaite pour choisir une carte au hasard. Cette carte n'est pas révélée et est placée face cachée devant lui à l'écart de l'action.

Ensuite, il découpe le jeu en quatre petits paquets de cartes qu'il pose sur la table de la façon suivante :

- Le premier (A), à la gauche du tapis, face cachée,
- Le second (B), à la droite du premier, face visible,
- Le troisième (C), à la droite du second, face cachée,



- Le quatrième (D), à la droite du troisième, face visible.

Pendant ce temps et pour justifier son action, il explique :

Le monde dans lequel nous vivons actuellement est en train de sombrer dans le chaos. Les guerres font rage aux quatre coins de la planète, les puissants créent un monde dont personne ne veut, les états préfèrent investir dans l'armement plutôt que nourrir leurs populations...

Pour accentuer encore cette notion de chaos, il mélange le paquet A et le paquet B, puis retourne le paquet obtenu et le mélange avec le paquet C et, enfin, retourne ce nouveau paquet et le mélange avec le paquet D.

Pendant cette action, il continue de développer la notion de chaos dans lequel nous vivons et explique que notre monde a bien besoin de héros.

Il retourne enfin une dernière fois le jeu et l'étale en arc de cercle sur la table. Dans tout ce chaos de cartes faces cachées et faces visibles, seules les cartes **Black Panther**, **Hulk**, **Thor**, **Spiderman**, **Captain America**, **Black Widow**, **Iron Man**, **Les gardiens de la galaxie** et **Doctor Strange** sont faces visibles.

Je crois que nous venons de trouver, directement issus du chaos, nos sauveurs de l'humanité. Vous ne trouvez pas étrange que l'univers fasse si bien son travail ? Car tous ces héros ont un point commun, savez-vous lequel ?

Ce sont tous des Avengers ?



En effet, tous ces héros font partie des Avengers. D'ailleurs, retournez la carte que vous avez choisi.

Le spectateur retourne sa carte. Il s'agit du film **Avengers**.

Pré production :

Vous allez avoir besoin des cartes **Black Panther, Hulk, Thor, Spiderman, Captain America, Iron Man, Doctor Strange, Black Widow, les gardiens de la galaxie** et **Avengers** du jeu GAFF. Otez dix cartes quelconques du jeu de base et remplacez-les par ces dix cartes.

Pour le montage de ces dix cartes (**photo 1**), placez **Avengers** en première position et confectionnez une breather crimp avec l'une des neuf autres cartes (dans l'exemple, je l'ai fabriquée avec **Les gardiens de la galaxie**). Placez cette carte spéciale en dernière position puis posez ce montage sur le reste du jeu. Vous êtes prêt...

...Une breather crimp, cékoisa ?

*Il s'agit d'une carte (un peu trafiquée, c'est vrai) à laquelle on a donné un léger relief pyramidal en la pliant très légèrement en suivant ses deux diagonales (**photos 2 et 3**). Ainsi, ses côtés sont légèrement relevés, ce qui permet de couper très facilement sur cette carte. Si vous avez, par exemple, un bloc d'un certain nombre de cartes sur lequel est posé votre breather crimp puis le reste des cartes, vous allez, sans réfléchir, couper sur votre breather crimp et, de ce fait, embarquer toutes les cartes se trouvant au dessus. Cet outil permet des effets IN-CROYABLES !*



Découpage plan par plan :

Commencez par couper une portion du jeu (environ la moitié mais il faut impérativement couper après le montage) et rétablissez la coupe en gardant un break à l'auriculaire.

Effeuillez ensuite lentement le jeu et réalisez un forçage à l'effeuillage pour contraindre le spectateur à choisir *Avengers*. A son stop, décalez la main tenant la pile du dessous (dont le film supérieur est *Avengers*), donnez-lui cette carte et reposez cette pile **sur le dessus du jeu**.

Coupez ensuite sur votre breather crimp et placez la pile A (ne contenant donc que les super-héros) face cachée sur la table. Puis coupez à nouveau une petite portion du jeu et placez cette pile B face visible à droite de la première sur la table, puis constituez une pile C face cachée et enfin une pile D face visible (*photo 4*).

Le reste est entièrement automatique. Mélangez les piles A et B à l'américaine sur la table (*photo 5*). Retournez la pile ainsi obtenue et mélangez-la de la même manière avec la pile C (*photo 6*). Retournez cette nouvelle pile et mélangez-la avec la dernière (*photo 7*).

Retournez une dernière fois le jeu et étalez-le sur la table. Tous les héros seront positionnés faces visibles et toutes les cartes quelconques faces cachées (*photo 8*), ce qui constitue déjà, je trouve, un final assez intéressant. A ce moment, si vous le souhaitez, vous pouvez révéler quelques-unes ou la totalité des cartes faces cachées afin de prouver au spectateur qu'elle ne contiennent pas de super-héros...



... Et là, Bim ! Deuxième effet *Kiss-cool* (pour les plus anciens !) : demandez au spectateur de retourner la carte qu'il a choisi au tout début de la routine et délectez-vous !

Bout d'essai :

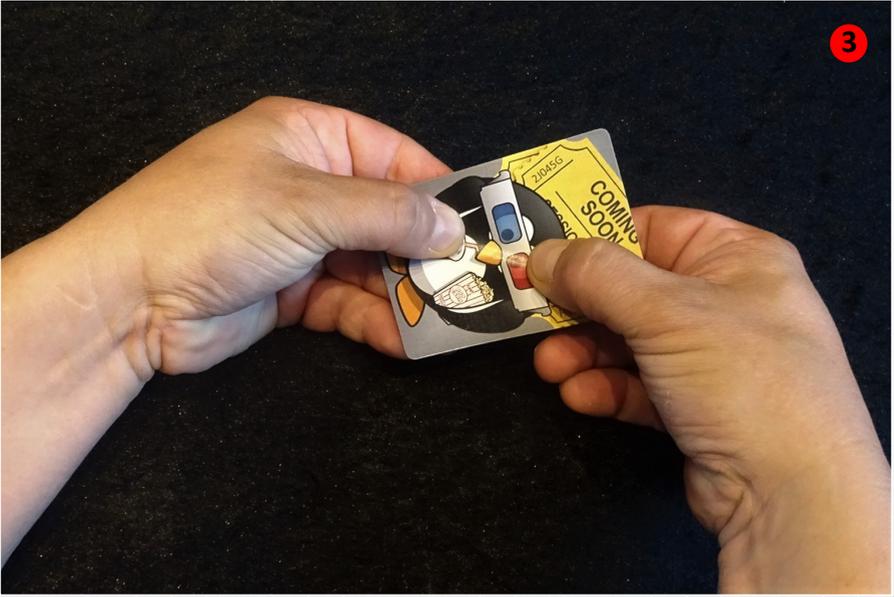
Vous pouvez raconter une tout autre histoire en forçant Thanos au lieu de la carte *Avengers* au début du tour, Thanos étant le sempiternel super-méchant de la saga Marvel. Ainsi, les Avengers se réuniront pour combattre Thanos... To be continued...



Arrêt sur image :



3



4



5



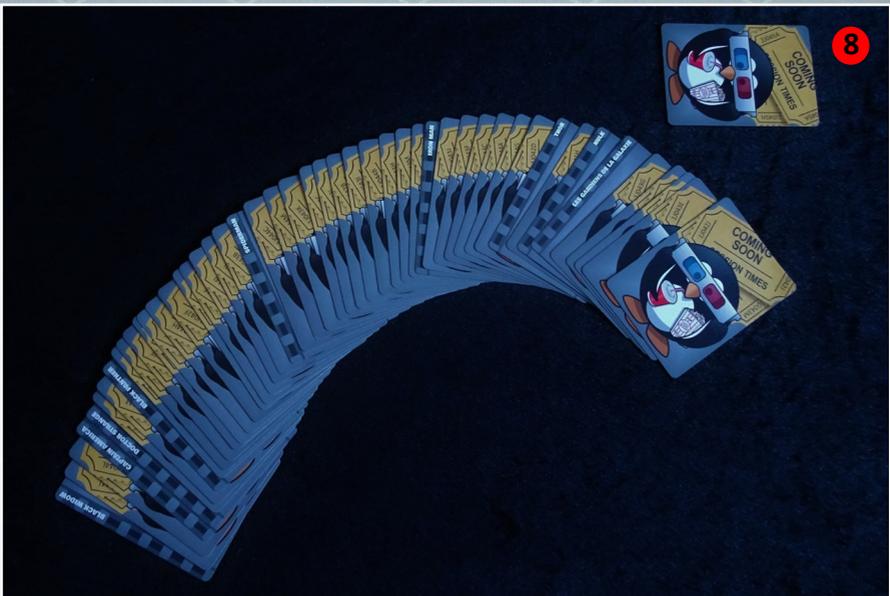
6



7



8





UNE FORCE HERCULEENNE

Film d'animation, 1997, Etats-unis, 1h33

Réalisé par Ron Clements

Synopsis :

Grâce à l'énergie transmise par la carte choisie par le spectateur, le magicien va être capable de retrouver celle-ci d'une simple pichenette dans le paquet.

Action !

Le magicien coupe le jeu et l'effeuille en demandant au spectateur de choisir un film en lui disant stop quand il le désire. Le spectateur prend connaissance de sa carte et la replace face cachée sur le deck.

Avant d'aller plus loin, il faut que je m'imprègne de l'énergie de votre carte.

Le magicien reprend le jeu en main, se concentre et passe son autre main quelques centimètres au dessus du paquet.

C'est étrange mais je ressens beaucoup d'énergie. Votre carte est une carte forte, n'est-ce pas ?



Le spectateur répond positivement à cette question.

Je pense que le transfert énergétique a fonctionné. Je me sens différent... plus fort. Je pense être maintenant capable de quelque-chose d'assez extraordinaire. Coupez le jeu où vous le souhaitez et rétablissez la coupe afin de perdre votre carte dans le paquet. Quand c'est fait, égalisez bien le tout afin que je ne puisse absolument pas connaître sa position.

Le spectateur réalise les actions demandées. Le paquet est maintenant posé devant le magicien. Celui-ci montre son index au spectateur.

*C'est vraiment étonnant mais j'ai l'impression que toute l'énergie contenue dans votre carte s'est concentrée dans mon index, que mon doigt détient maintenant une force surhumaine. Je peux donc d'ores et déjà vous dire que vous n'avez choisi ni **Le dîner de cons** ni **La grande vadrouille**. Le film que vous avez choisi doit être bien plus puissant que ceux-là.*

Le spectateur confirme à nouveau.

J'ai acquis tellement de force grâce à l'énergie contenue dans votre carte que je pense être maintenant capable de retrouver cette carte uniquement à la force de mon doigt. Imaginez que chaque carte située au dessus de la vôtre est un mur qui nous sépare d'elle et qu'il faut détruire. Ça en fait des murs à casser ! D'autant plus que j'en ignore le nombre. Laissez-moi vous montrer de quoi un véritable héros est capable.

Le magicien se concentre quelques instants et, d'une pichenette de l'index dans le paquet, éjecte un certain nombre de cartes.



Quel est le film que vous aviez choisi ?

Le spectateur répond **Hercule**.

Hercule ? *Je comprend mieux maintenant pourquoi je ressentais autant de puissance.*

Le magicien retourne la première carte du paquet resté en place. Il s'agit du film **Hercule**.

Pré production :

Comme pour *Avengers : Rassemblement*, Ce tour utilise une breather crimp. Placez cette carte spéciale sous le paquet et, en première position, la carte à forcer : **Hercule**.

Découpage plan par plan :

Coupez le jeu environ à la moitié et rétablissez la coupe en gardant un break à l'auriculaire au dessus de la carte à forcer. Le spectateur va donc choisir à son insu **Hercule**, film qui va justifier le texte de la routine.

Lorsqu'il a pris connaissance de l'identité de sa carte, il la replace sur le dessus du jeu.

Demandez-lui ensuite de couper le jeu où il le souhaite et de compléter la coupe, ce qui va avoir pour effet de positionner la breather crimp juste au dessus de sa carte.

Pour la dernière phase, le jeu doit absolument être bien égalisé. Demandez donc au spectateur de le faire (ce qui vous évite, en plus, d'avoir à manipuler le jeu à ce moment) et de le placer devant vous.



Enfin, il ne vous reste plus qu'à donner une pichenette de l'index orientée vers l'avant et vers le haut dans le paquet et, naturellement, la breather crimp et toutes les cartes situées au dessus vont s'éjecter du paquet (et parfois se retourner). La carte choisie sera donc la carte supérieure du paquet qui n'a pas bougé.

J'aime beaucoup cet effet car il est extrêmement rapide, ce qui renforce le sentiment d'impossibilité pour le spectateur. Si vous n'avez jamais réalisé de routine incluant une breather crimp, ne perdez pas plus de temps, essayez ! C'est vraiment incroyable et, même si le principe peut paraître hasardeux, que nenni, ça marche vraiment à tous les coups !

Scénario alternatif :

Si réaliser cet effet avec *Hercule* ne vous satisfait pas pleinement, n'oubliez pas que vous disposez d'autres cartes qui peuvent être intéressantes pour cette routine et qui sont dans le même esprit.

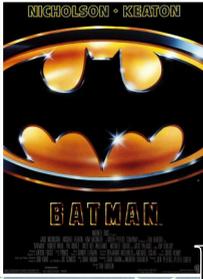
Hulk peut casser tout ce qu'il veut avec son poing,

Thor peut détruire un bloc de cartes avec son marteau,

Spiderman peut engluer un petit paquet de cartes avec ses toiles,

Doctor Strange peut modifier le temps et ramener la carte du spectateur sur le dessus du paquet en éliminant les autres...





BATMAN ET LES 2 JOKERS

Action / Aventure, 1989, Etats-unis, 2h06

Réalisé par Tim Burton

Avec : Michaël Keaton, Jack Nicholson...

Synopsis :

Le magicien ne va pas être en mesure de retrouver la carte choisie par le spectateur. Il va devoir faire appel à deux cartes complices qu'il aura préparé à l'avance pour la localiser précisément.

Action !

Le magicien sort tout d'abord deux cartes du jeu en expliquant qu'il espère ne pas en avoir besoin mais qu'elles lui seront peut-être utiles si la routine échoue. Il laisse ces deux cartes faces cachées à l'écart de l'action.

Il confie ensuite le jeu au spectateur et lui demande de le couper à l'endroit où il le souhaite. Puis, à partir de la carte de coupe (la carte supérieure du paquet resté sur la table), il lui distribue dix cartes et reforme le deck dans sa configuration initiale.



Le spectateur prend connaissance de ces dix cartes et le magicien lui demande d'en garder un certain nombre, de dissimuler les cartes conservées, dans une poche par exemple, de replacer les cartes restantes sur le jeu en l'égalisant bien afin de ne lui donner aucune information quant au nombre de cartes qu'il a souhaité garder.

Le magicien se distribue ensuite dix cartes et explique au spectateur :

Je vais maintenant faire passer devant vous une à une les dix cartes que j'ai en main et vous allez devoir mémoriser celle qui se situe au rang correspondant au nombre de cartes que vous avez souhaité garder. Par exemple, si vous avez souhaité conserver trois cartes, mémorisez la troisième qui passera devant vos yeux, si vous avez conservé quatre cartes, mémorisez la quatrième... Et surtout, afin de ne me transmettre aucune information exploitable, essayez de ne manifester aucune réaction jusqu'à ce que je vous aie montré mes dix cartes.

Le magicien fait défiler une à une ses dix cartes devant les yeux du spectateur qui prend connaissance de la carte située au rang correspondant au nombre de cartes qu'il a conservé et dissimulé. Il repose ensuite ses cartes sur le paquet et le confie au spectateur afin qu'il le mélange.

Ensuite, il reprend le jeu en main et parcourt le jeu à la recherche de la carte mémorisée par le spectateur. Indubitablement, le tour se solde par un échec et il repose le jeu sur la table.

Je suis vraiment navré mais j'ai le sentiment désagréable qu'Houdini n'est pas avec moi ce soir... ou alors que vous avez mal choisi. A moins que... Vous vous souvenez ? Avant que tout cela ne commence, j'avais mis deux cartes de côté. Je m'étais promis de ne pas y avoir recours mais je dois me rendre à l'évidence : Je n'ai plus vraiment le choix.

Il retourne l'une des deux cartes. Il s'agit de **Harley Queen**.

C'est étrange mais j'ai l'impression que le destin de cette carte est lié à celui de la carte que vous avez choisi. Je me trompe ?

Le spectateur répond par la négative.

J'ai aussi l'impression que ma deuxième carte est également étroitement liée à la vôtre.

Il la retourne. Il s'agit du **Joker**.

Vous confirmez ?

Le spectateur répond par l'affirmative.

Remarquez que l'étau se resserre et que, même si je n'ai pas su retrouver votre carte dans le jeu, je me suis approché assez près. Quel était le titre du film que vous avez mémorisé ?

Le spectateur répond **Batman**.

Batman ? En effet, on ne peut pas tomber plus près avec ces deux cartes mais je suis tout de même un peu déçu... En revanche, si je n'ai pas pu retrouver votre carte, peut-être qu'eux le pourront car le **Joker** et **Harley Queen** savent toujours où **Batman** se trouve ?



Il tend les cartes **Harley Queen** et **Joker** au spectateur.

Observez ces deux cartes de très près. Peut-être qu'elle renferment un indice ?

Le spectateur cherche attentivement et repère un détail chiffré sur chacune des cartes.

*Je vois le chiffre 9 sur le revers de la veste du **Joker** et le chiffre 7 sur le manche de la batte de base-ball d'**Harley Queen**.*

Un 9 et un 7 ? Intéressant. $9 + 7 = ?$

Le spectateur répond naturellement 16.

16 ? Comptez donc 16 cartes.

Le spectateur compte 16 cartes à partir du dessus du jeu. La seizième est **Batman**.

Pré production :

Cette routine est une adaptation de *Vietnam* de Dai Vernon. Concernant la préparation, les deux cartes complices doivent figurer dans le jeu et la carte **Batman** placée en première position dans le jeu face cachée. C'est tout !

Découpage plan par plan :

Tout d'abord, commencez par feindre de chercher deux cartes au hasard dans le jeu et sortez-en les deux jokers que vous placerez faces cachées à l'écart de l'action.



Confiez ensuite le jeu au spectateur et demandez-lui de le couper où il le souhaite et, à partir de l'endroit où il a coupé, distribuez-lui, une à une, dix cartes.

Reformez le jeu dans sa configuration initiale en replaçant sous le jeu le paquet qui s'y trouvait avant la coupe. Ainsi, la carte **Batman** est toujours en première position.

La phase suivante est totalement automatique et constitue, selon moi un forçage très ingénieux. Imaginons que le spectateur dissimule quatre cartes et qu'il replace le reste, soit six cartes, sur le dessus du jeu. La carte **Batman** se trouve donc, à ce stade, en septième position à partir du dessus du jeu. Vous allez maintenant vous donner dix cartes, toujours une à une en une pile et donc inverser ces dix cartes. Après cette donne, la carte **Batman** se trouve ainsi en quatrième position et, en passant les cartes devant les yeux du spectateur une à une, celui-ci pourra donc mémoriser la carte voulue.

Lorsque vous lui avez forcé cette carte, demandez-lui de mélanger le jeu, reprenez le en main et feignez de rechercher dans le jeu faces en l'air sa carte choisie dont vous êtes censé ignorer l'identité. Passez une à une les cartes d'une main à l'autre et, lorsque vous avez repéré la carte **Batman**, comptez seize cartes à partir de celle-ci, prenez ce bloc de cartes et, après avoir fait mine de chercher encore un peu, passez-le sous le paquet. S'il n'y a pas suffisamment de cartes après le film **Batman** avant d'arriver à la fin du jeu, prenez le bloc constitué de **Batman** et de toutes les cartes suivantes, passez-le sur le dessus du jeu et recommencez jusqu'à obtenir un bloc de seize cartes à passer sous le jeu. Retournez ensuite le jeu face cachée. La carte forcée est donc maintenant située en seizième position.



Il ne reste plus qu'à demander l'intervention des deux cartes complices, *Harley Queen*, qui porte une batte de base-ball gravée d'un 7 sur le manche, et *Joker*, qui porte un 9 en boutonnière et d'additionner ces deux chiffres. La seizième carte sera *Batman*.

FRIDAY THE 13





LA FIN DE JACK L'ÉVENTREUR

Thriller, 2016, Etats-unis, 1h53

Réalisé par Sebastian Niemann

Avec : Sonja Gerhardt, Falk Hentschel, Sabin Tambrea ...

Synopsis :

Le spectateur va choisir une carte dans le jeu, imaginons **Jack l'éventreur**. Après quelques détours et avec la complicité de deux détectives de renom, **Sherlock Holmes** et **Enola Holmes**, le magicien va réussir à intercepter le criminel recherché par toutes les polices d'Angleterre.

Action !

Le magicien demande au spectateur de choisir une carte dans le jeu. Pour cela, il effeuille le jeu et lui demande de l'arrêter lorsqu'il le souhaite. Il révèle et lui donne la carte choisie : **Jack l'éventreur**.

Bon ! Je voulais vous proposer un tour sympathique et divertissant mais vous venez de choisir une carte extrêmement dangereuse et votre choix me contraint à revoir mes plans.



Parmi ces 52 cartes, vous avez tout de même choisi le criminel le plus recherché de toute l'histoire de l'Angleterre et je ne peux pas me permettre de le laisser s'en sortir une fois de plus. Je vais donc avoir besoin d'un duo de détectives très compétent.

Le magicien cherche dans le jeu et sort **Sherlock Holmes** et sa jeune sœur **Enola Holmes** qu'il place à l'écart faces visibles avant de les replacer, toujours faces visibles sur le jeu face en bas et de couper le jeu plusieurs fois.

Au détour d'une de ces coupes, il perd **Jack l'éventreur**, la carte choisie par le spectateur dans le jeu et le mélange à deux reprises.

Jack l'éventreur est en train de s'enfuir dans les rues étroites, sombres et boueuses de Londres. Il court, ne s'arrêtant jamais pour regarder derrière lui. Il est concentré sur sa fuite afin que personne ne puisse le retrouver.

Après ces deux mélanges, le magicien étale le jeu en ruban sur la table et constate que sept cartes se sont intercalées entre Sherlock Holmes et Enola Holmes. Il conserve ce bloc de neuf cartes et va procéder à une élimination en posant la première carte sur la table, passant la carte suivante sous le jeu, posant la suivante sur la table, passant la carte suivante sous le jeu... jusqu'à avoir posé le deuxième détective sur la table. Les cartes gardées en main sont éliminées sur le reste du jeu. Il reproduit cette opération une seconde fois et élimine encore deux cartes.

Une carte est donc prise en sandwich face cachée entre les deux détectives.

Ta dam !



Il la retourne et constate qu'il s'agit de la carte **Seven**.

Seven ??? Etrange ? Etrange car il s'agit également d'un film basé sur un tueur en série qui sélectionne ses victimes en fonction des péchés capitaux qu'elles ont commis. Connaissez-vous le nombre de ces péchés ? Il en existe sept, comme le titre du film, **Seven**.

Le magicien reprend le jeu en main et compte sept cartes. La septième est **Jack l'éventreur**.

Pré production :

Cette routine est réalisée avec le jeu de base sans les jokers. Otez deux cartes du jeu et remplacez-les par **Sherlock Holmes** et **Enola Holmes**. Il vous suffit ensuite de placer la carte **Jack l'éventreur** sur le dessus du jeu face cachée.

Découpage plan par plan :

Commencez par forcer la carte **Jack l'éventreur**. Pour cela, coupez le jeu, rétablissez la coupe en gardant un break et réalisez un forçage à l'effeuillage ou le forçage de votre choix.

Ensuite, il va falloir positionner secrètement la carte **Seven** sur le dessus du jeu. Vous allez pouvoir réaliser cette action en cherchant vos deux cartes détectives dans le jeu. Passez les cartes une à une faces visibles, cherchez ces deux cartes et sortez-les et, dans le même temps, quand vous localisez la carte **Seven**, prenez tout le bloc constitué de cette carte et de toutes celles qui sont au dessus et posez-le sur la table. Quand vous avez sorti vos deux détectives, posez les cartes restantes sur le premier paquet. **Seven** se trouve alors en première position sur le paquet face cachée quand vous le reprenez en main.



Prenez un break sous la carte **Seven** et placez, une à une, au dessus les deux cartes détectives. Prenez ensuite le bloc constitué de la carte **Seven** et de la première carte détective posée, décalez-le comme une seule carte et replacez-le au dessus de l'autre détective. Vous venez ainsi de positionner secrètement la carte **Seven** en sandwich entre les cartes détectives.

Coupez ensuite le jeu en prenant un petit paquet du dessous pour le remonter au dessus.

Puis placez la carte **Jack l'éventreur** sur le jeu, coupez le jeu sous le montage pour, du point de vue du spectateur, la perdre dans le jeu, et complétez la coupe en prenant un break au dessus de **Jack l'éventreur**.

Prenez une première partie du paquet situé au dessus du break et posez-la sur la table. Puis prenez le reste de ce même paquet et posez-le sur celui que vous venez de poser. Et enfin, posez le reste des cartes sur l'ensemble. Le montage constitué du sandwich, d'un certain nombre de cartes et de **Jack l'éventreur** vient de remonter sur le dessus du jeu.

Réalisez ensuite successivement deux mélanges faro out, la carte supérieure du paquet devant rester à sa position initiale.

...Le faro, cékoisa ?

Il s'agit d'un mélange dit parfait qui consiste à couper le jeu de cartes en deux blocs d'exactly 26 cartes et à les mélanger en imbriquant parfaitement les cartes de ces deux paquets : une de l'un, une de l'autre... Ce mélange demande de la technique et de l'entraînement mais il permet de vrais miracles.



Après cette manipulation, étalez le jeu sur la table et constatez qu'un certain nombre de cartes se sont intercalées entre les deux détectives. En réalité, quelle que soit la configuration du jeu avant les mélanges, il y aura toujours sept cartes entre les deux détectives à l'issue des deux faros.

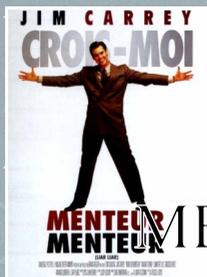
Sortez ces neuf cartes du ruban et placez le reste du jeu un peu à l'écart. *Jack l'éventreur* est toujours en première position dans ce paquet.

Prenez les neuf cartes en main et réalisez une première élimination qui consiste à poser la première carte (un des deux détectives) sur la table, passez la suivante sous le jeu, posez la suivante sur la table... jusqu'à avoir posé le deuxième détective. Il reste donc trois cartes dans le sandwich et vous allez éliminer les quatre cartes que vous avez encore en main en les posant sur le jeu. *Jack l'éventreur* vient de passer en cinquième position.

Renouvelez l'opération une seconde fois. A l'issue, il reste une carte dans le sandwich et vous éliminez deux cartes que vous posez sur le jeu. *Jack l'éventreur* se situe donc désormais en septième position.

Il ne reste plus qu'à révéler la carte positionnée face cachée dans le sandwich et qui n'est autre que *Seven* et de compter sept cartes à partir du dessus du deck. La septième sera obligatoirement *Jack l'éventreur*.





MENTEUR MENTEUR

Comédie, 1997, Etats-unis, 1h27

Réalisé par Tom Shadyac

Avec Jim Carrey, Maura Tierney...

Synopsis :

Dans un petit paquet de huit films, le spectateur va en mémoriser un qu'il affectionne particulièrement. Le magicien, grâce à un détecteur de mensonges imaginaire et en dépit de la capacité du spectateur à mentir, va être en mesure de retrouver la carte qu'il a choisie.

Action !

Menteur menteur ? Vous connaissez ce film avec Jim Carrey dans lequel le personnage principal est avocat et, de surcroit, menteur invétéré ? Vous allez, dans quelques instants, pouvoir vous glisser dans la peau de Jim Carrey et me mentir à votre tour si vous le souhaitez. Choisissez vous-même huit films dans le jeu.

Le spectateur choisit huit films et confie ces cartes au magicien qui les éventaille devant lui.



Parmi ces huit films, je vais vous demander d'en choisir un qui vous interpelle plus particulièrement et de garder ce titre bien au clair dans votre esprit. C'est fait ? OK.

Le magicien referme l'éventail et distribue les cartes en deux paquets faces cachées.

Je vais maintenant procéder au calibrage de mon détecteur de mensonges. Ce calibrage s'effectue en trois étapes et il est important que vous soyez honnête durant ces opérations. Lequel de ces deux paquets souhaitez-vous voir ?

Le spectateur choisit le premier paquet. Le magicien éventaille les cartes de ce paquet devant le spectateur et lui demande s'il voit, parmi ces quatre cartes, la carte qu'il a choisie. Il regroupe ensuite les deux paquets et procède aux étapes 2 et 3 du calibrage de la même manière.

Ensuite, le magicien explique au spectateur que le calibrage est terminé et que, cette fois, il va pouvoir mentir s'il le souhaite.

*Voici venue l'heure de vérité... ou de mensonge, comme vous souhaitez. Lors de la phase précédente, toutes les informations que vous m'avez données, est-ce que **c'est la vérité, c'est un mensonge, peut-être la vérité, peut-être un mensonge** ou préférez-vous **rien me dire** ? Réfléchissez bien. C'est important... Et n'oubliez pas que vous pouvez me mentir... ou pas.*

Le spectateur répond, par exemple, **peut-être la vérité.**



Le magicien prend le paquet en main et épelle PEUT ETRE et, pour chaque lettre, pose une carte en une nouvelle pile sur la table. Il reprend les huit cartes, épelle LA en posant deux cartes sur la table, pose le reste des cartes sur le paquet et reprend le tout. Il épelle enfin VERITE en posant six cartes, pose les deux cartes restantes sur le paquet et reprend une dernière fois le tout.

A ce stade, il m'est impossible de savoir si vous m'avez menti ou si vous m'avez dit la vérité. Je vais néanmoins tenter de retrouver votre carte à l'aide de mon détecteur de mensonges.

Il tente de ressentir sans succès la première carte, puis la deuxième, la troisième et la quatrième puis demande au spectateur de nommer le nom de sa carte. Le spectateur annonce **Bloodsport**. Le magicien retourne la carte suivante. Il s'agit bien du film **Bloodsport**.

Pré production :

Aucune préparation n'est nécessaire pour cette routine. Il s'agit d'un tour entièrement automatique.

Découpage plan par plan :

Demandez tout d'abord au spectateur de sélectionner les films de son choix dans l'ensemble du jeu et de mémoriser le titre de l'un de ces films en particulier.

Distribuez ensuite à trois reprises (pour le calibrage du détecteur de mensonges) les huit cartes, une à une, en deux paquets de quatre cartes et montrez au spectateur le paquet de son choix en lui demandant si sa carte s'y trouve. En fonction de sa réponse, il faudra reformer le paquet d'une façon différente.



Si sa carte figure dans le paquet que vous lui montrez, posez ces quatre cartes sur le paquet resté sur la table.

Si sa carte ne figure pas dans le paquet que vous lui montrez, gardez ce paquet en main et posez le paquet resté sur la table au dessus.

Ensuite demandez-lui si *c'est la vérité, c'est un mensonge, peut-être la vérité, peut-être un mensonge* ou s'il préfère ne *rien me dire* puis épélez :

4 cartes (+ posez le reste par dessus) + 2 cartes (+ posez le reste par dessus) + 6 cartes (+ posez le reste par dessus) pour *c'est la vérité*,

4 cartes (+ posez le reste par dessus) + 2 cartes (+ posez le reste par dessus) + 8 cartes pour *c'est un mensonge*,

8 cartes + 2 cartes (+ posez le reste par dessus) + 6 cartes (+ posez le reste par dessus) pour *peut-être la vérité*,

8 cartes + 2 cartes (+ posez le reste par dessus) + 8 cartes pour *peut-être un mensonge*,

4 cartes (+ posez le reste par dessus) + 2 cartes (+ posez le reste par dessus) + 4 cartes (+ posez le reste par dessus) pour *rien me dire*.

Pour cette étape, les apostrophes et les tirets ne sont pas comptés. Il faut épeler uniquement les lettres. D'un point de vue purement mathématique, la longueur du premier et du dernier mot de chaque bloc de trois importe peu tant qu'ils comptent huit lettres au maximum, le tour étant réalisé avec huit cartes.

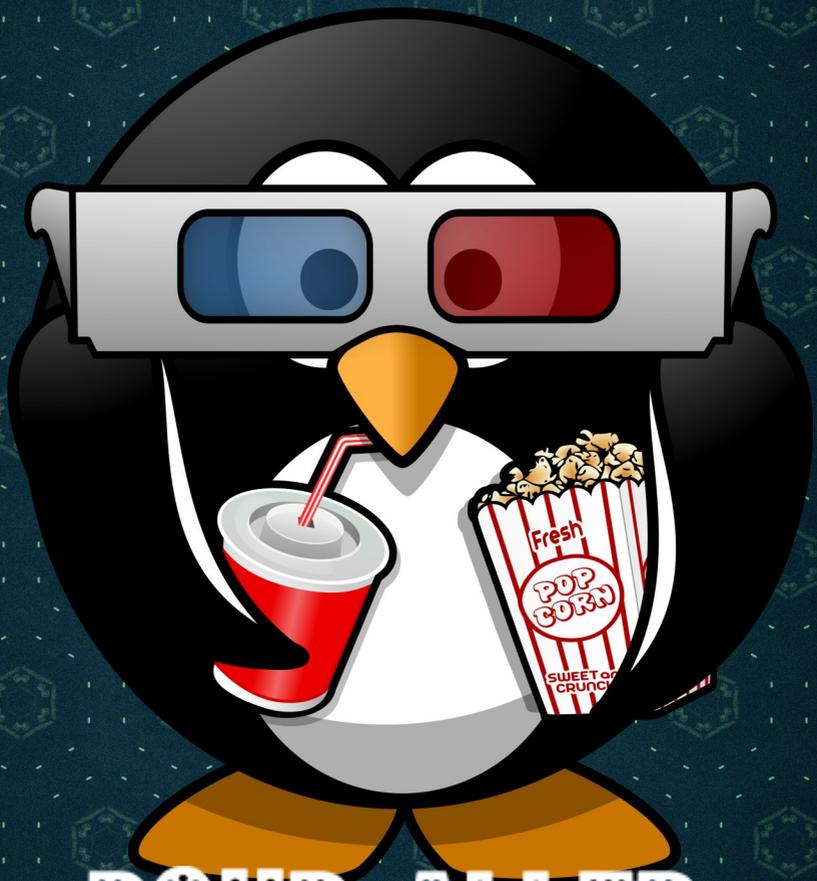
En revanche, il est indispensable que le mot central soit composé de deux lettres.

A l'issue de cette phase, la carte choisie par le spectateur sera toujours en cinquième position à partir du dessus du jeu.

TOMB RAIDER™



CHAPITRE 5



POUR ALLER
PLUS LOIN

E.T go home :

E.T est animé par l'idée de rentrer chez lui. Et si sa maison était symbolisée par le boîtier du jeu ?

Le mystère O.D.I.L :

Simon Jérémy : Hé, tout est bien qui finit bien.

Serge Karamazov : Si ce n'est qu'Emile a emporté son secret dans la tombe.

Odile Deray : Quel secret ?

Serge Karamazov : Ben, ces lettres qu'il gravait sur le mur après chaque meurtre... O... D... I... L... Qu'est-ce que ça peut bien vouloir dire ? ODIL ?

Odile Deray : Ça je sais pas, c'est un mystère...

O.D.I.L, quatre lettres... Et si le tueur, ou la carte choisie, se trouvait quatre cartes plus loin dans le jeu ?

Pour aller bien plus loin :

Apprenez le chapelet ! Vous ferez des miracles.

Connexion :

Forcez un film en particulier grâce au jeu à un premier spectateur et, à l'aide d'un *Svenpad*, forcez le nom d'un acteur qui, justement, joue dans ce film à un second spectateur pour prouver qu'ils sont connectés.



Mentalisme :

Utilisez le choix (libre ou forcé) d'un titre de film pour vous lancer dans une expérience de mentalisme en demandant ensuite au spectateur de penser à une personnalité, un sport, une activité, une couleur... lié à ce film. N'oubliez pas que le jeu est marqué, ce qui vous donne un temps d'avance.

La séance de 21 heures :

Le classique tour des 21 cartes (dont l'origine est très difficile à établir tant il a été adapté par à peu près tous les magiciens) peut facilement être adapté en « La séance de 21 heures ». A vous de déterminer le bon angle d'approche !

4 catégories :

Si le jeu est arrangé en chapelet, en distribuant une à une les cartes du jeu à quatre spectateurs, ils obtiendront chacun toutes les cartes d'une même catégorie, ce qui peut être un très bon point de départ.

Hulk contre les indestructibles :

Vous n'avez pas encore utilisé la carte GAFF ***Les indestructibles*** cassée ? Pas de problème : ***Les indestructibles*** sont-ils vraiment indestructibles ? Peuvent-ils résister à la force légendaire de ***Hulk*** ? Ou à la puissance du marteau de ***Thor*** ?

Don't touch !

Et si vous réalisiez une routine sans toucher le jeu et que vous tombiez sur le film ***Intouchables*** ?



Métamorphose :

Bruce Banner peut se transformer en **Hulk** lorsqu'il est en colère.

Mentalisme 2 :

Les mentalistes commencent souvent leurs expériences en demandant aux spectateurs de se concentrer sur un grand écran blanc. Ce point de départ est idéal, avec l'**Ultimate movie deck**, pour entamer la révélation du film choisi.

Alternez !

N'oubliez pas que vous disposez de plusieurs moyens de réaliser vos révélations : Un duplicata mis sous enveloppe, un ticket de cinéma, une carte à Qr Code, la puce NFC disposée dans l'étui du jeu... Alors, n'hésitez pas à alterner !

Reality :

Dans le film **Matrix**, il est question de notre perception de la réalité. Ce postulat de départ est très intéressant pour un ou plusieurs effets magiques.

Marvel time :

Doctor Strange a pour particularité de se déplacer dans le multivers, agissant ainsi sur l'espace et le temps. Il doit donc, tout naturellement, lui être très facile de faire remonter une carte sur le dessus du jeu, reconstituer un jeu mélangé dans sa configuration d'origine...



Le cerveau :

Lucy utilise 100% de son cerveau. Et votre spectateur ?

Le roi des cons :

Il est toujours malvenu de ridiculiser votre victime lorsqu'elle a, déjà, accepté bien gentiment votre invitation à vous rejoindre sur scène. Par contre, si elle choisit, plus ou moins librement, ***Le dîner de cons***, peut-être que vous pouvez envisager les choses autrement. Non ? Vous pouvez vous poser la même question avec ***L'emmerdeur***.

Toujours plus loin :

Avec l'***Ultimate movie deck***, un tour de cartes ne doit pas obligatoirement rester un tour de cartes. En close-up, en salon ou sur scène, un effet avec ce jeu n'est pas nécessairement une finalité en soi. Il peut être un outil ou un point de départ pour une routine plus visuelle et aux antipodes de la cartomagie.

Les pancartes :

Vous rappelez-vous de la scène culte des pancartes de ***Love actually*** ? Après un tour avec cette carte, pourquoi ne pas enchaîner sur un tour utilisant des pancartes, comme ***Sans un mot*** par exemple ?

Original soundtrack :

Sur scène, la révélation d'une carte choisie peut être accompagnée du lancement de la bande originale du film, ce qui renforcera le climax du tour.



Spectacles pour enfants :

Faites monter un enfant sur scène et amusez-vous avec lui. Il choisit, par exemple, le film *Dumbo* et vous retrouvez (ou non) sa carte dans le jeu. Derrière vous, depuis le début, se trouve un cadeau emballé. Avant de raccompagner l'enfant jusqu'à sa place, vous attirez son attention sur le cadeau et vous lui demandez s'il souhaite l'ouvrir. A l'intérieur se trouve une peluche géante de Dumbo que vous lui offrez.

Halloween :

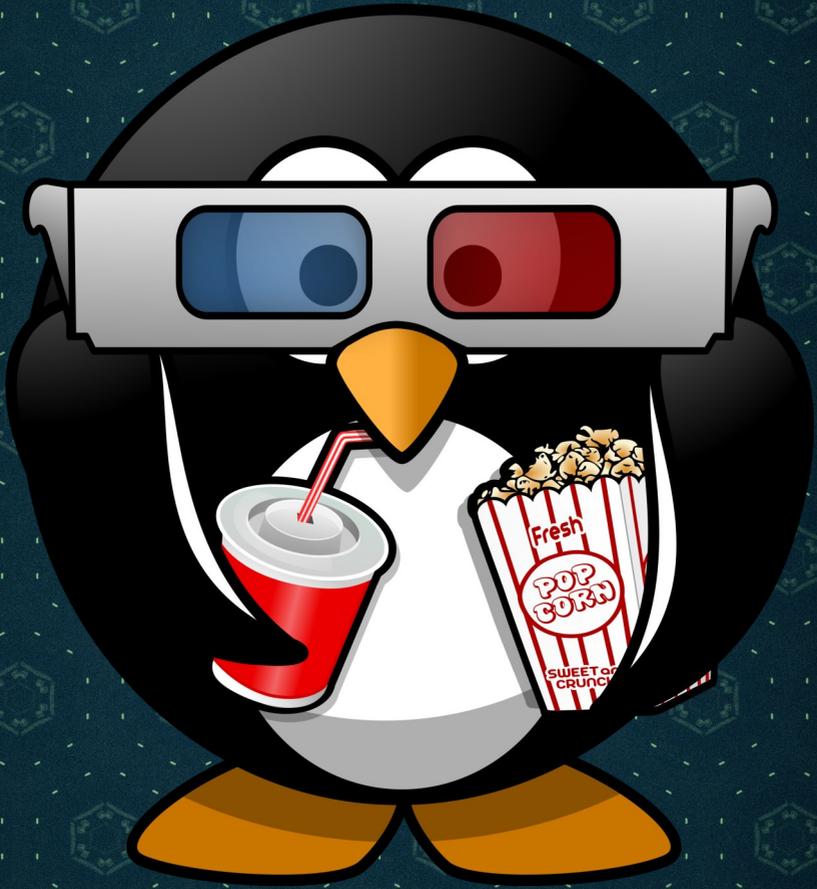
Les films d'horreur peuvent amener l'opportunité d'enchaîner sur un tour de magie bizarre... et encore plus si vous vous produisez à l'occasion d'Halloween.

Oups !

Oups ! Vous n'avez pas encore utilisé la carte double dos. A vous de jouer ! Et soyez créatifs !



CHAPITRE 6



TECHNIQUES



ARRANGEMENT RAPIDE DU CHAPELET

Voici une façon simple et rapide d'arranger votre jeu selon le chapelet *Si Stebbins*.

1/ Classez tout d'abord les films selon les quatre catégories puis disposez-les en quatre paquets faces visibles, de gauche à droite dans l'ordre alphabétique des catégories (**A**ction / Science-fiction, **C**omédies, films et dessins animés pour **E**nfants et films d'**H**orreur), les films de chacune des séries étant eux-mêmes triés de A à M (*photo 1*).

2/ Prenez le premier film de la première pile (*Avatar*) et démarrez une nouvelle pile avec ce film (*photo 2*).

3/ Prenez les 3 cartes supérieures de la deuxième pile et passez-les sous ce même paquet (*photo 3*). Prenez la carte supérieure (*Le dîner de cons*) et posez-la sur *Avatar* (*photo 4*).

4/ Prenez les 6 cartes supérieures de la troisième pile et passez-les sous ce même paquet (*photo 5*). Prenez la carte supérieure (*Le grinch*) et posez-la sur *Le dîner de cons* (*photo 6*).



5/ Prenez les 9 cartes supérieures de la quatrième pile et passez-les sous ce même paquet (*photo 7*). Prenez la carte supérieure (*Jack l'éventreur*) et posez-la sur *Le grinch* (*photo 8*).

6/ Retournez les quatre paquets initiaux (*photo 9*).

7/ Prenez la carte supérieure du premier paquet (*Matrix*) et posez-la sur la pile en chapelet (*photo 10*), puis la carte supérieure du deuxième paquet, puis celle du troisième puis du quatrième paquet.

8/ Recommencez l'étape 7 jusqu'à la fin.

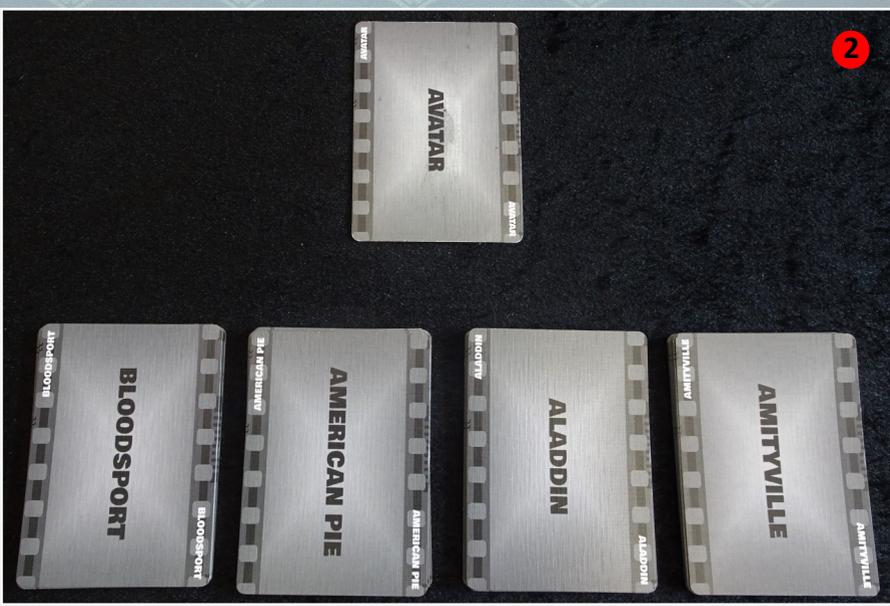
GOLDENEYE



1



2



3



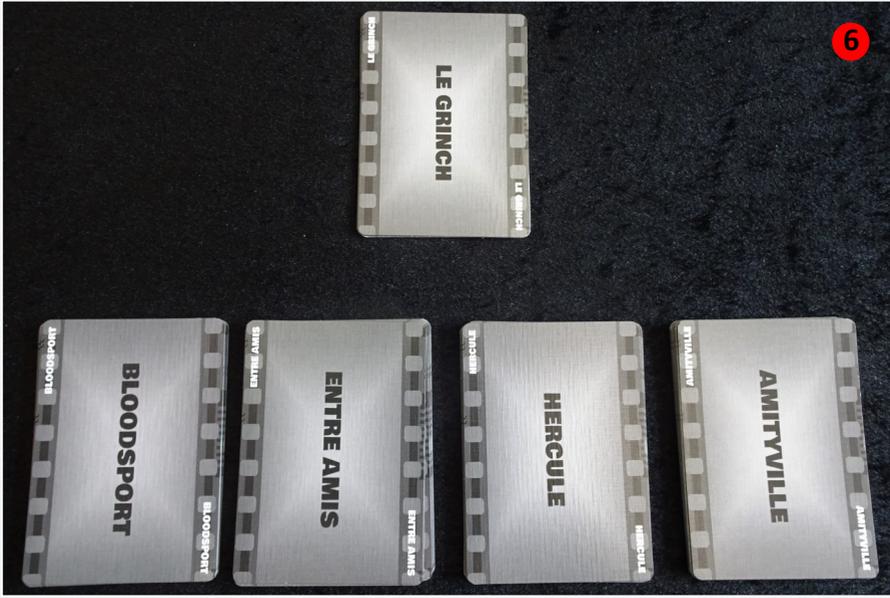
4



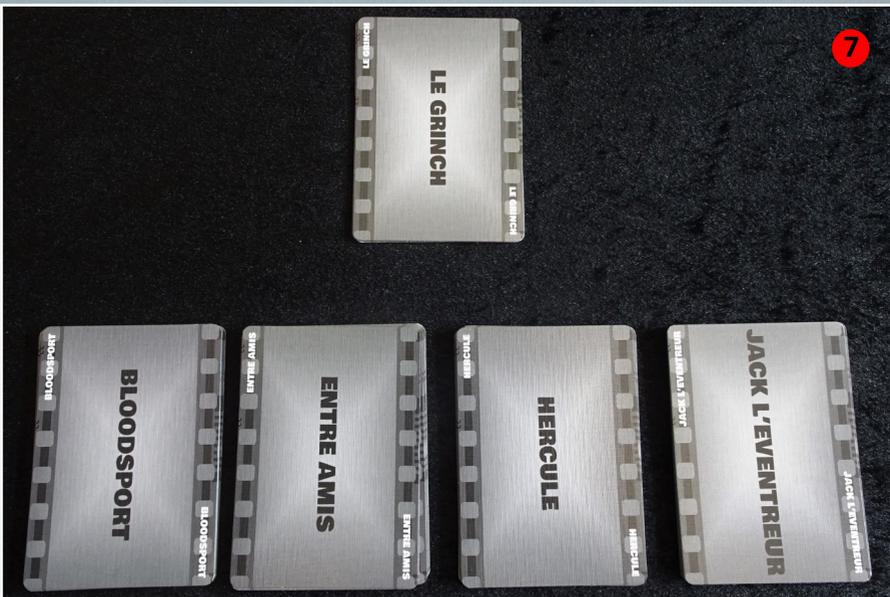
5



6



7



8



9



10



205

Si vous ne souhaitez pas utiliser cette méthode, qui selon moi est tout de même la plus rapide, vous pouvez également vous référer au marquage ajouté en dernière minute en regardant les chiffres centraux de chaque carte. Cette deuxième méthode est certes plus simple mais est toutefois plus longue car il vous faut chercher chaque carte une par une.

A vous de voir la méthode qui vous convient le mieux !

2012





QUELQUES FORÇAGES

Forçage à l'effeuillage

Pour le forçage à l'effeuillage, la carte à forcer sera sur le dessus du jeu. Désolé pour les explications : Je suis gaucher !

Tenez le jeu en main droite en position *Biddle*, coupez une portion du jeu avec l'index, transférez ce paquet en main gauche et ramenez le paquet restant par-dessus en gardant un break entre les deux paquets avec l'auriculaire gauche. La carte à forcer est donc désormais la carte supérieure du paquet du dessous. Effeuillez lentement le jeu à l'aide du pouce gauche jusqu'à ce que le spectateur vous dise stop puis, d'un mouvement rapide, relevez tout le paquet supérieur de la main droite et présentez-lui la carte à forcer... qui n'est, évidemment, pas celle sur laquelle il a dit stop.

Ce forçage est « culotté » mais il fonctionne à tous les coups.

Forçage Bébel

J'ignore qui est à l'origine de ce forçage mais il m'a été montré récemment par Bébel, cartomane de renom, lors d'une conférence exceptionnelle. Je l'ai donc nommé ainsi pour la description. Le forçage à l'effeuillage ne vous semble pas assez audacieux, celui-ci est pire !



Tenez le jeu face en l'air en main gauche et commencez à peler les cartes en main droite ou à les mélanger à l'américaine jusqu'à ce que le spectateur vous dise stop. A son signal, retournez les deux poignets afin que les deux paquets se retrouvent faces en bas et présentez-lui la carte supérieure du paquet tenu en main gauche qui n'est autre que la carte supérieure du paquet de départ.

Forçage au chiffre 7

Dans cette version, quoi de plus symbolique qu'un lancer de dé pour interroger la chance. Demandez simplement au spectateur de lancer un dé et d'additionner le chiffre obtenu sur la face du dé avec le chiffre figurant sur sa face opposée. Les dés sont conçus ainsi : le 1 est opposé au 6, le 2 est opposé au 5 et le 3 est opposé au 4. Le résultat de l'addition du chiffre d'une face avec celui de sa face opposée est donc toujours égal à 7. Dans ce cas, il vous faut positionner la carte à forcer en septième position à partir du dessus du jeu face cachée.

Forçage à la date de naissance

Dans cette variante, vous pouvez dire au spectateur que son année de naissance peut être d'une aide précieuse pour influencer le hasard. Demandez-lui sa date de naissance et ne conservez que les deux derniers chiffres qui la composent. S'il est né, comme moi, le 19 septembre 1974, ne conservez que 74. Demandez-lui ensuite de soustraire de ce nombre son inverse, 47 dans notre exemple, Le résultat obtenu sera toujours un multiple de 9, 27 dans notre exemple. Demandez-lui enfin de réduire ce nouveau résultat en additionnant les deux chiffres qui le composent (2+7 dans notre exemple). Le résultat sera toujours égal à 9. Dans cette variante, il vous faut positionner la carte à forcer en neuvième position à partir du dessus du jeu faces cachées.



La carte clé

Cette technique est différente des précédentes et présente deux avantages. Tout d'abord, il n'est pas nécessaire de forcer une carte en particulier, le spectateur peut choisir une carte librement dans le jeu et enfin, le jeu peut être mélangé et coupé. Faites mélanger et/ou couper le jeu au spectateur. Après ces manipulations, prenez discrètement connaissance de la carte située sous le jeu. Demandez ensuite au spectateur de choisir un film librement, de sortir cette carte du jeu et de la poser face cachée sur le paquet. Demandez-lui ensuite de couper le jeu où il le souhaite, de compléter la coupe et d'égaliser le jeu. Etalez ensuite le jeu face visible en ruban sur la table ou faites-le défiler (toujours face visible) dans vos mains. La carte choisie se trouvera juste après votre carte repère dans le jeu.





SUBTILITES CONCERNANT LES ÉTALEMENTS

Un étalement des cartes faces visibles en ruban vous permettra d'avoir un excellent visuel grâce aux index qui sont situés très près des bordures. De plus, par leur couleur blanche et le contraste qu'ils forment avec la couleur de fond des cartes, les titres sautent facilement aux yeux. Idéal, par exemple, pour localiser rapidement une carte repère ou une carte choisie perdue dans le jeu *(photo 1)*.

Un étalement en arc de cercle dans ce sens vous permettra d'avoir accès très facilement au marquage principal de chaque carte. Idéal, donc, pour les mêmes opérations que ci-dessus mais avec un jeu face cachée. *(photo 2)*.

En étalant les cartes de cette façon, le marquage principal sera moins visible pour le spectateur. Cet étalement me paraît donc particulièrement approprié si vous voulez faire choisir une carte sans éveiller les soupçons *(photo 3)*.



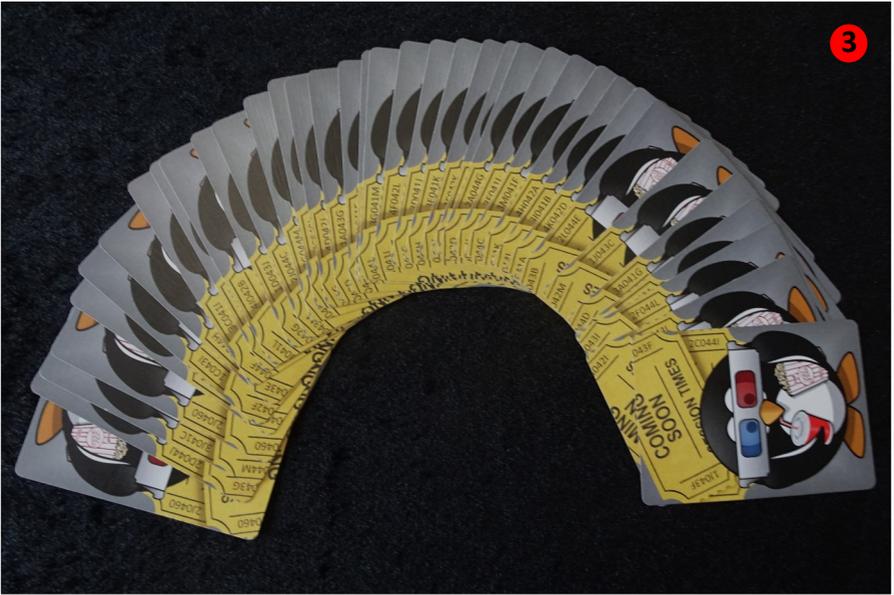
1



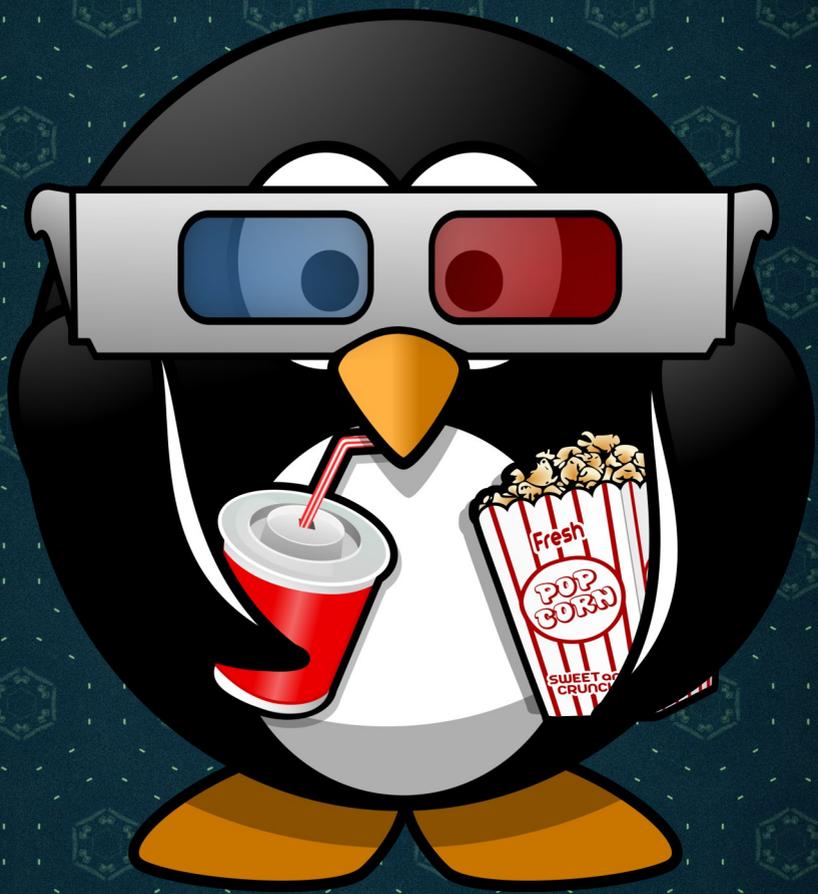
2



3



CHAPITRE 7



ANNEXES



SYNTHESE DES CARTES UTILISEES

Numéro	Désignation	Spécificité	Marquage principal	Marquage secondaire
001	Avatar	1ère Catégorie	1J01AA	HK04CD
002	Bloodsport	1ère Catégorie	1J49AB	HL04CE
003	Le cinquième élément	1ère Catégorie	1J45AC	HM04CF
004	Die hard	1ère Catégorie	1J41AD	HA04CG
005	The expendables	1ère Catégorie	1J37AE	HB04CH
006	Fast & furious	1ère Catégorie	1J33AF	HC04CI
007	Gemini Man	1ère Catégorie	1J29AG	HD04CJ
008	Heat	1ère Catégorie	1J25AH	HE04CK
009	Invisible Man	1ère Catégorie	1J21AI	HF04CL
010	John Wick	1ère Catégorie	1J17AJ	HG04CM
011	Kingsman	1ère Catégorie	1J13AK	HH04CA
012	Lucy	1ère Catégorie	1J09AL	HI04CB
013	Matrix	1ère Catégorie	1J05AM	HJ04CC
014	American pie	2ème Catégorie	1J14CA	AK04ED
015	Bienvenue chez les ch'tis	2ème Catégorie	1J10CB	AL04EE
016	La cité de la peur	2ème Catégorie	1J06CC	AM04EF
017	Le dîner de cons	2ème Catégorie	1J02CD	AA04EG
018	L'emmerdeur	2ème Catégorie	1J50CE	AB04EH

019	La folle histoire de l'espace	2ème Catégorie	1J46CF	AC04EI
020	La grande vadrouille	2ème Catégorie	1J42CG	AD04EJ
021	Hitch	2ème Catégorie	1J38CH	AE04EK
022	Intouchables	2ème Catégorie	1J34CI	AF04EL
023	Le journal de Bridget Jones	2ème Catégorie	1J30CJ	AG04EM
024	Kaamelott	2ème Catégorie	1J26CK	AH04EA
025	Love actually	2ème Catégorie	1J22CL	AI04EB
026	Marche à l'ombre	2ème Catégorie	1J18CM	AJ04EC
027	Aladdin	3ème Catégorie	1J27EA	CK04HD
028	La belle et la Bête	3ème Catégorie	1J23EB	CL04HE
029	Casper	3ème Catégorie	1J19EC	CM04HF
030	Dumbo	3ème Catégorie	1J15ED	CA04HG
031	E.T	3ème Catégorie	1J11EE	CB04HH
032	Fantasia	3ème Catégorie	1J07EF	CC04HI
033	Le grinch	3ème Catégorie	1J03EG	CD04HJ
034	Hercule	3ème Catégorie	1J51EH	CE04HK
035	Les indestructibles	3ème Catégorie	1J47EI	CF04HL
036	James et la pêche géante	3ème Catégorie	1J43EJ	CG04HM
037	Kuzco	3ème Catégorie	1J39EK	CH04HA
038	Lilo et Stitch	3ème Catégorie	1J35EL	CI04HB
039	Mulan	3ème Catégorie	1J31EM	CJ04HC
040	Amityville	4ème Catégorie	1J40HA	EK04AD
041	Bienvenue à Zombieland	4ème Catégorie	1J36HB	EL04AE
042	The conjuring	4ème Catégorie	1J32HC	EM04AF
043	Les dents de la mer	4ème Catégorie	1J28HD	EA04AG
044	L'exorciste	4ème Catégorie	1J24HE	EB04AH
045	Freddy sort de la nuit	4ème Catégorie	1J20HF	EC04AI

046	The grudge	4ème Catégorie	1J16HG	ED04AJ
047	Halloween	4ème Catégorie	1J12HH	EE04AK
048	Insidious	4ème Catégorie	1J08HI	EF04AL
049	Jack l'éventreur	4ème Catégorie	1J04HJ	EG04AM
050	King Kong	4ème Catégorie	1J52HK	EH04AA
051	Le labyrinthe de pan	4ème Catégorie	1J48HL	EI04AB
052	Massacre à la tronçonneuse	4ème Catégorie	1J44HM	EJ04AC
053	Joker	Joker	2J04JK	2J04JK
054	Harley Queen	Joker	2J04HQ	2J04HQ
055	Action / SF	Carte catégorie	2J04CA	2J04CA
056	Action / SF	Carte catégorie	2J04CA	2J04CA
057	Comédies	Carte catégorie	2J04CA	2J04CA
058	Comédies	Carte catégorie	2J04CA	2J04CA
059	Enfants	Carte catégorie	2J04CA	2J04CA
060	Enfants	Carte catégorie	2J04CA	2J04CA
061	Horreur	Carte catégorie	2J04CA	2J04CA
062	Horreur	Carte catégorie	2J04CA	2J04CA
063	Super-héros	Carte catégorie	2J04CA	2J04CA
064	Super-héros	Carte catégorie	2J04CA	2J04CA
065	Avengers	5ème Catégorie	2J04SA	2J04SH
066	Batman	5ème Catégorie	2J04SB	2J04SH
067	Captain America	5ème Catégorie	2J04SC	2J04SH
068	Doctor Strange	5ème Catégorie	2J04SD	2J04SH
069	Elektra	5ème Catégorie	2J04SE	2J04SH
070	The flash	5ème Catégorie	2J04SF	2J04SH
071	Les gardiens de la galaxie	5ème Catégorie	2J04SG	2J04SH
072	Hulk	5ème Catégorie	2J04SH	2J04SH

073	Iron Man	5ème Catégorie	2J04SI	2J04SH
074	Justice league	5ème Catégorie	2J04SJ	2J04SH
075	Kick-ass	5ème Catégorie	2J04SK	2J04SH
076	Logan	5ème Catégorie	2J04SL	2J04SH
077	Man of steel	5ème Catégorie	2J04SM	2J04SH
078	Bloodsport	Qr Code	2J04AB	2J04QR
079	Kaamelott	Qr Code	2J04CK	2J04QR
080	Fantasia	Qr Code	2J04EF	2J04QR
081	Insidious	Qr Code	2J04HI	2J04QR
082	Justice league	Qr Code	2J04SJ	2J04QR
083	Heat / L'emmerdeux	Double face	-	-
084	James et... / Bienvenue...	Double face	-	-
085	Marche à l'ombre / Logan	Double face	-	-
086	Casper	Transparente	2J04EC	2J04TR
087	Invisible Man	Transparente	2J04AI	2J04TR
088	-	Carte vide	000000	000000
089	Bruce Banner	Joker	2J04BB	2J04BB
090	Hulk	Joker	2J04HU	2J04HU
091	Thanos	Joker	2J04TH	2J04TH
092	Dos / Dos	Double dos	2J04DD	2J04DD
093	Les indestructibles	Carte cassée	2J04EI	2J04EI
094	Kingsman	Duplicata	2J04AK	2J04AK
095	La grande vadrouille	Duplicata	2J04CG	2J04CG
096	Casper	Duplicata	2J04EC	2J04EC
097	The grudge	Duplicata	2J04HG	2J04HG
098	Les gardiens de la galaxie	Duplicata	2J04SG	2J04SG
099	Thor	Carte sup.	2J0460	2J0460

100	Spiderman	Carte sup.	210460	210460
101	Black Widow	Carte sup.	210460	210460
102	Black Panther	Carte sup.	210460	210460
103	Seven	Carte sup.	210460	210460
104	Sherlock Holmes	Carte sup.	210460	210460
105	Enola Holmes	Carte sup.	210460	210460
106	Le prestige	Carte sup.	210460	210460
107	Insaisissables	Carte sup.	210460	210460
108	Emmanuelle	Carte sup.	210460	210460

1917





SYNOPSIS DES FILMS UTILISÉS

Catégorie N°1 : Action / SF

Avatar : Malgré sa paralysie, Jake Sully, un ancien marine immobilisé dans un fauteuil roulant, est resté un combattant au plus profond de son être. Il est recruté pour se rendre à des années-lumière de la Terre, sur Pandora, où de puissants groupes industriels exploitent un minerai rarissime destiné à résoudre la crise énergétique sur Terre.

Bloodsport : Champion américain de karaté, le capitaine Franck Dux a un objectif : gagner le Kumité, un tournoi clandestin d'arts martiaux qui a lieu à Hong Kong et qui réunit tous les meilleurs combattants de la planète. Il va y faire la rencontre de Ray Jackson, un lutteur, et de Chong Li, un combattant sournois et cruel, mais aussi très doué.

Le cinquième élément : Egypte, 1914. Des extraterrestres récupèrent quatre pierres magiques, symboles des quatre éléments, jadis confiées à des prêtres. Avant de partir, les extraterrestres promettent que dans 300 ans, ils rapporteront les précieux cailloux. Au XXIII^e siècle, alors qu'ils font route vers la Terre, ils sont anéantis par la planète du Mal. Les habitants de ce monde maléfique, les Mangalores, s'emparent des pierres et foncent vers la Terre.



Die hard : Un policier new-yorkais, John McClane, est séparé de sa femme Holly, cadre dans une puissante multinationale japonaise, la Nakatomi Corporation. Venu à Los Angeles passer les fêtes avec elle, il se rend à la tour Nakatomi où le patron donne une grande soirée. Tandis que John s'isole pour téléphoner, un groupe de terroristes allemands, dirigé par Hans Gruber, pénètre dans l'immeuble.

The expendables : Ce ne sont ni des mercenaires, ni des agents secrets. Ils choisissent eux-mêmes leurs missions et n'obéissent à aucun gouvernement. Ils ne le font ni pour l'argent, ni pour la gloire, mais parce qu'ils aident les cas désespérés. Depuis dix ans, Izzy Hands, de la CIA, est sur les traces du chef de ces hommes, Barney Ross. Parce qu'ils ne sont aux ordres de personne, il devient urgent de les empêcher d'agir.

Fast & furious : La nuit tombée, Dominic Toretto règne sur les rues de Los Angeles à la tête d'une équipe de fidèles qui partagent son goût du risque, sa passion de la vitesse et son culte des voitures de sport lancées à plus de 250 km/h dans des rodéos urbains d'une rare violence. Ses journées sont consacrées à bricoler et à relooker des modèles haut de gamme, à les rendre toujours plus performants et plus voyants, et à organiser des joutes illicites.

Gemini Man : Henry Brogan est un assassin d'élite âgé de 51 ans qui est prêt à prendre sa retraite après avoir terminé sa 72e mission, mais ses plans sont bouleversés lorsqu'il devient la cible d'un jeune agent mystérieux qui semble pouvoir prédire tous ses mouvements. Brogan découvre que l'agent en question est son clone, plus jeune et plus rapide.



Heat : La bande de Neil McCauley à laquelle est venu se greffer Waingro, une nouvelle recrue, attaque un fourgon blindé pour s'emparer d'une somme importante en obligations. Cependant, ce dernier tue froidement l'un des convoyeurs et Chris Shiherlis se retrouve obligé de terminer le travail. Neil tente d'éliminer Waingro, mais celui-ci parvient à s'échapper. Parallèlement, le lieutenant Vincent Hanna mène l'enquête.

Invisible Man : Prisonnière de sa relation violente et tyrannique avec un riche et brillant scientifique, Cecilia Kass s'échappe en pleine nuit et disparaît. Lorsqu'il se suicide en lui léguant une généreuse partie de son immense fortune, Cecilia met en doute la véracité de sa mort. Des coïncidences étranges et mortelles surviennent, mettant en danger la vie de ceux qu'elle aime. Cecilia commence à perdre la raison en tentant de prouver qu'elle est harcelée par quelqu'un que personne ne peut voir.

John Wick : Ce qui aurait pu être le banal vol d'une voiture de collection se transforme en une chasse à l'homme sans merci entre un légendaire ex-tueur à gages et le fils d'un des plus grands pontes de la mafia. Entre un homme qui se croit au-dessus des lois et un autre à qui on a pris les deux seuls souvenirs qui le rendaient encore humain, l'affrontement sera de haute volée. Personne n'est décidé à rendre les armes et la guerre sera totale.

Kingsman : Harry Hart est un agent spécial de 'Kingsman', l'élite très élégante du renseignement indépendant britannique. Alors que la société secrète recherche de nouvelles recrues, Hart s'intéresse à Eggsy, un jeune homme effronté de la banlieue londonienne. Stupéfié par les talents de l'espion en costumes trois pièces, le garçon accepte de subir l'entraînement intensif réservé aux jeunes privilégiés qui rêvent de devenir agent secret.



Lucy : Lucy Miller est une jeune femme vivant à Taipei (Taiwan), dans un monde où les humains n'utilisent que 10 pourcent des capacités de leur cerveau. Pris dans un guet-apens par la mafia coréenne, elle est contrainte de faire la mule pour des trafiquants de drogue qui insèrent un paquet de poudre bleue dans son ventre, le CPH4, nouveau produit de synthèse.

Matrix : Programmeur anonyme dans un service administratif le jour, Thomas Anderson devient Neo la nuit venue. Sous ce pseudonyme, il est l'un des pirates les plus recherchés du cyber-espace. À cheval entre deux mondes, Neo est assailli par d'étranges songes et des messages cryptés provenant d'un certain Morpheus. Celui-ci l'exhorte à aller au-delà des apparences et à trouver la réponse à la question qui hante constamment ses pensées : qu'est-ce que la Matrice ?

Catégorie N°2 : Comédies

American pie : L'année scolaire se termine au lycée de Great Falls. Désespéré depuis que ses parents l'ont surpris dans une situation plus que gênante devant un film X, Jim, élève de terminale, scelle un pacte avec sa bande de copains : finis les plaisirs solitaires, ils seront tous des hommes avant d'entrer à la fac. Il leur reste donc trois semaines pour utiliser toutes les techniques possibles de séduction.

Bienvenue chez les ch'tis : Un directeur de la Poste en Provence est, à son détriment, muté à Bergues, petite ville du Nord. Sa famille refusant de l'accompagner, Philippe ira seul. A sa grande surprise, il découvre un endroit charmant, une équipe chaleureuse et des gens accueillants. Il se lie d'amitié avec Antoine, le facteur et le carillonneur du village, à la mère possessive et aux amours contrariées.



La cité de la peur : Odile Deray, attachée de presse, vient au Festival de Cannes pour présenter le film 'Red is Dead'. Malheureusement, celui-ci est d'une telle faiblesse que personne ne souhaite en faire l'écho. Cependant, lorsque les projectionnistes du long-métrage en question meurent chacun leur tour dans d'étranges circonstances, 'Red is dead' bénéficie d'une incroyable publicité. Serge Karamazov est alors chargé de protéger le nouveau projectionniste du film.

Le dîner de cons : Pierre, éditeur, participe chaque mercredi à un « dîner de cons ». Le principe : chacun amène un 'con' et celui qui a déniché le plus spectaculaire est déclaré vainqueur. Ce soir, son invité est François Pignon. Passionné de modèles réduits en allumettes, ce dernier est également un véritable porteur de guigne.

Entre amis : Richard, Gilles et Philippe sont amis depuis près de 50 ans. Le temps d'un été, ils embarquent avec leurs compagnes sur un magnifique voilier pour une croisière vers la Corse. Pourtant la cohabitation à bord d'un bateau n'est pas toujours facile. D'autant que chaque couple a ses problèmes, et que la météo leur réserve de grosses surprises. Entre rires et confessions, griefs et jalousies vont remonter à la surface. Chacun va devoir faire le point sur sa vie et sur ses relations aux autres.

La folle histoire de l'espace : Dans une galaxie lointaine, Yop Solo, un héros sans peur et sans cervelle, accompagné de son coéquipier Beurk, un être mi-homme/mi-chien affronte mille dangers à travers l'espace pour délivrer la Princesse Vespa des griffes du redoutable Lord Casque Noir. Ce dernier tente d'aider le Président Esbrouffe de voler l'atmosphère de la pacifique planète Druidia pour la ramener sur la planète Spaceballs.



La grande vadrouille : Au retour d'un bombardement sur la Ruhr, un avion anglais de la R.A.F. se trouve pris dans le feu de la Flak allemande qui le descend au-dessus de Paris. Sir Reginald, avant de sauter en parachute sur la ville occupée, fixe à ses hommes un point de ralliement: le Hammam. Peter Cunningham tombe sur l'échafaudage d'Augustin, peintre en bâtiment, nettoyant la façade de la Kommandantur.

Hitch : Alex Hitchens utilise des moyens peu orthodoxes pour coacher ses clients et jouer avec le destin. Il réussit ainsi à unir des hommes ordinaires avec des femmes extraordinaires. Sa rencontre avec Sara, une jeune journaliste sexy qui partage les mêmes points de vue cyniques sur les relations amoureuses va les amener sur un territoire inconnu.

Intouchables : Tout les oppose et il était peu probable qu'ils se rencontrent un jour, et pourtant. Philippe, un riche aristocrate devenu tétraplégique après un accident de parapente va engager Driss, un jeune homme d'origine sénégalaise tout droit sorti de prison, comme auxiliaire de vie à domicile. Pourquoi lui ? Tout simplement parce qu'il ne regarde pas Philippe avec le même regard de pitié que les autres candidats.

Le journal de Bridget Jones : Bridget Jones, célibataire, la trentaine, a deux ambitions dans la vie : perdre du poids et trouver le grand amour. Tandis que ses amis ne cessent de lui prodiguer des avis aussi inutiles que désespérés, Bridget fond pour son patron, le charmant et sexy Daniel Cleaver. Sa mère, quant à elle, semble toute décidée à la voir former un couple avec le détestable et ennuyeux Mark Darcy...



Kaamelott : 484 : Dix ans après que Lancelot a pris le pouvoir. Il organise une chasse aux sorcières, aidé par des mercenaires saxons, pour retrouver Arthur et ses chevaliers, aujourd'hui, divisés et dispersés. Ce dernier, exilé jusqu'à son ancienne patrie, Rome, pour échapper à la folie de Lancelot se trouve dans la maison abandonnée de sa première femme Aconia. Souffrant sous le joug de Lancelot, le Royaume de Logres résiste et attend le retour de son héros.

Love actually : En cette veille de Noël, l'amour est partout, mais souvent imprévisible. Pour le nouveau Premier ministre britannique, il va prendre la forme d'une jeune collaboratrice. Pour l'écrivain au coeur brisé, il surgira d'un lac. Pour le témoin de mariage de son meilleur ami, pour ce veuf et son beau-fils, pour cette jeune femme qui adore son collègue, l'amour est l'enjeu, le but, mais aussi la source d'innombrables complications.

Marche à l'ombre : Denis, un éternel angoissé, bourlingue avec son copain François, un guitariste bellâtre. De retour de Grèce, tous deux se rendent à Paris, où un ami doit les loger. Mais l'ami en question a disparu et son toit s'est envolé. C'est ainsi que, sans un sou et sans logement, Denis et François sont contraints de faire la manche dans le métro. Dans un hôtel, ils prennent la défense d'un Africain en mauvaise posture.

Catégorie N°3 : Films et dessins animés pour enfants

Aladdin : Lorsqu'un charmant garçon des rues du nom d'Aladdin cherche à conquérir le coeur de la belle, énigmatique et fouguese princesse Jasmine, il fait appel au tout puissant Génie, le seul qui puisse lui permettre de réaliser trois voeux, dont celui de devenir le prince Ali afin de mieux accéder au palais.



La belle et la Bête : À la fin du XVIIIe siècle, dans un petit village français, Belle vit avec son père. S'étant perdu une nuit dans la forêt, ce dernier se réfugie au château de la Bête, qui le jette au cachot. Ne pouvant supporter de voir son père emprisonné, Belle accepte alors de prendre sa place, ignorant que sous le masque du monstre se cache un prince tremblant d'amour pour elle, mais victime d'une terrible malédiction.

Casper : Carrigan Crittenden vient de perdre son mari. Celui-ci a légué sa fortune à des oeuvres de charité et n'a laissé à sa femme qu'un vieux manoir abandonné. De rage, elle jette le testament au feu, faisant apparaître un message indiquant qu'un trésor y est caché. Le manoir est habité par Casper, un gentil fantôme de 10 ans, et ses trois oncles : Stretch l'irascible, Stinkie le crasseux et le gros Fatso.

Dumbo : Dumbo est un éléphant de fiction créé par la romancière Helen Aberson dans son livre paru en 1939. Les illustrations étaient de Harold Perl. Pourvu de très grandes oreilles, il est la risée de ses congénères jusqu'au jour où il s'aperçoit qu'elles lui permettent de voler.

E.T : Une soucoupe volante atterrit en pleine nuit près de Los Angeles. Quelques extraterrestres, envoyés sur Terre en mission d'exploration botanique, sortent de l'engin, mais un des leurs s'aventure au-delà de la clairière où se trouve la navette. Celui-ci se dirige alors vers la ville. C'est sa première découverte de la civilisation humaine. Bientôt traquée par des militaires et abandonnée par les siens, cette petite créature apeurée se nommant E.T. se réfugie dans une résidence de banlieue.



Fantasia : Ce qui était tout d'abord voué à améliorer la carrière de Mickey Mouse s'est transformé en métrage qui reste aujourd'hui une unique composante de l'histoire de l'animation. C'était l'une des expériences les plus audacieuses de Disney, car on intégrait sa vision d'une image animée à de la musique classique.

Le grinch : Il était une fois, niché au cœur d'un minuscule flocon de neige, un village appelé Whoville, dont les heureux habitants ne vivent que pour faire la fête. De tempérament insouciant, ils redoublent d'activité à l'approche de Noël, remplissant leurs réfrigérateurs de victuailles et emballant force cadeaux. Car tout le monde à Whoville aime Noël... tout le monde sauf le Grinch. Le Grinch, dont le seul nom fait trembler les Whos, vit en reclus dans une caverne...

Hercule : Dans la Grèce antique, alors que la fête bat son plein et que les fées se penchent sur le berceau d'Hercule, fils de Zeus, Hadès, seigneur des enfers, ronge son frein. En consultant les Moires, il apprend que les planètes lui seront favorables dans dix-huit ans. Pour gouverner l'Olympe, il lui suffira de libérer les Titans, jadis emprisonnés par Zeus, après avoir éliminé le seul dieu capable de le tenir en échec : Hercule.

Les indestructibles : Bob Paar était jadis l'un des plus grands super-héros de la planète. Tout le monde connaissait Mr. Indestructible. Aujourd'hui, Mr. Indestructible est un petit expert en assurances qui n'affronte plus que l'ennui et un tour de taille en constante augmentation.

James et la pêche géante : James Trotter est un jeune orphelin accueilli chez ses tantes qui le réduisent en esclavage. La petite vie de ce garçonnet va changer lorsqu'un personnage mystérieux lui donne un sac sensé détenir la solution.



Kuzco : A la tête d'un royaume mythique se trouve Kuzco, un jeune empereur aussi capricieux que méprisant. Secondé par la perfide Yzma qui rêve de lui ravir le trône, il projette de bâtir une somptueuse résidence d'été sur une des plus jolies collines de l'empire.

Lilo et Stitch : A l'autre bout de l'univers, un savant quelque peu dérangé a donné naissance à Stitch, la créature la plus intelligente et la plus destructrice qui ait jamais existé. Conscientes de son exceptionnel potentiel dévastateur, les autorités de sa planète s'apprêtent à l'arrêter, mais le petit monstre prend la poudre d'escampette à bord de son vaisseau spatial. Stitch échoue sur Terre, en plein Pacifique, sur l'île d'Hawaïi. Le petit alien est bientôt recueilli par Lilo, une fillette de six ans.

Mulan : Suite à la publication d'un décret par l'Empereur de Chine, un homme de chaque famille du pays doit intégrer l'armée impériale pour combattre des envahisseurs. Hua Mulan, fille aînée d'un vénérable guerrier, décide de prendre sa place au combat. Tandis qu'elle se fait passer pour un soldat du nom de Hua Jun, elle est mise à l'épreuve à chaque étape du processus d'apprentissage.

Catégorie N°4 : Horreur

Amityville : La nuit du 13 novembre 1974, le commissariat du Comté de Suffolk reçut un appel affolé, en provenance de la communauté d'Amityville. Un spectacle d'horreur attendait les policiers dans la résidence du 112 Ocean avenue : six membres d'une même famille avaient été massacrés dans leur lit, à coups de fusil.



Bienvenue à Zombieland : Suite à une mutation du virus de la vache folle, les humains sont transformés en zombies. Deux survivants que tout oppose, sillonnent les routes et affrontent les zombies qui grouillent aux quatre coins du pays.

The conjuring : L'histoire horrible, mais vraie, d'Ed et Lorraine Warren, enquêteurs paranormaux réputés dans le monde entier, venus en aide à une famille terrorisée par une présence inquiétante dans leur ferme isolée. Contraints d'affronter une créature démoniaque d'une force redoutable, les Warren se retrouvent face à l'affaire la plus terrifiante de leur carrière.

Les dents de la mer : À quelques jours du début de la saison estivale, les habitants de la petite station balnéaire d'Amity sont en émoi face à la découverte, sur le littoral, du corps atrocement mutilé d'une jeune vacancière. Pour Martin Brody, le chef de la police, il ne fait aucun doute que la jeune fille a été victime d'un requin. Il décide alors d'interdire l'accès des plages mais se heurte à l'hostilité du maire, uniquement intéressé par l'afflux des touristes.

L'exorciste : Chris McNeill, actrice de télévision, s'inquiète d'entendre de plus en plus fréquemment des bruits bizarres dans la chambre de sa fillette, Regan. Celle-ci se plaint d'avoir des difficultés à dormir à cause des mouvements spasmodiques qui ébranlent son lit. D'abord incrédule, Chris vérifie bientôt les dires de sa fille. Celle-ci se transforme peu à peu en un véritable monstre.

Freddy sort de la nuit : Une vedette de films d'horreur est tourmentée par des visions montrant le spectre (Robert Englund) meurtrier qu'elle affrontait au cinéma.



The grudge : Dans ce qui paraît être une paisible maison de Tokyo se cache l'un des fléaux les plus épouvantables qui soient. Quiconque franchit le seuil de la demeure est aussitôt frappé par une malédiction qui ne tardera pas à le tuer. Tandis que le nombre de victimes augmente, une jeune Américaine, Karen, se trouve brutalement confrontée à l'horreur de cette réalité. Pour elle, il n'est désormais plus temps d'ignorer ou de fuir: il faut comprendre pour avoir une chance de survivre.

Halloween : Cela fait 40 ans que Laurie Strode a survécu à une attaque de Michael Myers le soir de l'Halloween. Enfermé dans une institution, Myers parvient à s'échapper lorsque son transfert en bus tourne terriblement mal. Elle fait maintenant face à une confrontation terrifiante lorsque le tueur masqué revient à Haddonfield mais cette fois, Laurie est prête.

Insidious : Josh, son épouse et leurs trois enfants vivent depuis peu dans leur nouvelle maison lorsque leur fils aîné tombe dans un coma inexplicable. Pensant que leur maison est hantée, ils réalisent que tout est lié à leur fils quand un médium leur révèle que l'âme de ce dernier se trouve dans la dimension astrale, et que des forces maléfiques veulent s'emparer de son enveloppe corporelle. Ils vont alors tenter de combattre le mal qui rôde autour d'eux.

Jack l'éventreur : Londres 1888. Photographe comme son père qui travaillait pour la police, Annabel Kosminski débarque d'Allemagne pour travailler à Londres, où vivent sa mère et son frère Jakob. À son arrivée, elle apprend que sa mère est morte et que son frère est accusé d'être le tueur en série qui mutilé des prostituées : Jack l'éventreur.



King Kong : New York, 1933. Ann Darrow est une artiste de music-hall dont la carrière a été brisée net par la Dépression. Se retrouvant sans emploi ni ressources, la jeune femme rencontre l'audacieux explorateur-réalisateur Carl Denham et se laisse entraîner dans la plus périlleuse des aventures. Ce dernier a dérobé à ses producteurs le négatif de son film inachevé. Il n'a que quelques heures pour trouver une nouvelle star et l'embarquer pour Singapour avec son scénariste, Jack Driscoll, et une équipe.

Le labyrinthe de Pan : Espagne, 1944. Fin de la guerre. Carmen, récemment remariée, s'installe avec sa fille Ofélia chez son nouvel époux, le très autoritaire Vidal, capitaine de l'armée franquiste. Alors que la jeune fille se fait difficilement à sa nouvelle vie, elle découvre près de la grande maison familiale un mystérieux labyrinthe. Pan, le gardien des lieux, une étrange créature magique et démoniaque, va lui révéler qu'elle n'est autre que la princesse disparue d'un royaume enchanté.

Massacre à la tronçonneuse : Alors qu'au fin fond du Texas les habitants d'un petit village isolé découvrent que leur cimetière a été profané, cinq jeunes amis traversent la région dans leur minibus. Sur la route, le groupe accueille à bord de leur véhicule un auto-stoppeur. Cependant, lorsque l'individu, au comportement étrange, se fait menaçant, les amis décident de l'expulser avant de continuer leur route.

Catégorie N°5 : Films de super-héros

Avengers : Quand un ennemi inattendu fait surface pour menacer la sécurité et l'équilibre mondial, Nick Fury, directeur de l'agence internationale pour le maintien de la paix, connue sous le nom du S.H.I.E.L.D., doit former une équipe pour éviter une catastrophe mondiale imminente.



Batman : Dans sa deuxième année de lutte contre le crime, le milliardaire et justicier masqué Batman explore la corruption qui sévit à Gotham et notamment comment elle pourrait être liée à sa propre famille, les Wayne, à qui il doit toute sa fortune. En parallèle, il enquête sur les meurtres d'un tueur en série qui se fait connaître sous le nom de Sphinx et sème des énigmes cruelles sur son passage.

Captain America : 1941. La Seconde Guerre mondiale fait rage. Après avoir tenté vainement de s'engager dans l'armée pour se battre aux côtés des Alliés, Steve Rogers, frêle et timide, se porte volontaire pour participer à un programme expérimental qui va le transformer en un super soldat connu sous le nom de Captain America. Sous le commandement du colonel Chester Phillips, il s'apprête à affronter l'organisation scientifique secrète des nazis, aux côtés de Bucky Barnes et Peggy Carter.

Doctor Strange : Doctor Strange suit l'histoire du Docteur Stephen Strange, talentueux neurochirurgien qui, après un tragique accident de voiture, doit mettre son égo de côté et apprendre les secrets d'un monde caché de mysticisme et de dimensions alternatives. Basé à New York, Doctor Strange doit jouer les intermédiaires entre le monde réel et ce qui se trouve au-delà, en utilisant un vaste éventail d'aptitudes métaphysiques et d'artefacts pour protéger le Marvel Cinematic Universe.

Elektra : Elektra est une tueuse à gage légendaire, véritable machine à tuer entraînée dans l'art du ninjutsu mais condamnée à la solitude. Las de ses activités criminelles et en quête de rédemption, la belle choisit de renoncer à sa vie de tueuse après un dernier contrat. Sa tâche est d'éliminer ses nouveaux voisins, Mark Miller et sa fille adolescente Abby, poursuivis par la terrible et maléfique organisation La Main.



The Flash : Le super-héros Flash, de son vrai nom Barry Allen, voyage dans le temps pour empêcher le meurtre de sa mère Nora. Mais Barry cause involontairement des changements qui ont pour conséquence la création d'un multivers.

Les gardiens de la galaxie : Peter Quill est un aventurier traqué par tous les chasseurs de primes pour avoir volé un mystérieux globe convoité par le puissant Ronan, dont les agissements menacent l'univers tout entier. Lorsqu'il découvre le véritable pouvoir de ce globe et la menace qui pèse sur la galaxie, il conclut une alliance fragile avec quatre extraterrestres disparates.

Hulk : Tapi dans les bas-fonds de Sao Paulo, Bruce Banner tente désespérément de percer le secret de la maladie qui l'afflige. Repéré par l'armée américaine, qui entend dupliquer le modèle pour en faire une arme guerrière, il leur file entre les doigts et rentre aux États-Unis, où il espère mettre la main sur le protocole médical qui l'a rendu mutant.

Iron Man : Alors qu'il fait l'essai d'une arme de son invention en Afghanistan, le milliardaire Tony Stark est capturé par des insurgés qui le forcent à travailler pour eux. Mais à leur insu, le scientifique crée pour lui-même une armure superpuissante au moyen de laquelle il s'évade et rentre aux États-Unis. Transformé par son aventure, il décide de mettre son génie et sa fortune au service du Bien.

Justice league : Bruce Wayne, inspiré par l'altruisme de Superman, sollicite l'aide de sa nouvelle alliée, Diana Prince, pour affronter un ennemi plus redoutable que jamais. Ensemble, Batman et Wonder Woman ne tardent pas à recruter de nouveaux éléments afin de bâtir une équipe capable de sauver la planète, de plus en plus menacée.



Kick-ass : Malgré un manque complet de pouvoirs extraordinaires, un adolescent se réinvente comme un super héros et, ensemble avec une équipe de père/fille de vigilantes, embauche un patron de foule.

Logan : Dans le futur, Logan et le professeur Charles Xavier doivent faire face à la capitulation des X-Men quand une corporation, dirigée par Nathaniel Essex, détruit progressivement tout sur son passage. Les pouvoirs de guérison de Logan s'affaiblissent à vue d'oeil et la maladie d'Alzheimer force Xavier à oublier. Logan devra combattre Nathaniel Essex avec l'aide d'une jeune fille nommée Laura Kinney, un clone femelle de Wolverine.

Man of steel : Lorsque Jor-El comprend que sa planète, Krypton, est au bord de l'annihilation, il décide d'envoyer son fils unique, Kal-El, sur la planète Terre dans le but de sauver sa race. Kal-El est recueilli par des fermiers qui le nomment Clark et lui apprennent à cacher ses pouvoirs surnaturels pour éviter d'effrayer les Terriens. Clark grandit et finit par découvrir ses origines.

Les films supplémentaires :

Black Panther : Après les événements qui se sont déroulés dans Captain America : Civil War, T'Challa revient chez lui prendre sa place sur le trône du Wakanda, une nation africaine technologiquement très avancée mais lorsqu'un vieil ennemi resurgit, le courage de T'Challa est mis à rude épreuve, aussi bien en tant que souverain qu'en tant que Black Panther. Il se retrouve entraîné dans un conflit qui menace non seulement le destin du Wakanda mais celui du monde entier.



Black Widow : Lorsqu'un complot dangereux en lien avec son passé ressurgit, Natasha Romanoff, alias Black Widow, doit y faire face. Tandis qu'elle se fait poursuivre par une force qui ne s'arrête devant rien, Natasha confronte des liens brisés ainsi que les conséquences de son passé en tant qu'espionne dans un temps avant qu'elle fasse partie des Avengers.

Emmanuelle : Emmanuelle est une jeune femme qui vit de manière très libérée avec son mari Jean. Lors du voyage qui la conduit à Bangkok pour rejoindre son époux, Emmanuelle rencontre deux hommes dans l'avion et s'octroie quelques plaisirs fugaces. Durant son séjour, elle fait la connaissance de deux jeunes filles, Marie-Ange et Bee, avec qui elle a une aventure. Jean, quant à lui, décide de pousser Emmanuelle dans les bras d'un sexagénaire pervers...

Enola Holmes : Angleterre, 1884. Le matin de son 16^e anniversaire, Enola constate que sa mère a disparu. Après avoir vécu une existence assez libre jusque-là, elle se retrouve sous la tutelle de ses frères Sherlock et Mycroft, tous deux décidés à l'envoyer dans une école convenable pour les jeunes femmes de son rang. Refusant d'être contrôlée par ses frangins, elle s'évade et part à la recherche de sa mère à Londres, mais, la rencontre d'un jeune comte en fuite la fera dériver de sa mission initiale.

Insaisissables : Les Quatre Cavaliers, un groupe de brillants magiciens et illusionnistes, vient de donner deux spectacles de magie époustouflants : le premier en braquant une banque sur un autre continent, le deuxième en transférant la fortune d'un banquier véreux sur les comptes en banque du public. Deux agents spéciaux du FBI et d'Interpol sont déterminés à les arrêter avant qu'ils ne mettent à exécution leur promesse de réaliser des braquages encore plus audacieux.



Le prestige : Deux magiciens du 19e siècle s'engagent dans une lutte sans merci non seulement pour se surpasser l'un l'autre, mais pour détruire l'adversaire. L'un d'eux est accusé du meurtre de son rival qui s'est noyé au cours d'un tour de magie, après être tombé d'une trappe dans une cuve remplie d'eau et verrouillée, l'exécution du tour ayant apparemment mal tourné.

Seven : Peu avant sa retraite, l'inspecteur William Somerset, un flic désabusé, est chargé de faire équipe avec un jeune idéaliste, David Mills. Ils enquêtent tout d'abord sur le meurtre d'un homme obèse que son assassin a obligé à manger jusqu'à ce que mort s'ensuive. L'enquête vient à peine de commencer qu'un deuxième crime, tout aussi macabre, est commis, puis un troisième. Petit à petit, les deux policiers font le lien entre tous ces assassinats.

Sherlock Holmes : Aucune énigme ne résiste longtemps à Sherlock Holmes. Flanqué de son fidèle ami le Docteur John Watson, l'intrépide et légendaire détective traque sans relâche les criminels de tous poils. Ses armes : un sens aigu de l'observation et de la déduction, une érudition et une curiosité tous azimuts; accessoirement, une droite redoutable.

Spiderman : Orphelin, Peter Parker est élevé par sa tante May et son oncle Ben dans le quartier Queens de New York. Tout en poursuivant ses études à l'université, il trouve un emploi de photographe au journal Daily Bugle. Il partage son appartement avec Harry Osborn, son meilleur ami, et rêve de séduire la belle Mary Jané.

Thor : Le roi Odin règne avec sagesse sur son royaume. Une entente maintient la paix avec les Géants du monde glacé de Jotunheim. Les gestes irréfléchis du jeune Thor, pressenti pour prendre la place de son père sur le trône, mettent cependant en péril la paix fragile entre les deux peuples, ce qui pousse son père à le bannir sur Terre. Dépouillé de ses pouvoirs, Thor doit apprendre la véritable valeur d'un roi. Pendant ce temps, le demi-frère de Thor essaie de prendre possession du trône.

Les jokers :

Joker : Arthur Fleck, comédien raté, rencontre des voyous violents en errant dans les rues de Gotham City déguisé en clown. Méprisé par la société, Fleck s'enfoncé peu à peu dans la démence et devient le génie criminel connu sous le nom de Joker, un dangereux tueur psychotique.

Birds of Prey et la fantabuleuse histoire de Harley Quinn : Lorsque Roman Sionis, l'ennemi le plus abominable de Gotham, et son fidèle acolyte Zsasz décident de s'en prendre à une certaine Cass, la ville est passée au peigne fin pour retrouver la trace de la jeune fille. Les parcours de Harley, de la Chasseuse, de Black Canary et de Renee Montoya se télescopent et ce quatuor improbable n'a d'autre choix que de faire équipe pour éliminer Roman.





SOURCES, LIENS ET INSPIRATIONS

Box-office - Jérémy Marouani

Ice breaker - Francis Girola

System Alpha - Mindbox

Pour **Out of this screen** :
Out of this world - Paul Curry

Pour **La palme d'or** :
The nine card problem - Jim Steinmeyer

Pour **My Walk of Fame** :
POP (Perfect Open Prediction) de Boris Wild
Vidéo en Téléchargement - Production BW Magic
(1ère édition : 2012 - 2ème édition : 2021). Disponible sur boriswild.com

Pour **Le voyage de Casper** :
M-Case - Mickaël Chatelain
Accessoire disponible sur gimmickmagic.com

Pour **Batman et les 2 jokers** :
Vietnam - Dai Vernon



J'aurais aimé pouvoir citer davantage de sources car je reconnais bien volontiers avoir utilisé ou adapté des routines ou des parties de routines existantes. Toutefois, les effets décrits dans ces pages ont été construits conjointement avec d'autres magiciens et il est, de ce fait, encore plus difficile de retrouver l'origine d'une routine ou d'un effet précis. Vous savez comme moi qu'un effet qu'on croit original est, déjà, parfois une adaptation d'un effet plus ancien.

BRAVE





POUR CONCLURE

Voici déjà la fin d'une belle aventure... et si vous êtes en train de lire cette page 245, c'est qu'elle a plutôt réussi. Mon objectif premier était la fabrication d'une quantité raisonnable de jeux et la rédaction de ce livre, quelle qu'en soit la quantité imprimée.

Que va-t-il se passer maintenant ? Je n'en sais absolument rien.

J'ai exploré quelques possibilités de l'*Ultimate movie deck* et j'espère que les cartes et les idées proposées vous auront plués. C'est la seule chose qui m'importe.

La programmation de la puce NFC n'a pas été abordée car il existe autant de procédures que d'applications qui permettent de le faire, chacune ayant ses spécificités. Ce n'est pas un oubli.

Dans le chapitre *Pour aller plus loin*, j'ai laissé quelques portes entrouvertes et j'espère que vous vous y engouffrerez en courant et que vous travaillerez à proposer vos propres routines originales et dont vous pourrez fièrement revendiquer la paternité.

N'oubliez pas que l'*Ultimate movie deck* n'est qu'un outil !

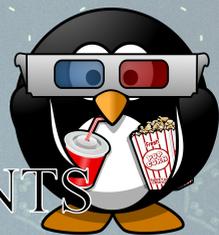


Je serais enfin très touché que vous partagiez ou me fassiez parvenir vos remarques, idées, routines... sur la page *Facebook* dédiée au jeu (et baptisée de façon très originale ***Ultimate movie deck***) ou via mon adresse mail (magic.puppets@yahoo.fr). Je me ferai un plaisir de répondre à toute personne qui me contactera...

... Et si, un jour, ce projet prenait une autre ampleur et devenait un outil collaboratif, j'en serais le premier ravi... Et si la notion de partage, chère au cercle des magiciens, permettait la création de produits complémentaires au jeu comme, par exemple, un troisième deck, la rédaction d'un deuxième ouvrage basé sur vos idées...

...Ce serait fou, non ?





REMERCIEMENTS

Voici venu le temps, avant de refermer définitivement ce livre avec un petit pincement au cœur après ces centaines d'heures passées à écrire, de remercier les personnes qui, de près ou de loin, ont contribué à l'achèvement de ce travail de longue haleine.

Tout d'abord, MERCI à mon épouse *Nathalie* d'accepter au quotidien de faire corps avec un magicien avec tous les désagréments que cela comprend, à savoir :

- ne pas avoir assez de place dans son dressing car il est rempli de matériel de magie,
- ouvrir un placard et tomber sur... du matériel de magie,
- trouver des jeux de cartes disséminés un peu partout dans la maison,
- tolérer des bricolages de trucs et bidules intempestifs,
- avoir un mari dont l'esprit est bien souvent occupé...

(liste non exhaustive)

MERCI à ma fille *Pauline* d'être, très souvent, le cobaye de mes routines. MERCI également à mes fils, *Alexis*, pour avoir prêté ses mains à quelques photos explicatives de cet ouvrage et *Antoine*, pour ses relectures et corrections.

Après la sphère familiale, je voudrais adresser un grand MERCI à la grande famille des magiciens.



MERCI au *club de l'éventail* de m'avoir si bien accueilli lorsque je me suis présenté à lui. C'est grâce à l'émulation et à la bienveillance de ce club et de ses membres que je me sens porté à aller toujours plus loin dans mes projets magiques.

Un MERCI tout particulier à *François Lange* et *Jean-Jacques Lafolie* (alias *Faramus le magicien flou*) qui, confiants en ce projet, m'ont offert de leur temps pour partager avec moi leur culture, leurs idées, leur technique et permettre la création (ou les adaptations) d'une grande partie des routines proposées dans ce livre. Sans eux, ce projet n'aurait probablement jamais vu le jour.

Je voudrais également décerner un MERCI d'honneur à Monsieur *Boris Wild*, magicien ô combien respecté et à la renommée internationale, qui m'a généreusement autorisé à publier une adaptation de sa routine *Perfect Open Prediction* que j'affectionne tant et qu'il me tenait à cœur de pouvoir reprendre. MERCI également à lui pour ses échanges très sympathiques et pour les améliorations qu'il a pu apporter, en qualité d'expert du jeu marqué, à certaines caractéristiques de ces deux jeux.

Pour terminer, MERCI à tous *les contributeurs* sans qui il n'existerait qu'un unique exemplaire de l'*Ultimate movie deck* : le mien. Grâce à vous, ce projet qui, à la base, n'était peut-être qu'une folie de plus, est presque devenu une entreprise et, déjà, une belle expérience.



Visuels des films cités utilisés à des fins pédagogiques
et d'aide à la mémorisation dans le cadre de l'article L.122-5
du code de la propriété intellectuelle

Achevé d'imprimer en février 2023 par TheBookEdition.com
à Lille (Nord) - Imprimé en France

