

**ULTIMATE
MOVIE
DECK**

Volume 2

V.D CREATIONS

SOMMAIRE



Avant-propos..... 13

Chapitre 1 : Quoi de neuf ?..... 21

La catégorie Films de Noël..... 23
(description des cartes et exemples d'utilisation)

Retour vers le futur..... 27
(description des cartes et routine complète)

Chérie, j'ai rétréci ta carte..... 33
(description des cartes et routine complète)

Jurassic Park..... 37
(description des cartes et routine complète)

A l'affiche ce soir..... 41
(description des cartes et idées de routines)

La carte de cinéma NFC..... 45
(description de la carte et routine complète)

Ultimate ticket..... 53
(description des tickets et routine complète)

La grande affiche..... 61
(description du bonus et routine complète)

Coup double..... 69
(description des cartes et routine complète)

Ma collection de Tintin..... 75
(description des cartes et routine complète)

Chapitre 2 : Nouvelles routines..... 77

Rain man..... 79
(sur une idée de Dante Colleoni)

Batman s'en sort toujours..... 89

Mon DVD s'appelle Reviens !..... 95
(sur une idée de Eric Debrabander)

Tu paies le ciné, je paie le pop-corn..... 101

Les quatre cavaliers..... 109
(sur une idée de Alex Fiver)

Any Movie At Any Week..... 125

Elémentaire mon cher... Lock Holmes..... 133
(sur une idée de Philéclair)

Sauf Fantasia..... 141
(sur une idée de Alex Fiver)

Freud et le cinéma..... 153
(sur une idée de Patrick Roga)

Le nouveau stagiaire..... 159
(sur une idée de Dante Colleoni)

Les mains dans les poches..... 171
(sur une idée de Héri)

J'ai reçu un scénario..... 175
(sur une idée de Philéclair)

Le monde merveilleux de Disney..... 181

La voie de l'eau..... 187
(sur une idée de Jean-Yves Ducrond)

Trois titres pour un film..... 195
(sur une idée de Faramus)

Chapitre 3 : Combinaisons avec l'UMD..... 207

Le plus fort, c'est Hulk..... 211

Mental movie..... 219

Casper le taquin..... 223
(sur une idée de François Lange)

Sense 8..... 227

Mes amis Sven & Bruce..... 235

Chapitre 4 : Variantes..... 239

My walk of fame V.2..... 241

Out of this screen V.2..... 241

La grande affiche V.2..... 241

Menteur menteur V.2..... 242

J'ai reçu un scénario V.2..... 244

Le monde merveilleux de Disney V.2..... 244

Chapitre 5 : Pour aller bien plus loin..... 247

Vous avez dit Eddy ?..... 249

Orchestral..... 249

Ca sonne..... 249

Grand écran blanc..... 249

Book test..... 250

Vérification..... 251

Une petite séance de voyance..... 251

Révélation originale..... 252

Chapitre 6 : Bonus..... 253

Programmation NFC..... 255

Intégration de la M-Case au boîtier du jeu..... 261

En Mnémonica, possible ou pas ?..... 267

Enveloppes à prédiction..... 271

Forçage à la carte de cinéma..... 277
(description du forçage et routine complète)

Pour les plus téméraires..... 283

Chapitre 7 : Annexes..... 287

Mon Mnémonica..... 289

Synopsis des nouveaux films utilisés..... 293

Journal de campagne..... 301

Liens, sources et inspirations..... 325

Pour conclure..... 329

AVANT-PROPOS



Très chers lecteurs,

Si vous tenez cet exemplaire de *Ultimate Movie Deck Volume 2*, cela signifie plusieurs choses :

Tout d'abord, que vous avez décidé d'investir dans cet ouvrage. Je ne vous remercierai jamais assez pour ça.

Cela signifie donc tout naturellement que vous avez été satisfaits par le premier volume, ce qui vous a poussé à me faire à nouveau confiance pour ce deuxième tome... car c'est bien de confiance qu'il s'agit.

Peut-être avez-vous pu également constater avec l'expérience que les possibilités offertes par l'UMD (je le nommerai désormais ainsi) sont tellement nombreuses et dépendent tellement des idées et capacités de chacun qu'il était légitimement impossible de traiter de tout dans un seul livre. Je vous avais d'ailleurs prévenu à plusieurs reprises au fil des pages du précédent opus.

Petite confidence : L'idée de la rédaction d'un deuxième tome était d'ailleurs présente dans mon esprit bien avant la parution du premier car je savais pertinemment que certaines caractéristiques du jeu n'y seraient pas développées.



Pour preuve, la possibilité de montage en chapelet y a été développée en long, en large et en travers mais, au final, sur les dix-huit routines figurant dans le premier tome, aucune ne fait appel au chapelet.

Encore une fois, je pense sincèrement que c'est l'énorme potentiel de l'UMD qui est la cause de toutes ces lacunes et je ne pense pas qu'on puisse lui en vouloir pour ça !

Nous allons donc tenter dans ces nouvelles pages de combler ces lacunes ou, au moins, d'apporter de nouvelles idées... et elles sont nombreuses !

Mais, avant toute chose, j'aimerais remercier encore toutes les personnes qui ont permis à cette aventure de démarrer. Je veux parler ici de ceux qui ont cru en ce projet alors qu'il n'était encore qu'une idée et que j'avais besoin d'un financement pour le concrétiser. Je veux parler ici de ceux qui, sur une simple présentation, un simple teaser réalisé avec les moyens du bord, ont fait le choix de me suivre dans cette aventure. Je veux parler ici de tous les contributeurs de la campagne *Ulule* qui ont eu foi en cette idée, qui ont participé financièrement, supporté mes messages incessants sur les groupes *Facebook*, communiqué, partagé alors que j'avais si peu à leur montrer pour gagner leur confiance. Cette campagne n'a pas été de tout repos mais elle m'a tellement apporté. Vous trouverez d'ailleurs en fin d'ouvrage un journal que j'ai tenu pendant toute la durée de la campagne dans lequel vous pourrez revivre cette période de l'intérieur. Cela vous donnera peut-être envie (ou pas) de lancer votre première création.

Ensuite, il y a eu la phase de commande de matériel. J'avais un budget qui avait été déterminé par les contributeurs de la campagne et j'avais deux objectifs en tête : optimiser l'utilisation de cette somme et, surtout, ne pas décevoir les nombreuses personnes qui m'avaient fait confiance. Une peur m'a habité durant toute la durée de ce processus : qu'il y ait, à un moment donné, une couille qui remettre en question l'intégrité du projet. Quand on défend un projet avec de l'argent qui ne nous appartient pas, ce sentiment est très difficile à gérer.



Je peux vous assurer que, lorsque vous validez une commande de cartes de plus de quatre mille euros, ça fait quelque-chose et le stress augmente jour après jour jusqu'à réception de la commande ! Est-ce que les cartes vont être bien coupées, est-ce que les dos vont correspondre aux faces, est-ce que les deux jeux vont rentrer dans les packagings ? Tout y passe malgré les nombreuses vérifications effectuées et les prototypes fabriqués en amont, uniquement dans le but de ne pas décevoir les contributeurs.

Et une couille, il y en a eu une belle !

Un jour, durant la phase de transit, je reçois un message de la société *UPS* chargée d'acheminer ma commande. En gros, on m'explique que mes colis sont arrivés à l'aéroport Charles De Gaulle mais qu'ils y sont bloqués jusqu'à acquittement de frais de douane qui n'avaient été spécifiés nulle part et, surtout, qui n'avaient pas été prévus au budget car jamais on ne m'avait demandé de tels frais pour mes diverses commandes de prototypes. C'est plus de six-cent euros qu'il a fallu déboursier en plus que le projet voit le jour. Après tant d'excitation et de travail, l'aventure *Ultimate Movie Deck* commençait bien mal.

Bref, ma commande est enfin arrivée, la qualité était au top et il m'a fallu réaliser le conditionnement à la main, sur la table de la cuisine, en étant particulièrement attentif aux formules souscrites par chacun : pack de base, numérique, papier. Encore une fois, hors de question de faire une erreur de préparation ou de décevoir. Je revois encore la tête de la postière quand elle m'a vu arriver avec mes quatre-vingts colis à envoyer ! Elle a dû se dire « *Mais pourquoi ça tombe sur moi ?* »

A ce moment précis, l'UMD est passé du stade de projet à celui de produit. Il a cessé d'être abstrait et a commencé à vivre, avec son lot de premières fois et de moments forts :

- Le premier message pour me dire que la commande était bien arrivée.



- La distribution des contributions lors d'une réunion du club de l'éventail dont les membres ont soutenu en masse mon projet.

- Le premier retour positif et tous les autres qui ont suivi.

- Le premier commentaire négatif concernant la qualité d'impression du livre. Bon, il n'y en a eu qu'un mais, après tout, il en faut aussi.

- Les premières inscriptions sur le *Discord*. A ce jour, une cinquantaine de magiciens a rejoint cette belle communauté et je profite de l'occasion pour remercier tous ceux qui ont rejoint ce groupe et qui, par leur engouement pour cet outil, proposent régulièrement de nouvelles idées ou de nouvelles routines. Vous retrouverez d'ailleurs certaines de ces idées dans ce nouvel ouvrage.

- Mes premières participations en tant que créateur à des salons comme le VM Day organisé par Thomas Thiébaud du site *Virtual Magic* ou la traditionnelle braderie du Nord Magic Club. Quel plaisir et quelle fierté de vendre sa propre création !

- La première review publiée sur la chaîne *Youtube* La magie sous un autre angle qui était juste exceptionnelle et qui a commencé à offrir à l'UMD une belle visibilité. Je n'oublierai jamais l'émotion ressentie lorsqu'on appuie sur le bouton Lecture et qu'on découvre un avis, aussi bon soit-il, sur son travail. Il y a eu ensuite la review de Magic Pascal sur sa chaîne, dans un style complètement différent et complémentaire.

- La première fois où l'UMD a été mis en jeu à l'occasion d'un concours organisé par la chaîne 100 tours de magie. Beaucoup de participants et, encore une fois, une belle visibilité.

- La review d'Alexis De La Fuente sur la chaîne Les avis d'Alexis comptant treize mille abonnés. Je pensais modestement que les reviews sur cette chaîne étaient réservées à une élite, à des produits créés par des magiciens renommés. Force est de constater que non ! Si ce n'est pas encore fait, abonnez-vous à ces chaînes car elles sont animées par des gars hyper ouverts et d'une infinie gentillesse.



- Les commentaires publiés par les internautes en réaction à ces vidéos que je suivais de très près et dont voici quelques extraits :

Ce jeu a l'air effectivement très intéressant. Le prix ne me semble pas exagéré compte tenu des nombreuses possibilités qu'il offre. Merci pour cette présentation qui m'a permis de découvrir ce petit bijou inconnu.

C'est magique ce paquet de cartes. Parfait si on est cinéphile !

L'idée est bonne, très bonne.

En effet l'ensemble du deck et des possibilités a l'air dingue !

Wow, ce jeu est génial.

Super avis. Merci Alexis. Pour ma part, je l'ai déjà acheté et j'en suis très satisfait.

Très content que tu publies cet avis sur ce super projet de Vincent (qui, comme tu le dis, est hyper gentil et passionné). J'adore ce jeu de cartes. C'est très intelligent. Le livre est très bien écrit, il se lit "tout seul". Les cartes gaff ajoutent aussi beaucoup de possibilités. Longue vie à tous les UMD !

Le principe me paraît très original et nouveau.

Très très bon !

Excellent jeu !

C'est un excellent jeu de cartes truquées qui peut donner une toute autre dimension à vos routines de cartes habituelles. Un très beau projet qui mérite d'être plus largement connu.

- Un commentaire qui fait encore plus plaisir que les autres :



L'UMD est tellement génial qu'on ne sait plus où donner de la tête pour créer des routines. Même en n'ayant pas d'imagination, on peut trouver quelque-chose d'étonnant à mettre en place, ne serait-ce que des classiques relookés à la sauce "cinéma". Un must absolu !

- La première fois où un membre de l'éventail a présenté, lors d'une réunion, une routine originale créée avec l'UMD. J'étais assis, fébrile, et je regardais avec admiration et fierté ce qu'il avait construit avec ma création.

- Les premières routines originales qui ont été publiées sur le *Discord*. Que de moments d'émotion ! Je n'oublierai jamais l'une d'elles en particulier qui m'a tellement scotché que j'ai décidé de la mettre en valeur en musique.

- La mise en vente de l'UMD sur le site Magic Création.

- Les relations amicales qui se créent au fil des échanges avec des personnes inconnues auparavant...

Bref, vous l'aurez compris, la naissance d'un produit comme celui-ci est une aventure où l'émotion est présente à chaque instant, un peu comme au cinéma en quelque-sort. Ainsi, j'aimerais remercier chaudement toutes les personnes qui ont gravité, de près ou de loin, autour de l'UMD avant, pendant et après la campagne, à l'occasion d'échanges lors de salons ou conférences, celles qui ont cru en ce projet et qui y croient encore, qui m'ont apporté leur soutien...

Ce sont toutes ces choses et toutes ces personnes qui m'ont donné envie de développer encore plus ce concept, d'en donner encore plus à ceux qui y ont cru dès le début et de prolonger la durée de vie de cet outil pour qu'il soit aussi découvert par d'autres.

L'aventure UMD est loin d'être terminée !

Dans ce nouvel opus, vous allez pouvoir découvrir un tas de nouveautés :



- divers packs additionnels créés après la sortie de l'UMD et permettant de nouvelles routines parfois très visuelles et décrites dans leur version la plus simple, cette description n'ayant pour but que de vous permettre de visualiser l'effet recherché et de vous démontrer le potentiel de ces cartes supplémentaires. Si vous ne les avez pas encore, pas de panique. Vous pouvez toujours vous les procurer,

- des propositions de variantes de routines figurant dans le premier volume,

- des nouvelles idées et des nouvelles routines dont certaines ont été proposées par les utilisateurs eux-mêmes, ce qui était, là aussi, ma volonté dès le départ car quoi de plus beau d'un outil collaboratif,

- des idées basées sur la combinaison de l'UMD avec d'autres outils magiques, toujours dans l'optique de s'éloigner au maximum du simple tour de cartes,

- pleins d'autres trucs très intéressants et des tonnes de nouvelles histoires à raconter.

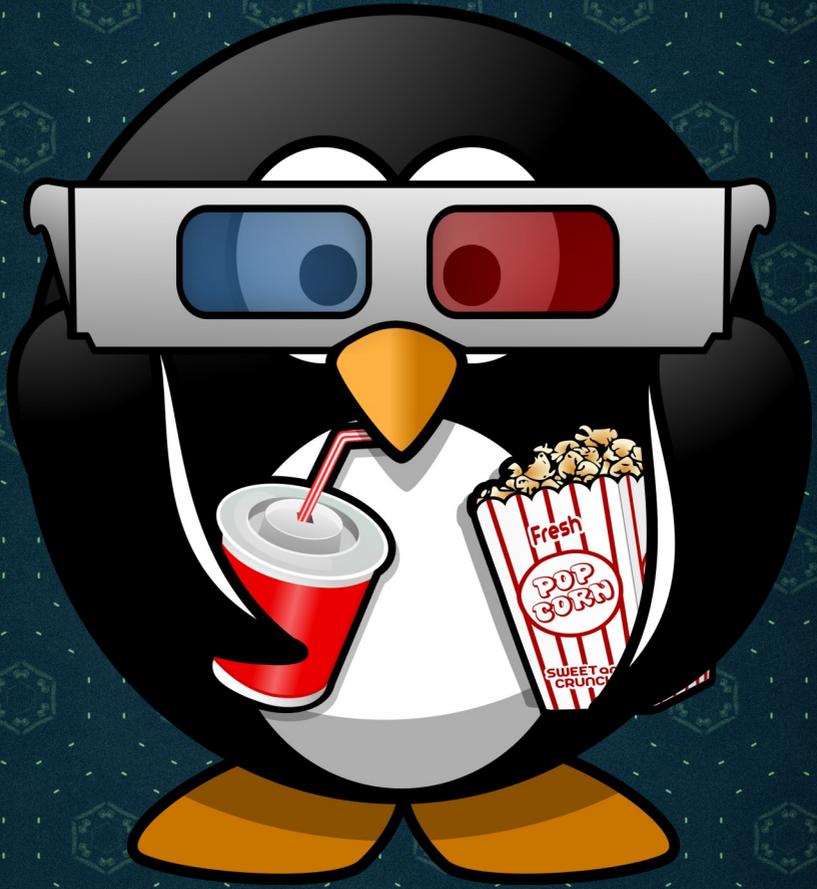
Bref, vous l'aurez compris, ce nouvel ouvrage regorge de nouvelles trouvailles qui vont vous permettre de tendre vers une utilisation optimale de votre UMD et de ses accessoires.

Cet avant-propos touchant à sa fin, il est grand temps pour vous de tourner la page et de commencer à découvrir ces nouvelles pépites.

On se retrouve en fin d'ouvrage.



CHAPITRE 1



QUOI DE NEUF ?



LES FILMS DE NOËL

Voici une sixième série de cartes (après les quatre catégories du jeu de base et la catégorie sur les films de Super-Héros contenue dans le jeu GAFF) proposée en option. Cette nouvelle catégorie est basée sur les films de Noël, contient treize cartes, est construite exactement de la même manière que les autres et peut, comme la série sur les Super-Héros, remplacer n'importe quelle catégorie dans le jeu de base.

Cette nouvelle catégorie de cartes va vous permettre de donner une autre dimension à vos routines existantes et de les modifier pour raconter d'autres histoires, notamment dans la magie pour enfants.

Le marquage des cartes fonctionne de la même manière que pour les autres séries de cartes. L'initiale utilisée pour identifier cette catégorie est **N** comme Noël. Les cartes sont donc codées **NA**, **NB**, **NC**... Jusque **NM**.



Films de Noël

L'**A**rbre de Noël

Bad Santa

Les **C**hroniques de Noël

Le **D**rôle de Noël de Scrooge

Elfe

Falling for Christmas

Get Santa

Hyper Noël

Il faut sauver le Père-Noël

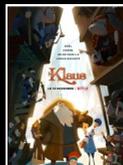
Jack Frost

Klaus

Last Christmas

Miracle sur la 34ème rue





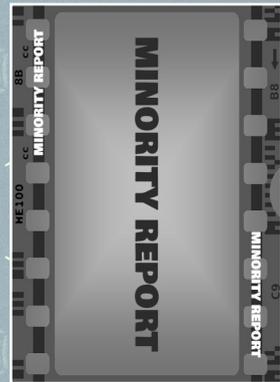
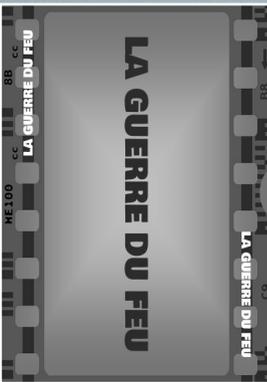


RETOUR VERS LE FUTUR

Science-fiction, 1985, Etats-unis, 1h56

Réalisé par Robert Zemeckis

Avec : Michaël J. Fox, Christopher Lloyd, Crispin Glover...



Ce pack additionnel est constitué de trois nouvelles cartes en lien avec le temps : *Retour vers le futur* (film plébiscité par plusieurs utilisateurs. Pour des raisons évidentes de positionnement dans le chapelet, il m'était impossible d'intégrer cette carte au jeu de base mais, étant moi-même un fan inconditionnel de cette saga cultissime, je m'en suis voulu énormément de ne pas l'avoir intégrée au jeu GAFF), *La guerre du feu* (film de Jean-Jacques Annaud dont l'action se déroule à la préhistoire) et *Minority report* (film situé dans le futur).



Synopsis :

Le magicien crée le désordre dans le continuum espace-temps en insérant dans le milieu du jeu deux films ayant un rapport avec une période définie de l'histoire : **Minority Report** et **La guerre du feu**. L'intervention de la carte choisie par le spectateur va permettre d'éviter un paradoxe temporel car ces deux cartes vont retrouver instantanément leur position initiale.

Action !

Le temps... Qu'est-ce que le temps, si ce n'est une ligne immuable sur laquelle viennent s'enchaîner des évènements ? Cette ligne du temps comprend le passé, ce qui est désormais figé, le présent, le fameux ici et maintenant, et le futur, la seule partie du temps sur laquelle il est encore possible d'agir puisqu'il n'est pas encore écrit.

Le magicien effeuille le jeu de cartes jusqu'au stop du spectateur afin que celui-ci choisisse une carte.

Vous connaissez ce film ?

Le spectateur répond positivement (*j'espère, sinon, pour ma part, je l'étripe*).

Ce film aurait-il un lien quelconque avec le temps ?

Le spectateur répond à nouveau par un oui. Le magicien positionne ensuite les cartes faces en l'air et montre au spectateur la carte supérieure du paquet, **La guerre du feu**, et la carte inférieure, **Minority report**, avant de replacer le paquet faces vers le bas.

*Ces films ont également un lien avec le temps car **La guerre du feu** traite de la découverte du feu durant la préhistoire et l'action de **Minority report**, en revanche, prend place dans un futur assez lointain dans une société qui a éradiqué le meurtre en stoppant les criminels avant qu'ils ne passent à l'acte.*



On pourrait donc aisément imaginer que ces cinquante-deux films sont rangés dans un ordre chronologique en fonction des sujets qu'ils traitent, du plus ancien au plus futuriste... Nous pourrions aussi tenter de perturber l'ordre du temps de cette manière.

Le magicien prend successivement la carte inférieure et la carte supérieure du paquet et il les insère approximativement dans le milieu du jeu.

Voici le temps ainsi perturbé... Vous aviez précédemment choisi une carte. Pourriez-vous maintenant révéler l'identité de ce film ?

Le spectateur annonce le titre du film qu'il a choisi : **Retour vers le futur.**

C'est étonnant car, dans ce film, les héros jouent aussi avec le temps, un peu comme ce que nous venons de faire. Marty Mc Fly fait un bond de 30 ans dans le passé à bord d'une machine inventée par son ami le docteur Emmett Brown. Il y rencontre sa mère alors qu'elle n'est encore qu'une lycéenne et celle-ci tombe éperdument amoureuse de lui, créant ainsi un grave paradoxe temporel : Si elle reste amoureuse de Marty, elle ne rencontrera pas celui qui deviendra son père et Marty n'existera pas dans le futur... C'est un peu ce que nous venons de faire. Nous venons de perturber le cours du temps et les conséquences pourraient être désastreuses... Heureusement, dans ce genre de films, les héros trouvent toujours une solution pour éviter le pire et rétablir l'ordre des choses. Donnez-moi votre carte.

Le magicien insère également la carte **Retour vers le futur** au milieu du jeu.

Il n'y a plus qu'à laisser agir nos amis Doc et Marty pour que...

Le magicien révèle la carte supérieure et inférieure du paquet.



Les éléments constituant la ligne du temps sont réordonnés et ***La guerre du feu*** et ***Minority report*** sont réapparus à leur place sur cette ligne.

Pré production :

Il suffit de remplacer trois cartes du deck de base par les trois cartes composant la routine de la manière suivante :

Sous le jeu, la carte ***La guerre du feu***,

Sur le jeu, les cartes ***Minority Report***, un film quelconque et enfin ***Retour vers le futur***.

Découpage plan par plan :

Cette routine est une adaptation du tour *Carte du dessus / carte du dessous* de Bernard Bilis, toute première routine du programme *La magie par les cartes volume 1* dans laquelle il présente la technique du glissage. Cette technique est la seule à maîtriser pour la présentation de ce tour qui est, de ce fait, très simple à réaliser. Dans sa présentation, Bernard utilise un jeu traditionnel et réalise le tour avec un 10 de trèfle et un 10 de carreau. Comme pour les autres adaptations avec l'UMD de routines existantes, je trouve que le fait de raconter une histoire à partir des films choisis ou présents dans le jeu donne plus de relief à la routine.

J'utilise généralement un forçage à l'effeuillage classique (*page 207 du précédent livre*) qui est très simple à réaliser mais libre à vous d'utiliser le forçage de votre choix.

Commencez par forcer le film ***Retour vers le futur*** qui est placé sur le dessus du jeu. Coupez une portion du jeu et passez le paquet supérieur sous le jeu en gardant un break entre les deux paquets avec le petit doigt. Effeuillez ensuite lentement le jeu et, au stop du spectateur, récupérez le paquet du dessous (sous le break), avancez ce paquet vers le spectateur en lui demandant de prendre la carte supérieure de ce paquet qu'il croit être celle qu'il a choisi.



Demandez-lui de prendre connaissance de l'identité de cette carte et de la conserver face cachée. Remplacez le jeu en position de départ.

A ce stade, *La guerre du feu* est toujours sous le jeu et *Minority report* est maintenant en deuxième position à partir du dessus.

C'est maintenant que la technique du glissement va entrer en scène.

Le jeu en main, retournez le paquet face en l'air pour en révéler la carte qui était située sous le paquet : *La guerre du feu*. Toujours dans cette position, réalisez ensuite un glissement sous la main de la carte du dessous à l'aide de l'annulaire et de l'auriculaire pour vous permettre de décaler l'avant-dernière carte (que le spectateur croira être la dernière) et la révéler : *Minority report*.

Retournez ensuite le deck dans sa position initiale, prenez la carte du dessus (la carte quelconque) et insérez-la environ au centre du jeu. Effectuez enfin un glissement de la carte du dessous comme expliqué précédemment, prenez la suivante (que le spectateur croira être la dernière) et insérez-la approximativement au même endroit que la précédente dans le milieu du jeu. De cette manière, les cartes *La guerre du feu* et *Minority report*, restent à leurs places respectives.

La carte *Retour vers le futur* peut aussi être insérée comme les autres dans le jeu mais cette action n'est pas utile à la réalisation de la routine. Tout dépend de l'histoire que vous souhaitez raconter et si vous estimez que cette action apporte ou non un plus à votre présentation.

Pour le climax, il suffit de retourner la carte supérieure du paquet face cachée et de retourner le paquet pour révéler la carte située sous le paquet pour montrer au spectateur que ces deux cartes sont revenues à leur place.





CHÉRIE, J'AI RÉTRÉCI TA CARTE



Comédie, 1989, Etats-unis, 1h34

Réalisé par Joe Johnson

Avec : Rick Moranis, Robert Olivieri...



Ce set est composé de huit cartes bonus, quatre de taille standard et quatre de plus petite taille. Les films représentés sur ces cartes ont tous un rapport avec la thématique du rétrécissement. Il s'agit de *Minuscule*, *Chérie j'ai rétréci les gosses*, *Downsizing* et *L'homme qui rétrécit*. Ces cartes vont vous permettre de réaliser de nouvelles routines sur ce thème avec, en plus, un côté visuel assez sympathique.

Synopsis :

Une carte choisie par le spectateur va être insérée dans l'étui du jeu montré vide auparavant. Le titre du film révélé, le magicien va en développer le scénario et, en lien avec la thématique du film, va utiliser un rayon laser et pointer accidentellement celui-ci sur l'étui, ce qui va avoir pour effet de miniaturiser la carte qui s'y trouve.



Action !

Le magicien présente un jeu de cartes au spectateur et lui demande de lui dire stop quand il le souhaite afin de choisir un film parmi les cinquante-deux présents dans le jeu. Il lui demande ensuite de prendre connaissance de l'identité du film qu'il a choisi et s'assure qu'il connaît ce film. A la demande du magicien, le spectateur annonce à voix haute le titre du film choisi.

Chérie, j'ai rétréci les gosses.

Chérie, j'ai rétréci les gosses ? Vous connaissez ce film ? Vous l'avez déjà vu ? Moi je l'adore. J'ai dû le voir une bonne dizaine de fois. Pour ceux qui ne l'ont jamais vu, ce film raconte l'histoire d'un inventeur un peu farfelu, joué par l'excellent Rick Moranis, qui met au point un rayon laser capable de réduire la taille des objets et qui miniaturise accidentellement ses enfants. Ceux-ci sont alors réduits à la taille d'insectes, balayés et jetés à la poubelle. Ils vont devoir affronter mille dangers dans leur propre jardin devenu hostile pour tenter de rejoindre leur maison. Vous avez choisi ce film et votre choix est excellent. Dans quelques instants, je vais tenter avec vous une petite expérience mais, auparavant, je vais vous demander de bien vouloir protéger votre carte en la mettant à l'abri dans le boîtier du jeu.

Le magicien tend le boîtier au spectateur qui, après avoir vérifié qu'il est vide, insère lui-même sa carte à l'intérieur.

Votre choix est étonnant car j'ai justement avec moi un pointeur laser. Ca vous ennuie si j'essaie de vous miniaturiser ?

Le magicien pointe son rayon laser en direction du spectateur, balaie le public... Cette situation inattendue engendre des sourires dans l'assistance et les allusions humoristiques accentuent la dimension comique de la scène. Puis, par inadvertance, il pointe le laser en direction de l'étui laissé bien en évidence sur la table.

Oh, mince ! Je crois que je viens de faire une boulette.



Le magicien s'empare alors de l'étui et en éjecte le contenu. La carte qui s'y trouvait a été miniaturisée.

Pré production :

Pour cette routine, vous avez besoin de deux des cartes bonus dont une des cartes miniatures. La présentation ci-avant est basée sur le film ***Chérie, j'ai rétréci les gosses*** mais, avec ce bonus, vous disposez de quatre trames narratives différentes basées sur quatre films différents. Vous disposez aussi de ***Minuscule, L'homme qui rétrécit*** et ***Downsizing***. A vous de créer un autre scénario si vous le souhaitez.

Vous avez aussi besoin d'une *M-Case* (si vous souhaitez intégrer cet accessoire au boîtier de votre UMD, reportez-vous au chapitre 5) ou de tout autre accessoire permettant de faire un change. Insérez la carte miniature face cachée dans le compartiment secret de la *M-Case* en mémorisant le sens d'introduction de la carte afin, pendant le tour, d'introduire l'autre carte dans le même sens.

Pour le rayon laser, vous pouvez utiliser un pointeur qui est généralement utilisé pour amuser les chats et qui ne coûte que quelques euros ou un pointeur pour vidéoprojecteur, l'important étant que le point rouge soit le plus visible possible.

Découpage plan par plan :

La routine est très visuelle et a un fort impact sur le public. Elle est néanmoins basique sur le plan technique.

En premier lieu, il vous faut forcer la carte ***Chérie, j'ai rétréci les gosses*** selon la méthode de votre choix.

Le spectateur prend connaissance de l'identité de sa carte et la montre aux autres spectateurs. Ensuite, présentez-lui le boîtier contenant la *M-Case* chargée et demandez-lui d'insérer sa carte face cachée à l'intérieur en veillant à ce qu'il l'y insère dans le même sens que la carte miniature qui est déjà à l'intérieur.



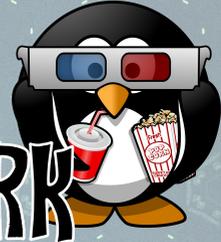
Jetez négligemment la *M-Case* sur la table, côté ouvert vers vous, ce qui va permettre au flap de s'activer, piéger sa carte et libérer la carte miniature.

Maintenant qu'aucune interaction n'est possible sur sa carte étant donné qu'elle est dans l'étui et que vous ne pouvez plus y toucher, demandez-lui de nommer à haute voix le titre du film qu'il a choisi.

L'intervention du rayon laser n'est ensuite que pure comédie, l'objectif étant d'amuser le public, d'éloigner dans le temps l'insertion de la carte dans l'étui du climax et de clore cette petite scène amusante en pointant le laser sur le boîtier.

Il ne reste plus qu'à éjecter sur la table la carte miniaturisée et le tour est joué !



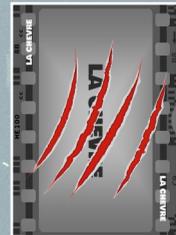


JURASSIC PARK

Science-fiction, 1993, Etats-Unis, 2h07

Réalisé par Steven Spielberg

Avec : Sam Neill, Laura Dern, Jeff Goldblum...



Ce nouveau set bonus est composé de cinq cartes, trois cartes UMD classiques et deux cartes GAFF, articulées autour de la thématique des dinosaures et plus particulièrement du film *Jurassic Park*, carte centrale de ce pack.

Les deux autres films présents dans ce set, *Shaun le mouton* (film d'animation pour enfants) et *La chèvre* (comédie culte des années 80 avec Pierre Richard et Gérard Depardieu) vont pouvoir représenter, en quelque sorte, la nourriture convoitée par nos chers dinosaures.

Enfin, ces deux cartes « nourriture » ont été déclinées en une version griffée, comme si elles avaient été attaquées par les dinosaures.



Synopsis :

Le magicien demande à deux spectateurs de choisir chacun un film au hasard dans le jeu. Les deux films sont révélés et, au vu du titre du deuxième film choisi, le magicien demande au premier spectateur de protéger sa carte en la plaçant sous sa main. Elle va toutefois subir les assauts de la carte choisie par le second spectateur et ne va pas s'en sortir indemne.

Action !

Le magicien sort le jeu de l'étui, explique à l'enfant que le jeu contient cinquante-deux titres de films différents, effeuille les cartes et lui demande de lui dire stop lorsqu'il le souhaite pour choisir un film au hasard. Il sort alors la carte du jeu et la dépose face visible puis face cachée sur la table.

*Oh ! **Shaun le mouton**. Voilà qui est parfaitement adapté. Tu aimes les animaux ? Tu aimes les moutons ? Et le petit prince, tu connais ? D'après le petit prince, seul le mouton est capable de reconnaître les graines de baobabs, qui sont invisibles, et de les manger avant qu'elles ne poussent. Donc, tu l'auras compris, ton mouton est important et tu vas devoir en prendre soin.*

Le magicien s'adresse ensuite à un deuxième spectateur, plus âgé, voire adulte si possible, mélange les cartes et lui demande de l'arrêter pour choisir également une carte.

***Jurassic Park** ! Ah, là, on n'est plus dans le même registre. On est dans un univers un peu plus agressif. Nous avons d'un côté l'innocence et de l'autre la violence du monde des grands.*

Il s'adresse ensuite à l'enfant en lui montrant la carte **Jurassic Park**.

*Tu connais le film **Jurassic Park** ? Oui ? C'est un film dans lequel il y a beaucoup de dinosaures... et les dinosaures peuvent manger d'autres animaux plus petits et plus fragiles.*



Penses-tu que le dinosaure de ce film pourrait faire du mal à ton mouton ?

L'enfant répond par l'affirmative.

Alors je te conseille de le protéger en posant ta main dessus afin qu'il ne lui arrive rien.

L'enfant recouvre sa carte de sa main et le magicien commence à promener la carte **Jurassic Park** autour de celle-ci et à faire semblant de vouloir dévorer le mouton. Puis il approche de plus en plus de la main de l'enfant et, avec le coin de la carte, tapote le dessus de sa main.

*As-tu senti quelque-chose ? Penses-tu que de dinosaure de **Jurassic Park** a pu faire du mal à ton mouton ?*

L'enfant répond que non. Le magicien l'invite alors à libérer son mouton et à retourner sa carte face visible.

Shaun le mouton est maintenant strié de quatre griffes de dinosaures.

Pré production :

Si vous souhaitez démarrer avec un jeu de cinquante-deux cartes, ôtez les jokers et trois cartes quelconques du jeu de base et remplacez-les par la carte **Jurassic Park** (sous le jeu face cachée) et les deux cartes **Shaun le mouton** (placées sur le jeu, la carte classique en deuxième position et la carte striée en première position).

La présentation ci-dessus est basée sur la présence d'au moins un enfant qui aura pour mission de protéger **Shaun le mouton** (film d'animation culte chez les plus jeunes). Le kit comprenant cinq cartes, il permet une présentation différente adressée à un public plus adulte par l'utilisation de la carte **La chèvre** (film certes culte également mais que peu d'enfants connaissent selon mon humble avis).



Découpage plan par plan :

Commencez par couper le jeu en gardant un break entre les deux paquets et réalisez un forçage à l'effeuillage pour forcer la carte ***Shaun le mouton***. Au stop du spectateur, posez le paquet du dessus sur la table. Cette carte (en version classique, non griffée) étant située en deuxième position à partir du dessus du paquet resté en main, préparez une levée double et retournez les deux cartes comme une seule pour révéler la carte choisie par l'enfant. Retournez ensuite ces deux cartes faces cachées sur le paquet et placez, toujours face cachée la carte supérieure du paquet que l'enfant croira être celle qu'il vient de voir (et qui est en fait la carte griffée).

Récupérez ensuite le paquet resté sur la table et reformez le paquet complet en plaçant celui-ci sous l'autre et repositionnant ainsi la carte ***Jurassic Park*** sous le jeu.

Réalisez ensuite un forçage hindou pour forcer ***Jurassic park*** à votre second spectateur...

... Et le tour est joué.

Le reste n'est que pure comédie et peut être présenté comme dans la description de l'effet ou selon l'histoire que vous souhaitez raconter... car, comme je le dis souvent, même si l'effet est simple techniquement, l'impact de la routine dépend surtout de la façon dont vous le présentez.





A L'AFFICHE CE SOIR



Ce bonus est composé de cinq nouvelles cartes sur les faces desquelles sont représentés les visuels des films en version affiche de cinéma.

Ces nouvelles cartes, représentant une version photographique de films déjà présents en version titre dans votre UMD, vont vous permettre de réaliser de nouveaux effets basés sur ces visuels.

Voici quelques exemples de routines que vous pouvez créer avec ce principe. Je suis certain que vous en trouverez d'autres car je commence à vous connaître !

Unicité : Le magicien effeuille le jeu jusqu'au stop d'un spectateur afin de lui faire choisir une carte qu'il conserve pour l'instant face cachée. Le jeu est ensuite étalé face vers le haut pour montrer au spectateur qu'il ne contient que des titres de films et que ceux-ci sont tous différents. La carte du spectateur est ensuite révélée : C'est la seule qui est composée d'une affiche de film.



Transformation : Le magicien effeuille le jeu jusqu'au stop du spectateur puis retourne la carte qu'il a choisi sur le jeu afin qu'il puisse prendre connaissance du titre du film sur lequel il a dit stop. Sa carte est ensuite retournée face cachée sur le paquet et le magicien demande au spectateur de fixer les cartes et de se concentrer sur des images représentant son film afin de tenter d'envoyer quelques informations au jeu. Après ce petit effort de concentration, le magicien retourne à nouveau la carte supérieure du paquet afin de révéler que le titre du film s'est transformé en une affiche de cinéma.

Vous l'aurez compris, pour réaliser cet effet, il vous suffit de positionner en deuxième position sur le dessus du paquet face cachée la carte correspondant au film à forcer en version titre puis, en première position, la version affiche de ce même film.

Pour la présentation, coupez le jeu et réalisez un forçage à l'effeuillage pour forcer le film souhaité et, au moment de révéler au spectateur le titre du film qu'il a choisi, réalisez une levée double. Retournez ensuite ces deux cartes comme une seule pour les repositionner faces cachées et, pour le final, retournez uniquement la carte supérieure.

Transformation à vue : Le spectateur choisit une carte dans le jeu et celle-ci est déposée face visible sur le paquet. Au contact d'une autre carte que le magicien passe sur celle du spectateur, un peu comme s'il le faisait avec un pinceau, plusieurs fois de haut en bas et de bas en haut, la carte choisie va se transformer à vue en la version affiche.

Pour produire cet effet, une petite préparation est nécessaire. Préparez la carte à forcer en version titre sur le dessus du jeu face cachée et la carte affiche correspondante à l'envers sous le jeu.

Coupez le jeu et réalisez un forçage à l'effeuillage pour forcer le film souhaité en version affiche. Replacez le paquet inférieur sur le dessus du paquet et retournez la carte forcée face visible sur le jeu afin que le spectateur puisse prendre connaissance du film qu'il a choisi.



Prenez ensuite un break à l'auriculaire au dessus des deux cartes inférieures et saisissez à l'aide du pouce et de l'index de l'autre main ces deux cartes comme une seule.

Feignez ensuite le mouvement que vous feriez avec un pinceau à l'aide de ces deux cartes, de haut en bas et de bas en haut plusieurs fois sur la carte face en l'air.

Enfin, après quelques allers-retours, déposez la carte affiche sur l'autre carte afin de la faire, pour le spectateur, apparaître à vue.

Cet effet peut très bien être réalisé sans les cartes bonus afin, par exemple de transformer à vue un titre de film en un autre ou de le faire disparaître au moyen de la carte vide mais, selon moi, la transformation d'un titre en une image a beaucoup plus d'impact.



LA CARTE DE CINÉMA NFC



La carte de cinéma NFC utilise la même technologie et fonctionne de la même manière que la puce NFC déjà présente à l'intérieur de l'étui de votre jeu de base de l'*Ultimate Movie Deck*. La puce NFC présente dans l'étui y est dissimulée. Elle remplit donc son rôle secrètement, sans que le spectateur ne se rende compte qu'il y a une connexion entre son téléphone et la puce. La carte de cinéma étant un accessoire directement lié à la thématique qui nous intéresse ici, elle présente l'avantage d'avoir toute légitimité pour une utilisation directe : Pas besoin d'en cacher l'utilisation, bien au contraire.



Synopsis :

Cinq spectateurs choisissent chacun un film dans le jeu. Le magicien va être en mesure de prouver aux spectateurs qu'il est allé voir les quatre premiers films choisis le jour de leur sortie en France et qu'il a prévu d'aller voir le cinquième film à l'issue de la prestation.

Action !

Vous aimez le cinéma ? Moi aussi mais il est vrai que je ne dispose pas de beaucoup de temps libre et, de ce fait, je suis très sélectif au sujet des films que je vais voir en salle. Afin de vérifier si nous pouvons avoir des centres d'intérêt en commun, je vais avoir besoin de cinq spectateurs.

Le magicien sélectionne cinq personnes dans l'assemblée et étale devant elles le jeu de cartes en ruban sur la table.

Voici un jeu composé d'une cinquantaine de films tous différents. Il y en a vraiment pour tous les goûts.

Les spectateurs vérifient rapidement que les titres des films sont bien tous différents puis le magicien rassemble les cartes et présente le jeu face cachée au premier spectateur.

Je suis certain que vous avez repéré dans le jeu des films qui vous plaisent ou qui évoquent en vous quelque-chose de particulier. Vous pourriez donc tout simplement sortir du jeu la carte de votre choix mais il me semble beaucoup plus intéressant de tenter de laisser faire le hasard. Ainsi, je vais effeuiller lentement le jeu et, à votre stop, je vous donnerai la carte que le hasard a choisi pour vous.

Le magicien effeuille lentement le jeu et, au stop du spectateur, il lui donne la carte qu'il a choisi. Il répète ensuite cette opération pour les quatre autres spectateurs. Chacun des spectateurs dispose désormais d'une carte et peut en prendre connaissance.



Bien. Vous avez tous pris connaissance du titre du film que le hasard a choisi pour vous ? J'espère que le hasard a bien fait les choses et que votre film vous plaît car il va malheureusement désormais être impossible de changer.

Il s'adresse alors au premier spectateur.

Monsieur, pouvez-vous, s'il vous plaît, annoncer à haute et intelligible voix le titre du film que vous avez choisi ?

E.T.

E.T ? Incroyable ! Je vais vous raconter une anecdote dont je suis peu fier mais qui me poursuit depuis très longtemps. E.T a été ma toute première expérience cinématographique, mon premier contact avec le grand écran. Ma tante m'a emmené au cinéma et autant vous dire que j'ai été très impressionné car je n'avais que huit ans. Je me rappelle avoir beaucoup pleuré quand tout le monde dans la salle était persuadé qu'E.T allait mourir et encore plus à la toute fin du film lorsqu'il fait ses adieux à Elliot et monte dans son vaisseau spatial pour rejoindre les siens. Je me souviens même m'être levé de mon siège en pleurant et en criant à E.T d'une voix désespérée « Ne pars pas ! Ne pars pas ! » Mais il ne m'a pas entendu et il est parti quand-même.

(Promis, cher lecteur : Cette anecdote est entièrement vraie !)

Puis le magicien s'adresse au deuxième spectateur et lui demande de révéler le titre du film qu'il a choisi.

La cité de la peur.

Ah... Les nuls... Qu'est-ce que j'adorais leur humour. Il faut dire que j'avais tout juste vingt ans quand je suis allé voir ce film. On était toute une bande de potes et on s'est éclaté.

Il s'adresse ensuite au troisième spectateur...



Et vous ? Vous avez choisi quoi ?

Insaisissables.

Ah, Insaisissables ! Le meilleur film au monde... enfin... pour un magicien. Je crois d'ailleurs que c'est ce film qui m'a donné envie de faire de la magie... il y a une bonne dizaine d'années.

... Puis au quatrième spectateur qui annonce le titre du film qu'il a choisi.

Les gardiens de la galaxie.

Alors ce film... je suis allé le voir au cinéma pour faire plaisir à ma fille car elle était littéralement fan de Groot... et c'est vrai que c'est plutôt un bon film...

... A vrai dire, je suis un peu perturbé et ce qui se passe est un peu étrange car, comme je vous l'ai dit tout à l'heure, j'ai très peu l'occasion d'aller voir des films sur grand écran... Désolé, je... Bon, pour tout vous dire vu que nous sommes entre amis, je ne suis allé que quatre fois au cinéma dans ma vie et, croyez-le ou pas, c'était pour aller voir E.T, La cité de la peur, Insaisissables et Les gardiens de la galaxie. Incroyable, non ?

Le magicien semble attendre des applaudissements mais le public est dubitatif.

Vous ne me croyez pas ?

Le magicien sort alors de son portefeuille sa carte de cinéma et demande à un spectateur qui a un téléphone de bien vouloir scanner sa carte et de révéler les informations qu'elle contient.

crédit 5 ### 13.07.1982 1 place E.T solde 4 ###
09.03.1994 1 place La cité de la peur solde 3 ### 04.04.2013 1
place Insaisissables solde 2 ### 02.08.2014 1 place Les gardiens de
la galaxie solde 1 ###



Après la lecture des informations contenues dans la carte de cinéma, le public commence à applaudir. Le magicien en profite quelques instants puis rappelle au public qu'un spectateur n'a toujours pas révélé sa carte. Il lui demande alors de le faire et celui-ci annonce à voix haute *La grande vadrouille*.

Alors ça, c'est encore plus troublant car... figurez vous que je n'ai JAMAIS vu ce film... et si je vous disais que j'avais prévu de combler mes lacunes et de le regarder justement ce soir... vous ne me croiriez pas ?... Et pourtant...

Le magicien sort son propre téléphone portable, le confie à un spectateur et lui demande de lire le dernier SMS qu'il a reçu il y a environ une heure.

*Salut Vincent. Je sais que tu es en spectacle aujourd'hui et j'espère sincèrement que ton public sera un peu moins pourri que celui de la semaine dernière. Tu sais, comme je dis toujours « on a le public qu'on mérite ». Lol. Ce soir, si tu ne traîne pas trop au bar après le spectacle, j'aimerais que tu passes à la maison. Devine quoi ? Ils repassent *La grande vadrouille* sur TF1 pour la centième fois et je sais que tu ne l'as jamais vu. Ca me ferait plaisir qu'on se mâte ça ensemble. Allez. Bon spectacle... et à tout à l'heure. Gilles.*

Pré production :

Concernant les cartes, positionnez les cinq cartes à forcer dans l'ordre sur le dessus du jeu face vers le bas. Dans la mesure du possible, parmi les soixante dix-sept films dont vous disposez avec les deux decks (et plus si vous vous êtes procuré quelques bonus), essayer de sélectionner cinq films qui évoquent quelque-chose de spécial pour vous, au sujet desquels vous avez une anecdote à raconter... ce qui vous donnera de la matière lors des révélations.

Pour la programmation de la carte de cinéma, reportez vous à la rubrique Programmation NFC dans le chapitre Bonus. Cette routine met en avant le fait qu'on puisse y programmer du texte, ce qui paraît si évident qu'on aurait tendance à l'oublier.



Recopiez le texte de la présentation en l'adaptant à vos besoins ou créez-en un nouveau, peu importe. Soyez toutefois vigilants, pour plus de cohérence, à vérifier la date de sortie des quatre films choisis pour figurer sur la carte de cinéma (pour ne pas affirmer avoir vu un film alors qu'il n'était pas encore sorti) et à les programmer dans un ordre chronologique. Bon ! Je vous l'accorde ! Il y a déjà une incohérence notoire car, en 1982, les cartes de cinéma de ce type n'existaient pas !

Demandez enfin à un ami de vous envoyer un SMS avant votre prestation (le contenu du texte vous revient et doit être adapté à votre style) pour la révélation finale.

J'aime beaucoup le fait que la dernière révélation soit différente des quatre premières et que le visionnage de ce dernier film n'ait pas encore eu lieu.

Découpage plan par plan :

Le tour n'est pas encore commencé qu'il est déjà presque terminé, tout au moins pour vous.

Forcez tout d'abord les cinq films dans l'ordre des révélations prévues aux cinq spectateurs selon la méthode de votre choix, forçage à l'effeuillage ou autre.

Demandez ensuite successivement aux quatre premières personnes de révéler le titre de leur film, occultant volontairement le dernier spectateur.

La suite n'est que pure comédie afin de donner du corps à la routine, l'étirer dans le temps et, ainsi, éloigner au maximum la phase de choix de celle de la révélation. Raconter une petite anecdote sur chacun des films permettra également un joli moment de partage avec le public.

Le moment où vous allez prétendre n'avoir vu que ces quatre films au cinéma laissera forcément le public dubitatif.



Sortez alors de votre portefeuille et demandez à une personne du public de la scanner avec son propre téléphone, ce qui permettra, en plus, d'éliminer l'hypothèse d'un trucage réalisé avec le votre.

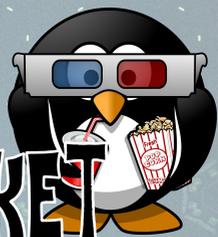
Alors que le public est déjà sans voix, laissez entendre que la routine est terminée avant de vous tourner vers le cinquième spectateur et de lui demander de révéler le titre de son film.

Sortez enfin votre propre téléphone et demandez à quelqu'un de lire à haute voix le SMS reçu avant la prestation.

Deuxième effet *Kiss-Cool*, comme on dit !



ULTIMATE TICKET



Ultimate Ticket est une version plus élaborée du lot de tickets de cinéma qui a été fourni avec votre Ultimate Movie Deck. Ces tickets permettent davantage de possibilités que les tickets de base. Ces possibilités seront détaillées ci-après.



Il est intéressant de préciser qu'avec les souhaits de s'éloigner au maximum d'un tour de cartes et de permettre de combiner l'UMD avec d'autres effets ou accessoires, *Ultimate ticket* peut être utilisé avec le deck ou peut servir à réaliser une révélation originale dans un autre type d'effet. Les faces des tickets permettent de réaliser trois révélations différentes.

1/ Tout d'abord par le biais des photos pour une révélation classique. Imaginons que le spectateur choisisse librement un film et qu'il corresponde exactement à celui qui est représenté sur le ticket. Il est important de noter que, des cinq films ci-dessus, seul *Casper* est présent dans l'UMD. Les autres n'en font pas partie.



2/ La révélation dissimulée : Positionnées dans cet ordre (cf photo ci-avant), les cartes permettent une révélation qui n'est pas immédiatement visible pour le spectateur. En effet, si on ne considère que les initiales de chaque titre de film, ces lettres forment le titre **Kuzco**, ce qui offre une sixième possibilité de révélation. Affectionnant tout particulièrement les effets en deux temps laissant, dans un premier temps, croire au spectateur que le magicien est sur la mauvaise voie, je trouve cette possibilité assez sympa. Après avoir forcé le film **Kuzco** à votre spectateur, vous étalez les cinq tickets devant lui en lui assurant que le film qu'il a choisi est sous ses yeux et en lui demandant de ne surtout pas vous le confirmer. Celui-ci ne pourra pas s'empêcher d'esquisser une petite expression de satisfaction. Dans un deuxième temps, vous lui assurez qu'il a dû mal regarder, que le film qu'il a choisi est bel et bien sous ses yeux. Vous pouvez alors effectuer votre révélation en lui demandant de prendre en compte uniquement les premières lettres de chaque titre... et le tour est joué !

3/ Les Qr Codes : Chaque ticket intègre un Qr Code différent. Les cinq bandes-annonces choisies sont les mêmes que celles qui ont été intégrées aux cartes du jeu GAFF de l'UMD. Ainsi, par exemple, vous pouvez forcer à un premier spectateur un film dans le jeu de base, une carte à Qr Code parmi les cinq cartes du jeu GAFF à un second spectateur et un ticket à une troisième personne... pour arriver au même film via une triple coïncidence. Ces cartes peuvent aussi, tout simplement, être utilisées pour une révélation classique. Contrairement aux cartes du jeu GAFF, les tickets ne sont pas marqués et ne sont pas identifiables. Il existe néanmoins un moyen mnémotechnique permettant de retenir facilement les associations entre les photos et les Qr Codes. En effet, rangées dans l'ordre K-U-Z-C-O, les Qr Codes sont classés dans l'ordre alphabétique des catégories auxquelles les films appartiennent.

Kill Bill est associé à **Bloodsport** (catégorie Action)

U.S Marshals est associé à **Kaamelott** (catégorie Comédie)

Zootopie est associé à **Fantasia** (catégorie Enfants)

Casper est associé à **Insidious** (catégorie Horreur)

Out of Africa est associé à **Justice League** (catégorie Super-Héros)



Il suffit donc uniquement de retenir les titres des cinq films présents sur les Qr Codes.

<p>Salle 04</p>  <p>26/11/97 17:52:46 26/11/1997 18:00</p> <p>HITCHCOCK</p> <p>Code : ODN N : 6594 CINE LUMIERES 32FrS PC : 002 Tr : 002888636 N Op : 2185806</p>	<p>Salle 01</p>  <p>15/06/11 19:12:07 15/06/2011 20:30</p> <p>IDIOUS</p> <p>Code : ODN N : 9218 CINE LES STARS 6.80€ PC : 001 Tr : 0028889612 N Op : 22018146</p>	<p>Salle 02</p>  <p>27/04/11 21:12:34 27/04/2011 21:30</p> <p>TRU</p> <p>Code : ODN N : 6219 CINE LES STARS 8.80€ PC : 004 Tr : 0753598412 N Op : 382561286</p>	<p>Salle 04</p>  <p>03/07/46 17:52:46 03/07/2046 18:00</p> <p>CI ZEN KANE</p> <p>Code : ODN N : 6594 CINE LUMIERES 9.80€ PC : 002 Tr : 002888636 N Op : 2185806</p>	<p>Salle 02</p>  <p>14/03/79 21:12:34 14/03/1979 21:30</p> <p>HALLOWEEN</p> <p>Code : ODN N : 6219 CINE LES STARS 22FrS PC : 004 Tr : 0753598412 N Op : 0661232536</p>	<p>Salle 02</p> <p>CINEMA LES STARS</p> <p>PARIS BEME Seance : 13/03/1979 21:30</p> <p>HALLOWEEN</p> <p>ODN N : 6219 Tr : 0753598412 CINE LES STARS 22FrS Cr : P EXP: 13/03/79, OE Edite le 13/03/79 21:12:34 004 - 5024249 - 0661232536</p>
---	---	---	---	--	---

Pour plus de simplicité, les dos des tickets ont été pensés de la même manière... à quelques nuances près.

1/ La révélation via le titre du film est la plus évidente. A l'inverse des films représentés en photo sur les faces, les titres inscrits sont tous inclus dans l'UMD sauf un : **Citizen Kane**. Ces quatre tickets sont périmés et ont été consommés le jour de la sortie en France du film correspondant. *Petit détail qui tue : Pour les films sortis avant le passage à l'euro, le tarif a été inscrit en francs pour plus de crédibilité.* Le ticket pour le film **Citizen Kane** est daté au jour des cent ans de la sortie du film en France. C'est donc le seul ticket encore valide.

2/ Positionnés comme sur la photo ci-dessus, les dos des tickets permettent également une révélation cachée. Ils forment le film **Hitch**.

Synopsis :

Le magicien explique à l'assistance qu'il souhaite tenter une expérience de compatibilité entre un spectateur et une spectatrice qui ne se connaissent pas. L'un choisit une carte dans le jeu et l'autre, par élimination, un ticket de cinéma. Ces deux choix vont bien évidemment correspondre, après une petite frayeur que les deux participants croiront être une erreur du magicien, démontrant un niveau de compatibilité de cent pour cent entre ces deux personnes.



Action !

Le magicien commence par sélectionner dans le public deux personnes, si possible de sexe différent, en prenant soin de s'assurer qu'elles ne se connaissent pas.

Vous devez sûrement savoir que, dans l'inconscient collectif, les salles obscures sont des lieux prisés pour les premiers rendez-vous et vous êtes à mille lieux de vous imaginer le nombre de couples qui se sont formés à l'occasion d'une séance de cinéma qui a dérapé... à condition, bien sûr, que les goûts cinématographiques de chacun soient pris en compte à minima... Imaginez que je vous fasse des avances et que je décide de tenter ma chance avec vous en vous proposant d'aller visionner le dernier Marvel alors que vous êtes plutôt branchée comédies romantiques... Forcément, notre histoire va plutôt mal démarrer... Vous ne vous connaissez pas mais j'ai une intuition et, si vous le voulez bien, j'aimerais tenter une expérience avec vous. J'aimerais vérifier mon intuition et si une histoire pourrait naître entre vous.

Le magicien étale devant la spectatrice cinq tickets de cinéma (côté affiche visible) et présente le jeu de cartes au spectateur. Il l'étale devant lui pour lui montrer qu'il est composé de films tous différents et de tous genres et reprend le jeu en main pour s'adresser à lui.

Vous pourriez tout simplement échanger entre vous pour vérifier si vous appréciez le même type de cinéma mais, pour un peu plus de piquant, je vous propose de laisser faire le hasard. Monsieur, dites-moi stop quand vous le souhaitez...

Au stop du spectateur, le magicien sort du jeu la carte qu'il a choisi et la dépose face cachée devant lui.

Vous avez choisi un film au hasard parmi les cinquante-deux présents dans le jeu. Une comédie ? Un film d'action ? On ne sait pas mais j'espère juste que le film que vous avez choisi pour votre première sortie avec mademoiselle correspondra au moins un peu à ses goûts.



Le magicien s'adresse ensuite à la spectatrice.

Pour vous, ça va être beaucoup plus simple. Vous avez devant vous cinq tickets de cinéma et vous allez devoir n'en conserver qu'un seul. Pour éviter un choix qui pourrait se révéler arbitraire ou irréfléchi, nous allons procéder par élimination. Je vais désigner deux tickets et vous allez en éliminer un.

Le magicien désigne **Out of Africa** et **Zootopie**.

Allez-y ! Eliminez-en un, celui qui vous parle le moins !

La spectatrice élimine **Zootopie** et le magicien supprime ce ticket de la sélection.

Vous n'êtes pas trop branchée films d'animation à priori. A votre tour ! Désignez deux cartes !

La spectatrice désigne **U.S Marshals** et **Casper**.

Vous avez raison. Eliminons les films pour enfants. Je ne suis pas branché films d'animation non plus de toute façon.

Le magicien élimine **Casper** et enlève ce ticket de la table.

A mon tour.

Le magicien désigne **Kill Bill** et **Out of Africa** et la spectatrice élimine **Out of Africa**.

Excellent choix ! Moi aussi je pensais que ce film était trop ancien pour vous. Il ne reste plus que deux tickets donc, pour terminer, posez simplement le doigt sur l'un d'eux.

La spectatrice pose le doigt sur **Kill Bill**.

Très bien. Eliminons donc également ce film. Il n'en reste plus qu'un : U.S Marshall. Espérons juste que cela convienne à Monsieur.



Le magicien récapitule ce qui vient de se produire.

*Monsieur, vous avez choisi un film parmi cinquante-deux et vous, Mademoiselle, vous avez choisi par élimination un ticket de cinéma parmi cinq et, en l'occurrence, **U.S Marshals**... Il est temps, désormais, de vérifier votre niveau de compatibilité. J'avais, au départ, une bonne intuition mais, je ne vous cacherai pas que, maintenant, je suis un peu inquiet.*

Le magicien révèle le titre du film choisi par le spectateur et laissé face cachée depuis son choix.

***Insidious.** Ah... Je vous avez bien dit que je le sentais de moins en moins bien au fil du déroulé des événements... Pas trop déçus ?..*

Il laisse les spectateurs s'exprimer à ce sujet.

*... parce que vous allez bel et bien au cinéma ensemble ce soir et vous allez bien visionner **Insidious**...*

Il retourne le ticket resté sur la table qui correspond bien au film **Insidious**.

... Mes intuitions ne me trompent que très rarement et ce ne sera toujours pas le cas ce soir. Je vous souhaite une très bonne séance et, surtout, n'hésitez pas à me tenir au courant si celle-ci a dérapé.

Pré production :

Il suffit de choisir parmi les cinq tickets le film que vous souhaitez forcer (attention : Citizen Kane ne fait pas partie du jeu de cartes), de placer la carte correspondant à ce film sur le dessus du jeu face cachée et de retenir le titre du film figurant au dos du ticket à forcer. Par exemple, si vous souhaitez forcer le film **Hercule**, retenez **Kill Bill** et préparez la carte **Hercule** sur le dessus du jeu de cartes.



Découpage plan par plan :

Dans la présentation, j'ai prévu de forcer le film ***Insidious***. Cette carte est donc placée sur le dessus du jeu et j'ai retenu qu'il me fallait forcer le ticket ***U.S Marshals***.

Pour le forçage de la carte, rien de plus simple. Utilisez le forçage à l'effeuillage ou la méthode de votre choix. Afin de ménager le suspens jusqu'à la fin, placez ensuite la carte forcée face cachée devant le spectateur sans qu'il en prenne connaissance.

Pour le forçage du ticket de cinéma, ***U.S Marshals*** dans notre exemple, réalisez un PATEO (**Point At Two Eliminate One**).

Pour indiquer au spectateur la marche à suivre, commencez par désigner deux tickets (surtout pas ***U.S Marshals***) et demandez-lui d'en éliminer un. Il reste donc quatre tickets.

Demandez-lui ensuite de désigner deux tickets. Si sa sélection ne comprend pas ***U.S Marshals***, éliminez n'importe quel ticket. Si elle comprend ***U.S Marshals***, éliminez l'autre film. Il reste donc trois tickets.

Désignez à nouveau deux tickets (et toujours pas ***U.S Marshals***) et demandez au spectateur d'en éliminer un des deux. Il ne reste donc plus que deux tickets.

Demandez-lui enfin de poser le doigt sur l'un des deux tickets restants. Il y a deux cas de figure possibles :

Si son doigt est posé sur ***U.S Marshals***, éliminez l'autre carte et conservez le ticket sur lequel il a posé le doigt.

Si son doigt est posé sur l'autre ticket, expliquez-lui qu'il a donc choisi d'éliminer ce ticket et conservez ***U.S Marshals***.

Il ne reste plus qu'à retourner ce ticket pour révéler le titre du film inscrit au dos et retourner la carte choisie dans le jeu pour conclure l'effet en beauté.

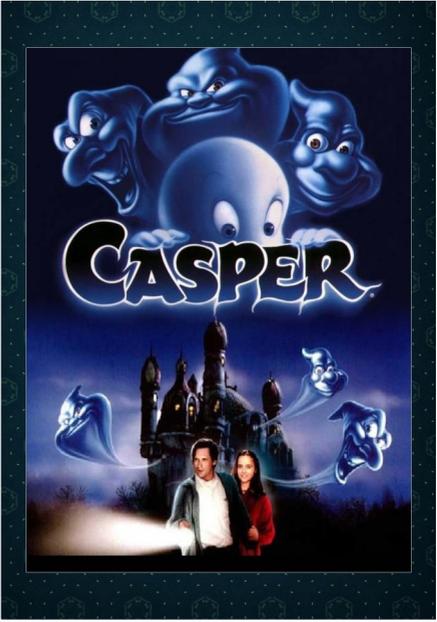


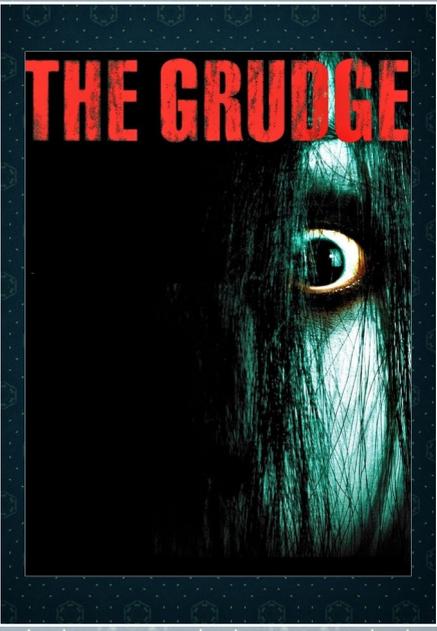


LA GRANDE AFFICHE

La création de ce bonus est née suite à la publication d'une routine par *Philéclair* sur le *Discord* UMD et aux échanges d'idées qui ont suivi. Philippe avait imprimé une page du précédent livre (celle comportant les treize affiches de la catégorie dont il avait besoin) et, sur le dos de cette page, il avait intégré l'affiche en grand format du film choisi par le spectateur. L'engouement des autres utilisateurs m'a incité à créer ce nouveau bonus.









J'ai toutefois voulu procéder autrement, toujours sur le principe d'une feuille recto-verso pliée au début de la routine, en proposant un recto composé de douze films (et non treize) de la même catégorie et un verso composé du film manquant (le film choisi) en grand format.

Le choix du film représenté en grand format est basé sur les duplicatas présents dans le jeu GAFF pour plus de possibilités.

L'UMD comprend cinq catégories de films et ce nouveau bonus comporte six affiches recto-verso. J'ai ajouté une sixième affiche basée sur les films ayant un lien avec la magie ayant pour sortie le film *Insaisissables*. Les douze films figurant au recto ne figurent pas dans l'UMD ? Et alors ! Vous avez bien une carte *Insaisissables* ? Donc c'est l'essentiel !

Ce bonus est téléchargeable sans frais via le *Discord* UMD sous la forme de fichiers jpeg. A vous de le mettre en page en fonction de vos besoins.



Synopsis :

Le spectateur choisit un film au hasard dans le jeu. Le magicien sort ensuite une affichette pliée en quatre et intégrant douze affiches de films de sous le tapis, la déplie en expliquant au spectateur avoir prédit le genre de films qui a sa préférence et qu'il va maintenant essayer de deviner plus précisément le titre du film choisi. Ce film n'apparaît pas sur l'affichette. Normal, il figure en grand format au verso du document.

Action !

Le magicien présente le jeu au spectateur, lui montre que toutes les cartes sont différentes, rassemble les cartes, coupe le jeu et demande au spectateur de lui dire stop lorsqu'il le souhaite pour choisir une carte.

Vous venez de choisir un film au hasard dans le jeu et il m'est impossible de connaître l'identité de ce film. Néanmoins, nous sommes au cœur d'un spectacle de magie et j'ai l'intuition que le film que vous avez choisi a un rapport direct, un lien très étroit avec ce que nous sommes en train de faire en ce moment même. Je me trompe ?

Le spectateur répond par la négative.

Généralement, les intuitions des magiciens sont plutôt fiables, et pour preuve...

Le magicien sort de sous le tapis une affichette pliée en quatre, la déplie et la dépose devant le spectateur.

... Je pense que ce film n'est ni un film d'horreur, ni un film pour enfants... Je pense même que ce film est en lien direct avec la magie et c'est pour cela que j'avais préparé sous le tapis, et ce bien avant que notre expérience ne débute, cette affiche incluant douze films abordant la magie sous toutes ces formes. Vous ne trouvez pas ça étonnant ?



Le spectateur semble dubitatif.

Je suis d'accord avec vous et je pense que je peux faire mieux. Je vais tenter d'être plus précis et de deviner le titre du film que vous avez choisi parmi ces douze films en lien avec la magie.

Le magicien visualise les douze affiches de films et tente de procéder par élimination.

*Comme nous l'avons dit auparavant, je pense qu'il ne s'agit pas d'un film d'animation donc je peux éliminer sans crainte **Le Noël magique de Mickey** et **Le Noël de Franklin**... Je ne pense pas non plus qu'il s'agisse d'un film tiré d'un roman... ce qui me permet d'éliminer **Harry Potter**, **Les animaux fantastiques** et **Le monde de Narnia**.*

Il tente ensuite de faire une proposition.

Pour moi, au vu de votre profil, je pense que vous avez choisi **Le grimoire d'Arkandias**.

Le spectateur répond par la négative.

En êtes-vous bien sûr ?

Le spectateur confirme et annonce même avec assurance au magicien que son film ne figure pas parmi les douze affiches présentées.

*Etonnant, en effet... mais peut-être pas si étonnant que ça car j'étais tellement sûr que vous choisiriez le film **Insaisissables**...*

Le magicien retourne l'affichette pour en révéler le dos qui représente l'affiche du film **Insaisissables** en grand format.

... que j'ai décidé de l'imprimer en très grand au dos de l'affiche afin que tout le monde puisse bien la voir.



Pré production :

Il suffit de préparer la carte à forcer sur le dessus du jeu et l’affiche recto-verso correspondante.

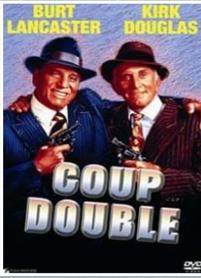
Découpage plan par plan :

Avant d’écrire, je me pose une question. Faut-il vraiment expliquer ça ?

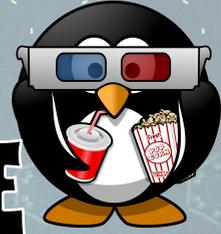
L’idée est très bonne et elle l’est encore plus du fait que le film choisi ne figure pas dans la sélection des douze affiche, ce qui permet un temps au spectateur de croire qu’il a berné le magicien et de permettre un dénouement en deux temps. Je suis particulièrement friand de ce genre d’effets car je trouve que l’intensité du climax n’en est que renforcée.

Forcez la carte souhaitée selon la méthode de votre choix et laissez ensuite agir votre sens du spectacle.





COUP DOUBLE



Comédie, 1986, Etats-Unis, 1h44

Réalisé par Jeff Kanew

Avec : Burt Lancaster, Kirk Douglas...



Ce bonus est composé de huit cartes :

- deux cartes UMD classiques, *Black swan* et *Tomb Raider* (la carte *Bienvenue chez les ch'itis* fait déjà partie du deck de base),
- trois cartes représentant les affiches des films,
- trois cartes représentant les mêmes affiches mais celles-ci ont été modifiées numériquement par mon ami *Pierre-Marie* pour intégrer à l'image la valeur une carte à jouer : le 4 de carreau pour *Bienvenue chez les ch'itis*, l'as de cœur pour *Black swan* et la dame de trèfle pour *Tomb raider*.

L'idée de ces combinaisons de cartes m'est venue suite à plusieurs échange avec *Dante Colleoni*, contributeur de la campagne *Ulule* à ses débuts, et, surtout, grâce à son généreux partage de ses cartes truquées. A la simple vue de ces cartes (tout simplement géniales, soit dit en passant), l'idée de coupler une routine réalisée avec l'UMD avec une autre utilisant un jeu traditionnel, tout cela au service d'une révélation commune, m'est apparue comme une évidence.

Synopsis :

Une carte est choisie dans l'UMD par un premier spectateur et une autre dans un jeu de cartes traditionnel par un deuxième spectateur. Les points de la carte classique vont disparaître de celle-ci pour s'imprimer sur la carte choisie dans l'UMD. Ces deux cartes vont fusionner magiquement pour n'en former qu'une.

Action !

Le magicien sélectionne deux spectateurs et leur explique qu'il est lassé de toujours « faire un tour de magie ». Il leur propose donc une performance inédite consistant à réaliser deux tours simultanément. Il place donc l'étui de l'UMD devant le premier spectateur et un jeu *Bicycle* devant le second. Il montre ensuite aux deux personnes que les cartes des deux jeux sont bien toutes différentes.



Il effeuille ensuite les cartes de l'UMD jusqu'au stop du premier spectateur afin qu'il choisisse un film, imaginons, pour l'exemple, **Tomb Raider**. La carte comprenant le titre du film lui est révélée face visible puis est replacée face cachée sur le paquet.

Le magicien lui demande alors de se concentrer sur ce film afin de projeter vers le jeu un maximum d'éléments visuels. Il retourne à nouveau la carte face visible et le spectateur peut constater que sa projection mentale a fonctionné et que la carte vient de se transformer en l'affiche du film **Tomb Raider**. Pour en finir pour l'instant avec le premier spectateur, le magicien retourne à nouveau cette carte face cachée et la pose devant lui.

Il s'adresse alors au second spectateur et procède de la même manière pour que celui-ci choisisse une carte dans le jeu classique. Celui-ci choisit, par exemple, la dame de trèfle. Sa carte lui est révélée face visible puis retournée face cachée et posée devant lui.

Il rapproche lentement les deux cartes puis les superpose pendant quelques secondes, juste le temps nécessaire pour que la magie opère.

Après ces quelques secondes, il retourne la carte classique face visible. La dame de trèfle a disparu et la carte est devenue complètement blanche.

Pour conclure, il retourne la carte de l'UMD. Une carte représentant la dame de trèfle s'est insérée dans la corde de l'arc de Lara Croft.

Pré production :

Pour réaliser cette routine, vous avez besoin de l'UMD, d'un jeu de cartes classique et d'une carte à face blanche au dos identique à ceux des cartes de ce jeu.

Placez le jeu classique face en bas et ajoutez sur le dessus la carte à forcer (la dame de trèfle dans notre exemple) et la carte à face blanche.



Otez trois cartes du jeu de base de l'UMD, placez le jeu face en bas et ajoutez sur le dessus la carte **Tomb Raider** en version titre, sa jumelle en version affiche puis la carte intégrant la carte à jouer.

Remplacez les deux jeux dans leur étui. Vous êtes prêt.

Découpage plan par plan :

Tout d'abord, à l'aide de l'UMD, forcez la carte **Tomb Raider** au premier spectateur. Réalisez alors une levée triple afin de révéler en premier lieu au spectateur la carte en version titre. Retournez ensuite ces trois cartes comme une seule faces cachées sur le dessus du paquet.

Demandez ensuite au spectateur de penser à des éléments visuels en lien avec ce film et de tenter d'envoyer ces informations en direction du jeu.

Réalisez ensuite une levée double pour révéler, cette fois, la carte **Tomb Raider** en version affiche et, après cette première transformation, retournez ces deux cartes comme une seule sur le paquet..

Prenez ensuite uniquement la carte supérieure du jeu (la carte intégrant la dame de trèfle) et placez-la, toujours face cachée devant le premier spectateur.

C'est exactement le même principe pour le second spectateur, une étape en moins, cependant.

Forcez-lui la dame de trèfle en prenant soin, au moment de lui révéler la carte choisie, de réaliser une levée double afin de lui présenter la deuxième carte du jeu (la carte supérieure étant la carte blanche).

Remplacez ensuite ces deux cartes comme une seule faces cachées sur le jeu puis prenez la carte supérieure du paquet pour la placer devant lui, toujours face cachée.



Il ne reste plus ensuite qu'à mettre en contact ces deux cartes afin que la magie produise son effet et de révéler l'une après l'autre la carte blanche et la carte intégrant la dame de trèfle.



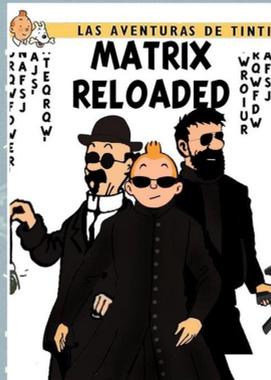
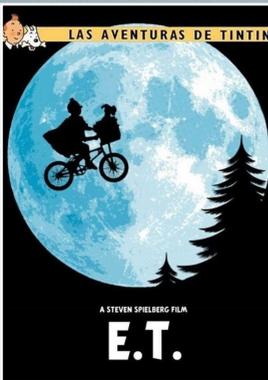


MA COLLECTION DE TINTIN

Film d'animation, 2011, Etats-unis, 1h47

Réalisé par Steven Spielberg

Avec : Andy Serkis, Jamie Bell...



Ces trois cartes sur la thématique de Tintin m'ont également été confiées par *Dante Colleoni*. Elles sont téléchargeables sans frais sur le *Discord* de l'UMD. Elles représentent en version Tintin trois films qui figurent dans votre deck : *E.T.*, *John Wick* et *Matrix*.

Voici une idée de présentation qu'il a également proposé.

Le jeu est posé face cachée et un film est choisi par un spectateur dans l'UMD de la façon suivante :



Tout d'abord, le magicien demande au spectateur de retourner face en l'air sur le jeu un petit paquet de cartes (environ un tiers du jeu).

Il lui demande ensuite de prendre un paquet plus gros et de répéter l'opération.

Le magicien étale alors les cartes et sort du jeu la carte choisie par le spectateur, à savoir la première carte face en bas suivant la série de cartes faces en l'air. Pour ce forçage (qui, je vous l'avoue, change un peu du forçage à l'effeuillage), placez simplement la carte à forcer sur le dessus du jeu avant de commencer, *E.T.*, par exemple.

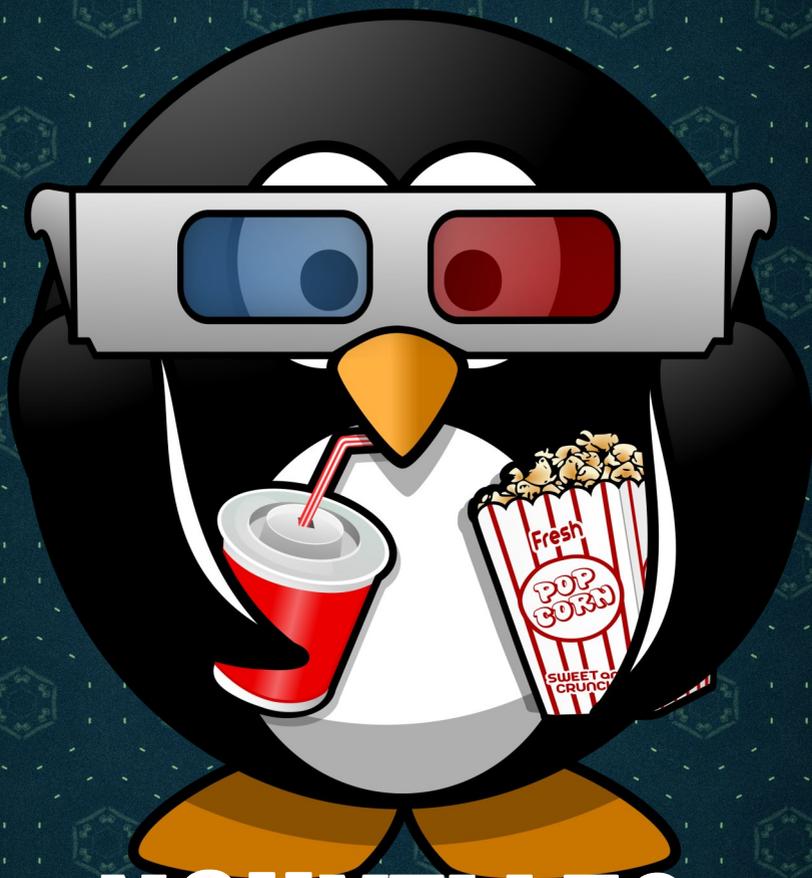
Le magicien annonce ensuite avoir eu une intuition le matin même en triant sa collection de bandes dessinées de Tintin et qu'il a effectué une prédiction sous enveloppe.

Il demande ensuite au spectateur de nommer le titre du film qu'il a choisi et lui explique que ce serait extraordinaire que l'affiche de *E.T.* soit dans l'enveloppe mais le spectateur sait pertinemment que ce n'est pas un film de Tintin.

Le magicien sort alors sa prédiction de l'enveloppe, l'affiche de Tintin en *E.T.*, en insistant bien sur le vélo qui vole, le titre du film et en laissant le temps au spectateur de savourer cette belle affiche.



CHAPITRE 2



NOUVELLES ROUTINES



RAIN MAN

Drame / Road movie, 1988, Etats-unis, 2h20

Réalisé par Barry Levinson

Avec : Dustin Hoffman, Tom Cruise, Valéria Golino...

Synopsis :

Comme Raymond Babbitt dans le film *Rain man*, vous allez être en mesure de mémoriser en une fraction de seconde l'ordre des cartes dans le jeu et d'y retrouver, toujours avec la même rapidité et sans aucune indication, la carte choisie par le spectateur.

Action !

Dans une scène culte du film Rain man sorti en 1988, Raymond Babbitt, atteint du syndrome d'Asperger, fait une démonstration de sa mémoire prodigieuse en mémorisant l'ordre des cartes contenues dans un sabot de deux jeux pour gagner au Black Jack. Je suis loin d'avoir ses capacités mais je pense tout de même avoir une assez bonne mémoire. Ainsi, je vous propose une expérience assez similaire... avec un jeu... ce qui me semble déjà pas mal.

Le magicien demande à un spectateur de mélanger le jeu et réalise un étalement des cartes faces en l'air.



Voici cinquante-deux films qui ont chacun marqué leur époque. Choisissez l'un d'eux. Essayez, si possible d'en choisir un qui évoque quelque-chose de spécial ou de marquant pour vous.

Le magicien se détourne de la scène à partir de ce moment pour ne pas voir le film choisi.

C'est fait ? Ce film vous convient ? Bien. Maintenant, si ce n'est pas encore fait, sortez cette carte du jeu, montrez-la à l'assistance et placez-la face cachée devant vous.

Le spectateur effectue les actions demandées et le magicien se retourne pour faire à nouveau face à l'action.

Maintenant, reformez le paquet, positionnez ce paquet face cachée sur la table, placez votre carte sur le dessus de la pile et coupez le jeu pour perdre ce film parmi tous les autres... C'est fait ? Très bien. Maintenant, égalisez bien le jeu afin que je ne puisse avoir aucune information concernant la localisation de votre carte.

Le magicien détourne à nouveau le regard de la scène durant cette phase. Lorsqu'elle est terminée, il fait à nouveau face au spectateur, récupère le jeu et réalise à nouveau un étalement du jeu face visible sur la table.

Je vais maintenant essayer de mémoriser l'ordonnancement complet du jeu en seulement quelques secondes en utilisant les facultés de Raymond Babbitt, le but ultime étant, bien évidemment de parvenir à retrouver votre film parmi les cinquante-deux. De votre côté, pendant ces quelques secondes, essayez également de localiser votre carte en veillant à ne me donner aucun indice quant à sa position dans le jeu et, si vous estimez en avoir les capacités, essayer aussi de mémoriser les titres des films adjacents à votre carte.

Le magicien mémorise l'ordre des cartes de gauche à droite en baladant son index devant les cartes et en murmurant le nom de certaines d'entre elles.



Pendant ce temps, le spectateur cherche sa carte dans le jeu et repère les titres des films situés à sa gauche et à sa droite. Puis le magicien intervient.

Attendez ! Je ne suis peut-être pas l'homme de la pluie mais je pense que nous pouvons faire bien mieux que ça.

Le magicien se détourne encore de l'action.

Allez-y ! Reprenez votre carte dans le jeu et placez-la ailleurs dans l'étalement.

Dès que le spectateur s'est exécuté, le magicien poursuit.

Attendez ! On parle de capacités exceptionnelles ou pas ? Rassemblez le jeu et mélangez-le.

Le spectateur mélange le jeu et transmet les cartes au magicien qui les étale une dernière fois en ruban.

Le magicien balaye ensuite l'étalement de l'index et s'arrête sur une carte.

Votre carte était ici tout à l'heure... mais elle n'y est plus. C'est exact ?

Le spectateur acquiesce.

En effet, votre carte n'est plus à cet emplacement car elle est...

Le magicien sort du ruban la carte initialement choisie par le spectateur.

... ici.



Pré production :

Aucune préparation n'est nécessaire pour réaliser ce tour. Vous avez juste besoin de votre jeu de base UMD.

Découpage plan par plan :

Cette routine est une proposition de ***Dante Colleoni***, membre très actif de la communauté UMD.

Basée sur les capacités hors normes du personnage principal du film ***Rain man***, cette routine est très efficace tout en étant d'une simplicité enfantine, ce qui permet au magicien de se concentrer sur la présentation. Le seul principe utilisé ici est celui de la **carte repère**.

Pour commencer, faites mélanger le jeu au spectateur et réalisez un étalement des cartes faces en l'air de gauche à droite (***photo 1***). Puis, discrètement, prenez connaissance de l'identité de la carte située la plus à droite dans l'étalement, ***Bloodsport*** dans cet exemple. Ce sera votre carte repère.

Demandez ensuite au spectateur de choisir une carte dans le ruban (imaginons le film ***Aladdin***), de la sortir du jeu et de la placer face cachée devant le ruban de cartes (***photo 2***). Pendant qu'il exécute ces actions, vous avez le dos tourné.

Lorsqu'il a terminé, faites lui face à nouveau et, si vous le souhaitez (ce qui n'est pas une obligation), vous pouvez secrètement prendre connaissance de la carte qu'il a choisi si vous maîtrisez le système de marquage de l'UMD (***photo 3***).

Pour éviter toute suspicion de manipulation de votre part, demandez au spectateur de reformer le paquet de cartes, de le poser face en bas (votre carte repère passe alors sous le jeu), de placer sa carte sur le dessus du paquet (***photo 4***) et de couper le jeu (et de compléter la coupe) pour perdre sa carte parmi les autres. En réalité, cette coupe va permettre à la carte repère de se placer juste au dessus de la carte choisie.



Réalisez un nouvel étalement et, sous prétexte de mémoriser l'ordre des cartes, avec une petite dose de comédie, cherchez votre carte repère dans le jeu. La carte choisie sera systématiquement à la droite de celle-ci (*photo 5*) et, si vous le maîtrisez pas le marquage du jeu vous aurez donc maintenant accès au titre du film choisi par le spectateur.

La routine pourrait très bien se terminer maintenant avec la révélation de la carte choisie mais elle peut être poussé un peu plus loin grâce à une subtilité intéressante.

Pendant que vous prétendez mémoriser l'ordre du jeu, demandez au spectateur de localiser sa carte dans le jeu et de prendre connaissance des deux cartes qui l'entourent. Ainsi, lui aussi connaît maintenant l'identité de votre carte repère... sans avoir conscience qu'il s'agit d'une carte repère dans la mesure où elle n'est plus placée à un endroit repérable dans le jeu.

Ainsi, vous allez pouvoir vous permettre une petite pirouette supplémentaire dans votre démonstration de mémoire prodigieuse.

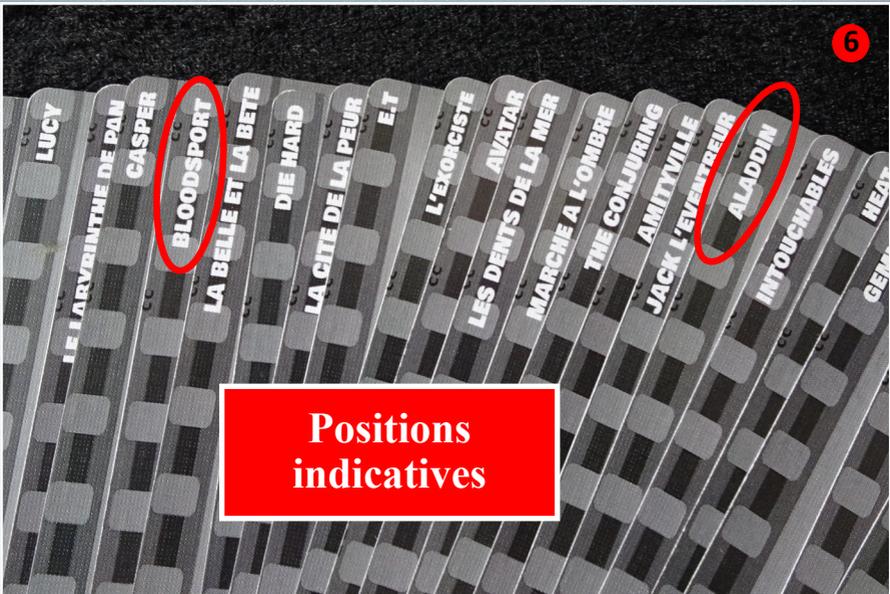
Expliquez au spectateur que, finalement, l'expérience vous semble trop aisée, demandez-lui de déplacer sa carte à un autre endroit dans l'étalement puis, pour couronner le tout, de mélanger le jeu encore une fois. Réalisez un dernier étalement avant d'entreprendre la révélation finale qui va pouvoir être effectuée en deux temps, ce qui va lui donner davantage de relief (*photo 6*).

Repérez rapidement la carte choisie par le spectateur mais attardez-vous tout d'abord sur la carte repère (*Bloodsport*) en confiant au spectateur que vous ressentez une sensation étrange quant à cette carte puis, crescendo, que vous avez l'intime conviction que sa carte était auparavant à proximité de celle-ci mais qu'elle ne s'y trouve plus (il ne pourra que confirmer)... avant de sortir du jeu, enfin, le film de son choix.









Pour renforcer l'immersion du spectateur dans l'univers du film, **Dante Colleoni** précise qu'il conditionne son jeu de cartes dans un boîtier de cassette vidéo dans lequel figure la jaquette du film **Rain man**. Vous pouvez facilement trouver ce fichier image sur le net.

Pour détourner l'attention du spectateur durant votre phase de pseudo mémorisation, vous pouvez aussi lui demander de mesurer à l'aide de sa montre ou de son téléphone le temps dont vous avez besoin pour mémoriser l'emplacement de toutes les cartes du jeu.





BATMAN SE EN SORT TOUJOURS



Action / Aventure, 2022, Etats-unis, 2h55

Réalisé par Matt Reeves

Avec : Robert Pattinson, Zoe Kravitz, Andy Serkis, Colin Farrell...

Synopsis :

Emprisonné par ses deux ennemis de toujours, le **Joker** et **Harley Queen**, **Batman** va parvenir à s'échapper et à laisser emprisonné à sa place un héros totalement inoffensif.

Action !

Le magicien coupe le jeu et effeuille les cartes jusqu'au stop du spectateur afin que celui-ci choisisse une carte. Il révèle l'identité de celle-ci avant de la reposer face cachée sur la table devant le magicien.

***Batman** ? Excellent choix. Je ne sais pas quelle est votre version préférée. Moi, j'aime beaucoup la version de Tim Burton mais c'est une affaire de goût. J'aime aussi beaucoup la complexité du personnage de Bruce Wayne, alias Batman, et le fait qu'il parvienne toujours à se tirer des pires situations.*

Le magicien retourne ensuite sur le paquet les deux cartes supérieures du jeu en les éventailant légèrement.



*Quand on évoque le nom de **Batman**, le **Joker** et **Harley Queen**, ses deux ennemis de toujours, ne sont généralement jamais très loin et, forcé de constater que c'est encore le cas aujourd'hui.*

Le magicien rassemble ces deux cartes et les dépose faces visibles sur la table au dessus de la carte **Batman**.

*L'histoire liant ces trois personnages est très complexe mais, le plus souvent, les deux méchants s'allient pour capturer **Batman**.*

Le magicien récupère les trois cartes qu'il dépose sur le paquet puis prend la carte **Batman** qu'il insère entre le **Joker** et **Harley Queen**.

*Nous allons maintenant perdre ces trois personnages dans un lieu secret de la ville de Gotham City de manière à ce qu'aucun héros ne puisse venir en aide à **Batman**.*

Il prend alors le bloc formé par ces trois cartes et effeuille le jeu jusqu'au stop du spectateur et insère les cartes dans le jeu à l'endroit indiqué par le spectateur.

Maintenant, notre héros préféré est détenu quelque-part dans la ville par ses deux ennemis jurés et on pourrait s'imaginer, si on n'a jamais vu de film de super-héros, que le film va se terminer ainsi... mais ce serait sans compter sur les facultés de Bruce Wayne à se sortir des situations difficiles... Ecoutez, je l'entends qui s'approche... J'entends un bruissement d'ailes de chauve-souris...

Le magicien révèle la carte supérieure du jeu. Il s'agit de **Batman**.

*Je vous l'avais bien dit. **Batman** s'en sort toujours... Mais dans ce cas, qui **Harley Queen** et le **Joker** ont-ils emprisonné ?*

Le magicien étale les cartes en ruban sur la table et en sort les deux cartes faces visibles et la carte qui est emprisonnée entre les deux. Il révèle l'identité de la carte face cachée. Il s'agit de **Casper**.



Pendant que **Batman** se faisait la malle, **Harley Queen** et le **Joker** ne se sont même pas rendus compte qu'ils détenaient un pauvre petit fantôme complètement inoffensif...

Pré production :

Il vous suffit de préparer sur le dessus du jeu de base face cachée, dans l'ordre, les cartes **Casper**, **Joker**, **Harley Queen** et **Batman**.

Découpage plan par plan :

Ce tour est une version simplifiée d'une routine que j'ai découvert sur la chaîne Youtube **Abracadémie**. Dans la routine initiale, l'effet est réalisé avec un jeu classique et est reproduit plusieurs fois. Trouvant la manipulation intéressante, j'ai voulu proposer une adaptation de cette routine mais, pour qu'elle puisse raconter une histoire cohérente en fonction des cartes présentes dans l'UMD, la routine de base a dû être simplifiée et l'effet a été démultiplié. Avec un peu d'imagination, nul doute qu'elle pourra être étoffée davantage.

Commencez par couper le jeu en gardant un break à l'endroit de la coupe et réalisez un forçage à l'effeuillage pour forcer la carte **Batman** au spectateur. Ainsi, encore une fois, et c'est l'essence même de l'UMD, la routine va avoir pour point de départ la trame narrative du film choisi par le spectateur.

Remplacez le jeu dans sa position initiale et placez la carte choisie face cachée devant vous.

Décalez ensuite les deux cartes supérieures du jeu, retournez-les en conservant le décalage pour révéler les deux méchants et, tout en parlant, décalez également légèrement la carte suivante puis prenez un break sous cette carte, ce qui sera très facile grâce au décalage réalisé auparavant. Egalisez le jeu en conservant le break puis prenez en main le bloc de trois cartes ainsi constitué et posez-le sur la carte **Batman**. Le spectateur croira que vous ne posez que les deux méchants.



Récupérez ensuite ce bloc de quatre cartes et placez-le sur le jeu. Décalez les cartes *Joker* et *Harley Queen* puis prenez la troisième carte (que le spectateur croira être *Batman* alors qu'il s'agit en réalité de *Casper*) et insérez-la entre le *Joker* et *Harley Queen*.

Sortez ce groupe de trois cartes du jeu, effeuillez les cartes du paquet jusqu'au stop du spectateur et insérez les cartes à l'endroit choisi pour les perdre dans le jeu.

Il ne reste plus qu'à faire preuve d'un peu de comédie pour révéler que *Batman* s'est échappé et se trouve maintenant sur le dessus du paquet et réaliser un ruban (ou faire défiler les cartes) pour révéler l'identité de la carte emprisonnée entre le *Joker* et *Harley Queen*.

Scénario alternatif :

Les cartes présentes dans l'UMD vont vous permettre de réaliser différentes routines basées sur ce principe et donc de raconter différentes histoires. En voici deux qui me viennent naturellement à l'esprit mais je suis convaincu que vous en trouverez d'autres.

Vous pouvez tout d'abord conserver la routine décrite ci-avant en remplaçant *Casper* par *Insaisissables*. Dans ce cas, à la fin de l'histoire, vous pouvez expliquer que *Batman* s'est enfui en laissant juste un petit mot dans sa cellule pour rappeler à ses geôliers qu'il est insaisissable.

Si vous préférez vous ranger du côté des méchants, vous pouvez remplacer le *Joker* et *Harley Queen* par deux Avengers de votre choix, *Batman* par *Thanos* et *Casper* par un troisième Avenger. Ainsi, les deux premiers Avengers vont parvenir, après une lutte sans pitié, à emprisonner *Thanos* mais celui-ci va parvenir à s'échapper et va se venger en emprisonnant un troisième Avenger à sa place.



N'hésitez pas à partager vos idées de trames narratives sur le *Discord* UMD afin d'en faire profiter cette belle communauté ou à proposer des idées de nouvelles cartes qui permettraient une adaptation encore plus folle de cette routine.





MON DVD S'APPELLE REVIENS !



Comédie, 1982, France, 1h25

Réalisé par Patrice Leconte

Avec : Michel Blanc, Anémone...

Synopsis :

Alors que vous ne regardez pas, vous allez demander au spectateur de couper le jeu, de compléter la coupe et de prendre pour lui la carte sur laquelle il a coupé. Simplement en étalant les cartes devant lui, vous allez être en mesure de savoir quelle carte il a subtilisé du jeu.

Action !

Il faut savoir deux choses sur moi : Tout d'abord, je suis une personne très sympathique et, deuxièmement, j'ai une collection de dvds très importante. L'un allant avec l'autre, de nombreux amis viennent souvent à la maison pour m'emprunter des dvds. Dans l'idée, cela ne me gêne pas du tout mais, il arrive qu'ils viennent m'emprunter un dvd en mon absence. Il m'est alors impossible de savoir lequel ils ont pris... et ça, ça m'angoisse un peu. Pour tenter de réduire un peu cette angoisse, un jour où tous mes dvds étaient présents, je les ai tous rangés soigneusement et j'ai réalisé une photo mentale de ma vidéothèque.



Depuis que j'ai réalisé cette photo mentale, après chaque emprunt, un simple regard sur ma collection me permet de savoir quel dvd est manquant... et cela me rassure. Je vous ai apporté quelques-uns de mes films et, si vous en êtes d'accord, je vais vous prouver que ma méthode est infaillible.

Le magicien sort le jeu de l'étui, étale les cinquante-deux cartes faces visibles sur la table pour que le spectateur puisse vérifier qu'elles sont toutes différentes, rassemble les cartes et pose le jeu face cachée devant le spectateur.

Vous avez devant vous une partie de ma collection et, comme je ne connais pas vos goûts en matière de cinéma, je vais vous demander de sélectionner un dvd au hasard.

Le magicien détourne son regard de la table et donne ses instructions pour le choix de la carte.

Coupez le jeu... complétez la coupe...et prenez la carte supérieure du paquet, soit celle sur laquelle vous avez coupé.

Le spectateur s'exécute.

Prenez maintenant connaissance du titre du dvd que vous avez choisi et cachez cette carte comme si vous m'aviez emprunté ce dvd et que vous l'aviez emmené chez vous. Il est important que je ne puisse pas la voir... C'est fait ? Très bien. Maintenant, retournez le paquet restant face visible devant moi.

Le magicien peut maintenant faire à nouveau face au spectateur. Il réalise rapidement un étalement du jeu et, en une fraction de seconde, annonce le titre du dvd que le spectateur a sorti du jeu.

Pré production :

Cette routine a été présentée avec un jeu classique par mon ami **Eric Debrabander** lors d'une réunion de l'éventail.



Sa présentation a eu son petit effet et, comme je cherche toujours à donner grâce à l'UMD du relief aux routines existantes, la nuit fût longue pour moi car je voulais absolument intégrer ce principe à une routine mais il me fallait le bon angle d'attaque. C'est ainsi qu'après une nuit blanche m'est venue l'idée de la vidéothèque et de cette petite histoire.

Dans la mesure où l'UMD est un jeu marqué, une méthode très simple pourrait être proposée.

Le spectateur coupe le jeu, complète la coupe. Le magicien jette un œil au marquage de la carte supérieure afin de connaître l'identité de la carte choisie avant que le spectateur ne la prenne en main... et le tour est joué.

Cette méthode utilise l'une des particularités de l'UMD, est très simple à appliquer mais présente un inconvénient majeur : Le magicien doit rester face au spectateur. Si vous aimez la simplicité, libre à vous toutefois d'utiliser cette méthode.

Dans la version proposée ici, le magicien tourne le dos au spectateur du début à la fin de la routine et récupère le jeu face visible, donc n'a pas accès au marquage. Cette prouesse est ici possible grâce à un stratagème diabolique : un montage en miroir.

Avec un jeu classique, le montage en miroir fonctionne de cette manière : Si la première carte du jeu est un **2 de cœur**, la dernière sera un **2 de carreau**. Si la deuxième carte du jeu est un **7 de pique**, l'avant-dernière sera un **7 de trèfle**... Au final, vous aurez donc un jeu constitué d'une série de vingt-six cartes suivie, en miroir, de leurs vingt-six cartes associées.

Pour monter l'UMD en miroir, il va vous falloir associer vos quatre catégories de films deux par deux, comme les cœurs et les carreaux et les piques et les trèfles dans un jeu classique. Les catégories de films de l'UMD étant classées par ordre alphabétique, je vous conseille d'associer **Action / SF** avec **Comédies** et **Enfants** avec **Horreur**. Ainsi, vous respecterez l'ordre de base **A C E H** des catégories.



Il vous faudra aussi associer les cartes de ces catégories entre-elles en fonction de leur classement alphabétique.

Ainsi, pour la préparation de votre jeu, si la première carte du jeu est *Avatar*, la dernière sera *American Pie*. Si la deuxième carte du jeu est *Fantasia*, l'avant-dernière sera *Freddy sort de la nuit* et ainsi de suite.

Pour ma part, la première carte de mon jeu en miroir pour ce tour est toujours *Avatar*, ce qui constitue pour moi un repère pour le reset du jeu avant d'exécuter une nouvelle fois la routine.

Petite précision nécessaire : Il est impératif de maîtriser les cinquante-deux films du jeu sans trop d'hésitation.

Pour en finir avec les préparatifs de cette routine, je vous conseille vivement de l'exécuter sur un tapis car vous allez devoir réaliser un étalement le plus propre et le plus régulier possible.

Découpage plan par plan :

Il n'y a aucune manipulation ni aucune explication à donner pour le début de cette routine dans la mesure où c'est le spectateur qui fait tout jusqu'à ce que vous récupériez le jeu face visible après la sélection de sa carte. Tout se déroule comme dans la description.

Lorsque le spectateur en a terminé et que le jeu est face visible sur la table, en prenant les cartes en main pour réaliser l'étalement, prenez connaissance de l'identité de la carte du dessus et associez-la mentalement à sa jumelle. Si, par exemple, la carte supérieure est *Hercule*, associez-la mentalement à *Halloween*.

Réalisez ensuite un étalement très propre et le plus régulier possible en veillant à ce que tous les index soient bien visibles et pour éviter que deux cartes restent collées. Le fait d'agir lentement va simplement montrer au spectateur que vous avez envie de bien faire alors qu'en réalité cela va vous permettre de chercher la carte *Halloween* dans le jeu au fur et à mesure que vous étalez les cartes...



... et donc de gagner un temps précieux pour l'étape suivante, lorsque le spectateur croira que vous commencez seulement à chercher.

Quand vous avez repéré la carte *Halloween* dans l'étalement, la carte choisie par le spectateur sera toujours la carte jumelle de celle située immédiatement à la gauche de la carte *Halloween* dans l'étalement.

Rewind :

Pour réinitialiser votre jeu en configuration de départ, rien de plus simple.

1/ Sortez de l'étalement la carte jumelle de celle choisie par le spectateur. Ainsi, la paire est sur la table.

2/ Cherchez dans l'étalement la jonction entre la carte du dessus et celle du dessous quand votre jeu est en position de départ (pour ma part, je cherche la fonction entre *Avatar* et *American Pie*). Coupez le jeu à cette jonction.

3/ Retournez face cachée le paquet situé à la gauche de l'étalement.

4/ Retournez l'autre partie de l'étalement sur le paquet ainsi obtenu.

5/ Insérez les deux cartes restées sur la table dans le jeu, l'une en deuxième position et l'autre en avant-dernière position, afin de conserver votre paire repère (pour moi *Avatar* / *American Pie*).

Vous êtes prêt à exécuter à nouveau la routine.





Synopsis :

Le magicien explique au spectateur qu'il aimerait l'inviter au cinéma mais, n'ayant pas beaucoup d'argent, il aimerait que celui-ci paie les tickets. Lui, paiera le pop-corn. Pour cela, il sort un peu d'argent de sa poche. Après avoir ôté de l'UMD les films qu'il n'aimerait pas aller voir au cinéma, le reste du jeu est mélangé, les cartes sont présentées une à une au spectateur et le magicien lui demande de mémoriser secrètement le titre du film dont la position correspond au nombre de cartes qu'il a éliminé du jeu. Grâce aux pièces de monnaie déposées sur la table, le magicien va être en mesure de deviner le titre du film mémorisé.

Action !

J'ai très envie de vous inviter au cinéma mais, comme vous le savez, les magiciens n'ont pas beaucoup d'argent. J'aimerais donc, si cela ne vous ennue pas, que vous vous acquittiez des tickets... et moi, je paierai le pop-corn.

Le magicien sort de sa poche l'étui de l'UMD et un peu d'argent qu'il dépose sur la table. Il y a un billet de cinq euros et quelques pièces de monnaie.

Comme c'est vous qui payez, je vais vous laisser choisir le film mais, avant tout, j'aimerais que vous ôtiez du jeu les films que vous ne voudriez absolument pas voir.



Le magicien sort le jeu de l'étui, le confie au spectateur et lui demande de sortir du jeu les films qui ne l'intéressent pas.

Il s'agit d'un vrai choix. Vous pouvez décider d'en éliminer juste quelques-uns ou en éliminer davantage... mais pas trop non plus afin qu'il reste suffisamment de cartes pour que vous puissiez ensuite choisir un film parmi les cartes restantes.

Le magicien se détourne de l'action pendant que le spectateur s'exécute. Il lui demande ensuite de compter le nombre de cartes qu'il a sorti du jeu, de bien retenir ce nombre et de placer ces films dans l'étui.

En éliminant ainsi les films que vous n'aimez pas, nous éviterons que vous soyez trop déçu par le choix du film que nous allons aller voir... dans le mesure où c'est vous qui payez !

Nous sommes bien d'accord sur le fait qu'il m'est impossible de savoir le nombre de cartes que vous avez sorti du jeu. Vous, par contre, vous le connaissez. Nous allons maintenant procéder au choix de la séance mais, auparavant, mélangez bien les cartes restantes.

Le spectateur mélange le jeu à sa guise puis le confie au magicien.

Je vais maintenant vous montrer les cartes une par une et je vais vous demander de mémoriser le film dont la position correspond au nombre de cartes que vous avez éliminé. Pour faire simple, si vous avez éliminé deux cartes du jeu, retenez le titre inscrit sur la deuxième carte, si vous en avez éliminé trois, retenez celui qui est inscrit sur la troisième...

Le magicien présente les cartes une à une au spectateur et passe ainsi devant ses yeux environ la moitié du jeu.

Il s'assure ensuite qu'il a bien mémorisé un titre de film avant de rassembler le jeu. Et de le poser devant lui face cachée.



J'espère que vous avez bien un film en tête car c'est ce film que nous allons aller voir... et rappelez vous que c'est vous qui payez car, comme vous le voyez, je n'ai pas beaucoup d'argent, juste assez pour le pop-corn.

Le magicien déplace légèrement le billet de cinq euros et attire l'attention du spectateur sur les quelques pièces de monnaie présentes sur la table.

Il confie l'une des pièces au spectateur.

Dix centimes. Attendez ! J'ai un étrange présentiment. Et si je participais tout de même un peu à la hauteur de la valeur de ces quelques pièces ?

Le magicien révèle les dix premières cartes du paquet.

Ces dix films n'ont évidemment rien à voir avec le film que vous avez choisi. C'est exact ?

Le spectateur confirme.

Tenez. Voici encore dix centimes.

Il révèle alors les dix cartes suivantes.

Ceux-là non plus.

Le spectateur confirme à nouveau. Le magicien lui confie alors une autre pièce, cette fois, de cinq centimes, puis retourne les cinq cartes suivantes.

Et ceux-là non plus, bien entendu...

Pour terminer, le magicien donne les deux dernières pièces, deux pièces de un centime, au spectateur, retourne une première carte, marque un petit temps d'arrêt pour ménager le suspens puis retourne la suivante : **Le dîner de cons.**



... car il s'agit de ce film.

Le spectateur réfute cette information.

Vous en êtes bien sûr ? Dans ce cas, pas de ciné... donc pas de pop-corn.

Le magicien récupère son billet de cinq euros pour le remettre dans son portefeuille et une pièce de cinq centimes en tombe sur la table.

Ah... Je comprends mieux.

Il retourne les quatre cartes suivantes, marque une petite pause et demande au spectateur d'annoncer le titre du film qu'il a mémorisé lorsqu'il a vu passer les cartes devant ses yeux. Celui-ci annonce **Massacre à la tronçonneuse**.

Le magicien retourne la cinquième carte. Il s'agit bien de **Massacre à la tronçonneuse**.

Pré production :

J'ai découvert l'idée de cette routine dans l'excellent *Destination Zéro* de John Bannon. Sa routine se nomme *Le trente-deuxième sens* et est basée sur le principe du placement automatique d'Ed Marlo. Cette référence ne manquera pas de faire sourire mon ami François Lange et, plus largement, l'ensemble des membres du club de l'éventail car nous avons un adage au sein du club qui dit que, lorsqu'on cherche l'origine d'un principe ou d'une routine, cela doit probablement être de Vernon ou de Marlo, tant ces deux magiciens émérites ont produit durant leur carrière... et, dans la plupart des cas, on ne se trompe pas !

Pour ce tour, vous avez juste besoin du jeu de base de l'UMD sans les jokers, soit cinquante-deux cartes. Le jeu ne nécessite aucune préparation.



Concernant la préparation de l'argent, vous avez besoin d'un billet de cinq euros (ou d'une autre valeur, peu importe) que vous allez plier en y dissimulant une pièce de cinq centimes. Préparez également vingt-sept centimes répartis, par exemple, comme suit : deux pièces de dix centimes, une pièce de cinq centimes et deux pièces de un centime. Sans prendre en compte le billet de cinq euros, qui ne sert qu'à dissimuler la pièce de cinq centimes, vous devez disposer de trente-deux centimes en tout car le principe du placement automatique de Marlo va, à partir d'un jeu duquel il manque quelques cartes et après quelques manipulations, placer la carte choisie automatiquement en trente-deuxième position.

Découpage plan par plan :

Commencez par sortir l'étui de l'UMD de votre poche ainsi que le billet de cinq euros (dans lequel est dissimulé la pièce de cinq centimes) et les vingt-sept centimes en petite monnaie que vous disposez en évidence sur la table.

Confiez ensuite l'UMD au spectateur et demandez-lui d'éliminer du jeu les films qui ne l'intéressent pas du tout. La formulation « *Vous pouvez décider d'en éliminer juste quelques-uns ou en éliminer davantage... mais pas trop non plus afin qu'il reste suffisamment de cartes pour que vous puissiez ensuite choisir un film parmi les cartes restantes* » a son importance car, pour que le principe de placement automatique fonctionne, il faut que le spectateur élimine moins de vingt cartes.

Demandez-lui de compter secrètement le nombre de cartes qu'il a écarté du jeu puis invitez-le à replacer ces cartes dans l'étui et à fermer l'étui. Imaginons qu'il ait ôté sept cartes du jeu.

Durant cette phase, détournez vous complètement de l'action afin qu'il vous soit impossible de savoir le nombre de carte qu'il a décidé d'éliminer de l'expérience.

Lorsqu'il en a terminé, demandez-lui de mélanger à sa guise le reste du jeu.



Reprenez le jeu en main face cachée et expliquez-lui que vous allez lui montrer un certain nombre de cartes et qu'il va devoir mémoriser le titre du film qui est inscrit sur la carte située à la position correspondant à son nombre secret.

Procédez ainsi : Tenez le jeu face cachée en main gauche dans la position de la donne, décalez la carte supérieure du paquet vers la droite à l'aide du pouce gauche, prenez cette carte à l'aide du pouce et de l'index de la main droite et relevez-la pour qu'elle soit au niveau du champ de vision du spectateur. Décalez la carte suivante puis prenez la en main droite en la positionnant sous la première... et ainsi de suite. Passez ainsi les vingt premières cartes du jeu. Le spectateur, de son côté, mémorise l'identité de la septième carte passée devant ses yeux (nombre hypothétique de cartes ôtées du jeu à la page précédente).

Lorsque vous avez exactement vingt cartes en main droite, assurez-vous que le spectateur ait bien mémorisé un titre de film.

Inversez ensuite les deux paquets que vous avez en main en posant sur la table le paquet que vous tenez en main droite puis celui tenu en main gauche.

Croyez-le ou non mais, en fonction du nombre de cartes éliminées du jeu au tout début par le spectateur, à cet instant, la carte mémorisée est désormais placée systématiquement et automatiquement en trente-deuxième position à partir du dessus du jeu.

Attirez alors l'attention du spectateur sur les pièces de monnaie déposées sur la table, confiez-lui la première, par exemple celle de dix centimes et dévoilez les dix premières cartes du paquet. Renouvelez l'opération avec la seconde pièce de dix centimes, puis la pièce de cinq centimes en dévoilant à chaque fois le nombre de cartes correspondant au nombre de centimes indiqué par la pièce. Confiez-lui ensuite la première pièce de un centime, retournez une carte puis, après avoir marqué une courte pause, confiez-lui la seconde et retournez la vingt-septième carte.



Demandez-lui alors s'il s'agit bien du film qu'il a mémorisé. Il vous répondra naturellement que vous vous trompez. Feignez alors d'être embarrassé puis, prétendant que, si vous vous êtes trompé sur le film, il n'y aura pas de séance et que, s'il n'y a pas de séance, il n'y aura pas non plus de pop-corn, récupérez le billet de cinq euros pour le ranger et faites tomber sur la table la pièce de cinq centimes qu'il contient.

Montrez-vous rassuré, confiez cette dernière pièce au spectateur, dévoilez quatre nouvelles cartes, marquez une courte pause et demandez-lui le titre du film qu'il a en tête.

Retournez enfin la dernière carte : Il s'agit de ce même film.





LES QUATRE CAVALIERS

Thriller / Action, 2013, Etats-unis, 1h55

Réalisé par Louis Leterrier

Avec : Jesse Eisenberg, Woody Harrelson, Mark Ruffalo, Morgan Freeman...

Synopsis :

Basée sur la thématique de la magie et plus précisément le film *Insaisissables* si cher aux magiciens, cette routine va permettre une succession d'effets magiques (retournements, disparitions et réapparitions) des plus surprenants. C'est la magie des quatre cavaliers. C'est la magie d'*Insaisissables* !

Action !

Le magicien sort le jeu de cartes de l'étui et montre au spectateur que le jeu est composé d'une cinquantaine de films tous différents. Il mélange le jeu sur la table, effeuille ensuite les cartes et demande au spectateur de l'arrêter lorsqu'il le souhaite pour choisir le film qui sera diffusé lors de la séance du soir. Au stop du spectateur, il lui révèle l'identité du film choisi.

Insaisissables ? Whaou ! Votre film m'inspire au plus haut point... Normal puisque je suis magicien... et parce que ce film est LA référence pour tout illusionniste qui se respecte... Je ne sais pas s'il s'agit d'une coïncidence mais, dans mon téléphone...



La carte ***Insaisissables*** déposée au centre du tapis, le magicien sort de sa poche arrière de pantalon son téléphone portable, le libère de sa coque de laquelle il sort quatre cartes qu'il dépose faces visibles sur la table : ***Thanos, Hulk, Joker*** et ***Harley Queen***.

... *Je garde toujours ces quatre cartes qui représentent pour moi les quatre cavaliers du film **Insaisissables**.*

Il réinsère ensuite le téléphone dans sa coque, pose l'ensemble à l'écart sur la table et reprend les cartes en main en montrant les faces au spectateur.

Insaisissables raconte l'histoire de quatre magiciens, trois gars et une fille, qui, indépendamment de tout ce qui les oppose, se réunissent afin de pouvoir réaliser une grande illusion et répondre à une question fondamentale : *Qu'est-ce que la magie ?*

Le magicien réunit les cartes et les oriente faces en bas.

La magie est une imposture...

Il fait défiler les cartes et ***Harley Queen*** est désormais face visible.

... *Une imposture qui vise à divertir, à faire rêver...*

Il fait à nouveau défiler les cartes. ***Harley Queen*** est à nouveau face cachée et c'est maintenant la face du ***Joker*** qui est visible.

... *Question de conviction ? De confiance ?*

Il retourne le ***Joker*** face cachée et fait encore défiler les quatre cartes pour révéler ***Hulk*** face visible.

Sans ces qualités essentielles, la magie, en tant que forme artistique, cesserait d'exister.



Le magicien retourne l'ensemble du paquet et fait à nouveau défiler les cartes pour faire constater au spectateur qu'elle sont maintenant toutes faces vers le bas.

Et pourtant, lorsque l'on veut croire, lorsque l'on veut être émerveillé...

Il fait défiler une dernière fois les cartes et **Thanos** vient d'apparaître face visible.

... la magie opère... encore et toujours.

Il retourne ensuite les trois autres cartes pour qu'elles soient toutes face vers le haut et les dépose par groupes de deux de part et d'autre du tapis.

Mais sachez que le détournement d'attention est le concept de base de la magie...

Il récupère les quatre cavaliers et les place faces cachées sur la carte représentant le film **Insaisissables** qui, elle, est face visible depuis le début.

... alors surveillez bien ces quatre cavaliers... Surveillez-les même très bien...

Il reprend en main l'ensemble des cartes et dépose la carte **Insaisissables** face cachée devant le spectateur.

... car plus vous croirez avoir compris, plus il sera facile de vous duper. Et ils auront toujours un coup... deux coups... cinq coups d'avance sur vous...

Il fait une dernière fois défiler les quatre cartes restées en main faces vers le bas puis les dépose en éventail faces visibles devant lui sur le tapis.

... et quand vous penserez les rattraper, ils ne seront plus devant vous...



Le magicien sort à nouveau son téléphone de sa poche arrière de pantalon et montre au spectateur que la coque, posée devant lui depuis le début, ne contient en réalité qu'un bloc de verre.

... mais derrière vous... un peu comme ce téléphone qui est devant vous depuis le début de l'illusion mais qui, en réalité, n'a jamais existé... Alors, approchez-vous... N'hésitez pas, approchez-vous bien... car plus près vous serez... moins vous en verrez...

Il retourne face visible la carte placée devant le spectateur : La carte est vide. Le titre du film ***Insaisissables*** a disparu.

... Mesdames et messieurs, seuls les quatre cavaliers ont la clé de la réussite de cette grande illusion. Bienvenue...

Il tape du plat de la main sur les quatre cavaliers et révèle une cinquième carte face cachée au milieu des quatre autres. Il la prend en main et en révèle l'identité au spectateur. Il s'agit de la carte ***Insaisissables***.

... dans ***Insaisissables*** !

Pré production :

La partie de cette routine qui permet la disparition du téléphone portable et sa réapparition dans la poche du magicien est optionnelle car elle est possible grâce à un accessoire magique : Le ***Siri X Pro*** conçu Par Hanson Chien et commercialisé chez la plupart des marchands de trucs. Je ne détaillerai donc pas son fonctionnement dans ces pages.

Préparez vos quatre cavaliers (***Joker, Harley Queen, Hulk et Thanos***) dans la coque du téléphone (***photo 1***) ou à un autre endroit à votre convenance si vous ne disposez pas de l'accessoire ***Siri X pro***.

Préparez ensuite la carte ***Insaisissables*** et la carte vide sur le dessus du jeu comme sur la ***photo 2***.





Découpage plan par plan :

Avant de démarrer les explications de cette routine, je tiens à préciser que, dans la présentation, j'ai repris presque intégralement le texte d'Alex car il me semblait très juste et très bien synchronisé aux manipulations qu'il exécutait. J'ai donc tenu, dans la rédaction du texte de ce tour, à respecter cette synchronisation et à mêler texte et effets, comme dans la vidéo, afin que chacun puisse se rendre compte de la limpidité de l'ensemble. Les explications ci-dessous seront axées uniquement sur la partie technique du tour pour éviter les longues répétitions. Allez, trêve de blabla. C'est parti !

Commencez par faire défiler les cartes faces en l'air devant le spectateur en lui montrant que toutes les cartes (sauf les deux dernières qu'il est important de ne pas révéler) sont différentes et, si vous le souhaitez, en nommant quelques titres de films.

Retournez le paquet face cachée et mélangez le jeu en prenant soin de maintenir votre montage (carte ***Insaisissables*** + carte vide) sur le dessus du paquet.

Réalisez un forçage à l'effeuillage (qui a déjà été détaillé plusieurs fois donc je n'y reviendrai pas ici) pour forcer le film ***Insaisissables***. Pour révéler cette carte, qui est située en deuxième position dans le jeu, réalisez une levée double et posez ces deux cartes comme une seule sur le tapis devant le spectateur.

Mettez de côté le reste du paquet qui ne vous servira plus et présentez au spectateur vos quatre cavaliers.

Les quatre cavaliers en main, commencez à raconter l'histoire du film ***Insaisissables***, l'histoire de quatre magiciens que tout oppose mais qui vont se réunir pour créer des grandes illusions...

Montrez les quatre cartes en tenant les deux cartes supérieures en position du Biddle en main droite et les deux autres étalées en position de la donne en main gauche (***photo 3***).



Rassemblez les deux cartes en main gauche et placez-les sous les cartes étalées en main droite. Cet écran de la main droite permet aisément de faire un demi saut de coupe et de retourner les deux cartes en main gauche (*photo 4*). L'ensemble des quatre cartes peut être égalisé (*photo 5*). A ce stade, vous avez donc en main deux cartes face en l'air et deux cartes face en bas.

Passez la carte supérieure sous le paquet de façon à obtenir le montage suivant : une carte face en l'air, deux cartes faces en bas et une carte face en l'air. Vous êtes prêt pour le ballet des quatre cavaliers !

Retournez l'ensemble du paquet puis réalisez un comptage Elmsley, ce qui fait apparaître une carte face en l'air, *Harley Queen* dans notre exemple (*photo 6*).

Réalisez un second comptage Elmsley, ce qui fait apparaître une nouvelle carte face en l'air, ici *Hulk* (*photo 7*), mais, à la différence du premier comptage, glissez la dernière carte sous le paquet.

Prenez ensuite une brisure sur la carte inférieure (*photo 8*) puis retournez les trois cartes du dessus comme une seule.

Réalisez un nouveau comptage Elmsley pour faire apparaître une troisième carte face en l'air, *Joker* dans notre exemple (*photo 9*), en glissant également la dernière carte du comptage sous le paquet.

Étalez les quatre cartes et prenez uniquement la carte face en l'air (*Joker*) pour la placer au-dessus du paquet. En égalisant les cartes, prenez une brisure sous les deux cartes du dessus (*photo 10*).

Prenez les deux cartes supérieures comme une seule entre le pouce et l'index et retournez l'autre bloc de deux cartes sous couvert des autres cartes. Reposez la levée double et retournez l'ensemble.



Réalisez un nouveau comptage Elmsley pour montrer que toutes les cartes sont face en bas. Puis un dernier, en glissant la dernière carte sous le paquet, pour montrer que le quatrième cavalier, **Thanos** dans notre exemple, s'est, lui aussi, retourné magiquement (*photo 11*).

Déposez les quatre cavaliers de part et d'autre de la carte **Insaisissables**, ce qui permet au spectateur d'avoir la confirmation qu'il y a uniquement quatre cartes puis regroupez-les en un paquet que vous déposez face en bas sur la carte (en réalité, il s'agit d'une double carte) **Insaisissables** (*photo 12*).

Soulevez ensuite le bloc complet en position du Biddle » et tirez la carte du dessous (la carte vide) vers l'avant avec les doigts de l'autre main tout en la tournant face en bas sur le tapis (*photos 13 et 14*). Vous venez ainsi de déposer devant lui la carte vide alors qu'il croit qu'il s'agit de celle qu'il vient de voir.

Pelez une à une les trois premières cartes restantes pour en inverser l'ordre et terminez en posant la carte double par-dessus (*photo 15*). Égalisez ensuite les cartes et retournez le bloc en position de la donne.

Réalisez un comptage, variante du comptage Ascanio, pour montrer les quatre cavaliers. Pour cela, prenez le paquet en position du Biddle et tirez simultanément la carte supérieure et la carte inférieure (**Thanos** et **Hulk** dans l'exemple) avec le pouce et l'index de l'autre main (*photo 16*). Tirez ensuite la carte supérieure du paquet tenu en Biddle (ici le **Joker**) pour l'amener au dessus de l'autre paquet (*photo 17*). Puis posez la carte double restante (la carte **Insaisissables** et **Harley Queen**) au-dessus de l'éventail (*photo 18*).

Tenez l'éventail en main gauche puis saisissez en main droite les trois cartes supérieures, en réalité quatre puisque la première est une double (*photo 19*), et lâchez-les sur le tapis. Ensuite, récupérez avec la main droite la dernière carte tenue en main gauche et posez-la en première position dans l'éventail (*photo 20*).

Ainsi, la carte *Insaisissables* se retrouve dissimulée au centre des quatre cavaliers pour le climax de la routine.

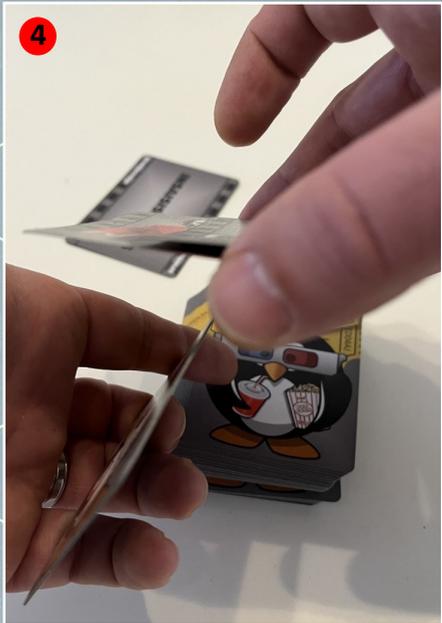
Si vous utilisez le *Siri X Pro*, attirez alors l'attention du spectateur sur le téléphone posé sur la table et sortez (à nouveau) votre téléphone portable de votre poche arrière de pantalon. Montrez alors qu'il n'y a plus de téléphone dans la coque, pourtant restée à la vue du spectateur depuis le début de la routine. Il ne contient plus qu'un bloc de plexiglas (*photo 21*).

Attirez ensuite l'attention sur la carte supposée *Insaisissables* en évidence sur le tapis et retournez-la pour dévoiler la carte vide (*photo 22*). Pour renforcer l'impact de l'effet de disparition, montrez nonchalamment les dos puis les paumes vides de vos mains.

Enfin, d'un coup au centre de l'éventail et dirigé vers la droite, décalez les deux cartes les plus à droite de l'éventail pour révéler la carte dissimulée au centre des quatre cavaliers (*photo 23*).

Il ne reste plus qu'à dévoiler qu'il s'agit d'*Insaisissables* (*photo 24*).









15



16



17



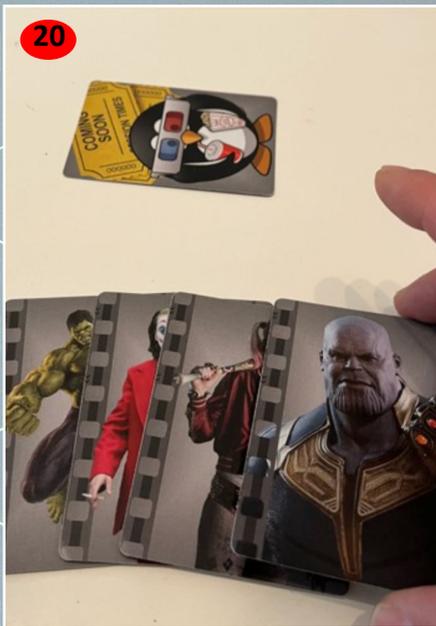
18



19



20



21



22



23



24



Calendrier 2024							JOUR 1		JOUR 2		JOUR 3		JOUR 4	
SEMAINE	JOUR	DATE	HEURE	PREMIER	DEUXIEME	TROISIEME	PREMIER	DEUXIEME	PREMIER	DEUXIEME	PREMIER	DEUXIEME	PREMIER	DEUXIEME
01	1	01/01	14h	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11
02	2	02/01	14h	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11
03	3	03/01	14h	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11
04	4	04/01	14h	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11
05	5	05/01	14h	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11
06	6	06/01	14h	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11
07	7	07/01	14h	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11
08	8	08/01	14h	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11
09	9	09/01	14h	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11
10	10	10/01	14h	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11
11	11	11/01	14h	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11
12	12	12/01	14h	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11
13	13	13/01	14h	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11
14	14	14/01	14h	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11
15	15	15/01	14h	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11
16	16	16/01	14h	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11
17	17	17/01	14h	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11
18	18	18/01	14h	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11
19	19	19/01	14h	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11
20	20	20/01	14h	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11
21	21	21/01	14h	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11
22	22	22/01	14h	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11
23	23	23/01	14h	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11
24	24	24/01	14h	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11
25	25	25/01	14h	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11
26	26	26/01	14h	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11
27	27	27/01	14h	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11
28	28	28/01	14h	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11
29	29	29/01	14h	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11
30	30	30/01	14h	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11
31	31	31/01	14h	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11



ANY MOVIE AT ANY WEEK

Synopsis :

Un spectateur sélectionne sur un calendrier une semaine de l'année durant laquelle il souhaite se rendre au cinéma puis il choisit secrètement un film qu'il affectionne tout particulièrement parmi les cartes de l'UMD. Après quelques distributions des cartes en quatre paquets réalisées dans le but que le spectateur indique uniquement dans quel paquet se trouve sa carte, le magicien distribue une dernière fois les cartes : Le film choisi secrètement par le spectateur se trouve à la position exacte correspondant au numéro de la semaine qu'il a également choisi.

Action !

Le magicien annonce au spectateur qu'il souhaite l'inviter pour une séance de cinéma puis il lui confie un calendrier et lui demande de choisir librement l'une des cinquante-deux semaines de l'année durant laquelle le magicien pourrait honorer son offre.

Imaginons pour cette démonstration que le spectateur ait choisi et annoncé la semaine **38**.

Le magicien lui confie ensuite l'UMD et lui demande de choisir mentalement parmi les cartes un film qu'il apprécie par-dessus tout. Le spectateur mélange ensuite le jeu à sa guise afin de perdre le film qu'il a choisi dans le jeu et rend celui-ci au magicien.



Imaginons que le spectateur ait choisi *La cité de la peur*.

Le magicien distribue alors les cartes faces visibles en quatre paquets et demande au spectateur dans quel paquet il a vu le film qu'il a choisi. Après qu'il se soit exprimé, le magicien ramasse les cartes et les distribue de la même manière que précédemment. Il pose la même question au spectateur, ramasse les cartes et les distribue à nouveau avant d'interroger encore une fois le spectateur. Puis le magicien distribue une dernière fois les cartes de cette manière, interroge une dernière fois le spectateur avant de rassembler le paquet.

Pour conclure, le magicien rappelle au spectateur qu'il a choisi librement une semaine de l'année ainsi qu'un film qu'il aimerait beaucoup voir ou revoir puis il commence à distribuer les cartes une à une en nommant le film qui sera projeté en semaine une, puis en semaine deux, en semaine trois... Il distribue ainsi les trente-sept premières cartes. La trente-huitième (le film qui sera projeté durant la semaine sélectionnée sur le calendrier) est *La cité de la peur*, le film que le spectateur avait également choisi.

Pré production :

Depuis la création de l'UMD, je rêvais secrètement de pouvoir l'utiliser pour réaliser un ACAAN, catégorie de routines considérée par le plus grand nombre comme le Saint-Graal. C'est désormais chose faite suite au visionnage sur la chaîne *Youtube 100 tours de magie* d'une vidéo basée sur le très classique tour des vingt-et-unes cartes... mais avec cinquante-deux. La source de ce tout n'ayant pas été citée, je ne peux malheureusement pas vous la communiquer. Ce que j'imaginai être un AMAAD (Any Movie At Any Day) sera finalement un AMAAW mais quelques subtilités distillées ça et là vont permettre au public de n'y voir que du feu.

Vous aurez besoin d'un calendrier reprenant une année complète de janvier à décembre sur une seule page, si possible l'année suivant l'année en cours, et intégrant les numéros des semaines. Ce type de calendrier est très facilement trouvable et téléchargeable sur internet.



Aucune préparation du jeu n'est nécessaire (uniquement le jeu de base sans les jokers) et l'exécution de la routine ne nécessite aucune manipulation. En revanche, elle demande une certaine aisance mathématique. L'effet étant dévastateur pour le spectateur, il faut bien que ça demande un minimum d'efforts !

Découpage plan par plan :

Tout d'abord, présentez un calendrier au spectateur et demandez-lui de choisir une semaine parmi les cinquante-deux qui composent une année.

S'il s'agit d'un spectateur que vous ne connaissez pas, vous pouvez lui expliquer que vous souhaitez l'inviter au cinéma à l'occasion de son anniversaire. Ainsi, demandez-lui de relever sur le calendrier le numéro de la semaine qui contient le jour de son anniversaire.

Sinon, pour justifier le fait de limiter son choix à cinquante-deux semaines, et non trois-cent soixante-cinq jours, vous pouvez ajouter que vous souhaitez l'inviter dans un tout petit cinéma de quartier qui ne dispose que d'une seule salle et que, de ce fait, le film qui y est projeté est à l'affiche pour une semaine complète et change chaque mercredi (jour de sortie des films en France). Demandez donc au spectateur de choisir un mercredi sur le calendrier et de relever le numéro de la semaine correspondante.

Le spectateur annonce le numéro de la semaine qu'il a choisi, la semaine **38** dans notre exemple.

Attention, première séance de gymnastique mathématique à effectuer mentalement :

Si le numéro de la semaine choisie est compris entre 1 et 13, il n'y a rien à faire, retenez juste ce nombre.

Si ce numéro est compris entre 14 et 26, ôtez 13 à ce nombre et retenez le résultat. Si, par exemple, le numéro choisi est 20, faites $20 - 13 = 7$ et retenez 7.



Si ce numéro est compris entre 27 et 39, ôtez 26 à ce nombre et retenez le résultat. Si, par exemple, comme c'est le cas dans la démonstration, le numéro choisi est **38**, faites **$38 - 26 = 12$** et retenez **12**.

Enfin, si ce numéro est compris entre 40 et 52, ôtez 39 à ce nombre et retenez le résultat. Si, par exemple, le numéro choisi est 49, faites $49 - 39 = 10$ et retenez 10.

A la fin de cette étape, vous obtenez donc systématiquement un nombre compris entre un et treize. Toutefois, continuez de retenir également le nombre choisi initialement car vous en aurez besoin pour la toute fin de la routine.

Tout est OK ? Super, on passe à la phase suivante.

Prenez connaissance du tableau ci-dessous que je vous conseille de reproduire sous forme d'antisèche.

Si c'est 1	Retenez 1 - 1 - 1	Si c'est 8	Retenez 2 - 2 - 3
Si c'est 2	Retenez 2 - 2 - 1	Si c'est 9	Retenez 3 - 3 - 3
Si c'est 3	Retenez 3 - 3 - 1	Si c'est 10	Retenez 4 - 4 - 3
Si c'est 4	Retenez 4 - 4 - 1	Si c'est 11	Retenez 2 - 2 - 4
Si c'est 5	Retenez 2 - 2 - 2	Si c'est 12	Retenez 3 - 3 - 4
Si c'est 6	Retenez 3 - 3 - 2	Si c'est 13	Retenez 4 - 4 - 4
Si c'est 7	Retenez 4 - 4 - 2		

Bon, OK, ça a l'air assez indigeste à première vue mais, en réalité, ce n'est pas si compliqué que ça... et c'est pour éviter d'avoir à retenir l'intégralité du tableau que je vous conseille de le reproduire sur une antisèche que vous pouvez ensuite coller sur l'étui du jeu, par exemple, ou sur tout autre support qui sera à votre portée durant le tour.

Alors, comment ça marche ? Pour rappel, en tout premier lieu, le spectateur choisit un numéro de semaine puis, comme expliqué dans la phase précédente, vous réduisez celui-ci pour obtenir un nombre compris entre 1 et 13. Le tableau ci-avant met en vis-à-vis, pour chacun de ces nombres, une séquence de trois chiffres que vous allez devoir mémoriser.

Dans la démonstration, le spectateur a choisi la semaine **38**, nombre que vous avez réduit à **12** lors de la phase précédente. Pour ce nouveau nombre, reprenez la séquence correspondante, **3 - 3 - 4**, dans l'exemple. Dans la suite de la routine, vous allez distribuer trois fois les cartes en quatre paquets et cette séquence représente l'ordre dans lequel vous allez devoir ramasser le paquet contenant la carte choisie par le spectateur pour chaque ramassage... mais nous y reviendrons lors du déroulé de la routine.

Voilà ! C'est terminé pour la préparation « mentale » du magicien en lien avec le numéro de la semaine choisie !

Le spectateur choisit ensuite mentalement un film dans l'UMD. Dans la démonstration, il a choisi ***La cité de la peur***. Celui-ci mélange ensuite le jeu avant de vous le rendre. Son film choisi, dont l'identité vous est inconnue, est désormais perdu dans le jeu.

Récupérez le jeu face vers le bas et commencez à distribuer les cartes, une à une en les retournant faces visibles en quatre piles de gauche à droite face au spectateur. Parallèlement, demandez-lui de bien surveiller le passage de sa carte car, dans quelques instants, vous allez lui demander dans lequel des quatre paquets elle se trouve. Par souci de lisibilité, vous pouvez distribuer les cartes en ne les superposant pas complètement afin de laisser apparaître les index.



Distribuez ainsi les cinquante-deux cartes et demandez au spectateur dans quel paquet se trouve sa carte.

Imaginons qu'il désigne le premier paquet, conformément à la formule **3** - 3 - 4 (correspondant au nombre 12, réduction de 38, le nombre de départ), vous allez devoir ramasser ce paquet **en troisième**. En gardant les paquets faces visibles, commencez donc par ramasser successivement deux paquets quelconques, puis le paquet contenant la carte choisie, puis le dernier paquet quelconque.

Retournez l'ensemble du jeu face cachée puis distribuez à nouveau les cinquante-deux cartes en suivant les mêmes instructions que précédemment. Demandez une seconde fois au spectateur dans quel paquet se trouve sa carte.

Imaginons qu'il désigne cette fois-ci le quatrième paquet, conformément à la formule 3 - **3** - 4, vous allez à nouveau devoir ramasser ce paquet **en troisième**. En gardant les paquets faces visibles, commencez donc par ramasser successivement deux paquets quelconques, puis le paquet contenant la carte choisie, puis le dernier paquet quelconque.

Retournez à nouveau l'ensemble du jeu face cachée puis distribuez une troisième fois les cartes, toujours en suivant les mêmes instructions. Demandez une troisième fois au spectateur dans quel paquet se trouve sa carte.

Imaginons qu'il désigne cette fois-ci le deuxième paquet, conformément à la formule 3 - 3 - **4**, vous allez devoir, cette fois-ci ramasser ce paquet **en quatrième**. En gardant les paquets faces visibles, commencez donc par ramasser successivement les trois paquets quelconques, puis le paquet contenant la carte choisie.

Lors de ces trois étapes, l'ordre de ramassage des paquets quelconques importe peu.

Distribuez enfin une dernière fois les cartes selon la même méthode et demandez au spectateur dans quel paquet se trouve sa carte...



... Mais, cette fois-ci, la méthode de ramassage va être un peu différente.

Vous souvenez-vous que je vous avais demandé de continuer à retenir le nombre choisi initialement sur le calendrier ? Et bien vous allez en avoir besoin maintenant !

Si le numéro de semaine choisi au tout début est compris **entre 1 et 13**, ramassez le paquet contenant la carte choisie en **premier** puis les trois autres paquets dans n'importe quel ordre.

S'il est compris **entre 14 et 26**, ramassez-le en **deuxième**. Ramassez donc un paquet quelconque, puis le paquet contenant la carte choisie, puis deux paquets quelconques.

S'il est compris **entre 27 et 39**, ramassez-le en **troisième**. Ramassez donc deux paquets quelconques, puis le paquet contenant la carte choisie, puis un paquet quelconque.

S'il est compris **entre 40 et 52**, ramassez-le en **quatrième**. Ramassez donc trois paquets quelconques puis le paquet contenant la carte choisie.

Dans la démonstration, la semaine choisie est la 38 donc le paquet contenant la carte choisie doit être ramassé en troisième.

Retournez l'ensemble du jeu face cachée puis distribuez une dernière fois les cartes faces visibles, mais cette fois en une seule pile et en les comptant à voix haute. Distribuez ainsi, pour notre exemple, les trente-sept premières cartes puis marquez une courte pause en demandant au spectateur de nommer le titre du film qu'il a choisi.

Retournez enfin la carte suivante : La trente-huitième carte est bien celle qu'il a choisi, ***La cité de la peur*** dans notre exemple.





ÉLÉMENTAIRE MON CHER... LOCK HOLMES



Comédie, 1988, Etats-unis, 1h47

Réalisé par Thom Eberhardt

Avec : Michael Caine, Ben Kingsley, Jeffrey Jones...

Synopsis :

Tel un enquêteur, le magicien, aidé par les indices contenus dans les cartes choisies par un spectateur, va être en mesure d'identifier une carte gardée secrète par une autre personne.

Action !

Le magicien présente l'UMD au public en étalant le jeu grossièrement sur la table et invite deux personnes à le rejoindre.

*Vous savez, j'utilise ce jeu depuis pas mal de temps et je commence à être intimement persuadé qu'il s'autosuffit, qu'il n'a pas réellement besoin d'un magicien. Chaque carte qui compose ce deck, qui contient des titres de films, semble doté d'une forme d'intelligence qui lui est propre et semble se soucier du destin des autres cartes du jeu. Ainsi, parfois, je sépare **Harley Queen** du **Joker**, je les place volontairement à l'opposé du jeu et, le lendemain, comme par magie, les deux cartes sont à nouveau côte à côte.*



*Il arrive également que **Casper** voyage de carte en carte, laissant sa carte vide, avant de réapparaître soudainement. Bref, même si tout cela ne semble pas très cartésien, croyez-le ou non mais chaque carte sait toujours exactement tout ce qui se passe dans le jeu. Je vais vous en faire une démonstration. Vous allez voir, c'est assez agaçant.*

Le magicien coupe le jeu puis rétablit la coupe. Il s'adresse au premier spectateur, effeuille le jeu et lui demande de l'arrêter lorsqu'il le souhaite pour choisir une carte. Le magicien dépose cette carte face cachée devant lui. Il se tourne ensuite vers le second spectateur et s'adresse plus particulièrement à lui.

Il nous est totalement impossible de connaître l'identité de cette carte... pourtant, le jeu, lui, la connaît. D'autres cartes pourraient peut-être nous renseigner. Vous allez, vous aussi choisir une carte.

Le magicien effeuille à nouveau le jeu et, au stop du spectateur, il lui tend la carte qu'il a choisi et la retourne face visible sur la table. Il s'agit de **Sherlock Holmes**.

Sherlock Holmes ? Très bien. Qu'en pensez-vous ?

Le spectateur, embarrassé, ne sait quoi répondre.

De mon côté, je pense que le jeu essaie déjà de nous envoyer une information. Je pense qu'il sait que nous tentons d'identifier une carte, donc, tout naturellement, il nous envoie un détective pour nous aider dans notre tâche. Je vous l'ai dit : Les cartes savent tout. C'est un bon début mais nous n'y sommes pas encore. Veuillez choisir une autre carte. Comme les cartes communiquent entre elles, cette nouvelle carte nous donnera peut-être un autre indice...

Il marque un temps d'hésitation puis reprend.

... Non. Dans la mesure où je ne ressens pas en vous l'âme d'un enquêteur, vous allez choisir deux cartes.



Il effeuille à nouveau le jeu mais, cette fois-ci, au stop du spectateur, il lui tend deux cartes qu'il retourne faces visibles sur la table. Il s'agit de ***Insaisissables*** et ***Seven***.

Et maintenant, qu'en pensez-vous ?

Pour des raisons pratiques, on va supposer que le spectateur n'en pense rien du tout.

*Comme je vous l'ai dit, toutes les cartes communiquent entre elles donc le choix de ces deux films signifie forcément quelque-chose. Vous connaissez ***Insaisissables*** ? Oui ? Ce film raconte l'histoire de quatre magiciens, quatre cavaliers... Quatre... C'est peut-être un indice ? Peut-être qu'il y a quatre indices à découvrir ? Quatre cartes dans le jeu qui savent quelque-chose ?*

Le magicien marque une courte pause.

*Et ***Seven*** ? Vous connaissez ? Le chiffre sept en anglais ? Il n'est pas arrivé ici par hasard, j'en suis sûr. Il s'agit forcément d'un autre indice. Peut-être qu'il y a quatre indices dissimulés dans le jeu mais qu'il ne faut prendre en compte une carte sur sept ? Essayons.*

Le magicien prend le paquet de cartes, compte les cartes jusque six et sort la septième du jeu. Il se rend sept cartes plus loin dans le jeu et en sort également cette carte, puis encore deux fois jusqu'à avoir sorti quatre cartes du jeu, conformément à l'indice laissé par la carte ***Insaisissables***. Il sort du paquet ***John Wick***, ***Amityville***, ***La Cité de la peur*** et ***Kingsman*** qu'il aligne devant le spectateur.

Et maintenant ? Y voyez-vous un peu plus clair ?

Le spectateur répond que non.

C'est parce que vous ne savez pas parler aux cartes. Laissez-moi essayer.



Le magicien demande alors au premier spectateur de prendre secrètement connaissance de sa carte puis passe sa main à quelques centimètres au dessus de la carte représentant **John Wick** afin de se connecter avec elle en se concentrant quelques secondes.

*Dans **John Wick**, Keanu Reeves campe le rôle d'un ancien tueur à gages contraint à reprendre du service. Je n'ai jamais vu ce film mais cette carte m'envoie des images d'une grande brutalité. Je vois de la violence... du sang... beaucoup de sang. Est-ce que le film que vous avez choisi renvoie également des images de ce type ?*

Le premier spectateur confirme cette information.

C'est bien. Nous sommes sur la bonne voie.

Le magicien déplace sa main au dessus de la seconde carte : **Amityville**.

Laissez-moi un instant. La carte est en train de m'envoyer d'autres informations... Non, il ne s'agit pas de brutalité mais vraiment d'horreur. Le film que vous avez choisi fait ressortir toute l'horreur dont peut parfois faire preuve la race humaine, c'est exact ?

Le spectateur confirme à nouveau. Le magicien déplace alors sa main au dessus de la troisième carte : **La cité de la peur**.

Hmm... C'est surprenant de voir une comédie au milieu de toutes ces atrocités. Attendez un peu... La - cité - de - la - peur... Cinq mots... Non. J'entends quelque-chose. Les déterminants ne comptent pas. Ne prêtons attention qu'aux mots plus longs... Encore la peur. Votre film doit vraiment être très sombre. Je ressens cette peur. J'entends des gens crier de peur... des femmes, probablement... et le mot cité doit faire référence à un lieu... une ville peut-être. Les informations envoyées par ces cartes vous semblent-elles plutôt justes pour l'instant ?

Le spectateur confirme encore.



Le magicien s'attarde alors sur la quatrième et dernière carte : **Kingsman**.

C'est troublant car cette carte m'envoie complètement autre-chose. Je vois maintenant des espions ou des agents secrets. Vraiment rien à voir avec les films précédents... Attendez un peu... La carte essaie de m'envoyer quelque-chose de très flou... Je vois une notion d'invisibilité... Je vois quelqu'un qui se cache, qui est invisible, difficile à trouver et quelqu'un qui cherche, qui cherche inlassablement. Cela évoque quelque-chose pour vous ?

Le spectateur confirme à nouveau.

Voilà. Je crois que c'est tout ce que les cartes ont à nous apprendre. C'est déjà beaucoup, me direz vous, mais ça reste encore très confus... Pourtant, je connais le jeu par cœur et je sais comprendre ce que me disent les cartes... Je crois avoir encore beaucoup à apprendre. Allez-y. Retournez votre carte.

Juste avant que le spectateur ne révèle sa carte, le magicien l'interrompt.

*Les déterminants ne comptent pas. Les déterminants ne comptent pas. Attendez ! Et si c'était bien plus simple que ça... Et si nous avions l'identité de votre film sous les yeux depuis le début... Et si les cartes nous l'avaient transmis directement... **John Wick**... **Amityville**... **La cité de la peur**... **Kingsman**... Et si le coupable de toutes ces horreurs était **Jack l'éventreur**...*

Le magicien révèle la carte du spectateur. Il s'agit bien de **Jack l'éventreur**.

Je vous l'avais bien dit. Les cartes savent absolument tout ce qui se passe dans le jeu ! Elémentaire, mon cher Lock Holmes !

Pré production :

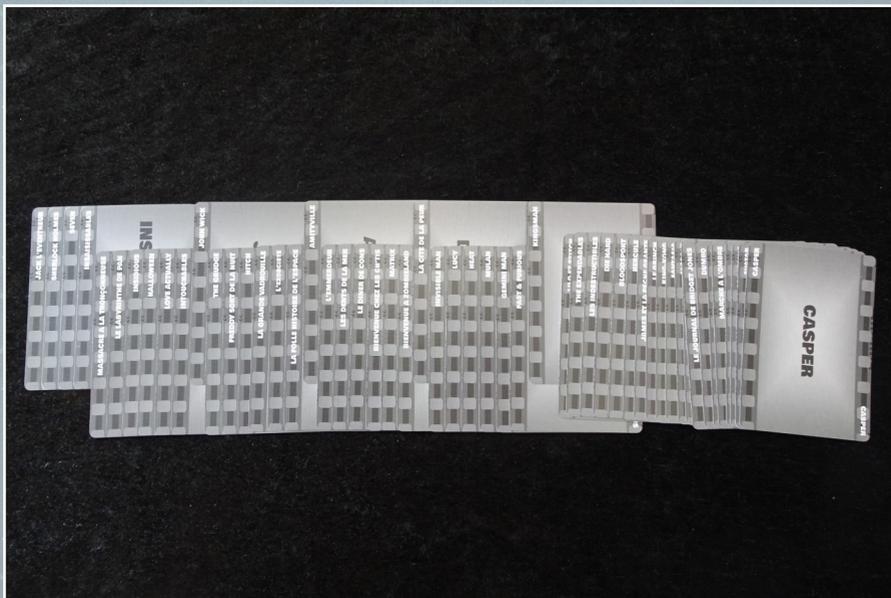
La question est la suivante : s'agit-il d'un tour de magie ?



Difficile de répondre à cette question mais, au fil de la rédaction de la routine, j'ai été bercé par cette idée que le jeu était réellement magique et qu'il cherchait à communiquer avec nous. Donc, finalement, ce n'est peut-être pas un tour de magie mais tout simplement de la magie pure... et c'est peut-être encore mieux !

L'idée de base a été proposée par *Philéclair*, juste par un petit texte sur le Discord. Il évoquait le choix d'une carte et une révélation via les initiales des films inscrits sur quatre cartes posées bien en évidence sur la table. J'ai voulu l'étoffer en cherchant à mettre en scène ces différents titres de films et c'est uniquement pendant la phase de rédaction que le reste de l'idée de la routine présentée ci-avant m'est apparu, comme par magie.

La routine, si c'en est une, fonctionne toute seule et nécessite juste la préparation du jeu suivante. A partir du dessus du jeu face cachée : *Jack l'éventreur*, *Sherlock Holmes*, *Insaisissables*, *Seven*, six cartes quelconques, *John Wick*, six cartes quelconques, *Amityville*, six cartes quelconques, *La cité de la peur*, six cartes quelconques, *Kingsman*, le reste du jeu.



Éliminez les deux jokers ainsi que trois cartes quelconques pour démarrer avec cinquante-deux cartes.

Découpage plan par plan :

Commencez par réaliser une fausse coupe ou un faux mélange pour faire croire aux spectateurs que vous mélangez le jeu.

Coupez ensuite le jeu et réalisez un forçage à l'effeuillage pour forcer à un premier spectateur la carte ***Jack l'éventreur*** qui restera face cachée jusqu'à la révélation finale.

Forcez ensuite de la même manière à un deuxième spectateur la carte ***Sherlock Holmes***. Révélez cette carte en expliquant que le choix d'un détective semble être un bon début pour l'identification du film face cachée.

Forcez-lui ensuite les deux cartes suivantes : ***Insaisissables*** et ***Seven***. Ce premier film mettant en scène les quatre cavaliers, dans votre boniment, cela va signifier qu'il y a quatre cartes-indices à trouver dans le jeu. Pour ***Seven***, expliquez à l'assemblée qu'il faut probablement sélectionner une carte sur sept.

A ce stade, vous pouvez réaliser à nouveau réaliser une fausse coupe ou un faux mélange.

Sortez ensuite du jeu les six premières cartes sans y prêter attention et en les comptant et sortez la septième carte, ***John Wick***, que vous placez face visible devant le spectateur. Renouvelez à trois reprises l'opération pour sortir successivement ***Amityville, La cité de la peur*** et ***Kingsman*** que vous déposez de façon à constituer le mot JACK avec les initiales des titres des films.

Le reste n'est que boniment et mise en scène.





SAUF FANTASIA



Film d'animation, 1940, Etats-unis, 2h05

Réalisé par Walt Disney.

Synopsis :

Deux spectateurs disposant chacun d'une partie du jeu sont invités à mélanger leur paquet, à les couper pour en obtenir deux, à en retourner un face en l'air et à échanger l'un des deux avec l'un ou l'autre de l'autre spectateur. Ils sèment ensuite le chaos dans leurs cartes en les imbriquant les unes dans les autres. L'un des deux paquets est ensuite retourné et les cartes sont à nouveau imbriquées les unes dans les autres pour n'obtenir qu'un seul paquet contenant des cartes dans tous les sens. S'ensuit une prédiction en quatre temps qui va définitivement bluffer votre auditoire !

Action !

Le magicien sélectionne deux personnes, leur présente le jeu, fait défiler quelques cartes pour leur montrer que les films sont bien tous différents puis étale les cartes faces en l'air sur la table, écarte les deux jokers et confie à chacun une portion du jeu.

Chacun pose son paquet face en bas devant lui et, à la demande du magicien, chacun coupe son paquet en deux et retourne face en l'air l'un de ces deux paquets.



A ce stade, chacun a donc devant lui un paquet face en l'air et un autre face en bas.

Le magicien demande alors aux spectateurs d'intervertir soit leurs paquets face en l'air, soit leurs paquets face en bas.

Ensuite, il leur demande d'imbriquer les cartes de leurs deux paquets les unes dans les autres afin qu'ils obtiennent chacun un seul paquet... constitué de cartes faces en l'air et faces en bas.

Le magicien demande ensuite à une tierce personne de retourner l'un des deux paquets, celui qu'elle souhaite. Le magicien lui demande alors d'imbriquer les cartes de ces deux paquets les unes dans les autres, comme exécuté précédemment, afin de rassembler les cartes... dans le chaos le plus complet.

Le magicien étale alors les cartes sur la table pour assurer qu'il y a bien des cartes dans tous les sens et attire l'attention des spectateurs sur une prédiction présente sur la table depuis le début du tour.

Il déplie la feuille sur laquelle est inscrit : « *Il y a dix-neuf cartes faces en bas* » et vérifie dans le jeu en comptant les cartes avec l'aide du spectateur : Il y a exactement dix-neuf cartes faces en bas.

Il déplie une seconde fois cette feuille et révèle : « *Parmi ces dix-neuf films, treize sont des dessins animés ou des films pour enfants* ». Il vérifie à nouveau, écarte au passage six films d'horreur qui sont fortement déconseillés au jeune public et le spectateur ne peut que constater que la prédiction s'avère à nouveau exacte.

Il révèle ensuite que « *Les titres de ces films ou dessins animés sont constitués des noms de leurs héros...* ». Il vérifie les titres de ces films : **Mulan, Casper, Hercule, Fantasia... Aladdin, Kuzco...** Le spectateur semble dubitatif à l'annonce du film **Fantasia** qui ne correspond pas à la prédiction. Le magicien révèle alors la dernière partie de la prédiction sur laquelle on peut lire : ... **SAUF FANTASIA.**

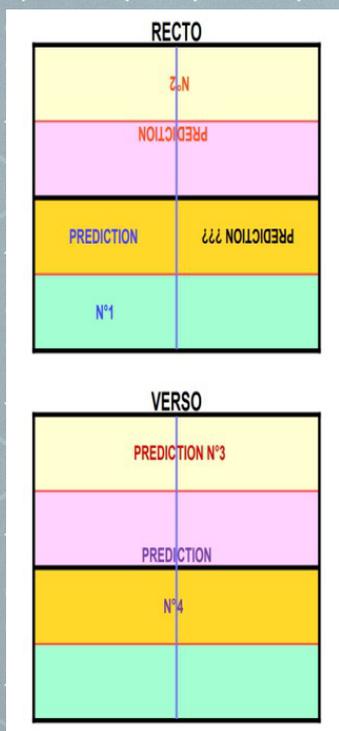


Pré production :

Cette routine est une adaptation du *Shuffle board* de Simon Aronson (et repris par bien d'autres par la suite) proposée par *Alex Fiver*, utilisateur acharné de l'UMD.

Elle fonctionne selon deux principes : une prédiction en quatre temps sous forme de feuille à déplier et visible dès le début de la routine et un système de mélange semblant former un chaos indescriptible.

Tout d'abord, il vous faut réfléchir à votre prédiction, à ce que vous voulez révéler. Le *modus operandi* développé ci-après sera basé sur la présentation d'Alex mais sachez que vous pouvez adapter et personnaliser cette prédiction pour en faire tout autre chose.



Voici les quatre prédictions de sa présentation :

Prédiction N°1 : Il y a dix-neuf cartes faces en bas.

Prédiction N°2 : Parmi ces dix-neuf films, seize sont des dessins animés ou des films pour enfants.

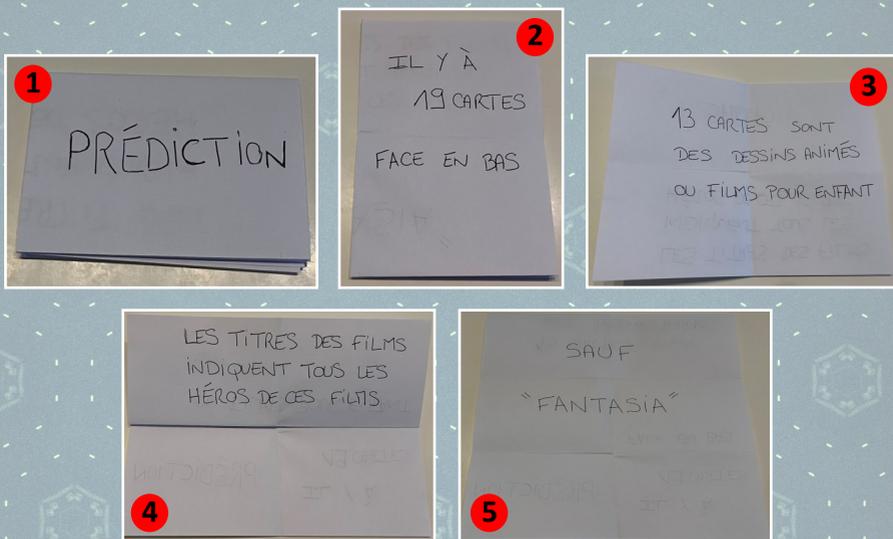
Prédiction N°3 : Les titres de ces œuvres sont tous constitués des noms de leurs héros.

Prédiction N°4 : Sauf *Fantasia*.

Ci-contre, voici le modèle servant à la mise en page des quatre parties de la prédiction sur une feuille au format A4 qui sera pliée en huit au début du tour.



Si vous réalisez votre quadruple prédiction à la main, le résultat doit ressembler à ceci.



Sur la **photo 1**, la prédiction est pliée en huit et n'apparaît que la mention « *Prédiction* ».

La feuille est ensuite dépliée une première fois comme sur la **photo 2**, faisant apparaître la première partie de la prédiction « *Il y a dix-neuf cartes faces en bas* ».

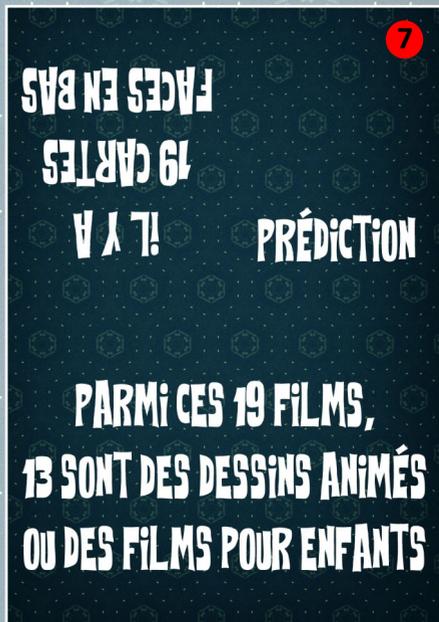
Elle est ensuite dépliée une nouvelle fois comme sur la **photo 3** pour révéler la seconde partie de la prédiction « *Parmi ces dix-neuf films, seize sont des dessins animés ou des films pour enfants* ».

La partie inférieure de cette deuxième partie de la prédiction est ensuite relevée, comme sur la **photo 4**, pour révéler la troisième « *Les titres de ces œuvres sont tous constitués des noms de leurs héros* ».

Enfin, relevez à nouveau cette partie de la feuille comme sur la **photo 5** pour révéler au centre de la page la dernière partie de la prédiction « *Sauf Fantasia* ».

En suivant cette méthode, vous pourrez réaliser n'importe quelle prédiction en quatre temps en fonction de vos besoins ou vos envies. Ce système est personnalisable à souhaits.

Si vous souhaitez vous en tenir à la version présentée ci-avant, vous pouvez également télécharger et imprimer en recto-verso le modèle aux couleurs de l'UMD que j'ai mis à disposition sur le *Discord* dans la partie *Bonus*. En voici le visuel (*photos 6 et 7*).



Il est temps maintenant de préparer les cartes du jeu de base. Pour cela, vous avez besoin des treize films pour enfants et de six films d'horreur au choix (*photo 8*).

Mélangez rigoureusement ces dix-neuf cartes et placez-les sur le dessus du reste du paquet face cachée.

Étalez ensuite le jeu face visible et insérez l'un des deux jokers (*Harley Queen* dans cet exemple) entre ces dix-neuf cartes et le reste du jeu et l'autre (*Joker*) au hasard dans la partie non arrangée du jeu (*photo 9*).



Le Joker situé à la suite de l'arrangement est un repère qui va vous permettre de couper le jeu à l'endroit exact de l'arrangement.

Découpage plan par plan :

Commencez par étaler le jeu face visible et sortez-en les deux jokers. Le **Joker**, celui qui est situé en dehors de l'arrangement, est enlevé négligemment du jeu et le second joker, **Harley Queen**, est ôté en séparant légèrement l'arrangement du reste du jeu (**photo 10**).

Donnez l'ensemble des cartes de l'arrangement à un premier spectateur, le reste du jeu à un second et demandez-leur de mélanger ces cartes.

Chacun pose ensuite son paquet face en bas devant lui et coupe son paquet à l'endroit où il le souhaite pour en obtenir deux.

Puis, à la demande du magicien, chacun choisit un de ses deux paquets et le tourne face en l'air (**photo 11**).

Demandez ensuite aux spectateurs d'intervertir soit leurs paquets faces en l'air, soit leurs paquets faces en bas puis d'imbriquer les cartes de leurs deux nouveaux paquets les unes dans les autres. (**photos 12 et 13**). La méthode la plus sûre à mon sens est de leur demander de tourner chaque paquet sur lui-même pour obtenir une sorte de spirale, de les pousser l'un dans l'autre et d'égaliser soigneusement les cartes en veillant à ce que certaines ne se retournent pas pendant cette manœuvre.

Lorsque les deux paquets sont parfaitement égalisés, demandez à un troisième spectateur de retourner l'un des deux paquets (**photo 14**).

Imbriquez-les alors l'un dans l'autre selon la méthode utilisée précédemment (**photo 15**).

Deux cas de figure peuvent alors se présenter alors pour le magicien :



1/ Les cartes faces en l'air sont les cartes quelconques. C'est le cas de figure idéal car cela signifie que les dix-neuf cartes faces en bas sont celles de la première partie de la prédiction qu'il ne reste plus qu'à dévoiler (*photo 16*).

2/ Les cartes faces en l'air sont celles de la première partie de la prédiction. Dans ce cas, il suffit d'insister sur le fait que tous ces mélanges ont organisé les cartes face en l'air et face en bas, de retourner le paquet pour faire un nouvel étalement et de développer le début de la prédiction.

Le tour est joué et il ne reste plus qu'à enchaîner les quatre prédictions et à les vérifier scrupuleusement avec vos spectateurs en prenant soin de laisser un temps au public, lors de la vérification de la troisième prédiction, de se rendre compte que le titre *Fantasia* n'est pas composé du nom de son héros (et donc de croire que vous vous êtes trompé), avant de dévoiler la dernière partie de la prédiction : Sauf *Fantasia*.

Scène post-générique :

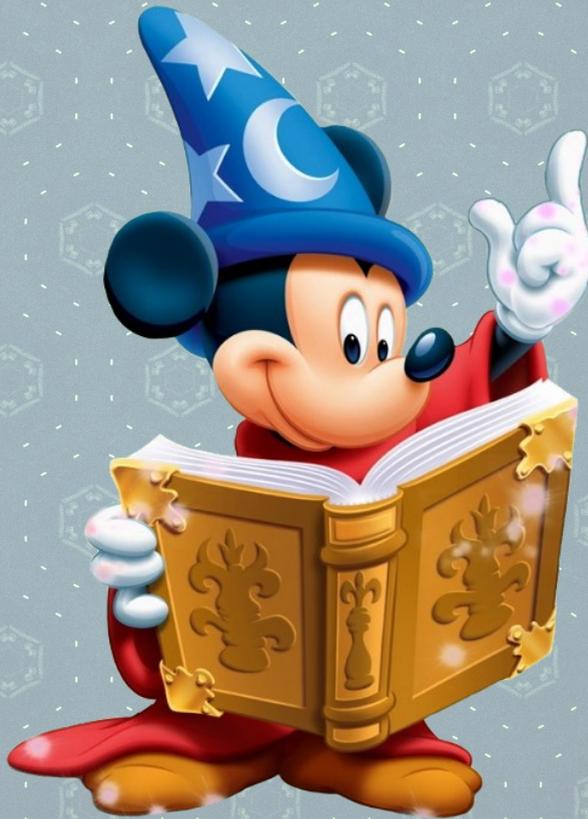
Pour rappel, L'explication de ce tour est basée sur la présentation d'Alex mêlant films pour enfants et films d'horreur, avec dix-neuf cartes faces en bas... mais il est très facile, avec le même système de mélanges et le même type de révélation en quatre temps, d'imaginer une autre histoire, avoir un autre objectif...

...Bref ! Comme d'habitude, de vous approprier la routine et de la personnaliser à souhait ! Vous savez maintenant que c'est ce que je mets le plus en avant avec ce jeu... et vous savez aussi que je vous attends au tournant et que j'ai hâte de découvrir ce que vous en ferez.

Dans le cas d'une personnalisation, il vous suffit de modifier la prédiction et le montage de départ du jeu et, personnellement, je trouve que l'idée de l'utilisation d'un joker pour séparer le montage du reste du jeu est très judicieuse et très aidante pour séparer facilement le jeu en deux paquets.



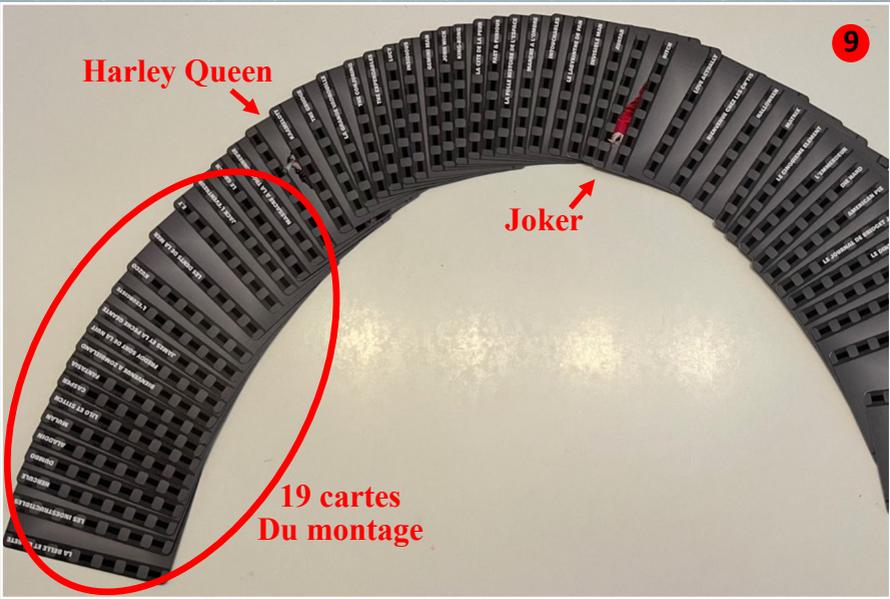
Enfin, pour conclure, il est très facile d'enchaîner ce tour plusieurs fois car le reset est très rapide. En effet, à la fin d'une présentation, les dix-neuf cartes du montage initial sont toutes à l'écart du jeu. Il est donc très facile de les remélanger rapidement et de les repositionner sur le reste du paquet en insérant un des deux jokers entre l'arrangement et les cartes quelconques.



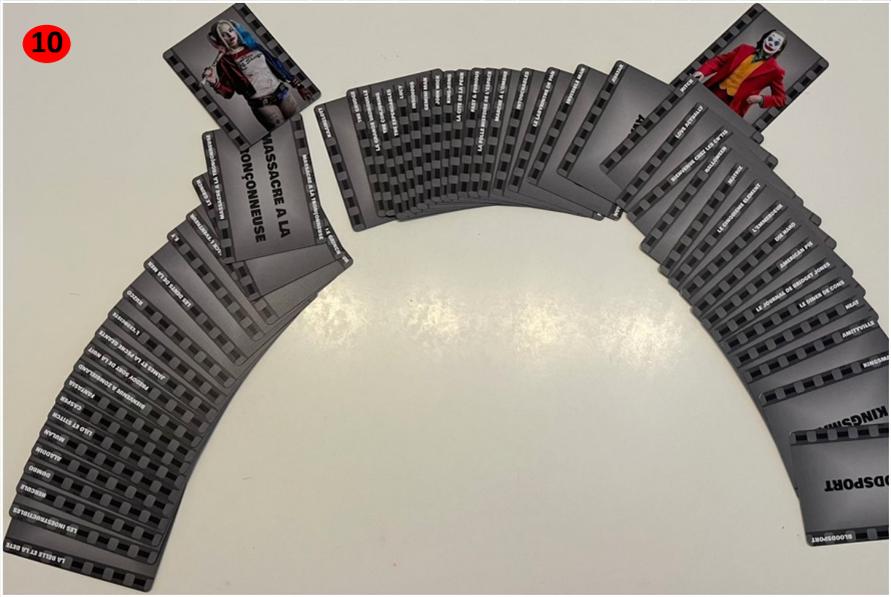
8



9



10



11



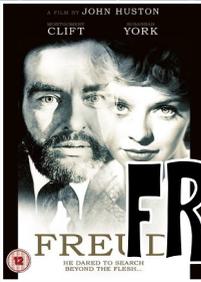
12



13







FREUD ET LE CINÉMA

Drame, 1962, Etats-unis, 2h20

Réalisé par John Huston

Avec : John Huston, Montgomery Susannah York...

Synopsis :

Le magicien fait état de la relation étrange qui existe entre le cinéma et la psychologie. Selon lui, le choix d'un film ne serait pas le fruit du hasard mais dépendrait de l'identité sexuelle de la personne, ce qu'il se propose de démontrer à l'aide de l'UMD.

Action :

Le magicien présente l'UMD aux spectateurs en s'attardant sur les différents types de films présents dans le jeu. Il demande ensuite à un spectateur et une spectatrice de se prêter à l'expérience.

Le célèbre neurologue et psychanalyste autrichien Sigmund Freud ne s'est jamais intéressé à l'influence du cinéma sur l'inconscient des individus. Pourtant, on constate que les hommes et les femmes ne choisissent pas les mêmes types de films, les uns préférant les comédies romantiques, alors que les autres penchant plutôt pour les films d'action. Tout cela n'est pas le fruit du hasard mais est lié à l'identité sexuelle de la personne qui fait son choix. Faisons une expérience de psychologie appliquée pour le démontrer.



Après avoir mélangé le jeu, le magicien demande à la spectatrice de le couper en deux paquets à peu près égaux.

Madame, voici un jeu de cartes très particulier puisqu'il est constitué de titres de films connus de tous. Veuillez, je vous prie, couper ce jeu en deux parties à peu près égales. Puis désignez-moi l'un des paquets.

La spectatrice désigne l'un des deux paquets.

Celui-ci ? Très bien ! Comme moi, mélangez votre paquet... Ah oui ! Vous allez avoir besoin de votre pass pour entrer dans la salle de cinéma. Tenez, le voici... Choisissez maintenant une carte dans votre paquet sans la regarder. Nous allons placer cette carte à l'abri dans ce portefeuille.

Le magicien sort un portefeuille contenant une carte de cinéma qu'il tend à la spectatrice. Après avoir glissé le film qu'elle a choisi face cachée dans le portefeuille, il s'oriente maintenant vers le spectateur.

Votre choix est fait. Occupons-nous désormais de Monsieur !

Le magicien demande alors au spectateur de couper le tas restant pour déterminer quel film il aurait souhaité regarder. Sa carte choisie est déposée face cachée devant lui.

Maintenant que chacun de vous a décidé quel film il allait voir, analysons les résultats de vos attentes. Cela nous permettra peut-être de déterminer quelques traits de votre personnalité ou, encore plus précisément, des traits de votre identité sexuelle.

Le portefeuille est ouvert et le magicien révèle l'identité de la carte choisie par la spectatrice.

*Madame a porté son choix sur **King-Kong**. Ceci n'est pas dû au fruit du hasard. En effet, le singe représente, pour la femme, le fantasme de la masculinité...*



...Le fait qu'il la protège de tous les dangers vient conforter son besoin de sécurité. Je pense que Freud aurait immédiatement fait le lien, ce qui vient créditer la thèse de cette expérience... D'ailleurs, n'est-ce pas ce film auquel votre pass donne accès ?

La spectatrice scanne son pass avec son portable et la bande-annonce de **King-Kong** se lance sur son téléphone.

Quant à vous, Monsieur, voyons quel film a fait l'objet de votre attention ?

Le spectateur révèle face visible sa carte où figure le titre **Emmanuelle**.

Vous concernant, Monsieur, je ne pense pas qu'il soit nécessaire de faire de commentaires ! Permettez-moi de vérifier avec votre téléphone s'il s'agit réellement du hasard.

En déverrouillant son téléphone portable, l'affiche du film **Emmanuelle** apparaît sur son écran et le public éclate de rire.

Pré production :

Cette sympathique routine destinée à un public adulte a été proposée par **Patrick Roga** sous forme d'un document PDF. Elle tire doublement parti de la combinaison entre l'étui du jeu de base qui contient une puce NFC et la carte de cinéma NFC proposée en bonus. Vous aurez aussi besoin d'un portefeuille Himber ou de tout autre accessoire permettant de réaliser un change de carte.

Programmez la carte de cinéma NFC de façon à faire apparaître la bande-annonce du film **King-Kong** (je vous conseille de privilégier la version récente de Peter Jackson qui a une bien meilleure définition sur un écran de portable). De même, la puce NFC de l'étui devra être programmée pour ouvrir l'affiche du film **Emmanuelle**. La carte **King-Kong** est glissée dans un des compartiments du portefeuille et la carte de cinéma dans l'autre. Enfin, la carte **Emmanuelle** est placée sur le dessus du jeu.



Découpage plan par plan :

Après avoir fait état de la relation existant entre le cinéma et l'inconscient (voir argumentaire), invitez un homme et une femme à vous rejoindre afin de pratiquer une expérience de psychologie appliquée. Présentez l'UMD en montrant au hasard quelques cartes puis effectuez quelques faux mélanges et fausses coupes afin de contrôler la carte ***Emmanuelle*** sur le dessus du jeu. Si vous n'êtes pas à l'aise avec ce type de manipulations, cette carte est naturellement sur le dessus du jeu dès le début de la routine.

Demandez ensuite à la spectatrice de couper le jeu en deux tas à peu près identiques puis, par un forçage à l'équivoque, demandez-lui de mélanger le tas ne contenant pas le film ***Emmanuelle***. De votre côté, comme pour lui montrer l'exemple, mélangez l'autre paquet selon la méthode de votre choix en maintenant ***Emmanuelle*** sur le dessus du jeu.

Ouvrez le portefeuille du côté où se trouve la carte de cinéma et tendez-la à la spectatrice en justifiant qu'elle en aura besoin par la suite pour entrer dans la salle.

En maintenant le portefeuille ouvert, invitez la spectatrice à choisir une carte dans le tas qu'elle vient de mélanger sans regarder le titre du film. Glissez cette carte dans l'emplacement laissé libre du portefeuille et mettez celui-ci de côté.

Adressez-vous maintenant au spectateur et demandez-lui de couper l'autre tas, et de replacer le paquet de dessous en travers sur l'autre paquet de façon à réaliser un forçage en croix de la carte ***Emmanuelle***.

En ouvrant le portefeuille par le côté où se trouve la carte ***King-Kong***, invitez la spectatrice à révéler le film qu'elle a choisi. Après quelques remarques sur la pertinence de ce choix, faites-lui scanner la carte de cinéma avec son téléphone portable pour qu'elle constate avec étonnement que la bande-annonce correspond bien à son choix.



Demandez enfin au spectateur de révéler la carte sur laquelle il a coupé : c'est *Emmanuelle*. Tout en prenant l'étui du jeu en main, demandez alors au spectateur de vous confier son téléphone portable (ce qui va permettre à celui-ci de se connecter à la puce NFC contenue dans l'étui) avant de lui rendre après avoir réfléchi quelques secondes sur le fait que, tout compte fait, il serait préférable que ce soit lui et seulement lui qui le manipule. Demandez-lui alors de le déverrouiller pour qu'il constate que l'affiche du film *Emmanuelle* figure sur son écran.

En l'état, cette expérience est destinée à un public adulte et est amenée à déclencher progressivement l'hilarité du public par les révélations un peu coquines qui s'enchaînent. Toutefois, n'en faites pas trop afin d'éviter de mettre mal à l'aise les deux spectateurs ou de sombrer dans la vulgarité. Ce n'est pas le but recherché et tout est histoire de dosage. Pour une présentation devant un autre type de public, il vous suffit simplement de modifier les deux films à forcer.

Comme pour toute routine faisant appel à la technologie NFC, il peut être utile de s'assurer de la compatibilité des téléphones des spectateurs que vous allez choisir. Si vous souhaitez vérifier les téléphones physiquement et par vous-même, faites cette vérification bien avant la présentation du tour de façon à créer une parenthèse d'oubli sur ce détail. Une autre astuce déjà développée consiste à demander à l'assistance avant la sélection des spectateurs si des personnes sont habituées à régler leurs achats avec leur téléphone. La fonction NFC de leur téléphone est donc très probablement activée. Pour en finir avec ce sujet, il peut toujours être prudent de prévoir une autre porte de sortie.

De même, lorsque le spectateur vous tend son téléphone et que vous l'approchez de la puce NFC, vous pouvez valider vous-même l'option du navigateur de façon à faire croire que l'affiche du film *Emmanuelle* était déjà affichée avant le déverrouillage du téléphone.

Enfin, le forçage du film *King-Kong* peut se faire par d'autre procédés que le portefeuille Hiber mais le fait que celui-ci contienne la carte de cinéma justifie sa présence.



Patrick utilise généralement la *Card Box* de Mikame car elle permet d'extraire la carte **King-Kong** comme si elle était extraite d'un distributeur de tickets, ce qui rend l'opération encore plus réaliste.





LE NOUVEAU STAGIAIRE

Comédie, 2015, Etats-unis, 2h01

Réalisé par Nancy Meyers

Avec : Robert De Niro, Anne Hathaway, Rene Russo...

Synopsis :

Voici l'histoire du pire projectionniste stagiaire de tous les temps, celui qui ne parvient à lancer la bonne bobine dans la bonne salle qu'une fois sur quatre. Heureusement pour le spectateur, le film projeté dans la salle qu'il a choisi sera bien le film prévu... et ce sera le cas uniquement dans cette salle.

Action !

J'adore mon cinéma. C'est un petit cinéma de quartier sans grande prétention. Quatre salles, pas plus, pas moins. Bref, juste ce qu'il faut. J'y ai mes habitudes et j'adore y aller... enfin... j'adorais car la direction a récemment embauché un nouveau projectionniste stagiaire et, depuis, rien n'est plus comme avant. Ce type est un incompetent notoire et, généralement, il lance le mauvais film dans trois salles sur les quatre. Je vous avoue que c'est assez pénible.

Le magicien présente un paquet d'affichettes de films à un spectateur et en étale quatre faces cachées devant lui.



Ces quatre images représentent les écrans figurant au dessus de l'entrée des quatre salles de mon cinéma. Ces écrans permettent aux spectateurs d'être certains d'entrer dans la bonne salle mais, pour l'heure, ils sont encore éteints car nous ne savons pas encore quel film doit être projeté dans chacune de ces salles.

Le magicien pose alors l'UMD devant ces quatre images et demande au spectateur de couper environ la moitié du jeu et de déposer les cartes qu'il a en main à la droite du premier paquet. Il lui demande ensuite de couper ce nouveau paquet en deux et de poser les cartes qu'il a en main à la droite de ce second paquet pour en constituer un troisième. Enfin, il lui demande de couper à nouveau le tout premier paquet (celui resté sur la table à l'issue de la première coupe) et de déposer les cartes qu'il a en main à la gauche de ce paquet.

Il y a donc désormais quatre petits paquets de cartes sur la table, chacun étant associé à une image face cachée.

Au travers de ces différentes coupes, les quatre films du jour ont été attribués de façon aléatoire à leur salle respective mais je vous assure que ce stagiaire projectionniste me rend complètement dingue car, depuis qu'il travaille dans ce cinéma, je crois que je n'ai jamais pu assister à la séance prévue. 75% d'erreurs, ça fait quand-même beaucoup... mais bon... ça laisse quand-même 25% de chance que tout se passe bien. J'espère que vous aurez plus de chance que moi. Je vais maintenant vous demander de vous diriger vers l'une de ces quatre salles. Attention, prenez le temps de la réflexion. Rappelez vous que ce nouveau stagiaire est complètement imprévisible.

Le spectateur annonce choisir la salle numéro deux. Le magicien compte jusque deux pour désigner au spectateur la salle choisie, approche de cette salle le paquet de cartes qui lui est associé, retourne faces visibles les quatre images représentant les films censés être projetés puis, enfin, retourne les quatre paquets de films : Un seul des quatre films prévus sera projeté dans la bonne salle : celui de la salle deux, celle que le spectateur a choisi.



Post production :

Cette routine a été proposée par **Dante Colleoni** et partagée sur le *Discord* UMD sous le titre *Une sur quatre*. Dans sa présentation, Dante évoquait un système de prédiction qui ne fonctionnait qu'une fois sur quatre. J'ai trouvé son idée très intéressante, surtout en ce qui concerne la technique utilisée, mais j'ai voulu, comme j'essaie toujours de le faire, chercher à la mettre un peu plus en lien avec l'univers cinématographique. C'est de là que m'est venue l'idée des quatre salles de cinéma et du projectionniste stagiaire qui ne lance la bonne bobine qu'une fois sur quatre. La routine a donc été rebaptisée *Le nouveau stagiaire*.

Pour la présentation détaillée ci-avant, j'utilise les deux jeux de l'UMD et le bonus *A l'affiche ce soir* qui me permet de présenter des visuels des films mais vous pouvez tout aussi bien imprimer vous-même les images que vous souhaitez et les utiliser en remplacement de ce bonus.

Pour l'exemple, la routine a été exécutée avec certains films (que je garderai par souci de clarté dans l'explication) mais il est tout à fait possible de la réaliser avec d'autres selon vos désirs ou vos envies.

Pour la réalisation de ce tour, deux films seulement sont réellement importants : ***La grande vadrouille*** (à placer sous le jeu de base) et ***Emmanuelle*** (à placer sur le dessus du jeu). Les autres cartes sont des cartes quelconques (*photo 1*).

Si vous utilisez le bonus *A l'affiche ce soir*, utilisez le jeu GAFF afin de faire croire au spectateur que vous détenez un jeu entier composé d'affiches de films. Placez ***La belle et la bête*** sous le paquet et, sur le dessus du jeu, ***Emmanuelle***, ***La cité de la peur***, ***La grande vadrouille*** et ***Kaamelott***, comme sur la *photo 2*. Vos deux jeux sont prêts.

Si vous n'utilisez pas ce bonus, imprimez simplement quatre affiches de films.



Découpage plan par plan :

Commencez par présenter votre jeu GAFF, la carte ***La belle et la bête*** étant face visible, au spectateur (n'éventaillez surtout pas le jeu) en lui expliquant que ce deck est constitué d'affiches de films potentiellement à l'affiche de votre cinéma, repositionnez le jeu face vers le bas puis placez une à une faces cachées les quatre cartes supérieures du paquet devant le spectateur, de gauche à droite, comme sur la ***photo 3***. Expliquez-lui que ces quatre films sont ceux dont la projection est prévue aujourd'hui et que les cartes représentent les écrans figurant au dessus de la porte de chaque salle de cinéma, ceux-ci étant pour l'instant éteints car il est encore trop tôt. Veillez à disposer les cartes afin que les affiches soient dans le sens de lecture du spectateur quand vous les dévoilerez à la fin du tour. Vous venez de disposer ***La grande vadrouille*** en deuxième position à partir de la gauche et ***Emmanuelle*** en quatrième position.

Présentez ensuite le second jeu, celui qui contient les titres de cinquante-deux films que le projectionniste stagiaire a à sa disposition, au spectateur sans lui montrer la face des cartes et déposez-le négligemment en face de la carte représentant l'affiche de ***La grande vadrouille*** face cachée comme sur la ***photo 4***.

Demandez ensuite au spectateur de couper un paquet de cartes, environ la moitié du jeu, et de poser à la droite du paquet resté sur la table celui qu'il a en main (***photo 5***).

Demandez-lui en suite de couper ce nouveau paquet et de poser le paquet qu'il a en main à la droite de celui-ci (***photo 6***).

Demandez-lui enfin de couper le tout premier paquet et de poser le paquet qu'il a en main à la gauche de celui-ci (***photo 7***).

Pour résumer la situation, ces diverses coupes ont permis de positionner les cartes pour la révélation finale. La carte inférieure du premier paquet déposé (***La grande vadrouille***) est placée en face de la carte affiche correspondante et il en est de même pour la carte ***Emmanuelle*** qui est la carte supérieure du paquet le plus à droite.



Il va maintenant falloir forcer au spectateur la carte affiche de ***La grande vadrouille*** ou celle d'***Emmanuelle***. Ce forçage va pouvoir être réalisé grâce au choix de la salle dans laquelle celui-ci veut se rendre, l'idée étant que le film projeté dans la salle choisie par le spectateur soit le seul à correspondre avec l'affiche figurant dans l'écran au dessus de la porte.

Le spectateur va pouvoir réaliser un choix complètement libre parmi les salles 1, 2, 3 et 4 et quatre possibilités vont s'offrir à vous. Un dé à quatre faces (objet insolite mais qui existe réellement) peut aussi être utilisé pour renforcer la notion de liberté de choix.

S'il choisit la salle 1, comptez 1 à partir de la carte affiche de droite et vous tomberez sur ***Emmanuelle***.

S'il choisit la salle 4, comptez 1, 2, 3, 4 de gauche à droite et vous tomberez également sur ***Emmanuelle***.

S'il choisit la salle 2, comptez 1, 2 de gauche à droite et vous tomberez sur ***La grande vadrouille***.

S'il choisit la salle 3, comptez 1, 2, 3 de droite à gauche et vous tomberez également sur ***La grande vadrouille***.

Il n'y a donc plus que deux possibilités :

Si le spectateur a « choisi » la salle où doit être projeté le film ***Emmanuelle***, avancez le paquet correspondant au plus près de la carte affiche ou reculez les trois autres paquets (***photo 8***), dévoilez les quatre cartes affiches et retournez la carte supérieure de chacun des paquets (***photo 9***). Seule la carte ***Emmanuelle*** sera face à la carte affiche qui lui correspond.

Si le spectateur a « choisi » la salle où doit être projeté le film ***La grande vadrouille***, avancez le paquet correspondant au plus près de la carte affiche ou reculez les trois autres paquets (***photo 10***), dévoilez les quatre cartes affiches et retournez l'intégralité des quatre paquets (***photo 11***). Seule la carte ***La grande vadrouille*** sera face à la carte affiche qui lui correspond.



1



2



3

1ère carte
déposée

2ème carte
déposée
(La grande
vadrouille)

3ème carte
déposée

4ème carte
déposée
(Emmanuelle)

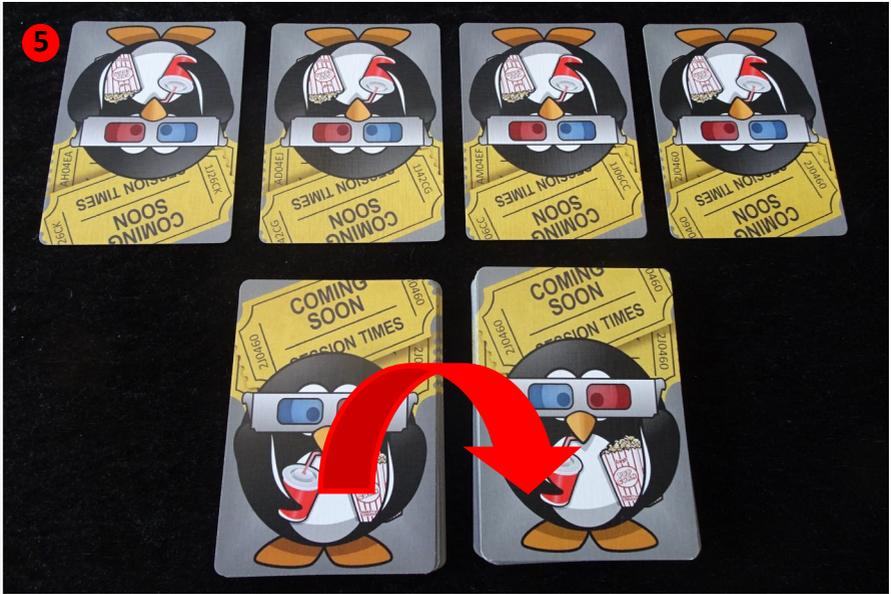


4



La grande vadrouille
est sous le paquet





7



8



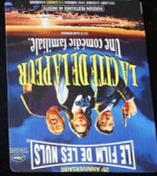
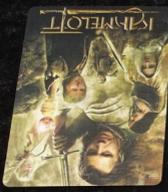
9

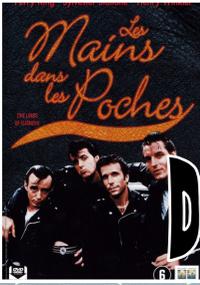


10



11





LES MAINS DANS LES POCHES



Drame, 1974, Etats-unis, 1h26

Réalisé par Martin Davidson et Stephen Verona

Avec : Paul Mace, Sylvester Stallone, Henry Winkler...

Synopsis :

Le spectateur choisit un film dans une liste en comprenant une cinquantaine. Le magicien va sortir de sa poche une carte et une seule : la carte choisie par le spectateur.

Action !

Nous avons tous des milliers de films en tête : Des films d'action, des comédies, des films d'horreur, de science-fiction, des dessins animés, des films fantastiques... J'aimerais tenter une expérience avec vous. Voici une liste d'une cinquantaine de films.

Le magicien tend une liste au spectateur. Tous les titres des films présents dans le jeu y sont inscrits. Il tient le jeu en main.

Disons que tous les films inscrits sur cette liste sont des films que j'ai adoré. Cependant, parmi tous ces films, il y en a un en particulier que j'ai apprécié beaucoup plus que les autres.

Le magicien demande au spectateur de choisir un film dans la liste.



Regardez-moi maintenant et nommez un film que vous avez vu dans cette liste et qui représente quelque-chose de particulier pour vous. Laissez-vous aller et quand vous vous sentirez prêt, j'aimerais entendre le titre de ce film.

Le spectateur énonce à haute voix le titre du film qu'il a sélectionné.

L'emmerdeur.

L'emmerdeur ? En êtes-vous certain ?

Le magicien coupe négligemment le jeu.

Figurez-vous que depuis le début de l'expérience, j'ai une carte et une seule dans ma poche arrière de pantalon.

Le magicien sort une carte de sa poche. Il s'agit bien du film ***L'emmerdeur.***

Pré production :

Le jeu doit être préparé de manière à ce que vous puissiez connaître instantanément la position de chaque carte dans le deck. Je vois deux préparations possibles :

- Soit un montage en chapelet *Si Stebbins* tel qu'il est décrit dans le premier volume du livre UMD. Dans ce cas, vous pouvez profiter du marquage des dos pour trouver facilement la carte dans le jeu. Dans le cas de ***L'emmerdeur***, la carte est située en cinquantième position dans le jeu. Utiliser ce montage nécessite toutefois de connaître par cœur l'ordre de chaque carte dans le chapelet pour associer rapidement le nom du film choisi à sa position dans le jeu.

- Soit en laissant le jeu dans l'ordre où il était lorsque vous l'avez reçu, les films étant ordonnés de A à M dans chacune des catégories **Action/Science-fiction, Comédies, Films pour enfants et Films d'Horreur.**



De cette manière, *L'emmerdeur* est la cinquième carte de la deuxième catégorie. Elle est donc située en dix-huitième position. Cette méthode est plus simple mais vous perdez l'avantage de l'utilisation du marquage pour localiser la carte.

Dans les deux cas, vous pourrez néanmoins utiliser le marquage de la carte choisie pour vérifier que vous avez bien localisé la bonne carte.

Vous devrez enfin préparer une liste des cinquante-deux films que vous avez mis dans le jeu.

Découpage plan par plan :

Vous l'aurez compris, le jeu étant monté en chapelet, vous connaissez donc parfaitement l'ordre du jeu et le rang de chaque film dans celui-ci. Cette routine a été proposée par mon ami *Héri*, fervent utilisateur des chapelets, surtout du Mnémonica de Juan Tamariz, et j'étais très impatient de découvrir ce qu'il allait proposer avec l'UMD, dans un univers complètement différent des tours de cartes traditionnels.

Confiez alors votre liste au spectateur et demandez-lui de sélectionner l'un des titres de films qui y sont inscrits, de préférence un film qui représente quelque-chose de particulier pour lui. Vous pouvez aussi faire le choix d'opérer sans liste en lui demandant de révéler son top cinq parmi tous les films qu'il a vu dans sa vie en espérant que l'un des films cités figure dans le jeu. Si cette méthode fonctionne, il sera alors très facile de procéder par élimination pour forcer le film qui vous arrange et, si elle ne fonctionne pas, il ne sera pas trop tard pour sortir votre liste et changer de technique. Cette deuxième façon de procéder donne, à mon sens, un aspect plus impromptu à la routine.

Dans le cas présent, le spectateur a choisi *L'emmerdeur*. Selon l'organisation du jeu choisie, vous savez que cette carte est située en cinquantième position (si le jeu est monté en chapelet) ou en dix-huitième position (si le jeu est classé par catégories).



Par estimation, coupez ensuite le jeu pour faire remonter le film choisi sur le dessus du jeu en opérant une rapide vérification grâce au marquage pour vous assurer qu'il s'agisse bien de la bonne carte.

Il ne vous reste plus qu'à empalmer cette carte et à faire semblant de la sortir de votre poche arrière de pantalon.





Synopsis :

Le magicien explique avoir reçu par la poste un étrange scénario de film et quatre cartes sur lesquelles sont inscrits des chiffres. Ces cartes sont mélangées par le spectateur et, à quatre reprises, le magicien va mélanger l'UMD et va en sortir un nombre de cartes correspondant au chiffre inscrit sur la carte numérique choisie par le spectateur. Pour finir, il déplie le scénario et en entame la lecture : Celui-ci est constitué, dans l'ordre, des titres de films sortis du jeu.

Action !

Ce matin, j'ai reçu une étrange enveloppe contenant un scénario de film et quatre cartes numériques.

Le magicien sort de l'enveloppe une feuille de papier pliée en quatre sur laquelle figure la mention scénario et quatre cartes sur les faces desquelles les chiffres 1, 1, 2 et 3.

N'étant pas scénariste, je ne comprend pas pourquoi j'ai reçu cet étrange courrier mais, ayant à disposition un Ultimate Movie Deck, je voudrais tenter une expérience.

Le magicien sort l'UMD de son étui et confie les quatre cartes numériques au spectateur pour qu'il les mélange à sa guise.



Il lui demande ensuite de choisir une carte parmi les quatre (*imaginons qu'il choisisse celle sur laquelle figure le chiffre 3*), mélange l'UMD, coupe le jeu et sort successivement du deck les **trois** cartes supérieures qu'il pose en une pile faces cachées sur la table. La carte numérique utilisée est ensuite défaussée, ce qui sera le cas à chaque étape.

Il demande ensuite au spectateur de choisir une carte parmi les trois qu'il lui reste en main (*imaginons qu'il choisisse celle sur laquelle figure le chiffre 2*), mélange à nouveau l'UMD, coupe le jeu et sort successivement du deck les **deux** cartes supérieures qu'il pose sur la pile commencée sur la table.

Puis le spectateur choisit une carte parmi les deux qu'il lui reste en main (*imaginons qu'il choisisse maintenant celle sur laquelle figure le chiffre 1*). Le magicien mélange une troisième fois l'UMD, coupe le jeu et sort **la** carte supérieure qu'il pose sur la pile.

Il ne reste plus qu'une carte en lice : celle qui contient également le chiffre **1**. Le magicien mélange une dernière fois l'UMD, coupe le jeu et en sort **la** carte supérieure qu'il pose sur les autres pour terminer la pile désormais constituée de sept cartes.

Le magicien attire ensuite à nouveau l'attention du spectateur sur la feuille pliée sur la table depuis le début, déplie la feuille et entame la lecture du scénario.

Ce jour-là, j'étais maquillé et je portais un costume rouge...

Le magicien révèle l'identité de la carte supérieure de la pile de sept cartes ; Il s'agit du film **Joker**, qui est maquillé et porte un costume rouge, vous me suivez ?

... J'avais rendez-vous avec Lucie. Elle était reconnaissable à sa mèche bleue...

Il révèle la deuxième carte de la pile : **Harley Queen**.



... *L'un à côté de l'autre, nous étions un peu... La belle et la bête...*

Il révèle la troisième carte : ***La belle et la bête.***

... *Nous sommes partis à la recherche du cinquième élément...*

Il révèle ***Le cinquième élément.***

... *Le soleil était très haut dans le ciel et Lucie m'a dit « marche à l'ombre » !*

Il révèle ***Marche à l'ombre.***

... *La cité de la peur était proche...*

Il révèle ***La cité de la peur.***

... *Soudain, je me suis réveillé. Tout cela n'était qu'un rêve. Je m'étais juste endormi et, sur l'écran, défilait le générique de fin du film King-Kong.*

Il révèle enfin la dernière carte : ***King-Kong.***

Pré production :

Cette idée a été proposée par ***Philéclair***, contributeur de la campagne *Ulule*. J'ai vu dans cette proposition une idée très différente de tout ce qui avait été créé jusque là. Elle a donc tout naturellement sa place dans ces nouvelles routines. La présentation de Phil est visible sur sa page *Youtube* et accessible via le *Discord* UMD.

Pour la préparation de l'UMD, il vous suffit de placer les cartes constituant l'histoire sur le dessus du paquet dans l'ordre où elles doivent être sorties du jeu.



Vous avez aussi besoin de quatre cartes sur lesquelles figurent les chiffres 1, 1, 2, 3. Ces cartes peuvent être tirées d'un jeu classique, l'as faisant office de 1. Vous pouvez aussi utiliser des cartes à faces blanches sur lesquelles vous inscrirez les chiffres ou, tout simplement, des morceaux de papier, des post-it, des cartes visite...

Découpage plan par plan :

Commencez par présenter votre scénario plié au spectateur ainsi que les cartes numériques. La routine présentée ci-avant est réalisée avec quatre cartes numérotées 1, 1, 2, 3, soit sept cartes composant l'histoire à forcer dans l'UMD. Vous pouvez toutefois modifier le nombre de cartes numériques ou leur valeur si l'envie vous en prend de créer un nouveau scénario. Vous trouverez dans le chapitre *Variantes* une histoire de ma composition basée sur l'utilisation de onze titres de films. Dans ce cas, l'addition des chiffres des cartes numériques devra être égale à onze.

Demandez au spectateur de mélanger les cartes numériques, ce qui va lui donner l'illusion d'une sélection aléatoire des cartes dans l'UMD mais, en réalité, cela ne sert absolument à rien.

Concernant l'UMD, les sept cartes à sortir du jeu ont été préparées dans leur ordre de sortie sur le dessus du paquet... et il va falloir qu'elles y restent. Ainsi, quelle que soit la carte numérique choisie par le spectateur et sa valeur, les sept cartes vont être sorties dans l'ordre.

Pour cela, vous allez devoir utiliser deux techniques que je ne détaillerai pas ici tant il y a de méthodes possibles : le faux mélange et la fausse coupe.

Imaginons par exemple que la première carte numérique choisie par le spectateur soit le 3, réalisez un faux mélange de l'UMD ou un mélange permettant de laisser votre montage sur le dessus du paquet, puis une fausse coupe, puis sortez du jeu une à une les trois cartes supérieures.



Reproduisez ensuite cette opération pour les autres cartes numériques en adaptant le nombre de cartes sorties du jeu aux chiffres qui y sont inscrits.

Il ne reste plus qu'à retourner une à une les sept cartes sorties du jeu à la lecture du scénario pour clore cette jolie routine.

Sans vouloir développer ici les techniques utilisées, dans sa présentation, Phil réalise le faux mélange de cette façon : A partir du jeu tenu face visible en main gauche, il pèle un certain nombre de cartes en main droite (environ la moitié du jeu et de manière irrégulière pour paraître plus crédible) puis vient placer le bloc restant (celui comprenant le montage) sur les cartes tenues en main droite en gardant un break entre les cartes et ce bloc. Il récupère ensuite les cartes qui avaient été pelées avec la main gauche en faisant mine d'égaliser le jeu et pèle à nouveau ces cartes sur le bloc tenu en main droite. Ainsi, le montage reste à sa place initiale.



LE MONDE MERVEILLEUX DE DISNEY



Synopsis :

Après qu'une carte ait été sortie du jeu par le magicien, deux cartes vont être choisies à partir de nombres librement choisis. Une troisième carte va être choisie à partir de l'addition de ces deux nombres. Ces quatre cartes seront les seules à représenter des dessins animés *Disney*.

Action !

Le magicien sort l'UMD de l'étui en expliquant au public qu'il s'agit d'un jeu constitué de titres de films. Avant de débiter l'expérience, il sélectionne deux spectateurs et se concentre pour ressentir l'état d'esprit dans lequel ils sont avant d'éventailier le jeu face vers lui et de sortir secrètement une carte qu'il replace dans l'étui.

Le magicien s'adresse ensuite au premier spectateur en lui demandant vers quel âge il a visionné son tout premier film *Disney*, cet âge devant, selon toute vraisemblance, être compris entre un et vingt ans. Il ajoute qu'il peut même lui mentir s'il le souhaite.

Imaginons que le spectateur annonce sept ans, le magicien distribue alors sept cartes en une pile sur la table et demande au spectateur de marquer l'emplacement de la carte choisie à l'aide d'un joker face visible avant de placer le reste du paquet sur cette pile.



Le magicien pose ensuite la même question au second spectateur et réalise la même action que précédemment.

Imaginons que ce spectateur ait répondu douze ans, le magicien récupère le paquet sur la table, distribue douze cartes et lui demande de marquer l'emplacement de sa carte à l'aide du second joker face visible.

Il réalise ensuite un ruban sur la table et sort du jeu les deux jokers et les deux cartes qui leurs sont associées en laissant leurs faces cachées pour l'instant.

Il rassemble le jeu et demande aux spectateurs d'effectuer la somme des deux nombres qu'ils ont choisi, dix-neuf dans notre exemple.

Il distribue alors dix-huit cartes sur la table et sort la dix-neuvième carte du jeu.

Il révèle l'identité de cette carte. Il s'agit du dessin animé *Aladdin*.

Il révèle ensuite les deux cartes accolées aux jokers ; *Dumbo* et *Hercule*.

Il attire l'attention sur le fait qu'il ne pouvait en aucun cas savoir à quel âge chacun a visionné son tout premier film *Disney* et que, pour l'instant, ils n'ont choisi que des dessins animés. Il leur annonce enfin avoir perçu en eux une âme d'enfant et sort de l'étui la carte qui y avait été placée dès le début. Il s'agit de *Mulan*. Quatre dessins animés. Quatre grands classiques des studios *Disney*. Quatre films dont le titre n'est composé que du nom de leur héros... et il n'y en a aucun autre dans le jeu.

Pré production :

Vous avez tout d'abord besoin de deux jokers qui vous serviront de marqueurs.



Ensuite, pour réaliser cette routine comme dans la présentation avec quatre films des studios *Disney*, préparez votre jeu de base en ne conservant que les catégories films d'action / SF, les comédies, les films d'horreur et les quatre dessins animés suivants : *Aladdin*, *Dumbo*, *Hercule* et *Mulan*. Pour ma part, je conserve ces quatre films d'animation car leurs titres sont tous constitués du nom de leur héros. Remplacez les neuf autres films pour enfants par neuf films du jeu GAFF. Personnellement, j'utilise *Seven*, *Sherlock Holmes*, *Enola Holmes*, *Le prestige*, *Batman*, *Insaisissables*, *Emmanuelle*, *Logan* et *Kick-Ass*, écartant ainsi l'utilisation des super-héros *Marvel* afin d'éviter toute possibilité de confusion dans l'esprit du spectateur, cette firme ayant récemment été rachetée par la *Walt Disney Company*.

Sortez les quatre dessins animés sélectionnés du jeu, mélangez le reste des cartes afin de camoufler l'utilisation de catégories de films puis placez un dessin animé sur le jeu face cachée, un autre environ au milieu du paquet et deux sous le jeu. Selon leur placement dans le jeu, l'ordre de sortie de ces quatre cartes peut différer de celui décrit dans la démonstration et il est tout à fait possible de modifier la routine en la basant, par exemple, sur les super-héros...

Découpage plan par plan :

L'idée de cette adaptation m'est venue à la lecture de l'excellent livre *Destination zéro* de John Bannon et, plus spécifiquement de la routine *Gémeaux quadrilatères* développée de la page 63 à la page 72 de cet ouvrage. Cette routine est déjà une adaptation d'un principe existant : l'effet « *Gemini Twins* ». Vous devez également commencer à savoir que j'affectionne tout particulièrement les routines simples à réaliser mais néanmoins efficaces.

Commencez tout d'abord par feindre de ressentir l'état d'esprit dans lequel se trouvent vos deux spectateurs puis sortez du jeu le dessin animé que vous avez positionné au centre du jeu et placez-le dans l'étui sans révéler la face de la carte.



Vous pouvez ensuite, si vous le souhaitez, mélanger le jeu en prenant soin de ne pas modifier l'emplacement de la carte supérieure et des deux cartes inférieures du jeu. Le reste est entièrement automatique.

Demandez, ensuite au premier spectateur d'annoncer un nombre de son choix, celui-ci devant impérativement être inférieur à 25 car le total des deux nombres choisis doit être inférieur à 50. Pour cela, je trouve l'idée de lui demander l'âge auquel il a visionné son premier grand classique *Disney* assez intéressante, surtout en insistant sur le fait qu'il puisse mentir pour augmenter la sensation de liberté de choix.

Dans la démonstration, le premier spectateur annonce le chiffre 7. Distribuez donc sept cartes, demandez au spectateur de poser un joker face visible sur ces sept cartes et posez le reste du jeu sur cette pile, ce qui va avoir pour effet d'amener la carte placée initialement sous le jeu (un dessin animé) sur ce premier joker.

Le second spectateur annonçant le 12, reproduisez la même opération, ce qui va permettre à la carte inférieure du paquet (un dessin animé qui était au tout début la carte supérieure) de se positionner sur le deuxième joker.

Réalisez ensuite un ruban de gauche à droite et sortez naturellement du jeu les deux jokers ainsi que les deux cartes situées immédiatement à leur droite que les spectateurs croiront être les cartes qu'ils ont librement choisis. En réalité, les cartes choisies sont situées à gauche des jokers dans l'étalement mais personne n'y prêtera attention.

Pour la troisième phase, additionnez les nombres choisis par les deux spectateurs pour former un nouveau nombre, 19 dans notre cas, puis, cette fois-ci, retournez le deck face vers le haut, distribuez dix-huit cartes et sortez la dix-neuvième qui sera, de façon totalement automatique, le troisième dessin animé (le quatrième étant dans l'étui). Celle-ci, du fait du retournement du jeu, sortira naturellement du jeu face visible.



Attirez l'attention des spectateurs sur cette carte en insistant sur le fait qu'il s'agisse, étonnamment, d'un film *Disney*. Dévoilez ensuite les deux cartes accolées aux jokers puis révélez votre prédiction initiale : la carte remise dans l'étui au tout début du tour... qui est aussi un dessin animé *Disney*.





LA VOIE DE L'EAU

Science-fiction / Aventure, 2022, Etats-unis, 3h12

Réalisé par James Cameron

Avec : Sam Worthington, Zoe Saldana, Sigourney Weaver...

Synopsis :

Parmi six films choisis au hasard par une spectatrice dans le jeu éventailé, un va être choisi par élimination. Les cinq films non choisis vont tous avoir un étrange point commun mais pas le film choisi... Enfin, peut-être que si, finalement. S'ensuit une série de révélations des plus étonnantes.

Action !

Je ne sais pas ce que vous en pensez mais, lorsqu'on vit en couple, le soir, il est toujours très compliqué de décider du film qu'on va regarder. Certains vont laisser le choix à la dame, d'autres choisissent à tour de rôle... Pour ma part, avec ma compagne, ce n'est jamais facile... entre Netflix, Amazon... et, bien souvent, le choix du film prend plus de temps que la durée du film, ce qui fait que, généralement, au bout de dix minutes... elle dort ! Vous, par exemple, madame, comment faites-vous avec votre mari ? Veuillez me rejoindre, s'il vous plaît. Vous allez jouer, si vous le voulez bien, le rôle de ma compagne.



La spectatrice rejoint le magicien et celui-ci lui présente le jeu de cartes.

Nous allons faire comme si nous étions à la maison et, ce soir, comme tous les autres soirs, nous ne sommes pas d'accord sur le film que nous allons regarder. Nous allons donc essayer de le choisir ensemble et, pour cela, vous allez commencer par en choisir six au hasard dans le jeu.

A six reprises, la spectatrice pose son doigt sur une carte dans le jeu éventailé puis le magicien sort ces six cartes du jeu et les dépose faces cachées sur la table.

A ce stade, nous ne pouvons pas savoir s'il s'agit de films d'action/science fiction, de films d'amour, de comédies, de films d'horreur... Nous savons juste que vous venez de choisir ces six films. Je vous propose maintenant de procéder par élimination jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un. Je vais vous demander de désigner deux de ces films et, pour vous ennuyer un peu, je vais en éliminer un.

La spectatrice pointe deux cartes du doigt et le magicien en élimine une des deux.

Il reste désormais cinq films. A mon tour d'en désigner deux et à vous d'en éliminer un.

Le magicien désigne deux cartes et la spectatrice élimine l'une d'elles.

Plus que quatre, désormais. A vous de me montrer deux cartes.

La spectatrice désigne deux cartes et le magicien en élimine une.

A mon tour. Il ne reste que trois cartes.



Le magicien pointe deux cartes et la spectatrice en élimine une.

Il ne reste plus que deux cartes. Inutile, donc, de m'en désigner deux. Je vais éliminer celle-ci.

Le magicien élimine l'une des deux cartes restantes. Il n'en reste donc plus qu'une sur la table. Il révèle alors les titres des films qui n'ont pas été choisis.

***Le cinquième élément.** C'est étonnant car, dans ce film, il y a la terre, l'air, le feu et... l'eau.*

***Black Panther.** Vous l'avez vu ? Dans ce film, pour devenir très puissant, le roi boit un breuvage qui lui permet de décupler ses forces. Donc ce film a aussi un lien avec l'eau.*

***James et la pêche géante.** J'adore ce film de Tim Burton. L'intrigue de ce film se déroule en partie en mer, donc dans l'eau.*

***Lilo et Stitch.** Dans Lilo, on entend le son O, donc eau.*

*Et pour terminer, nous avons **Les dents de la mer** qui est, encore une fois, un film en lien avec l'eau.*

Le magicien confie ensuite la carte qui a été choisie au hasard des éliminations successives à la spectatrice et lui demande de révéler à l'assistance le titre de ce film. Il s'agit de **Avatar**. Il explique alors qu'il est ennuyé car tous les films précédemment cités avaient un lien avec l'eau mais pas celui-ci. Cela ne manque pas de provoquer des réactions dans le public car, à l'heure où la routine est présentée, **Avatar 2, la voie de l'eau** vient juste de sortir et bat tous les records d'entrées en salle.

Il dévoile les cartes catégories Horreur, Enfants, super-héros et Comédies et sort l'unique carte restée dans l'étui depuis le début : une carte catégorie Action/Science-fiction. Le film **Avatar** et la catégorie correspondent.



Il explique enfin que, la dernière fois qu'il s'est rendu au cinéma, il a effectué réservation sur internet via son téléphone et qu'il a dû payer un supplément vu qu'il s'agissait d'une séance en 3D. Il attire l'attention de la spectatrice sur la paire de lunettes 3D présente sur l'étui du jeu, prend son téléphone et l'approche de l'étui, comme pour scanner la paire de lunettes. Miracle : la bande-annonce de *Avatar 2, la voie de l'eau* se lance.

Pré production :

Cette routine a été présentée lors d'une réunion de l'éventail par **Jean-Yves Ducron**. Celui-ci m'avait dit en aparté avant le début de la réunion « j'ai préparé quelque-chose avec ton jeu » et c'était la toute première fois que je découvrais en direct ce que quelqu'un avait créé avec l'UMD, comment il avait investi l'outil. Ce fut une belle émotion de découvrir sa création.

Pour cette routine, vous allez devoir utiliser le *Vernon Transfert* de Dai Vernon. Pour la préparation, il vous suffit de placer les six cartes à forcer sous le jeu en repérant, si vous le souhaitez, la position de *Avatar* parmi ces six cartes. Cette précaution n'est pas nécessairement utile car, lorsque les six cartes seront sur le tapis faces cachées, vous aurez accès à l'identité des films grâce au marquage des cartes. De plus, le marquage de la carte *Avatar* est très facile à mémoriser : **AA**. Enfin, programmez la puce NFC intégrée au boîtier du jeu pour qu'elle lance la bande-annonce d'*Avatar 2, La voie de l'eau*.

Découpage plan par plan :

Tenez le jeu en main gauche en prenant une brisure au dessus des six cartes à forcer et en maintenant une pression sur l'avant du jeu pour maintenir cette brisure invisible du point de vue du spectateur (*photo 1*).

Tout en maintenant cette brisure, faites passer lentement les cartes et demandez à six reprises au spectateur de poser son doigt sur une carte. Pour chaque carte pointée, décalez-la vers l'avant et continuez jusqu'à ce qu'il en ait pointé six (*photos 2 et 3*).



Toujours en conservant la brisure, refermez l'éventail (*photo 4*) puis sortez les six cartes choisies vers l'avant du jeu en embarquant également les six cartes placées sous la brisure (*photo 5*) en conservant toujours cette brisure. Lorsque les cartes sont complètement sorties du jeu, vous avez donc douze cartes en main gauche. Déposez ensuite le reste des cartes sur ces douze cartes, récupérez toutes les cartes situées au dessus de la brisure et posez le paquet sur la table. Il ne vous reste plus que six cartes en main : les six cartes forcées que le spectateur croira être celles qu'il a choisi. Voilà pour le *Vernon Transfert*.

Étalez ces six cartes faces cachées sur la table et repérez l'emplacement de la carte *Avatar*.

Réalisez ensuite un forçage PATEO (déjà décrit auparavant) jusqu'à ce qu'il ne reste qu'une seule carte en jeu après les éliminations successives : *Avatar*.

Révélez ensuite successivement l'identité des cinq films qui n'ont pas été choisis en insistant sur leur rapport avec l'eau puis révélez la carte choisie, *Avatar*, en assurant au public qu'il doit y avoir eu une erreur car ce film n'a absolument aucun rapport avec l'eau. Cela fera à coup sûr réagir votre public, *Avatar 2, La voie de l'eau* ayant pulvérisé à sa sortie les records de fréquentation en salle. Un peu de comédie fera aisément croire à votre audience que vous vous êtes trompé.

La dernière phase, vous l'aurez compris, n'utilise que la puce NFC intégrée au boîtier qui aura été programmée au préalable.

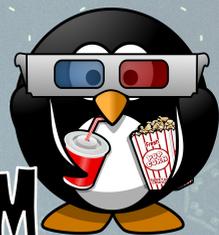








TROIS TITRES POUR UN FILM



Synopsis :

Un film choisi au hasard parmi les cinquante-deux par un spectateur et perdu dans le jeu va être retrouvé grâce au nombre de mots contenus dans les titres d'autres films.

Action !

Le magicien présente le jeu au spectateur, mélange ou fait mélanger les cartes, étale le jeu face cachée en ruban sur la table et demande au spectateur de choisir un film au hasard et de prendre connaissance du titre de ce film, information qu'il garde pour lui. Ce sera la séance à laquelle ils assisteront ensemble.

Cette carte est ensuite perdue dans le jeu.

Le magicien dépose le jeu devant le spectateur et lui demande de couper le jeu environ à la moitié afin que chacun puisse disposer d'une partie du jeu. Il lui explique qu'à partir de maintenant, les cartes de l'UMD ne vont plus représenter des films mais de l'argent.

Maintenant, le magicien et le spectateur sont à la caisse du cinéma. Le film qu'ils vont visionner ensemble est déjà choisi mais il va falloir acheter deux billets qui coûtent, en moyenne, dix euros. Chacun prend son paquet de cartes faces cachées et dépose dix cartes, une par euro dépensé, devant lui.

Allez ! C'est la fête ! Et si on prenait du pop-corn ?



Un pot de pop-corn coûtant environ six euros, le magicien propose de partager les frais et chacun dépose trois cartes, pour trois euros, sur la table.

L'argent préparé pour le passage en caisse est rassemblé en une pile et l'argent restant en une autre puis les deux piles sont rassemblées en un seul paquet.

Le magicien et le spectateur sont maintenant confortablement installés dans la salle et la projection va bientôt commencer. En attendant, ils consultent un dépliant imaginaire dans lequel sont annoncées les prochaines sorties. Pour imaginer cette scène, le magicien sort trois films du jeu, ceux-ci représentant les sorties à venir.

Le magicien attire l'attention du spectateur sur les titres de ces films et plus précisément sur le nombre de mots qui les composent. Il additionne le nombre de mots composant les titres des trois films déjà dévoilés et sort du jeu ce même nombre de cartes. La dernière carte sortie est révélée.

C'est la carte choisie par le spectateur ? Non, pas encore.

Par contre ce titre est composé d'un certain nombre de mots. Le magicien sort à nouveau du jeu un nombre de cartes correspondant au nombre de mots composant ce nouveau titre de film.

Cette fois, la dernière carte sortie du jeu est bien la carte choisie.

Pré production :

Cette routine a été proposée par mon ami *Faramus*, un magicien affectionnant tout particulièrement les routines assez complexes, celles où il faut compter, retenir, calculer... C'est un peu sa marque de fabrique. Si ce n'est pas compliqué, ça ne l'intéresse pas... et nous, on a parfois du mal à suivre !



Pour exécuter cette routine, vous avez juste besoin d'un jeu complet constitué de cinquante-deux films. Aucune préparation n'est nécessaire.

Découpage plan par plan :

Présentez le jeu au spectateur, mélangez ou faites-lui mélanger les cartes, réalisez un ruban sur la table et demandez-lui de choisir un film au hasard dans le ruban. Le spectateur prend ensuite connaissance de l'identité du film qu'il a choisi et garde cette information pour lui. Pour l'exemple, nous allons considérer qu'il choisit le film *Avatar*.

La carte va ensuite être perdue dans le jeu mais, en réalité, elle va être contrôlée sur le dessus du deck. Pour cela, vous pouvez utiliser votre méthode préférée mais voici celle utilisée par *Faramus* : Commencez un mélange hindou jusqu'au stop du spectateur qui déterminera l'endroit du jeu où il veut perdre la carte (*photo 1*). Il dépose ensuite sa carte sur le petit paquet ainsi constitué (*photo 2*) puis reposez négligemment l'autre paquet sur l'ensemble en lui imprimant un léger mouvement vers l'avant, ce qui va permettre aux cartes inférieures de ce paquet de se placer avec un léger décalage extérieur par rapport au paquet inférieur (*photo 3*). Egalisez ensuite les cartes en prenant une brisure juste au dessus de la carte choisie grâce au décalage créé auparavant (*photo 4*). Enfin, au moyen d'une triple-coupe, remontez la carte choisie sur le dessus du paquet : Prenez environ la moitié des cartes situées au dessus de la brisure et posez-les sur la table (*photo 5*), prenez ensuite le reste des cartes situées au dessus de la brisure et déposez-les sur le premier paquet (*photo 6*) puis, pour terminer, déposez le paquet restant sur l'ensemble (*photo 7*).

Déposez le jeu au plus près possible du spectateur afin de l'obliger à ramener la partie supérieure du jeu vers vous lorsqu'il va couper les cartes. Ainsi, vous récupérez la moitié du jeu sur laquelle figure la carte choisie (*photo 8*).

Maintenant, il va falloir commencer à être attentif !



Prenez votre paquet en main, retournez-le face visible (la carte choisie se retrouve alors sous le jeu) et commencez à effeuiller les cartes supérieures. Il va vous falloir trouver dans ces premières cartes un film composé d'un nombre intéressant de mots, trois au minimum et idéalement quatre, cinq ou six, déterminants inclus.

Lorsque vous aurez repéré un film, vous allez devoir passer discrètement sous le jeu un petit paquet constitué de ce film et des cartes précédentes dans le jeu de manière à ce que le nombre de cartes déplacées corresponde au nombre de mots composant le titre de ce film.

Ca peut paraître compliqué mais c'est en fait assez simple. Vous comprendrez mieux avec un exemple (*photo 9*). Imaginons que les premières cartes de votre paquet sont, *The grudge* (carte supérieure du paquet face visible), *Le cinquième élément*, *American pie*, *Casper*, *Dumbo*, *Bloodsport*, *Freddy sort de la nuit*, *E.T*, *Die hard*...

The grudge, *American pie*, *Casper*, *Dumbo*, *Bloodsport*, *E.T* et *Die hard* ne sont composés que de deux mots et ne sont pas très intéressants. *Le cinquième élément* pourrait être intéressant car il contient trois mots mais sa position dans le jeu (deuxième en partant de la face) ne permet pas de passer sous le jeu cette carte et deux cartes situées au dessus. En revanche, *Freddy sort de la nuit* contient cinq mots et sa position dans le jeu (septième en partant de la face) est idéale pour former un bloc de cinq cartes à passer sous le jeu.

Vous allez donc devoir passer sous le jeu le bloc constitué de *Freddy sort de la nuit*, *Bloodsport*, *Dumbo*, *Casper* et *American pie*. Dans la mesure où il y a deux cartes (*The grudge* et *Le cinquième élément*) avant ce bloc de cinq cartes, vous pouvez vous faciliter la tâche en procédant comme suit : En effeuillant les cartes, faites semblant de découvrir les films et demandez au spectateur s'il a déjà vu *The grudge* et posez cette carte sur la table puis procédez de la même manière avec *Le cinquième élément*. Votre bloc de cinq cartes est désormais directement accessible.



Passez le bloc sous le jeu et remplacez *The grudge* et *Le cinquième élément* sur le paquet. A ce stade, si vous retournez le jeu et que vous révélez la première carte, vous tomberez sur *Freddy sort de la nuit* et, cinq cartes plus loin, vous tomberez sur la carte choisie au départ : *Avatar*.

Repositionnez votre paquet face cachée et expliquez au spectateur que les cartes vont maintenant représenter des euros et que chacun va devoir dépenser dix euros pour acheter sa place de cinéma. Ainsi, chacun va distribuer les dix premières cartes de son paquet pour constituer un pot commun (sans les inverser concernant les cartes du magicien, l'ordre de distribution des cartes du spectateur importe peu). Le magicien va constituer une pile A et le spectateur une pile B (*photo 10*). Ajoutez chacun trois euros, donc trois cartes, en une pile C pour l'achat d'un sachet de pop-corn à partager (*photo 11*). Placez ensuite la pile A sur la pile B et ajoutez la pile C sur l'ensemble. Vous venez ainsi de constituer une pile de vingt-six cartes.

Placez ensuite vos cartes non utilisées sur celles du spectateur, posez l'ensemble sur le pot et récupérez le jeu, toujours face cachée.

Nous allons maintenant jouer avec les compléments à dix. Et là, vous me dites *Youpi !!!*

Faites défiler les quatre premières cartes, continuez en décalant la cinquième légèrement à l'arrière (ce qui vous permettra de saisir ces cinq cartes facilement par la suite), sortez du jeu l'une des cartes suivantes en expliquant au spectateur que vous auriez pu aller voir ce film et révélez la carte.

En fonction du nombre de mots composant le titre de ce film, vous allez devoir passer sous le jeu un certain nombre de cartes afin que le total des mots composant le titre du film additionné au nombre de cartes passées sous le jeu soit égal à dix.

Par exemple, si la carte sortie du jeu est *Fantasia* (dont le titre n'est composé que d'un seul mot), vous allez devoir passer neuf cartes sous le jeu.



Pour effectuer cette action rapidement, aidez vous de la cinquième carte qui est décalée pour récupérer sans compter ces cinq cartes, passez-les sous le jeu, comptez rapidement quatre autres cartes et passez-les également sous le paquet.

Si la carte sortie du jeu est *Les gardiens de la galaxie* (dont le titre est composé de cinq mots), il vous suffit alors de récupérer les cinq premières cartes grâce à la carte décalée et de les passer sous le paquet, ce qui est encore plus simple.

Renouvelez deux fois l'opération précédente pour deux autres films sortis du jeu.

Attirez ensuite l'attention du spectateur sur le fait que les titres des trois films déposés sur la table ne contiennent pas le même nombre de mots et additionnez ensemble ces nombres de mots.

Imaginons que le total soit **sept**, distribuez six cartes, marquez une pause et dévoilez la septième avec assurance. Le spectateur pensera que vous vous êtes trompé car il ne s'agit pas de sa carte... et il aura raison car, à cette étape, vous tomberez automatiquement sur la toute première carte que vous avez choisi de passer sous le jeu : *Freddy sort de la nuit* dans notre exemple.

Ce titre étant composé de **cinq** mots, distribuez alors quatre cartes avant de révéler après une courte pause la carte réellement choisie par le spectateur : *Avatar (photo 12)*.











9



10



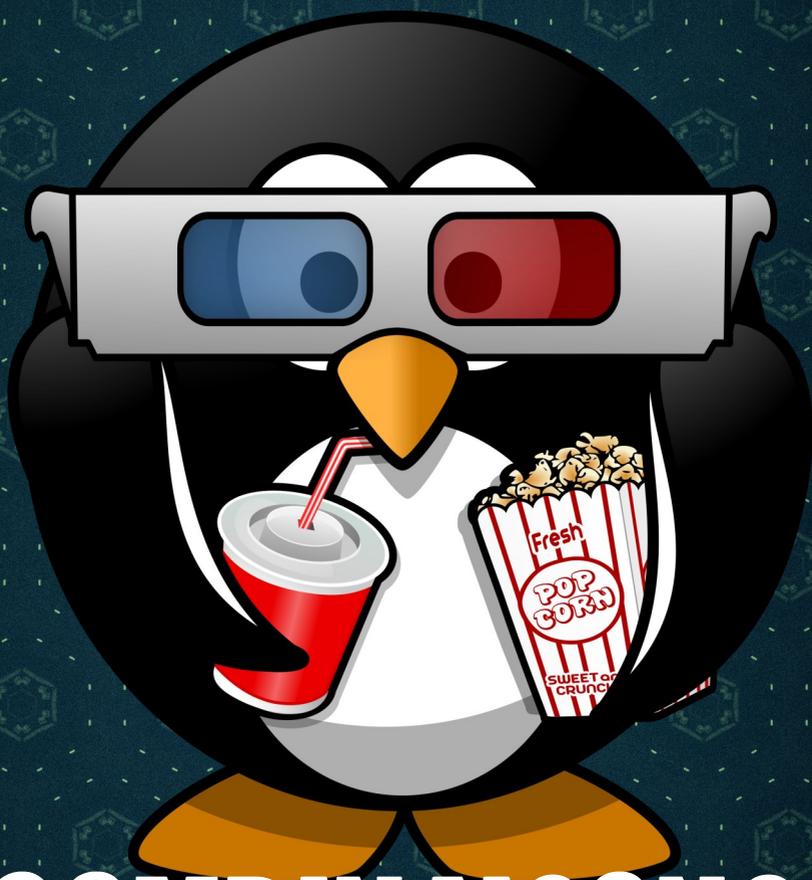
11



12



CHAPITRE 3



COMBINAISONS
AVEC L'UMD

Jusqu'à maintenant, nous nous sommes contentés de mettre en avant les possibilités offertes par l'UMD pour des adaptations de routines existantes ou pour des créations n'utilisant que le jeu, ce qui est, ma foi, déjà pas mal !

Mais comme je ne cesse de le dire, l'UMD n'est qu'un outil et ce serait une erreur de se limiter à ce que le jeu seul peut proposer.

« Il faut voir grand dans la vie. Quite à voyager dans le temps au volant d'une voiture, autant en choisir une qui ait de la gueule ! »

Doc Emmett Brown.

Dans ce chapitre, plus ou moins basé sur le chapitre *Pour aller plus loin* du précédent ouvrage, nous allons explorer quelques possibilités lorsque l'UMD est combiné avec d'autres outils... histoire de sortir définitivement du concept du simple tour de cartes.





LE PLUS FORT C'EST HULK

Science-fiction / Action, 2003, Etats-unis, 2h18

Réalisé par Ang Lee

Avec : Eric Bana, Jennifer Connelly...

Synopsis :

Une carte choisie par le spectateur et perdue dans le jeu va utiliser ses super-capacités pour s'échapper du paquet. Pour la retrouver, le magicien va devoir utiliser son téléphone mais la carte va utiliser sa force légendaire pour fissurer l'écran du téléphone et s'échapper à nouveau.

Action !

Le magicien effeuille le jeu et demande au spectateur de lui dire stop quand il le souhaite afin de choisir une carte. Il sort alors la carte choisie du jeu, montre sa face au spectateur sans en prendre connaissance lui-même et la replace sur le dessus du paquet face cachée.

Il explique ensuite au spectateur que, pour la réussite du tour, il a besoin d'une carte dotée de capacités hors du commun. Il lui demande donc si la carte qu'il a choisi est une carte plutôt forte. Celui-ci répond positivement.



Le magicien reprend alors la carte choisie et l'insère au centre du paquet. Il demande ensuite au spectateur de révéler l'identité de la carte qu'il a choisi : **Hulk**.

*En effet, je vous ai dit avoir besoin d'une carte aux capacités spéciales. Avec **Hulk**, on ne peut pas rêver mieux. Et comme **Hulk** fait partie des Avengers, en plus de sa propre force, il profite aussi souvent des capacités des autres super-héros. Ensemble, ils sont tellement puissants qu'il faut user des dernières technologies pour les retrouver. Pour nous, pauvres humains, les objets les plus évolués sont nos téléphones portables. Je veux bien essayer de retrouver **Hulk** avec l'aide de mon téléphone mais je ne suis pas certain d'y parvenir.*

Le magicien sort son téléphone portable de sa poche et le pose sur le paquet de cartes pour scanner les cartes et tenter de localiser **Hulk**.

*S'il parvient à localiser **Hulk**, mon téléphone devrait émettre un signal lumineux.*

L'écran du téléphone restant désespérément noir, le magicien le reprend en main et l'écarte de l'action.

*Aucun signal. Absolument rien. Je pense que **Hulk** s'est tout simplement volatilisé. Peut-être que **Doctor Strange** lui a ouvert un portail vers une autre réalité.*

Le magicien retourne le jeu face visible et étale les cartes en ruban sur la table. Le spectateur peut alors constater que la carte **Hulk** n'est plus dans le jeu. Elle s'est en effet volatilisée.

Le magicien récupère enfin son téléphone portable. L'écran de celui-ci se fissure sous l'effet de la force légendaire de **Hulk** et le dos d'une carte apparaît dans l'écran. D'un geste rapide, il sort cette carte du téléphone. Il s'agit bien de la carte choisie initialement par le spectateur : **Hulk**.



Pré production :

Concernant la préparation du jeu, rien de plus simple, il vous suffit de placer la carte **Hulk** en seconde position à partir du dessus du jeu (**photo 1**).

Pour la phase finale utilisant le téléphone, deux préparations sont nécessaires.

Tout d'abord, installez l'application *Magic Tricks* de Mikaël Montier disponible sur *Android* et *iOS*. Cette application est gratuite mais vous devrez déboursier quelques euros pour débloquer la fonctionnalité *Digital objects* dont vous aurez besoin pour cette routine. Cette fonction va vous permettre de « casser » votre écran de téléphone et d'y faire apparaître le dos d'une carte. Par défaut, l'application permet de faire apparaître toutes les faces de cartes classiques mais elle permet aussi d'intégrer n'importe quelle carte (face ou dos) grâce à une petite manipulation. Il vous suffit de la prendre en photo.

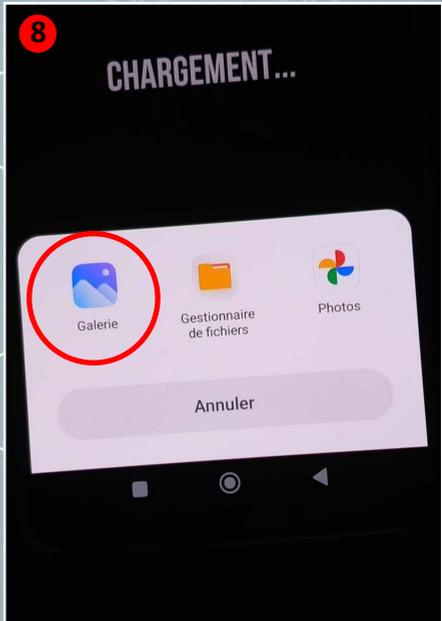
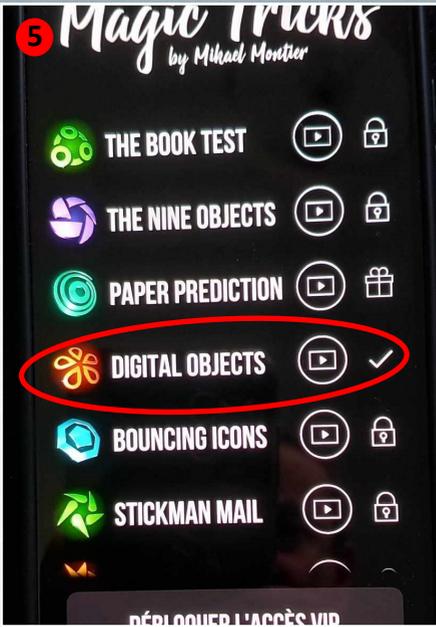
Pour que la carte à intégrer dans l'application ait une taille à peu près équivalente à celle de la carte physique, placez tout d'abord la carte au centre de l'écran de votre téléphone afin de mesurer l'écart existant entre le bord de votre écran et celui de la carte (**photo 2**).

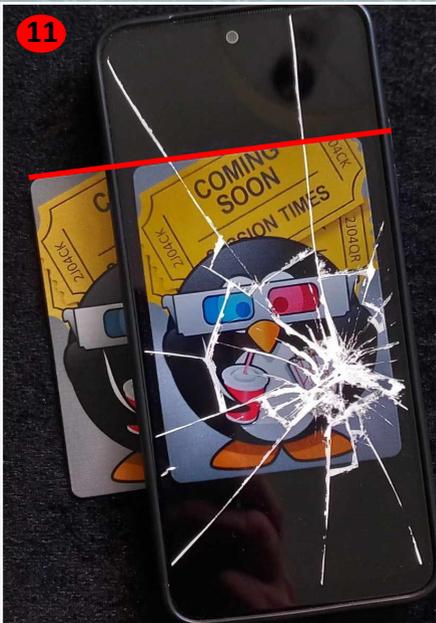
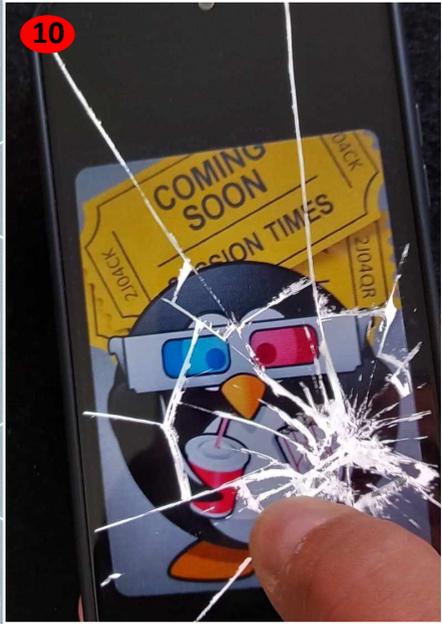
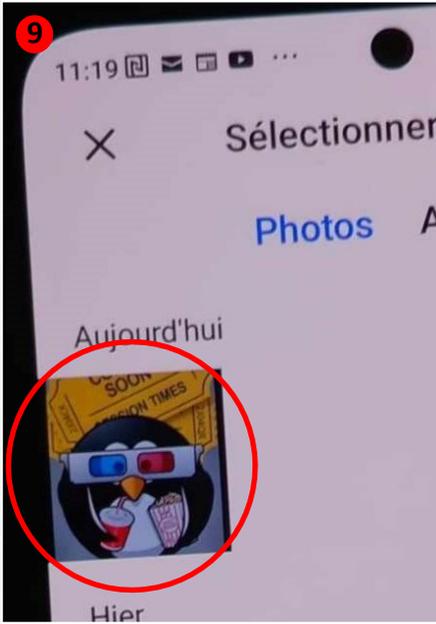
Placez ensuite la carte sur un fond noir et prenez-la en photo en laissant un bord noir de la taille mesurée précédemment de chaque côté de la carte (**photo 3**). Pour cette étape, accordez une attention particulière à l'éclairage. Enregistrez la photo dans votre galerie.

Ouvrez l'application *Magic Tricks* (**photo 4**) et sélectionnez la fonction *Digital objects* (**photo 5**). Sélectionnez ensuite *Faire le tour* (**photo 6**) puis *Choisir un objet* (**photo 7**). Ouvrez votre galerie (**photo 8**) et sélectionnez la photo prise précédemment (**photo 9**). Après cette étape, l'écran du téléphone s'éteint. Il est prêt pour l'apparition de la carte.









Collez enfin à l'arrière de votre téléphone une petite pastille légèrement adhésive ou un petit morceau de *Patafix* en veillant à ce que celle-ci n'adhère pas trop (juste ce qu'il faut pour embarquer une carte) et qu'elle soit positionnée au bon endroit. Pour cela, déclenchez l'apparition de la carte sur le téléphone en tapotant l'écran (*photo 10*). Glissez une carte à l'arrière du téléphone afin qu'elle se situe au bon endroit (*photo 11*) puis collez votre petite pastille autocollante à l'endroit correspondant au centre de la carte (*photo 12*). Lorsque celle-ci est correctement positionnée, fermez l'application et répétez les actions 1 à 9. Ca y est, vous êtes prêt ! Tout cela peut paraître fastidieux mais, en réalité, l'enchaînement de ces étapes va très vite.

Découpage plan par plan :

Coupez le jeu en gardant une brisure entre le bloc inférieur et le bloc supérieur et réalisez un forçage à l'effeuillage. Au stop du spectateur, replacez le bloc inférieur sur le dessus du paquet et réalisez une levée double pour la montrer la carte qu'il a choisi : **Hulk** qui, en réalité est en deuxième position à partir du dessus. Remplacez ensuite les deux cartes comme une seule sur le paquet.

Prenez ensuite la carte supérieure du paquet (que le spectateur croira être **Hulk**) et insérez-la environ au milieu du paquet ou effeuillez les cartes jusqu'au stop su spectateur et insérez-la à l'endroit de son choix.

Expliquez-lui ensuite avoir besoin de scanner le jeu avec votre téléphone et placez celui-ci sur le jeu posé sur la table. Un minimum de comédie permettra de justifier cette action.

Passez maintenant à l'étape cruciale de la routine : écarter le téléphone de l'action en embarquant la carte supérieure du paquet grâce à la pastille autocollante. A ce stade, veillez à ne bien embarquer qu'une seule carte et, surtout, à ne pas flasher ce que vous êtes en train de faire.

Etalez ensuite le jeu face en l'air pour montrer que **Hulk** a bien disparu.



Il ne vous reste plus qu'à reprendre le téléphone en main, toujours en veillant à ne pas flasher la carte qui est en dessous, et à faire apparaître la carte via l'application. Pour cela, tapotez l'écran plusieurs fois jusqu'à ce que l'écran se fissure et que la carte apparaisse. Le fait que l'écran se casse peut aisément être justifié par la force utilisée par **Hulk** pour s'échapper du téléphone. Du bout du doigt, vous pouvez ensuite faire bouger légèrement la carte dans l'écran.

Enfin, pincez l'écran avec le pouce et la carte placée sous le téléphone à l'aide de l'index et, d'un mouvement latéral rapide, sortez la carte du téléphone.





MENTAL MOVIE

Synopsis :

Quatre cartes sur lesquelles figurent des chiffres différents sur leurs faces et sur leurs dos sont étalées devant le spectateur. L'addition des quatre chiffres visibles forme un total différent en fonction du retournement d'une ou de plusieurs cartes. Le spectateur va être invité à retourner deux cartes de son choix et le magicien aura prédit le résultat et un film correspondant.

Action !

Les chiffres ont un lien très étroit avec le cinéma. D'ailleurs les titres de films comprenant des chiffres sont très nombreux : Les 101 dalmatiens, Les 12 salopards, Seven, Le cinquième élément, La vingt-cinquième heure, 127 heures, Blanche-Neige et les 7 nains, Les 3 frères, 4 mariages et un enterrement... La liste est longue.

Le magicien attire l'attention des spectateurs sur une petite enveloppe et un jeu de cartes (l'UMD) posés à l'extrémité de la table et sort une pile de cartes sur lesquelles figurent, de chaque côté, des chiffres différents. Il prend les quatre premières et les dépose en ligne sur la table. Il demande ensuite à un spectateur d'additionner les chiffres figurant sur ces quatre cartes. Il obtient le nombre 32.



Il retourne ensuite l'ensemble des cartes, faisant apparaître d'autres chiffres, et demande à nouveau au spectateur d'additionner les quatre chiffres visibles. Il obtient cette fois-ci 24.

Il retourne ensuite une carte. Le spectateur additionne encore les quatre chiffres visibles et obtient cette fois-ci 26, ce qui prouve que chaque retournement de carte(s) a une incidence sur le résultat de l'addition.

Le magicien demande enfin au spectateur de retourner deux cartes de son choix et d'effectuer une dernière fois l'addition des quatre chiffres visibles. Il obtient 28, un nombre encore différent.

Le magicien insiste sur le fait que le choix a été libre et qu'il ne pouvait en aucun cas l'anticiper puis prend en main la petite enveloppe laissée de côté depuis le début du tout. Il en sort une carte qu'il dépose sur la table. Sur celle-ci est inscrit le nombre 28.

Il attire ensuite l'attention du spectateur sur le jeu de cartes puis lui demande de le sortir de l'étui et de distribuer vingt-sept cartes à partir du dessus du jeu. La vingt-huitième carte porte le titre *Les dents de la mer*.

Pour terminer le magicien retourne la carte comportant le nombre 28 et dévoile l'affiche de *Les dents de la mer*.

Pré production :

Cette routine utilise *Mental game* de Francesco Carrara qui est un paquet de cartes dont quatre de celles-ci permettent, après quelques retournements permettant de démontrer que le total de l'addition est toujours différent, d'obtenir à coup sûr le nombre 28. Le stratagème mathématique est terriblement ingénieux et totalement fiable et je ne peux que vous conseiller de l'acquérir.

Par respect pour son travail et pour ne pas dévoiler son secret, je n'ai indiqué que le total de chaque addition et je n'ai pas précisé les chiffres figurant sur chacune des cartes.



L'UMD doit être préparé selon le chapelet présenté dans le précédent ouvrage, *Les dents de la mer* étant le vingt-huitième film du chapelet, et vous devez préparer une carte ou un morceau de papier sur lequel figure d'un côté le nombre 28 et de l'autre une image du film *Les dents de la mer* (ou plus simplement le titre du film écrit à la main) que vous protégerez dans une enveloppe. Si vous le souhaitez, vous pouvez utiliser un autre film, tant que vous le placez en vingt-huitième position.

Découpage plan par plan :

Vous l'aurez compris, je ne dévoilerai pas ici la méthode créée par Francesco Carrara. Donc, ça va aller assez vite.

Réalisez la routine telle qu'il la présente jusqu'à obtenir un total de 28.

Révéléz votre première prédiction : le nombre 28.

Demandez ensuite au spectateur de sortir le jeu de l'étui et de distribuer 27 cartes en les comptant, marquez une courte pose avant de découvrir la vingt-huitième carte.

Retournez enfin votre carte de prédiction pour montrer que les deux films correspondent.





CASPER LE TAQUIN

Film pour enfants, 1995, Etats-unis, 1h37

Réalisé par Brad Silberling

Avec : Christina Ricci, Bill Pullman...

Synopsis :

Une carte choisie dans le jeu par un spectateur dans le jeu va être retrouvée par le magicien dans un petit paquet de cartes avant d'utiliser ses pouvoirs extraordinaires pour s'échapper, réapparaître dans l'écran du téléphone du magicien et être éjectée à l'envers dans le reste du paquet.

Action !

Le spectateur est invité à choisir un film au hasard dans le jeu. Il prend connaissance du film qu'il vient de choisir à l'insu du magicien : **Casper**.

Il replace son film face cachée sur le dessus du paquet et coupe le jeu environ à la moitié afin de perdre le film dans le jeu.

Par estimation, le magicien tente de couper à un endroit proche de la coupe du spectateur puis il prend le paquet inférieur et retourne d'un bloc les cinq premières cartes de ce paquet.



Je ne peux pas savoir exactement à quel endroit vous avez coupé le jeu et perdu votre carte mais, par estimation, je dirais qu'elle doit être assez proche de cet endroit.

Le magicien fait passer une à une ces cinq cartes faces visibles devant les yeux du spectateur puis il invite celui-ci à lui dire, sans révéler le titre du film, si la carte qu'il a choisi fait partie de ces cinq cartes. Il répond par l'affirmative. Les autres cartes sont reposées sur le paquet.

Le magicien retourne les cinq cartes faces cachées et les fait à nouveau défiler en les comptant pour confirmer au spectateur qu'il a bien cinq cartes en main.

Ensuite, il pose ce petit paquet sur la table, juste en face du reste du jeu qu'il retourne face visible.

Il pose alors son téléphone sur le petit paquet et explique que s'il injecte l'âme de la carte choisie dans le téléphone...

... le dos d'une carte apparaît sur l'écran du téléphone...

... et que s'il envoie la carte dans le reste du jeu (d'un mouvement du doigt sur l'écran, il envoie la carte en direction du jeu, celle-ci disparaissant alors de l'écran)...

... Le magicien détourne le téléphone de la scène et compte les cartes composant le petit paquet : Il n'y en a plus que quatre. Il étale alors le paquet face visible. Une seule carte est face cachée dans le jeu : **Casper**.

Pré production :

J'aime beaucoup l'idée qu'un fantôme puisse voyager d'un endroit à un autre de façon invisible. C'est dans sa nature et ce type de routine permet d'exploiter pleinement le potentiel de l'UMD, notamment le fait de démarrer une routine à partir des caractéristiques du film choisi par le spectateur.



Cette routine a été proposée par mon ami **François Lange** qui a immédiatement cru au potentiel de ce jeu alors qu'il n'était encore qu'une idée, qui m'a épaulé lors de différentes présentations en vue de trouver des souscripteurs et qui a été à l'origine d'un grand nombre des idées développées dans le premier volume.

Il s'agit d'une adaptation d'un tour développé par Bernard Bilis et, pour le final, François utilise l'application *Voilà* de Guillaume Bellut qui apporte un plus et une touche de modernité mais qui n'est pas nécessairement indispensable au fonctionnement de la routine, cette application n'étant disponible que sur *iOs*.

Préparez une carte en breather crimp (le fonctionnement de cette carte est expliquée dans le précédent volume) que vous placerez en troisième position à partir du dessous du jeu.

Placez le film *Casper* (*Invisible man* peut également adapté à la thématique développée ici) à la position qui vous permettra de le forcer.

Découpage plan par plan :

Forcez le film *Casper* au spectateur en utilisant la méthode qui vous convient le mieux.

Le spectateur prend connaissance du film qu'il a choisi et replace la carte sur le paquet. Demandez-lui ensuite de couper le jeu et de rétablir la coupe afin de perdre la carte dans le jeu. Cette coupe va avoir pour effet de remonter au dessus de la carte choisie la partie inférieure du paquet, donc la breather crimp et les deux cartes qui sont situées sous celle-ci.

Faites semblant d'estimer le point de coupe du spectateur, coupez le jeu naturellement au niveau de la breather crimp et prenez en main la partie inférieure du jeu. Vous savez d'ores et déjà que la carte choisie est en troisième position. Faites défiler les cinq premières cartes de ce paquet pour les compter et retournez-les comme une seule sur le paquet.



Vous allez maintenant devoir vous débarrasser de la carte Casper en procédant comme suit. Si vous tenez le jeu en main gauche, pelez une première carte en main droite, puis une deuxième sur la première, préparez une brisure pour que la troisième carte pelée (la carte choisie) ne tombe pas sur les deux premières, pelez une quatrième carte en amenant le deck juste au dessus des deux cartes déjà pelées et en récupérant au passage sous le jeu la carte choisie puis pelez la dernière carte.

A ce stade, le spectateur a vu cinq cartes mais vous n'en avez plus que quatre en main droite et la carte choisie est maintenant placée à l'envers sous le jeu.

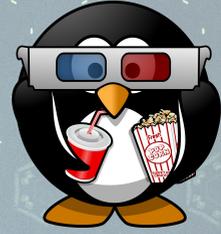
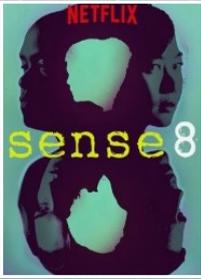
Déposez le paquet tenu en main droite contenant maintenant la carte *Casper* sur le reste du jeu.

Retournez faces cachées les quatre cartes tenues en main droite et réalisez un comptage quatre pour cinq pour montrer au spectateur que vous avez toujours cinq cartes en main, ce qui est bien évidemment faux.

Déposez les quatre cartes comme une seule devant l'autre paquet, sortez votre téléphone, posez-le sur les quatre cartes et lancez l'application *Voilà*. Cette application comprend plusieurs fonctions mais c'est le mode *Imprimerie* qui est utilisé ici. Vous aurez intégré auparavant un dos de carte UMD à l'application.

Expliquez alors au spectateur que vous allez projeter l'âme de sa carte dans votre téléphone avant que le dos de la carte s'affiche à l'écran. Retournez le deck face visible et projetez la carte affichée d'un mouvement du doigt sur l'écran en direction du paquet.

Il ne reste plus qu'à étaler les cartes du petit paquet pour faire constater au spectateur qu'il ne contient plus que quatre cartes et à étaler les cartes du jeu pour faire apparaître une carte à l'envers : *Casper*.



SENSE 8

Série télévisée, 2015, Etats-unis, 2 saisons

Réalisé par les frères Wachowski et Michaël Straczynski

Avec : Jamie Clayton, Tuppence Middleton, Ami Ameen...

Synopsis :

Une fois n'est pas coutume, voici un tour réalisable à distance, et uniquement à distance. Le magicien lance un appel à un ami via *Messenger*, *Skype*... depuis son ordinateur et prévient son ami qu'il est en train de filmer son écran avec son téléphone. Il lui énumère les cinquante-deux titres de films figurant dans le jeu et lui demande de citer, parmi ces films, ses trois préférés. Il lui assure ensuite que ces trois cartes sont devant son écran depuis le début de l'appel, ce qui laissera forcément son ami dubitatif. Il lui envoie ensuite la vidéo pour prouver qu'il a bien dit vrai.

Action !

Le magicien démarre une conversation via *Messenger* avec un de ses amis à l'aide de son ordinateur portable. Trois cartes sont posées faces cachées contre l'écran de l'ordinateur.

Vincent : Salut Alex ! Tu vas bien ?

Alex : Super. Et Toi ?



Vincent : Nickel. Dis-moi, Alex... Je suis en train de bosser sur une routine qui figurera dans le volume 2 du bouquin et j'aurais besoin de la tester avant de la publier. Tu es d'accord pour me donner un coup de main ?

Alex : Bien Sûr.

Vincent : Super. Cette routine va s'appeler Sense 8, comme la série du même nom. Tu connais cette série ?

Alex : Pas du tout.

Vincent : Cette série met en scène huit personnages qui vont vivre des expériences étranges et dont les destins vont s'interconnecter. C'est de la science-fiction, bien-sûr, mais es-tu prêt à tenter une petite expérience dans le but de vérifier notre niveau d'interconnexion ?

Alex : Bien-sûr.

Vincent : Tu as ton Ultimate Movie Deck près de toi ?

Alex : Oui, il est juste là.

Vincent : est-ce que tu peux le prendre et sortir les cartes du paquet ?

Alex : C'est bon. C'est fait.

Vincent : Est-ce que tu peux mélanger le jeu ? Ca y est ? Oui ? Maintenant, sors la carte supérieure du paquet et pose-la devant toi. C'est bon ? Mélange à nouveau le jeu comme bon te semble et prends la carte supérieure du paquet pour la déposer à côté de la précédente. Tu me suis ? Ok. Mélange une dernière fois le jeu et prends une dernière carte pour la déposer à côté des deux autres. C'est bon pour toi ?

Alex : C'est bon.



Vincent : Tu as donc maintenant trois cartes devant toi. Elles ont été choisies par le hasard des différents mélanges et leur ordre de sortie a également été déterminé de façon aléatoire. Je vais maintenant te demander, si tu le souhaites, et uniquement si tu le souhaites, de modifier l'ordre de ces trois cartes et de les déposer en ligne et faces visibles devant toi.

Alex : C'est bon, c'est fait.

Vincent : Peux-tu maintenant révéler l'identité de ces trois cartes, une par une et de la plus à gauche à la plus à droite.

*Alex : **Lucy... Bienvenue à Zombieland... et Kingsman.***

Vincent : Tu en es bien certain ? Ces trois cartes sont bien devant toi... et dans cet ordre précis ?

Alex : Oui, tout à fait.

*Vincent : dans ce cas, cela signifie que nous sommes vraiment interconnectés car, depuis le tout début de mon appel et bien avant que je te demande de commencer à manipuler le jeu, une prédiction est posée juste devant mon écran d'ordinateur. Depuis le tout début, trois cartes sont posées faces cachées devant mon écran, et dans un ordre précis. Il s'agit de... (en retournant face visible la carte la plus à gauche) **Lucy...** (en retournant la deuxième carte) **Bienvenue à Zombieland...** et (en retournant la troisième carte) **Kingsman...***

Bien évidemment, le spectateur ne voit rien vu que l'appel a lieu via *Messenger*. Il lui est donc difficile de croire en la véracité des propos du magicien.

Vincent : Je te sens sceptique, mais tu as raison de douter car je pourrais te raconter n'importe quoi... Toutefois, il y a quelque chose que je ne t'ai pas dit. En effet, depuis que tu as décroché, je filme tout ce qui se passe avec mon téléphone portable et je propose de t'envoyer la vidéo pour te prouver que ma prédiction est juste.

La conversation s'achève et le magicien envoie le fichier vidéo filmé à son correspondant qui peut alors constater que tout ce qui a été dit est vrai.

Pré production :

J'ai découvert ce tour absolument génial sur la chaîne *Youtube 100 tours de magie*. Lorsque Mikaël, le responsable de la chaîne a mis en ligne sa vidéo, il n'a pas proposé la technique utilisée immédiatement et a attendu d'obtenir un certain nombre de likes pour la dévoiler, ce qui est arrivé très vite, tant l'effet sur la personne qui se livre à l'expérience est absolument incroyable et extrêmement percutant. Tout le monde voulait absolument savoir.

Pour l'effet proposé dans sa vidéo, Mikaël avait collé un post-it plié sur son écran d'ordinateur et demandait à son interlocuteur de penser à une personne au hasard, en réfléchissant bien pour ne pas proposer une personnalité trop évidente. Celui-ci avait proposé David Williamson (en effet, ce n'est pas si évident que ça pour le commun des mortels) et à la fin de l'appel, Mikaël déplaçait le post-it sur lequel était bien évidemment écrit le nom de David Williamson.

Vous commencez à me connaître assez bien donc, tout naturellement, lorsque j'ai vu l'impact de cette technique, je n'ai pas pu m'empêcher de chercher à l'adapter à l'univers de l'UMD.

Le pitch de la série *Sense 8* m'a semblé adapté pour le titre de cette routine car elle met en scène huit personnes, réparties à travers le monde, qui vont vivre des événements inexplicables et qui vont devenir soudainement connectées sur les plans intellectuel, émotionnel et sensoriel.

Tout autre point de départ peut toutefois être utilisé tant qu'il est en lien avec le principe de transmission de pensée, les connexions entre les individus ou l'influence des nouvelles technologies sur notre façon de fonctionner, un peu comme dans la série *Black Mirror*.



Comme je l'ai dit précédemment, cette routine ne peut être réalisée qu'à distance, elle a donc ses limites, et la méthode, lorsqu'elle a été révélée, a créé deux écoles : ceux qui adorent et ceux qui détestent. Je vous laisse donc vous faire votre propre opinion.

En premier lieu, installez sur votre ordinateur ou sur votre tablette l'application *Bandicam*. Ce logiciel est un enregistreur de bureau (entendez par là enregistreur d'écran) et il va vous permettre d'enregistrer l'image et le son de tout ce qui va se passer sur votre écran pendant l'appel passé à votre interlocuteur. La version gratuite propose jusqu'à dix minutes d'enregistrement et affichera, à la lecture de la vidéo, un filigrane en haut de l'écran. Lorsque vous cadrerez l'écran pour le filmer avec votre téléphone, vous pourrez cadrer serré pour que ce filigrane n'apparaisse pas dans votre vidéo. Si vous souhaitez acheter la version complète et non-limitée de *Bandicam*, comptez environ quarante-cinq euros.

Vos cartes n'ont besoin d'aucune préparation. Si vous contactez quelqu'un qui dispose de l'UMD, vous pouvez l'inviter à utiliser ses cartes. Si cette personne ne l'a pas, vous pouvez la rayer de vos amis... ou tout simplement lui lister les titres de films disponibles pour l'expérience. Le potentiel de cette méthode est illimité donc, encore une fois, soyez créatifs !

Ce qui va se produire est très simple : Vous allez dans un premier temps appeler votre ami en enregistrant votre écran avec *Bandicam* et simuler les actions nécessaires à l'exécution de la routine en vous concentrant surtout sur le texte. Ensuite, vous allez jouer le « film » enregistré par *Bandicam* et filmer votre écran avec votre téléphone en y ajoutant la prédiction correspondant aux choix de votre interlocuteur. C'est cette vidéo que vous lui enverrez.

Découpage plan par plan :

Commencez par lancer *Bandicam*, lancez l'enregistrement de votre bureau, mettez le programme en réduction et appelez votre ami via *Messenger*, *Skype* ou tout autre application de ce type.



Contrairement à ce que le déroulé de la routine laisse croire, ne filmez pas pour l'instant votre écran avec votre téléphone mais, lors de la conversation, vous devrez faire croire à votre interlocuteur que vous l'avez fait.

Comme dans la démonstration (si votre interlocuteur dispose de l'UMD mais vous pouvez tout à fait imaginer une autre mise en scène), demandez à votre correspondant de mélanger le jeu puis de sortir du jeu la carte se trouvant au dessus à trois reprises. Il a donc sélectionné trois films au hasard. Demandez lui ensuite de les placer devant lui dans l'ordre de son choix.

Affirmez ensuite avoir placé ces trois mêmes cartes faces cachées devant votre écran d'ordinateur avant même de l'avoir appelé. Bien évidemment, il ne vous croira pas. Pour accentuer la crédibilité de la scène, je vous conseille de mimer vos actions pendant la communication pour la révélation de ces trois cartes en veillant à être concentré sur les titres choisis par votre ami et non sur l'identité de celles que vous avez sous les yeux.

Devant sa perplexité, annoncez-lui alors que vous avez filmé toute la scène avec votre téléphone portable et proposez-lui de lui envoyer la vidéo pour prouver la véracité de votre prédiction.

Mettez fin à la conversation et stoppez l'enregistrement en cours dans *Bandicam*.

Lancez la vidéo ainsi enregistrée en plein écran avec votre lecteur vidéo préféré après avoir pris soin, maintenant que vous en connaissez l'identité, de préparer les trois cartes faces cachées devant votre écran.

Filmez ensuite (ou faites filmer) votre écran avec votre téléphone en laissant simplement dérouler la vidéo et en révélant au moment voulu les vraies cartes choisies par votre ami.

Essayez d'être organisé et de ne pas perdre de temps durant cette étape car, dès que vous aurez raccroché, votre ami va être en attente.



Enfin, envoyez-lui cette vidéo par *Wetransfer*, *Grosfichier* ou tout autre utilitaire de ce type et rappelez-le pour recueillir ses impressions.





MES AMIS SVEN & BRUCE

Synopsis :

Un spectateur va repérer un étrange point commun parmi trois films choisis auparavant au hasard dans l'UMD. Un nom d'acteur choisi au hasard dans un bloc-note par un second spectateur va être également lié à ces trois films.

Action !

Le magicien s'adresse à un premier spectateur, lui présente le jeu et lui propose de choisir un film au hasard, puis un second et, enfin, un troisième. Il pose ces trois cartes faces cachées devant lui.

Il se dirige vers un second spectateur et lui présente un petit bloc-note contenant un nom de personnalité par page. Il cite quelques noms pour montrer qu'ils sont tous différents : Nicolas Cage, Brigitte Bardot, John Travolta... Il effeuille ensuite les pages du bloc-note jusqu'au stop du spectateur afin qu'il choisisse au hasard le nom de l'une de ces personnalités. A son stop, il lui montre la page qu'il a choisi et lui demande de garder cette information pour lui pour le moment.

Le magicien revient vers le premier spectateur et révèle une à une les trois cartes qu'il a précédemment choisi : ***Le cinquième élément***, ***The expendables*** et ***Die hard***.



Il demande ensuite au spectateur si ces trois cartes ont, pour lui, un point commun. S'il dispose d'un minimum de culture cinématographique, il répondra sans trop d'hésitation que **Bruce Willis** fait partie de la distribution de ces trois films.

Le magicien se retourne enfin vers le second spectateur et lui demande le nom de la personnalité qu'il a choisi au hasard dans le bloc-note : Il s'agit également de **Bruce Willis**.

Pré production :

Pour la préparation de l'UMD, placez simplement les trois films cités ci-dessus sur le dessus du jeu face cachée en vue de les forcer.

Pour le forçage de nom de la célébrité, vous allez avoir besoin d'un *Svenpad* (d'où le nom de la routine) créé par Brett Barry que vous pourrez vous procurer chez votre marchand de trucs préféré ou fabriquer vous-même à partir d'un bloc-note quelconque si vous avez un minimum de patience. Pour ceux qui ne connaissent pas cet accessoire, il fonctionne sur le même principe qu'un jeu de cartes *Svengali*. Il permet de forcer le contenu d'une page grâce à une alternance de pages normales et de pages courtes.

Pour fabriquer vous-même cet accessoire, prenez un bloc-note (pour ma part, j'utilise des blocs mesurant 11cm X 17cm que je trouve chez *Action* par lots de 3 pour une somme dérisoire) et raccourcissez une page sur deux de deux millimètres environ (pas besoin de plus) à partir de la deuxième à l'aide d'une règle et d'un cutter. Pour un bloc de cent pages, vous allez devoir, une à une, raccourcir une cinquantaine de pages, ce qui va vous prendre un peu de temps, mais vous obtiendrez un outil vraiment intéressant, d'autant plus qu'il est tiré d'un objet du quotidien. Pour le spectateur, il ressemblera en tous points à un bloc-note classique.

A la fin de cette étape, vous obtenez donc un bloc dont la première page est une page normale, puis une page courte, puis une longue, une courte... jusqu'à la dernière page.



Inscrivez ensuite sur chaque page normale (environ au centre de la page) le nom d'une célébrité différente et le nom de **Bruce Willis** sur chaque page courte.

Ainsi, quand vous effeuillerez le bloc de la première à la dernière page (c'est-à-dire de haut en bas), vous vous arrêterez automatiquement sur des noms de personnalités différents. Par contre, lorsque vous effeuillerez les pages de la dernière à la première page (en remontant), vous vous arrêterez sur le nom de **Bruce Willis** à chaque fois.

Découpage plan par plan :

Je pense que tout est dit dans la préparation. Forcez tout d'abord à un premier spectateur les trois films qui vous intéressent et placez ces cartes devant lui faces cachées pour l'instant.

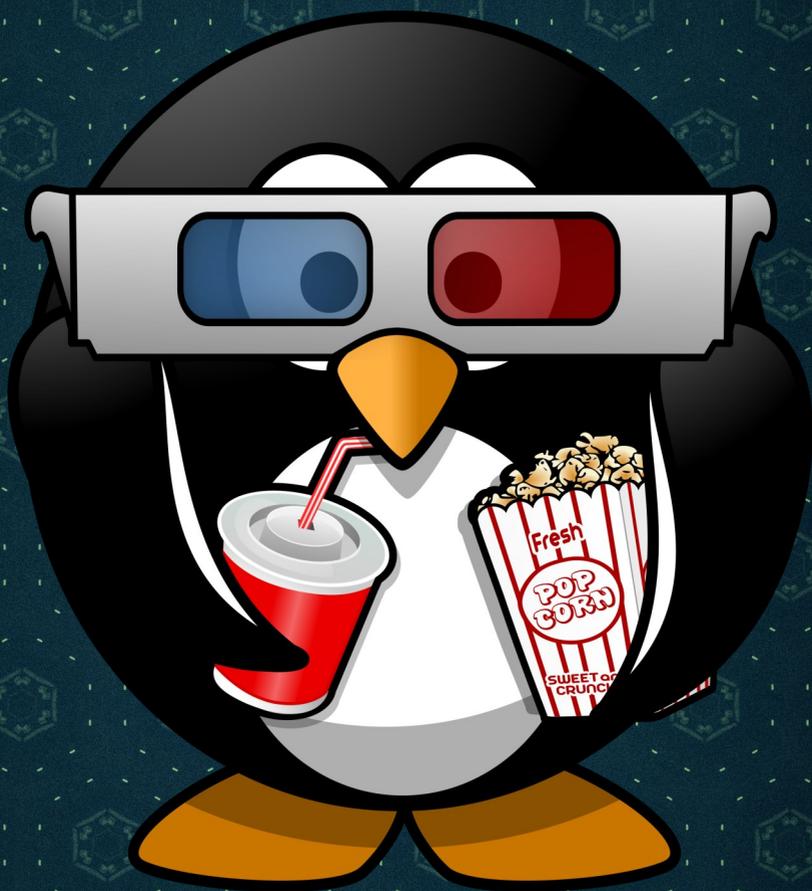
Passez ensuite au deuxième spectateur, présentez-lui le bloc-note et effeuillez les pages de celui-ci de la première à la dernière page en vous arrêtant sur quelques-unes afin de lui prouver que tous les noms sont bien différents. Effeuillez ensuite les pages dans l'autre sens jusqu'à son stop afin de lui forcer le nom de **Bruce Willis** mais demandez-lui de garder cette information secrète pour l'instant. Elle renforcera le climax de la routine.

Révélez l'identité des trois cartes choisies et demandez au premier spectateur si ces trois films ont un point commun. J'espère pour vous qu'il saura répondre à cette question. Sinon, faites participer l'assemblée.

Lorsqu'il aura évoqué le nom de **Bruce Willis**, retournez vers le second spectateur qui révélera le même nom.



CHAPITRE 4



VARIANTES

MY WALK OF FAME V2

Pour ajouter de l'effet à la routine *My Walk of Fame* (cf volume 1 p113), deux subtilités peuvent être intéressantes. Tout d'abord, vous pouvez forcer la carte de prédiction dans un autre jeu si vous avez deux jeux de base. Ensuite, pour plus de crédibilité, vous pouvez convertir le nombre de lettres contenues dans le nom de la célébrité citée en nombre de pas nécessaire pour vous déplacer d'une étoile à la suivante.

OUT OF THIS SCREEN V2

N'oubliez pas que vous pouvez intervertir des catégories dans vos jeux. Vous pouvez donc adapter les « séries » de cartes à trier à votre public.

Si vous pratiquez la magie pour enfants et si vous avez investi dans le bonus sur les films de Noël, vous pouvez demander à l'enfant de séparer, par exemple, les films d'action et les films de Noël, l'avantage étant que ces derniers sont facilement repérables grâce au petit bonnet de Noël coloré ornant les titres des films. Ce petit détail peut être aidant auprès du jeune public.

LA GRANDE AFFICHE V2

Pour davantage d'impact, après avoir imprimé recto-verso le document fourni en bonus, vous pouvez le découper en douze parties comprenant chacune une affiche en petit format sur la face et une pièce du « puzzle » représentant la grande affiche sur le dos. Ainsi, au moment de la révélation, au lieu de retourner la prédiction en un seul tenant, retournez une à une les douze parties du puzzle. Il s'agit d'une chouette idée proposée par **Julien Hérin** sur le *Discord*.



MENTEUR MENTEUR V2

Alex Fiver a créé une routine autour du principe du détecteur de mensonges sans savoir qu'une routine du même type était déjà présentée dans le volume 1 (p183). Même si l'effet présente des similitudes, la méthode utilisée est complètement différente et totalement automatique. Voici le détail de sa version rebaptisée *Usual suspects*.

Confiez le jeu à un spectateur et invitez-le à le mélanger. Demandez-lui ensuite d'extraire dix cartes du jeu et écartez le reste du paquet. Proposez lui ensuite de mélanger à nouveau les dix cartes qu'il a sélectionné, d'en choisir une au hasard et de prendre secrètement connaissance du titre de film figurant sur la face de la carte.

Eventaillez les neuf cartes restantes, faces vers le spectateur et feignez d'insérer la carte du spectateur au hasard dans l'éventail. En réalité, placez-la en quatrième position (*photos 1 et 2*).



Egalisez le paquet et placez-le au centre de la table et expliquez au spectateur que vous n'avez aucun moyen de savoir quels films ont été extraits du jeu et encore moins le film choisi parmi un ensemble de cartes parfaitement mélangé par lui-même. C'est pourquoi vous allez lui poser plusieurs questions auxquelles il pourra répondre sincèrement ou en vous mentant mais, quoi qu'il en soit, vous épellerez ses réponses avec les cartes.

Demandez-lui d'abord quel est le genre du film qu'il a choisi. N'hésitez pas à préciser le type de réponse attendue : western, romance, love story, thriller, policier..., la réponse du spectateur devant impérativement comporter un nombre de lettres compris entre quatre et dix. Passez les cartes une à une sur la table en épelant sa réponse puis posez les cartes restantes d'un bloc sur les cartes sur la table.

Posez-lui ensuite la deuxième question qui consiste à savoir s'il préfère regarder des films sur grand écran, comme au cinéma, ou tranquillement à la maison, sur petit écran. Qu'il réponde « grand » ou « petit », épelez cinq cartes et placez les cartes restantes sur la pile ainsi formée.

Ensuite, demandez-lui sur quel type de support il a l'habitude de regarder un film. Précisez votre question en lui suggérant : Un DVD, une cassette, un Blu-Ray, une tablette, un téléphone, au cinéma, en streaming..., sa réponse devant comporter un nombre de lettres compris entre trois et dix. Epelez ensuite sa réponse en posant les cartes une à une sur la table et en plaçant les cartes restantes sur la pile ainsi formée.

Arrive enfin la dernière question à laquelle il peut vous répondre sincèrement ou vous mentir : « M'avez-vous dit la vérité ou m'avez vous menti pendant cet interrogatoire ? »

Quelle que soit sa réponse, vous épelez en réalité 8 cartes : « J-A-I-M-E-N-T-I » ou « L-A-V-E-R-I-T-E » et vous placez les cartes restantes sur la pile comme à l'accoutumée.

Suite à cette série de questions, la carte choisie se retrouve automatiquement en première position. Il ne reste plus qu'à lui rappeler qu'il a mélangé le jeu, en a extrait librement dix cartes, qu'il a sélectionné lui-même le film qu'il souhaitait, qu'il a pu répondre sincèrement ou mentir à chaque question et que toutes ses réponses auraient comporté un nombre de lettres différent, ce qui est partiellement vrai. Demandez-lui cette fois de révéler avec la plus grande sincérité le titre du film choisi.



Il ne vous reste plus qu'à retourner la première carte du paquet pour révéler qu'il s'agit bien de sa carte.

Cette routine est une adaptation personnalisée du tour *Le détecteur de mensonges* de Bernard Bilis.

J'AI REÇU UN SCÉNARIO V2

Voici une nouvelle histoire pouvant être révélée en climax de la routine présentée par *Philéclair*.

Toute ressemblance avec des personnes existantes ou ayant existé ne serait que pure coïncidence.

Voici l'histoire d'une vieille dame répondant au nom de **Lucy** et de son élève **Emmanuelle**. Leur rencontre a lieu un soir d'**Halloween** et, portés par l'amour, **La belle et la bête** vont tout d'abord se sentir **Intouchables** et vont connaître **Le prestige** et les **Flash** incessants des appareils photos. Avides de pouvoir, ils vont chercher à devenir **Les gardiens de la galaxie**, ce qui va leur causer beaucoup de **Thor**, ce petit roi de **Kaamelott** étant désormais nommé **L'emmerdeur** par son propre peuple.

LE MONDE MERVEILLEUX DE DISNEY V2

Si vous souhaitez faire intervenir trois spectateurs au lieu de deux, vous pouvez aisément modifier votre montage de départ. Dans la version initiale, une des quatre cartes représentant un dessin animé est placée au centre du jeu et vous la sortez du jeu pour la placer dans l'étui en feignant de la sélectionner au hasard ou grâce à votre intuition. Placer cette carte sur le dessus du jeu (vous aurez ainsi deux dessins animés sur le jeu et deux sous le paquet) vous permettra de forcer une première carte en réalisant un forçage à l'effeuillage.

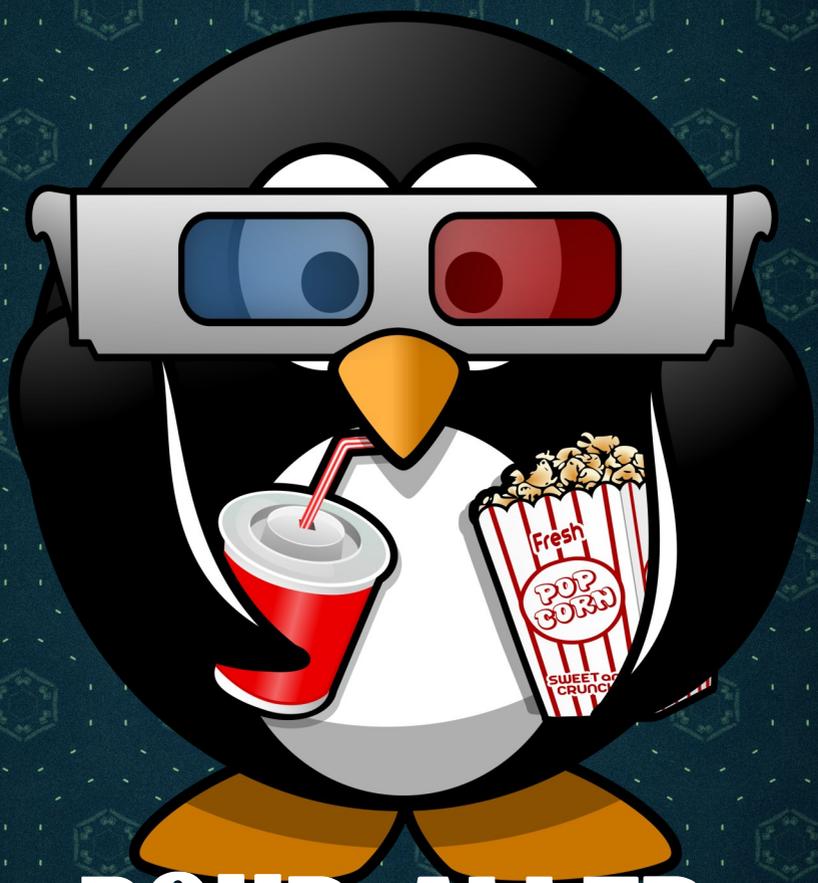


Le premier dessin animé sera ainsi forcé à un premier spectateur puis inséré dans l'étui, le second via un premier choix de chiffre, le troisième via un second choix de chiffre et le dernier par l'addition des deux chiffres choisis.

Cette version supprime la notion de prédiction réalisée avant le début de l'expérience par le magicien mais ajoute une coïncidence, ce qui rend l'effet, à mon sens, beaucoup plus troublant.



CHAPITRE 5



POUR ALLER
BIEN PLUS LOIN

Vous avez dit Eddy ?

Un titre célèbre vient immédiatement en tête lorsque l'on évoque le cinéma. Je vous lance le début : « *La lumière revient déjàà... et le film est terminééé...* » Voilà une chanson pouvant accompagner aisément un tour réalisé avec l'UMD.

Orchestral :

Deux compositeurs que j'aime beaucoup sont spécialisés dans les musiques épiques. Leurs morceaux me paraissent tout à fait adaptés pour accompagner la magie. Le premier est très connu du grand public car il s'agit de ***Hans Zimmer***. Ses plus grandes œuvres, pour n'en citer que quelques-unes sont *Interstellar*, *Le roi lion*, *Gladiator*, *Inception*... Le second (en fait il s'agit d'un groupe de deux compositeurs) est beaucoup moins connu mais je vous invite à découvrir ses orchestrations pêchues et bourrées de chœurs hyper puissants. Le groupe se nomme ***Two steps from hell*** et il est spécialisé dans les musiques destinées aux bandes-annonces.

Ca sonne :

Pour une révélation originale, quoi de plus original que de programmer en sonnerie de téléphone un fichier audio en lien avec le film choisi. Imaginez, par exemple : Le spectateur choisit le film *Kaamelott*. Vous lui demandez de vous appeler et là, surprise, les deux coups de corne de brume si spécifiques à l'introduction du film retentissent en guise de sonnerie de téléphone. Voici une idée parmi tant d'autres possibilités.

Grand écran blanc :

Pour mettre leurs spectateurs en condition, de nombreux mentalistes leur demandent généralement, au début de leur prestation, de visualiser un grand écran blanc sur lequel ils vont devoir projeter une image. Cette entrée en matière me paraît particulièrement adaptée pour un tour sur le thème du cinéma, ce grand écran blanc prenant alors tout son sens.



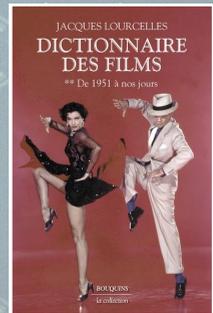
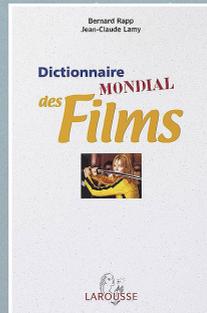
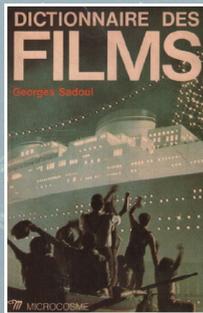
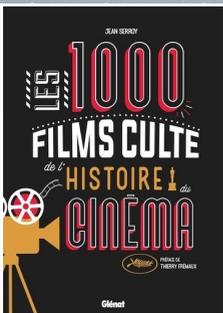
Book test :

L'idée m'est venue un dimanche ensoleillé de juin à lors d'une belle ballade dans une brocante. Comme toujours, je ne parviens pas à penser à autre-chose qu'à l'UMD et j'ai l'œil aiguisé par la volonté de trouver la pépite qui constituerait un ajout intéressant à cet outil. C'est hallucinant le nombre d'objets que j'ai acheté dans ces braderies en me disant « ça va me servir à faire ça ! » et qui attendent encore d'être utilisés. Soudain, je découvre en fouinant au fond d'un carton un Dictionnaire des films. Prix de vente : Un euro. C'est sûr que c'est un investissement ! Je le feuillette et constate que la majorité des films présents dans l'UMD figure dans le livre. Je n'ose même pas négocier le prix et l'achète sans me poser de question.

Le livre compte un peu plus de trois cent pages et comprend une dizaine de résumés de films par page. Chaque résumé peut donc être associé à un numéro de page et à une position sur cette page... Vous me voyez venir ?

Il vous sera facile, avec un peu d'inventivité, de forcer le numéro de page qui vous intéresse ainsi que la position du film choisi sur cette page pour réaliser un effet de book test comme il en existe tant.

Voici quelques visuels de livres de ce type parmi tant d'autres que vous pouvez trouver très facilement sur internet ou dans des braderies. Il en existe des dizaines.



Vérification :

Pour tous les effets dans lesquels vous allez tenter de lire dans l'esprit d'un spectateur pour tenter de révéler l'identité d'un film qu'il a choisi librement dans le jeu, veillez à bien vérifier avant de vous lancer qu'il connaisse le film en question. En effet, en imaginant que vous révéliez l'identité du film détail après détail, il sera impossible au spectateur de valider vos dires s'il n'a jamais vu le film et votre effet tombera à plat.

Une petite séance de voyance :

Imaginez vous tirer les cartes à quelqu'un en utilisant l'UMD et avouez que le résultat pourrait être très drôle. Pour un tirage libre, il vous faudrait bien connaître les cartes et ce à quoi elles pourraient renvoyer mais, si vous voulez assurer vos arrières, vous pourriez forcer les films de votre choix en fonction de ce que vous souhaitez révéler à la personne.

En magie pour enfants, si le spectateur sort des cartes représentant des films de super-héros, vous pouvez prédire qu'il va réaliser de grandes choses dans la vie, s'il tire des films des studios Disney, vous pouvez lui révéler que sa vie va être emplie de magie...

... mais l'exemple qui m'est venu immédiatement à l'esprit ferait une excellente introduction à la magie bizarre. Imaginez un spectateur tirant, par exemple, les cartes **Freddy sort de la nuit**, **Amityville**, **Invisible man** et **L'exorciste**. Votre révélation de son avenir pourrait ressembler à ceci :

Vous dormez bien la nuit ? Je perçois des perturbations dans votre sommeil. Je vois des cartons au dessus de votre tête et je perçois un déménagement. Vous allez déménager dans une grande maison. Tout va bien se passer durant les premières semaines mais très vite, vous allez avoir le sentiment de ne pas être les seuls habitants de cette maison. Je ressens une présence étrangère et beaucoup d'angoisse, de nombreuses nuits blanches. Je vois aussi l'église, un peu comme si vous alliez avoir besoin de l'aide de Dieu...



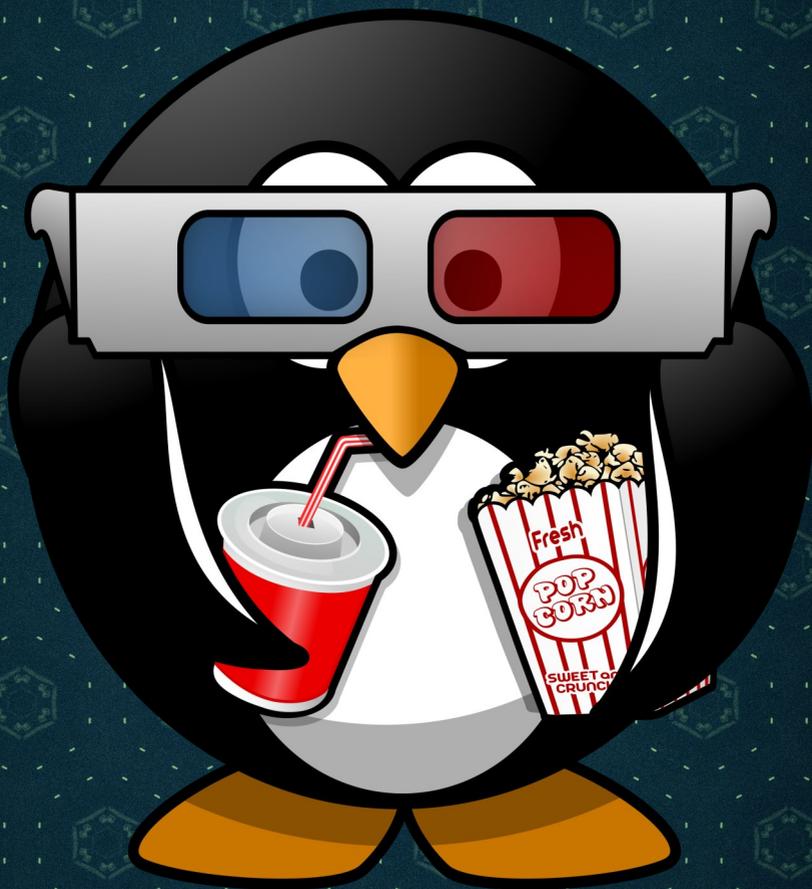
Révélation originale :

Voici une petite idée sympa qui m'est venue de ma fille sans qu'elle le sache. Elle cherchait une idée de cadeau originale pour une de ses amies et a commandé sur *Amazon* un objet personnalisé qui se présente sous la forme d'une pellicule photographique de laquelle on peut sortir un ruban ressemblant traits pour traits à un morceau de pellicule et intégrant des photos qui peuvent être personnalisables. C'est fou ce qu'on peut faire, de nos jours, sur internet !

Déformation professionnelle oblige, une idée d'association avec l'UMD m'est immédiatement apparue comme une évidence. Imaginez-vous simplement révéler une prédiction en déroulant une pellicule de ce type contenant des images du film choisi.



CHAPITRE 6



BONUS



PROGRAMMATION NFC

La programmation NFC n'a pas été abordée dans le premier volume car il existe diverses applications permettant de programmer ces puces, chacune avec ses spécificités. J'ai rapidement rectifié le tir via un tuto en vidéo sur le *Discord* UMD et, de fil en aiguille, je suis revenu sur ma position initiale et j'ai décidé de faire apparaître la programmation NFC en bonus de ce deuxième volume. Pour ma part, j'utilise l'application *NFC Tools* sur *Android* donc je n'aborderai ici ni la programmation via une autre application ni via un autre système d'exploitation.

Pour rappel, le boîtier du jeu de base de l'UMD est équipé d'une puce NFC et vous disposez peut-être d'une carte de cinéma NFC qui est vendue en bonus. Ces deux accessoires fonctionnent et se programment de la même manière.

1/ Tout d'abord, téléchargez l'application *NFC Tools* disponible gratuitement sur le *Google store* sur votre téléphone ou votre tablette et lancez la. L'icône de l'application est représentée comme ceci (*photo 1*). Il sera peut-être nécessaire, auparavant, d'activer la fonction NFC de votre appareil. L'écran d'accueil de l'application indique alors « approchez un tag NFC » (*photo 2*).

2/ Approchez donc le boîtier du jeu ou la carte de cinéma du téléphone (1 ou 2 centimètres) afin que l'appareil détecte la puce. Lorsque celle-ci est détectée, l'application réagit par un signal sonore et affiche les propriétés de la puce (*photo 3*).

3/ Dans le menu, sélectionnez l'onglet « écrire » (*photo 4*).



4/ Sélectionnez « ajouter un enregistrement » (*photo 5*).

5/ A cette étape, l'application vous demande quel type d'information vous souhaitez enregistrer sur la puce (*photo 6*)... et vous vous rendez compte qu'il y a beaucoup de choix... donc beaucoup de possibilités. Et ça c'est plutôt cool ! Pour que la puce renvoie vers un lien internet, pour ma part, j'utilise le plus souvent l'option URL / URI qui est assez générale. Amusez-vous à explorer par vous-même les diverses possibilités mais les concepteurs de cette application semble avoir pensé à tout : liens vers un site web, tous les réseaux sociaux existants, *Youtube*... Nul doute qu'en expérimentant, de nouvelles idées vont fuser. Option la plus simple mais on peut même demander à la puce NFC d'afficher tout simplement un petit texte saisi à l'avance. Imaginez-vous quelques instant un spectateur scannant votre carte de cinéma avec son propre téléphone portable et découvrant sur son écran que vous avez vu les films qu'il a choisi dans le jeu de cartes au cinéma la semaine précédente...

6/ Saisissez l'adresse du lien que vous voulez programmer dans le champ prévu à cet effet (*photo 7*). Généralement, je procède en faisant un simple Copier/Coller.

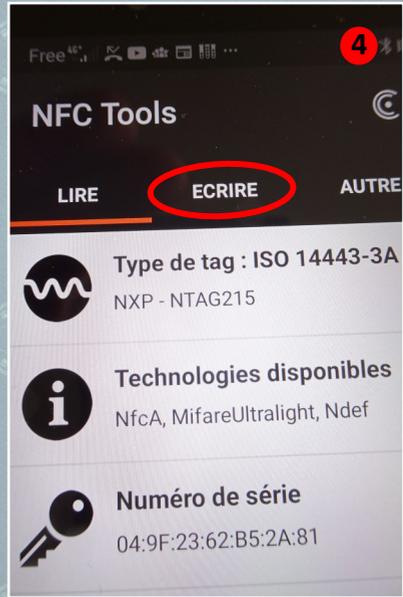
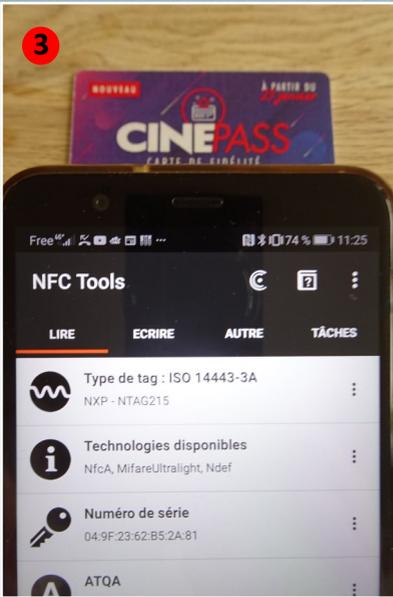
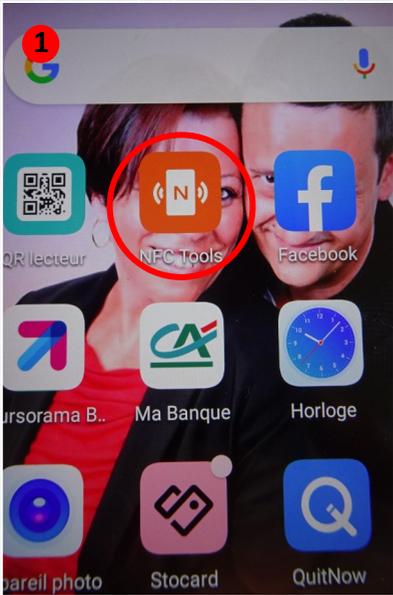
7/ Validez (*photo 8*)...

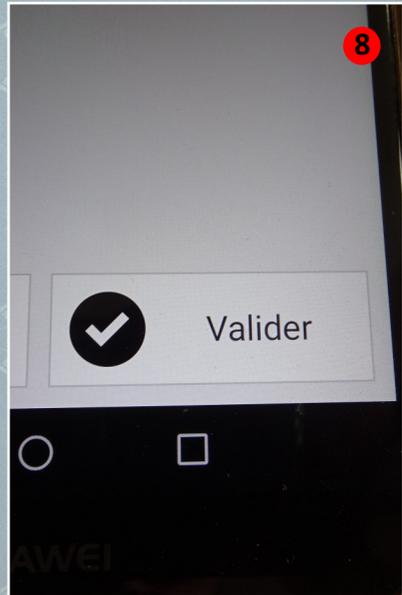
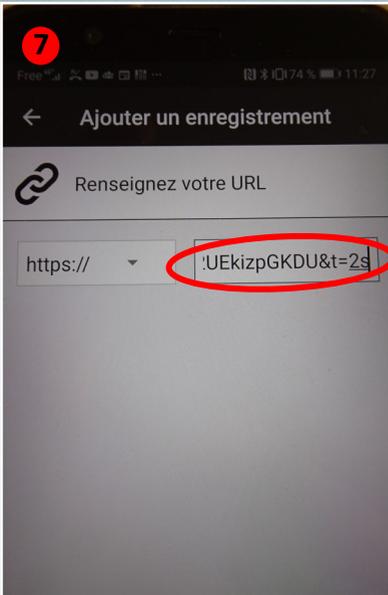
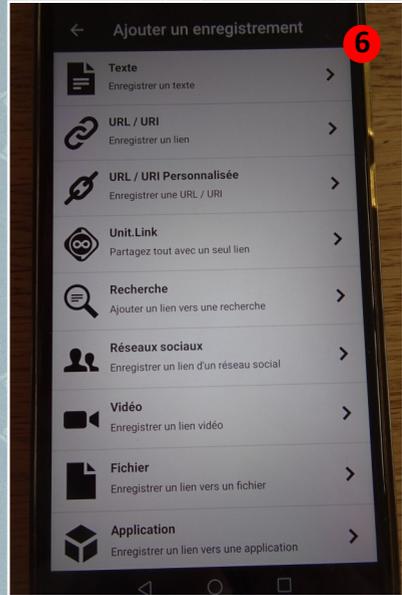
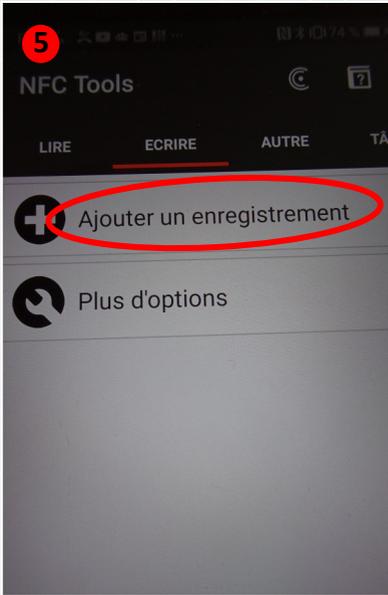
8/ Puis sélectionnez l'option Ecrire (*photo 9*).

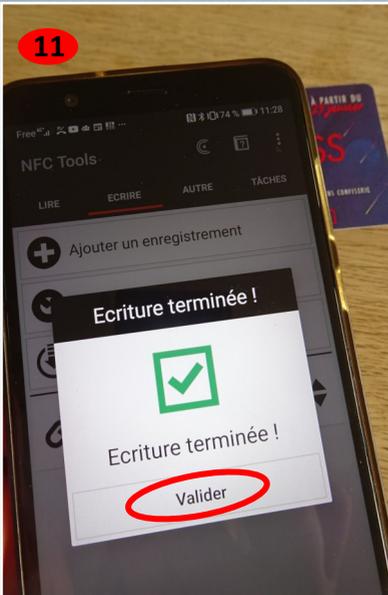
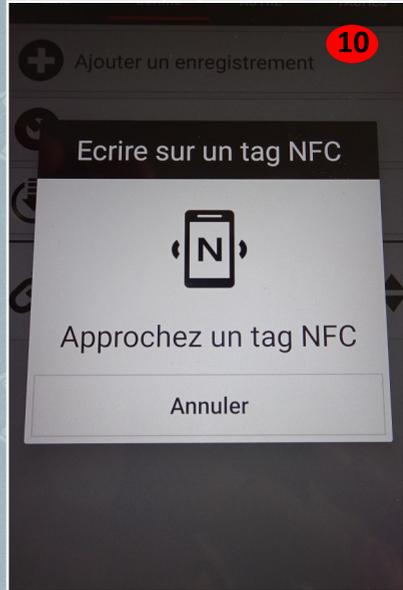
9/ L'application vous demande à nouveau d'approcher la puce de l'appareil afin d'y charger votre programmation (*photo 10*).

10/ Donc faites-le (*photo 11*) ! L'application vous confirme ensuite que l'écriture est bien terminée. Pour finir appuyez une dernière fois sur Valider afin de terminer la procédure et sortir du mode programmation. Votre puce est maintenant opérationnelle et est **surtout** prête à être lue par n'importe quel téléphone. Pour la scanner, il suffit maintenant de l'approcher d'un appareil équipé de cette technologie. Pour finir, vérifiez toutefois avec votre propre téléphone que la programmation a bien fonctionné.









11/ Approchez la puce de votre téléphone pour que le lien se lance automatiquement. *NFC Tools* vous demande ensuite par quel biais vous souhaitez lancer le lien. Généralement, je choisis *Google Chrome (photo 12)*...

12/ ... et la magie commence à faire son effet (*photo 13*).

Voilà. C'est tout.

La procédure peut paraître fastidieuse mais, en réalité, elle ne dure pas plus d'une minute. C'est peu comparé à la qualité de l'effet.



Pour une présentation en public, il est toutefois préférable de se montrer prudent car tout ce qui utilise une certaine technologie n'est pas forcément fiable à cent pour cent. Nous connaissons tous, et dans de nombreux domaines, des problèmes de compatibilité, de pannes...

Pour maximiser ses chances de réussite, il peut être intéressant de vérifier, de façon anodine que le téléphone du spectateur que vous allez choisir va réagir au contact de la puce ou de prévoir une autre porte de sortie.

Pour rappel, la technologie NFC est utilisée pour le paiement sans contact, que ce soit via une carte de paiement ou un téléphone. Donc, avant de sélectionner une personne pour vous assister lors de votre routine, demandez aux personnes du public qui procèdent régulièrement à des paiements sans contact via leur téléphone de se manifester. La fonction NFC de leur téléphone est donc très probablement activée. Il ne vous reste plus qu'à choisir votre spectateur parmi ces personnes.

INTÉGRATION DE LA M-CASE AU BOÎTIER DU JEU



L'étui de l'UMD étant légèrement plus grand qu'un étui *Bicycle* classique, celui-ci peut aisément accueillir une *M-Case* (pour plus de renseignements sur cet accessoire, vous pouvez visiter le site de Mickaël Chatelain gimmickmagic.com). Cette opération nécessite quelques petites modifications matérielles mais peut permettre des petites merveilles, notamment pour la routine **Chérie**, j'ai rétréci ta carte.

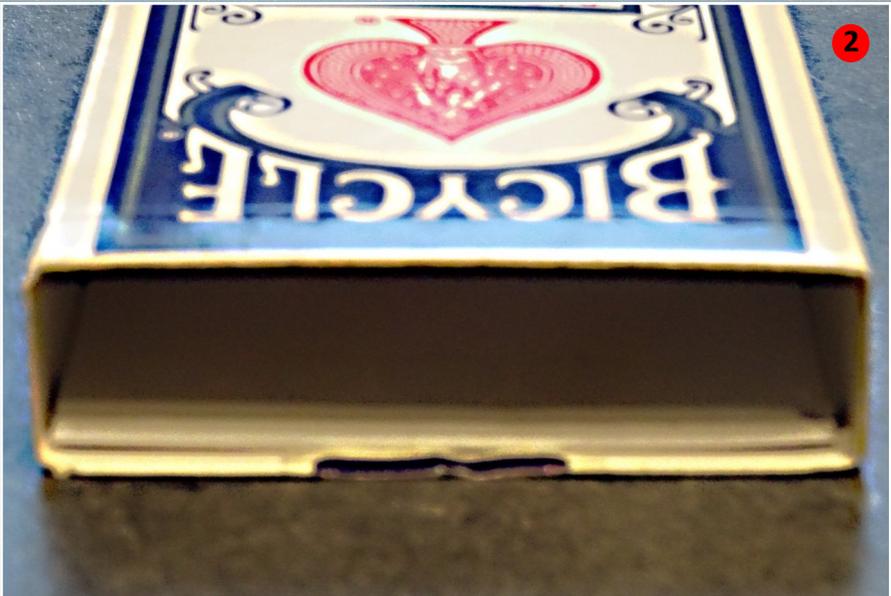
Lorsque j'ai présenté cette routine pour la première fois, j'effectuais le change entre la grande et la petite carte directement via ma *M-Case*. J'étais assez satisfait de l'effet mais l'utilisation d'un étui *Bicycle* lors d'une présentation avec l'UMD n'était pas logique. Après cette présentation, j'ai réfléchi à son amélioration et, à tout hasard, j'ai tenté d'introduire la *M-Case* dans l'étui de l'UMD. Miracle : ça rentrait parfaitement. Dès lors, cette routine allait gagner en crédibilité.

Voici en détail les étapes à suivre pour intégrer la *M-Case* à l'étui de l'UMD. Auparavant, il faudra accepter l'idée que l'un des deux boîtiers de l'UMD ne servira plus qu'à cela... et aussi de sacrifier votre *M-Case*.

1/ Tout d'abord, vérifiez que votre *M-Case* s'insère parfaitement dans votre boîtier.

2/ Découpez en suite le plus proprement possible au cutter ou à l'aide d'une paire de ciseaux les trois rabats de la partie supérieure de la *M-Case* (**photos 1 et 2**).





3/ Ouvrez le boîtier de l'UMD par le haut et par le bas et commencez à insérer de quelques centimètres la *M-Case* à l'intérieur (*photo 3*).



4/ Encollez ensuite avec de la colle néoprène tout le pourtour de la *M-Case* sur quelques centimètres (*photo 4*). Il existe deux types de colle néoprène : liquide ou en gel. Je vous conseille la colle en gel pour ce type de bricolage car elle coule moins et fait beaucoup moins de dégâts.

5/ Laissez imprégner la colle entre 10 et 15 minutes.

6/ Terminez d'introduire la *M-Case* à l'intérieur de l'étui puis refermez les trois rabats inférieurs (*photo 5*).

7/ Laissez sécher une nuit en maintenant l'adhérence entre les deux boîtiers avec des pinces à linge (*photo 6*).

C'est fini !!!





6



EN MNÉMONICA POSSIBLE OU PAS ?



Pour rappel, l'UMD est prévu pour être monté en *Si-Stebbins*, chapelet qui m'est apparu le plus simple et le plus accessible. Toutefois, lors de la campagne *Ulule*, de nombreuses personnes ont eu besoin de précisions en tous genres avant de s'engager dans le projet et j'ai été énormément questionné quant au fonctionnement du jeu, questions auxquelles j'ai bien évidemment su répondre sans aucune difficulté sauf pour la question suivante qui m'a demandé quelques secondes de réflexion :

Bonjour. J'ai bien compris que votre jeu est prévu pour être monté en Si Stebbins mais je travaille essentiellement avec le Mnémonica. Est-il possible de monter l'UMD en Mnémonica ?

Je n'avais pas prévu une telle question mais, au final et en toute logique, la réponse est venue assez facilement.

Dans la mesure où l'UMD peut être vu (par le magicien) comme un jeu de cartes standard, il peut donc naturellement être monté selon n'importe quel chapelet.

Une seule nuance sera à prendre en compte : le marquage des dos des cartes a été pensé pour un montage en *Si-Stebbins*. Certaines de ses fonctionnalités ne seront plus utilisables si le jeu est ordonné d'une autre façon. Vous aurez toujours accès au marquage de la carte choisie mais les marquages de la carte précédente et suivante dans le chapelet ainsi que la position de la carte dans le jeu ne fonctionneront plus.

Pour pouvoir combiner l'UMD avec le célèbre chapelet du grand Juan Tamariz, il va dans un premier temps tout simplement falloir associer une couleur de cartes à une catégorie de films. L'UMD comprend 5 catégories de films + 1 série additionnelle sur les films de Noël (et dont vous disposez peut-être). Vous allez tout d'abord devoir choisir les 4 séries que vous allez utiliser, en fonction de vos envies ou de vos besoins, pour créer votre jeu. Voici quelques idées d'associations possibles pour les 6 catégories de films. A vous de voir si vous souhaitez vous en inspirer ou si d'autres associations vous paraissent plus évidentes.

La catégorie **Action / SF** pourrait, par exemple, être associée aux piques (le pique pouvant évoquer la pointe d'une arme)...

La catégorie **Comédies** peut être associée aux cœurs (car Comédie et Cœur commencent par la même lettre)...

La catégorie **Enfants** peut être associée aux cœurs (car les enfants ont du cœur)...

La catégorie **Horreur** peut être associée aux trèfles (car on tremble en regardant les films d'horreur, Trembler et Trèfle commençant par la même lettre)...

La catégorie **Super-Héros** peut être associée aux piques (comme la référence aux armes de la catégorie action) ou aux carreaux (le carreau ayant la forme du bouclier utilisé par les héros pour se défendre)...

Enfin, la catégorie **Films de Noël** pourrait être associée aux piques (le pique ressemblant à un sapin), aux trèfles (le trèfle ressemblant également à un arbre et ses parties arrondies aux boules décoratives), aux carreaux (car Carreau et Cadeau commencent par la même lettre) ou aux cœurs (car les cadeaux sont offerts avec le cœur).

Encore une fois, il importe que vous trouviez l'association qui vous paraît la plus évidente, même si elle est farfelue.



Pour exemple, parmi les 6 catégories de films, imaginons que vous ayez choisi :

**Films de Noël - Pique
Horreur - Trèfle
Super-Héros - Carreau
Comédie - Cœur**

Les titres des films constituant les différentes séries étant rangées dans l'ordre alphabétique, l'étape suivante va consister à associer chaque titre de film à une valeur de carte traditionnelle et à mémoriser cette association :

- 1 (as) - Titre commençant par un **A**
- 2 - Titre commençant par un **B**
- 3 - Titre commençant par un **C**
- 4 - Titre commençant par un **D**
- 5 - Titre commençant par un **E**
- 6 - Titre commençant par un **F**
- 7 - Titre commençant par un **G**
- 8 - Titre commençant par un **H**
- 9 - Titre commençant par un **I**
- 10 - Titre commençant par un **J**
- 11 (valet) - Titre commençant par un **K**
- 12 (dame) - Titre commençant par un **L**
- 13 (roi) - Titre commençant par un **M**

Ainsi, le 7 de trèfle est associé à *The Grudge*, le 2 de cœur à *Bienvenue chez les Ch'tis*, la dame de pique à *Last Christmas...* et vous pouvez ainsi travailler avec n'importe quel chapelet, y compris avec le Mnémonica, ce qui ouvre la porte à de nombreuses possibilités. J'ai répondu à la question ?

Etant cinéophile et ayant travaillé il y a quelques années le Mnémonica avec un jeu classique grâce à *Star System* de Matthieu Bich, vous trouverez en annexe les associations de cartes que j'avais imaginées à l'époque. Hors contexte de l'UMD, ça peut toujours servir, comme on dit !



Enfin, je n'ai cessé de clamer que l'UMD était, finalement, un outil très proche d'un jeu de cartes classique, tout au moins du point de vue du magicien, et cette codification des cartes expliquée ci-avant le prouve largement. Même si les pages précédentes ont été développées pour répondre à la question concernant la possibilité de montage en Mnémonica, il faut voir bien plus loin que ça. En effet, chaque carte de l'UMD pouvant être associée à une carte d'un jeu classique, avec un peu d'entraînement, vous pourrez donc, en toute logique, adapter absolument n'importe quelle routine de cartomagie classique.

Un dernier petit conseil pour terminer : Si vous éprouvez des difficultés à mémoriser les correspondances entre les cartes classiques et les cartes de l'UMD, une méthode peut vous permettre de parvenir assez rapidement et sans trop de réflexion à la correspondance choisie. Dans la mesure où vous savez déjà que 1 = A et que 13 = M, retenez simplement que G = 7, le 7 étant la carte centrale de chaque série de treize cartes. Pour trouver ensuite une correspondance, partez ensuite de la carte la plus proche que vous aurez mémorisé. Si vous voulez associer un C, partez du A (1) et vous arriverez rapidement à C (3). Pour le K, partez du M (13) et descendez de 2 pour arriver à K (11). Pour le F, partez du G (7) et enlevez 1 pour arriver à F (6).





ENVELOPPES À PRÉDICTION

Qui dit mentalisme dit bien souvent prédiction...

Et qui dit prédiction dit bien souvent enveloppes.

Je mets donc à votre disposition quelques modèles d'enveloppes à prédiction aux couleurs de l'UMD, de la plus classique (contenant un gros point d'interrogation rouge) aux plus thématiques : tapis rouge aux airs de festival de Cannes, cérémonie des Oscars... Bref, quatre types d'enveloppes vraiment dans le thème !

Les visuels figurent sur les pages suivantes et vous avez plusieurs possibilités pour les récupérer :

- un clic droit sur l'image de ce PDF, puis enregistrer en tant qu'image.

- ces fichiers images sont aussi directement téléchargeables via le *Discord* ou le groupe *Facebook* UMD.

Il vous faudra ensuite copier cette image dans un document vierge via un logiciel type *Word* ou *Publisher* et, surtout de la redimensionner pour que la face de l'enveloppe soit légèrement plus grande que la taille d'une carte à jouer au format poker.





Prédiction







FORÇAGE À LA CARTE DE CINÉMA



Si vous disposez de la carte de cinéma NFC vendue en bonus, vous pouvez la détourner de sa fonction première en la modifiant pour qu'elle puisse vous permettre de réaliser le forçage à la carte de cinéma. C'est Ed Marlo (encore lui) qui est à l'origine de ce principe qui a ensuite été repris et adapté par de nombreux magiciens. Ed, en son temps, utilisait un joker et son idée a ensuite été adaptée à une carte de crédit. Dans le cas d'une routine présentée avec l'UMD, l'usage d'une carte de cinéma est tout à fait légitimée.

Si vous ne disposez pas de cette carte de cinéma, le système peut tout à fait être adapté à n'importe quelle carte de votre choix. Celle-ci sera toutefois moins en adéquation avec l'UMD.

Synopsis :

Une carte choisie par le spectateur va miraculeusement disparaître du jeu pour réapparaître dans l'étui.

Action !

Le magicien sort l'UMD de l'étui, montre au spectateur qu'il contient cinquante-deux films différents et lui demande de mélanger les cartes. Il lui demande ensuite de répartir les cartes en trois paquets faces cachés et contenant approximativement le même nombre de cartes puis de choisir l'un de ces trois paquets pour poursuivre l'expérience. Les deux paquets non choisis sont écartés de l'action. Ils ne serviront pas.



Le magicien sort ensuite une carte de cinéma, éventaille faces dirigées vers lui les cartes du paquet choisi et explique au spectateur qu'il va déplacer la carte de cinéma devant les cartes et qu'il l'insérera dans l'éventail à son stop. A l'issue de cette manœuvre, la carte qui figurera juste au dessus de la carte de cinéma sera la carte choisie.

Il fait un premier essai afin de s'assurer que le spectateur a bien compris la consigne et, à son stop, il insère la carte de cinéma dans l'éventail à cet endroit précis. Il abaisse l'éventail pour révéler au spectateur la carte qu'il a ainsi choisi. Il s'agit du film *American Pie*.

Il demande ensuite au spectateur de mélanger à nouveau le paquet car, cette fois-ci, l'expérience va réellement commencer.

Le magicien éventaille à nouveau les cartes faces vers lui et, au stop du spectateur, insère la carte de cinéma dans l'éventail puis, en abaissant celui-ci vers le spectateur, lui révèle le film qu'il a choisi : *Gemini Man*.

Gemini Man ? Excellent choix. Vous connaissez ce film ? Non ? C'est un film dans lequel Will Smith incarne un assassin d'élite qui, après un nombre impressionnant de missions, souhaite prendre sa retraite mais qui va devenir la cible d'un jeune agent capable de prédire tous ses mouvements. Ainsi, pour s'en sortir, il va devoir ruser et se montrer le plus imprévisible et le plus discret possible dans ses déplacements...

Pendant ce temps, le magicien enlève la carte de cinéma de l'éventail, mélange une dernière fois les cartes et repose le paquet face cachée sur la table.

... *Un peu comme votre carte, d'ailleurs.*

Le magicien retourne le paquet face visible et étale les cartes en ruban sur la table puis il invite le spectateur à rechercher sa carte dans l'étalement. Elle n'y est plus. Elle a complètement disparu.



Le magicien saisit alors le boîtier du jeu qui était à l'écart depuis le début et en sort une carte et une seule : ***Gemini Man***.

Pré production :

Cette routine a été proposée par Dante Colleoni sous le nom de ***Gemini Man*** car il la réalisait... avec le film ***Gemini Man***. Vous pouvez néanmoins la produire avec n'importe quel film mais vous aurez besoin, dans tous les cas, d'un duplicata pour le film à forcer. Deux solutions s'offrent alors à vous : Utiliser un des duplicatas présents dans le jeu GAFF, cette routine exécutée avec le film ***Casper*** pouvant tout à fait être adaptée pour un jeune public, ou photocopier en couleur l'une des cartes du jeu en fonction de vos besoins.

Le principe du forçage en lui-même est très ingénieux mais très simple à réaliser. Il vous suffit de coller un coin du duplicata à l'arrière de la carte de cinéma comme sur la ***photo 1***. Lorsque le spectateur aura dit stop et que la carte de cinéma aura été insérée dans l'éventail, c'est ce coin qu'il verra et non la carte du même nom.

Sortez le jeu de l'étui en prenant soin de laisser la carte ***Gemini Man*** à l'intérieur. Vous êtes prêt.

Faites mélanger le jeu par le spectateur, demandez-lui de le séparer en trois paquets et de désigner celui de son choix. Il n'y a aucune équivoque. Il s'agit d'un vrai choix. Ecartez les deux paquets qui n'ont pas été choisis. La volonté de poursuivre avec uniquement un tiers du jeu va vous permettre de réaliser un éventail plus net.

Vous pouvez ensuite faire à nouveau mélanger les cartes restantes. Cela n'a absolument aucune importance.

Eventaillez ensuite les cartes faces à vous, sortez votre carte de cinéma truquée et déplacez-la (gimmick également orienté vers vous) jusqu'au stop du spectateur.



A son stop, insérez la carte de cinéma dans l'éventail à l'endroit choisi comme sur la *photo 2* en dissimulant le gimmick sous la carte suivant la carte de cinéma dans l'éventail. Grâce à ce stratagème, vous pouvez montrer au spectateur qu'il peut choisir n'importe quelle carte, *American Pie* dans la démonstration.

Retirez la carte de cinéma de l'éventail en prenant soin de ne pas flasher le gimmick, faites mélanger à nouveau le jeu si vous le souhaitez et renouvelez l'opération mais, cette fois-ci, en insérant la carte de cinéma comme sur la *photo 3* de sorte que le gimmick soit visible. De cette manière, le spectateur sera convaincu qu'il a choisi *Gemini Man*.

Abaissez alors l'éventail pour que le spectateur puisse prendre connaissance de l'identité de la carte qu'il a choisi.

Relevez ensuite l'éventail à la verticale pour en enlever une seconde fois la carte de cinéma. Mettez ensuite cette carte de cinéma à l'écart de l'action afin qu'elle n'attire pas l'attention.

Vous pouvez ensuite mélanger à nouveau les cartes. Cela n'a aucune importance dans la mesure où la carte Gemini Man n'a jamais fait partie des cartes du deck.

Etalez ensuite les cartes faces visibles en ruban afin de permettre au spectateur de se rendre compte que la carte qu'il a choisi, *Gemini Man*, a disparu.

Sortez enfin cette carte de l'étui pour achever définitivement votre spectateur.



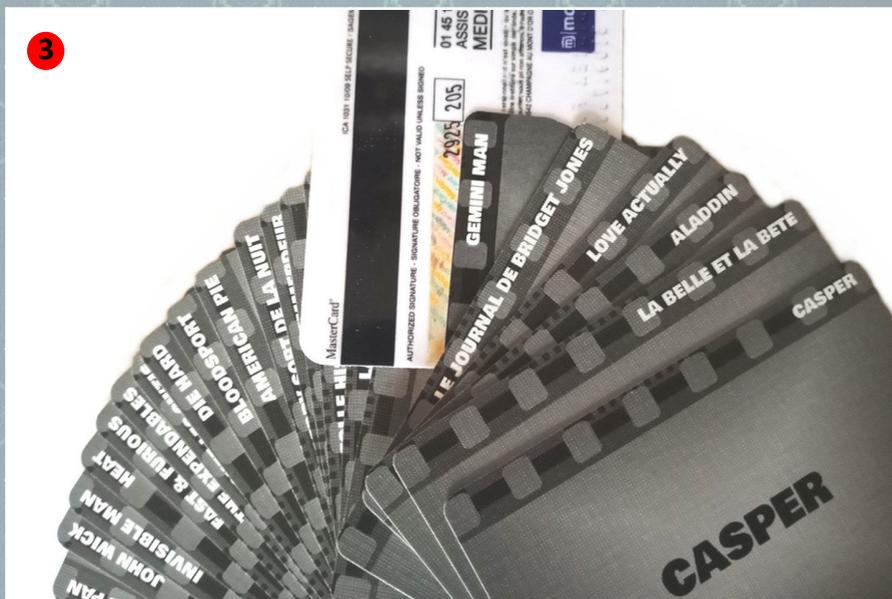
1



2



3

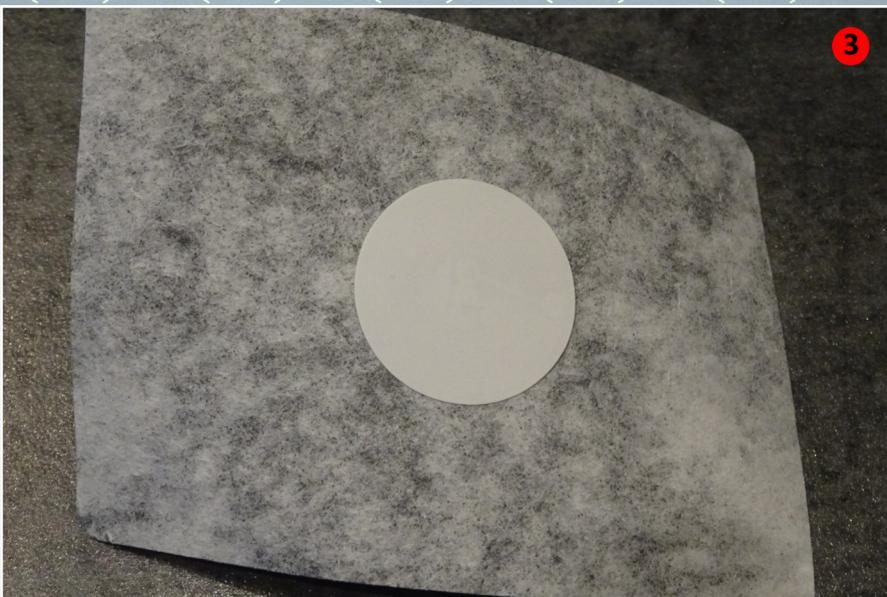


POUR LES PLUS TÊMÉRAIRES



Vous avez certainement pu vous rendre compte de la qualité des cartes de l'UMD, qualité très proche des cartes fabriquées par *USPCC*. Elles glissent très bien, permettent de réaliser sans problème un mélange Faro (qui n'est réalisable qu'avec un jeu de très bonne qualité)... Il n'y a qu'une chose que je n'avais pas encore essayé... et c'est désormais chose faite : Spliter une carte. Il est vrai que cette technique demande un peu d'entraînement mais j'ai pu constater que les cartes de l'UMD se splitaient aussi bien que des cartes *Bicycle* ou autre... Puis je me suis retrouvé avec mes deux moitiés de cartes et je me suis dit : Pourquoi pas intégrer une puce NFC à l'intérieur ?





Vu que nous sommes dans la section Bonus, je vous livre l'idée mais la puce NFC n'est pas fournie. Vous en trouverez très facilement sur *Amazon* ou *Aliexpress* pour un prix dérisoire comparé à l'impact des effets produits pas cette puce.

Le boîtier du jeu de base est déjà équipé de cette puce et vous disposez peut-être aussi de la carte de cinéma NFC mais l'idée d'intégrer une puce NFC directement à une carte du jeu me paraît une idée intéressante. Une carte à jouer programmable, ça c'est de la magie 2.0 !

Le plus difficile va, bien évidemment, être de parvenir à spliter la carte. Honnêtement, j'ai galéré longtemps, détruisant des jeux entiers puis, un jour, j'ai participé à un atelier sur la fabrication de gimmicks avec le grand Mickaël Chatelain et, avec la bonne méthode, ça va tout de suite mieux. Sans m'y être entraîné beaucoup, je ne peux pas dire que j'y parviens à tous les coups mais au moins une fois sur deux sans arracher la carte. Il suffit de comprendre le côté « mécanique » de la technique.

Rapidement, car il existe de nombreux tutos à ce sujet sur internet, sachez qu'une carte est composée de trois couches : la face, le dos et une couche centrale. Si la carte est de qualité, vous pouvez lui ôter la face, le dos, ou même les deux pour dissocier les trois couches composant la carte. Ainsi, vous pouvez fabriquer toutes sortes de gimmicks.

Commencez par taper à plusieurs reprises un coin de la carte sur un support dur pour que les trois couches commencent à se séparer. Déterminez ensuite quelle couche vous voulez isoler des autres et, avec vos ongles ou une lame de cutter, séparez lentement et prudemment cette couche des autres en diagonale sur cinq à dix millimètres. Posez ensuite la carte sur la table, coin ouvert vers vous et couche fine vers le bas. Maintenez la couche fine en exerçant une pression avec le doigt et, de l'autre main, tirez les deux couches supérieures en diagonale. Au fur et à mesure que vous avancez, continuez de maintenir la partie inférieure en avançant le doigt puis, lorsque l'ouverture est assez large, maintenez-là avec deux doigts ou plus.



Continuez ainsi jusqu'à la fin (*photos 1 et 2*).

Lorsque vous avez terminé, collez la puce NFC au centre de la carte (*photo 3*) et recollez les deux parties splitées ensemble.

Ainsi, ce n'est plus le boîtier du jeu que vous aurez à approcher d'un téléphone mais la carte elle-même.

L'intégration d'une puce à l'intérieur de la carte va laisser néanmoins faire apparaître un très léger relief à peine visible, la puce étant très fine. Si vous voulez éliminer ce problème, je vois deux solutions possibles.

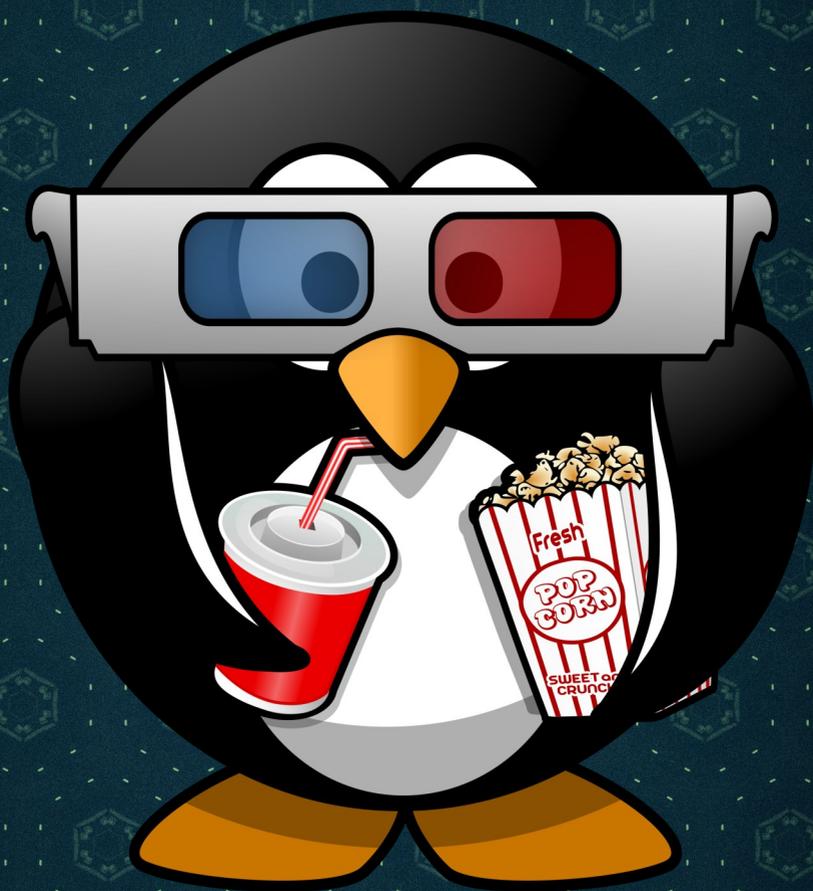
Solution 1 (la plus simple) : après avoir collé la puce au centre de la carte, collez sur l'ensemble une feuille de papier dans laquelle vous aurez percé un trou du diamètre de la puce, celle-ci venant se loger dans ce trou, avant de recoller les deux parties splitées ensemble. La carte ainsi obtenue sera légèrement plus épaisse que les autres mais ce stratagème va permettre d'atténuer le relief créé par l'intégration de la puce.

Solution 2 (pour les plus téméraires) : splitiez la carte en trois parties puis percez un trou du diamètre de la puce au centre de la couche centrale pour y insérer la puce. Cette méthode est plus complexe car il vous faut parvenir à spliter la carte en trois parties sans l'abimer mais elle ne modifiera pas l'épaisseur de la carte.

A vous de voir !



CHAPITRE 7



ANNEXES



MON MNÉMONICA

Cœur : Personnalités

- As - Roger Hanin
- 2 - Gérard Depardieu
- 3 - Henri Troyat
- 4 - Catherine Zeta-Jones
- 5 - Sinclair
- 6 - Djibril Cissé
- 7 - Sarah Fawcett
- 8 - Louis Vuitton
- 9 - Catherine Deneuve
- 10 - Véronique Dicaire
- V - Prince
- D - La reine d'Angleterre
- R - Elvis Presley (le King)

Carreau : Etres vivants

- As - Flamand rose (se tient sur une patte)
- 2 - Chameau (a 2 bosses)
- 3 - Vieillard (se tient sur 3 pattes avec sa canne)



- 4 - Bébé (marche à 4 pattes)
- 5 - **S**inge
- 6 - Requin **scie**
- 7 - Insecte (un sept)
- 8 - Araignée (a 8 pattes)
- 9 - Poule (qui pond un neuf)
- 10 - Papillon (le 1 et le 0 forment un filet à papillons)
- V - Vache (**va**let / **va**che)
- D - Mante religieuse (elle tue son mâle)
- R - Lion (roi des animaux)

Pique : Personnages

- As - Antman (le plus petit des Avengers)
- 2 - Batman et Robin (ils sont 2)
- 3 - Wolverine (a 3 griffes)
- 4 - Les 4 fantastiques (ils sont 4)
- 5 - Superman (le S sur son costume ressemble à un 5)
- 6 - Stitch (le nom ressemble à 6)
- 7 - Dragon Ball (et les 7 boules de cristal)
- 8 - Thanos (porte un gant avec les pierres d'**in**finité)
- 9 - Wonder woman (son lasso forme un 9)
- 10 - Captain America (le 0 représente son bouclier)
- V - Nestor (le valet de Tintin)
- D - Black Widow (la plus badass des Avengers)
- R - Iron man (le chef des Avengers)

Trèfle : Films

- As - Seul au monde
- 2 - 2 frères
- 3 - Les 3 frères
- 4 - 4 mariages et un enterrement
- 5 - Le 5^{ème} élément
- 6 - Sixième sens
- 7 - Seven
- 8 - Le 8^{ème} jour
- 9 - La 9^{ème} porte / une porte
- 10 - Les 10 commandements
- V - **Valéri**an et la cité des 1000 planètes
- D - La dame en noir
- R - Le roi lion



SYNOPSIS DES NOUVEAUX FILMS UTILISÉS



Catégorie N°6 (bonus) : Films de Noël

L'arbre de Noël : Comme chaque année, depuis qu'il a perdu sa mère, Pascal revient à Paris pour passer les vacances avec son père Laurent. Ils partent en Corse, et au cours d'une promenade en mer, un avion explose au dessus de leur embarcation et une bombe retenue par un parachute tombe lentement dans l'eau. Laurent qui était en plongée n'a rien vu. Il décide de ramener Pascal à Paris pour lui faire subir des examens médicaux qui s'avèrent négatifs. Quelques jours plus tard, Pascal revient d'une promenade avec une marque bleuâtre à la tempe.

Bad Santa : Chaque année, en décembre, Willie T. Stokes incarne le Père-Noël dans un grand magasin différent. Sarcastique et désabusé, il a de plus en plus de mal à tenir ce rôle. Marcus, son fidèle acolyte, un nain déguisé en elfe, l'incite comme il peut à ne pas craquer. Car, sous son habit rouge mal ajusté, Willie cache une panoplie de perceur de coffres. Et la nuit de Noël, avant de disparaître, ce drôle de couple cambriole le grand magasin où il a travaillé. Mais, à Phoenix, le casse annuel semble se compliquer. D'abord, à cause de Bob, le directeur coincé du centre commercial. Puis, de Gin le détective retors.

Les chroniques de Noël : Après avoir accidentellement endommagé le traîneau d'un père Noël au franc-parler, un frère et une sœur s'activent toute la nuit à ses côtés pour sauver la fête.

Le drôle de Noël de Scrooge : Parmi tous les marchands de Londres, Ebenezer Scrooge est connu comme l'un des plus riches et des plus avares. Ce vieillard solitaire et insensible vit dans l'obsession de ses livres de comptes. Ni la mort de son associé, Marley, ni la pauvre condition de son employé, Bob Cratchit, n'ont jamais réussi à l'émouvoir. De tous les jours de l'année, celui que Scrooge déteste le plus est Noël. L'idée de répandre joie et cadeaux va définitivement à l'encontre de tous ses principes ! Pourtant, cette année, Scrooge va vivre un Noël qu'il ne sera pas près d'oublier... Tout commence la veille de Noël, lorsqu'en rentrant chez lui, Scrooge a d'étranges hallucinations. Le spectre de son ancien associé lui rend la plus effrayante des visites, et lui en annonce d'autres, aussi magiques que troublantes... Scrooge se voit d'abord confronté à l'Esprit des Noëls passés, qui le replonge dans ses propres souvenirs, réveillant en lui des blessures oubliées et des regrets profondément enfouis...

Elfe : Buddy, un être humain, est élevé par les lutins du Père Noël depuis sa plus tendre enfance. Lorsqu'il atteint l'âge et la taille adulte, ces derniers s'aperçoivent que cette différence physique commence à poser quelques problèmes : anormalement grand pour ce lieu légendaire, l'homme provoque en effet un joli scandale au Pôle Nord ! Renvoyé dans son pays d'origine, il se lance à la recherche de son père biologique, un sinistre éditeur, à New York.

Falling for Christmas : Après avoir perdu la mémoire lors d'un accident de ski, une héritière choyée se voit confiée pour Noël aux bons soins d'un jeune veuf fauché et de sa brillante fillette.

Get Santa : Un père et son fils aident le Père Noël à rentrer au Groenland suite au crash de son traîneau sur Londres, et son arrestation par la police.

Hyper Noël : Scott Calvin exerce la profession de Père Noël depuis huit ans. Mais sa vie tourne au cauchemar lorsqu'il apprend que s'il ne se marie pas avant la fin du mois, il devra quitter son job. Parallèlement, il découvre que son fils Charlie figure sur sa liste annuelle des "voyous".



Il faut sauver le Père Noël : Il ne reste que deux semaines jusqu'à Noël. A la suite d'une énorme tempête, le traineau du Père Noël atterrit en urgence devant les yeux ébahis des petits Ben et Charlotte ! Le conducteur de l'attelage magique ne ressemble en rien au Père Noël imaginé par les deux enfants : il s'agit de Nicolas Bonamy, le dernier véritable Père Noël qui s'est enfui du Monde de Noël où le terrible Gérold Géronimus Goblemoche a pris le pouvoir par la force. Ben et Charlotte sont les seuls à pouvoir l'aider...

Jack Frost : A l'approche de Noël, pour se faire pardonner ses absences répétées, Jack Frost, le chanteur vedette d'un groupe de musiciens, décide de construire avec son fils Charlie un immense bonhomme de Noël. Il lui offre également un harmonica magique qui leur permettra de communiquer à distance. De nouveau appelé par son travail, Jack repars et se perd dans le blizzard. Un an plus tard, Charlie, inconsolable, rend hommage à son père en sculptant un bonhomme de neige à son effigie et joue quelques notes de son harmonica magique. Le lendemain, le miracle se produit.

Klaus : Jesper, qui s'est distingué comme le pire élève de son école de facteurs, écope d'une mission sur une île enneigée, au nord du Cercle arctique. Là-bas, les habitants ne s'entendent pas et ne se parlent presque jamais. Alors que Jesper est sur le point d'abandonner, il trouve une alliée en la personne d'Alva, l'institutrice de l'île, et fait la connaissance de Klaus, mystérieux menuisier qui vit seul dans son chalet regorgeant de jouets artisanaux. Grâce à ces relations amicales inattendues, la petite ville de Smeerensburg retrouve la joie de vivre. C'est ainsi que ses habitants découvrent la générosité entre voisins, les contes de fée et la tradition des chaussettes accrochées à la cheminée pour Noël !

Last Christmas : Kate traîne derrière elle une série de mauvaises décisions et erre dans Londres au son des grelots accrochés à ses bottes de lutin, seul emploi qu'elle ait réussi à décrocher dans une boutique de Noël. Elle n'en croit pas ses yeux quand elle rencontre Tom qui semble voir en elle bien plus que ce qu'elle laisse paraître. Alors que la ville se pare de ses plus beaux atours pour les fêtes de fin d'année, rien ne semblait les prédisposer à nouer une relation.



Miracle sur la 34ème rue : Un homme se prétendant être le Père Noël est interné dans un institut spécialisé. Persuadé de son identité, un jeune avocat décide prendre sa défense.

Retour vers le futur (bonus) :

La guerre du feu : A l'époque de l'âge de pierre, trois guerriers d'une tribu d'homo sapiens partent à la recherche du feu, élément magique vénéré mais redouté, objet de convoitises et de luttes pour la survie de l'espèce.

Retour vers le futur : 1985. Le jeune Marty McFly mène une existence anonyme auprès de sa petite amie Jennifer, seulement troublée par sa famille en crise et un proviseur qui serait ravi de l'expulser du lycée. Ami de l'excentrique professeur Emmett Brown, il l'accompagne un soir tester sa nouvelle expérience : le voyage dans le temps *via* une DeLorean modifiée. La démonstration tourne mal : des trafiquants d'armes débarquent et assassinent le scientifique. Marty se réfugie dans la voiture et se retrouve transporté en 1955. Là, il empêche malgré lui la rencontre de ses parents, et doit tout faire pour les remettre ensemble, sous peine de ne pouvoir exister...

Minority report : A Washington, en 2054, la société du futur a éradiqué le meurtre en se dotant du système de prévention / détection / répression le plus sophistiqué du monde. Dissimulés au coeur du Ministère de la Justice, trois extra-lucides captent les signes précurseurs des violences homicides et en adressent les images à leur contrôleur, John Anderton, le chef de la "Précrime" devenu justicier après la disparition tragique de son fils. Celui-ci n'a alors plus qu'à lancer son escouade aux troussees du "coupable"... Mais un jour se produit l'impensable : l'ordinateur lui renvoie sa propre image. D'ici 36 heures, Anderton aura assassiné un parfait étranger. Devenu la cible de ses propres troupes, Anderton prend la fuite. Son seul espoir pour déjouer le complot : dénicher sa future victime ; sa seule arme : les visions parcellaires, énigmatiques, de la plus fragile des Pré-Cogs : Agatha.



Chérie, j'ai rétréci ta carte (bonus) :

Chérie, j'ai rétréci les gosses : Le facétieux professeur Wayne Szalinski a encore transformé sa maison en un vaste laboratoire et sa famille en cobayes. Sa dernière trouvaille: un rayon laser capable de rétrécir les objets. Ses enfants, Amy et Nick ainsi que leurs copains Ron et Russ en font malencontreusement l'expérience. Les voici réduits à la taille du Petit Poucet, confrontés à la jungle du jardin où le moindre brin d'herbe prend des allures de baobab.

Downsizing : Pour lutter contre la surpopulation, des scientifiques mettent au point un processus permettant de réduire les humains à une taille d'environ 12 cm : le "downsizing". Chacun réalise que réduire sa taille est surtout une bonne occasion d'augmenter de façon considérable son niveau de vie. Cette promesse d'un avenir meilleur décide Paul Safranek et sa femme à abandonner le stress de leur quotidien à Omaha (Nebraska), pour se lancer dans une aventure qui changera leur vie pour toujours.

L'homme qui rétrécit : A la suite d'une contamination radioactive, un homme voit avec effarement son corps diminuer de taille. A tel point qu'il devient la proie d'un chat puis d'une araignée. Courageusement, il part à la découverte de son univers.

Minuscule : Dans une paisible clairière, les objets d'un pique-nique laissés à l'abandon après un orage vont être le point de départ d'une guerre entre deux bandes rivales de fourmis, ayant pour enjeu une boîte de sucres. C'est dans cette tourmente qu'une jeune coccinelle va se lier d'amitié avec une fourmi noire et l'aider à sauver sa fourmilière des terribles fourmis rouges !

Jurassic Park (bonus) :

La chèvre : La fille du Grand PDG Bens est tellement malchanceuse qu'elle se fait enlever alors qu'elle est en vacances au Mexique. Pour la retrouver, son père engage le détective privé Campana qu'il associe à un gaffeur invétéré dans l'espoir qu'il le rapproche de sa fille...



Shaun le mouton : Dans la campagne anglaise, Shaun, un mouton malicieux, en a plus qu'assez de la vie routinière qu'il mène à la ferme. Il élabore un plan minutieux pour bénéficier d'une journée de répit, mais les événements ne s'enchaînent pas comme il l'avait prévu. Le fermier se retrouve bien malgré lui en ville, totalement amnésique. Shaun et les autres animaux tentent de lui faire retrouver la mémoire tout en évitant les nombreux dangers de la ville. Ils doivent notamment se méfier d'un agent de la fourrière bien décidé à les capturer. Personnage adulé des jeunes Anglais, Shaun le mouton réussit brillamment son passage du petit au grand écran en conservant sa drôlerie intelligente, marque de fabrique des producteurs Nick Park et Peter Lord.

Jurassic park : Ne pas réveiller le chat qui dort... C'est ce que le milliardaire John Hammond aurait dû se rappeler avant de se lancer dans le "clonage" de dinosaures. C'est à partir d'une goutte de sang absorbée par un moustique fossilisé que John Hammond et son équipe ont réussi à faire renaître une dizaine d'espèces de dinosaures. Il s'apprête maintenant avec la complicité du docteur Alan Grant, paléontologue de renom, et de son amie Ellie, à ouvrir le plus grand parc à thème du monde. Mais c'était sans compter la cupidité et la malveillance de l'informaticien Dennis Nedry, et éventuellement des dinosaures, seuls maîtres sur l'île...

Coup double (bonus) :

Black swan : Rivalités dans la troupe du New York City Ballet. Nina est prête à tout pour obtenir le rôle principal du *Lac des cygnes* que dirige l'ambigu Thomas. Mais elle se trouve bientôt confrontée à la belle et sensuelle nouvelle recrue, Lily...

Tomb raider : Lara Croft n'a ni projet, ni ambition : fille d'un explorateur excentrique porté disparu depuis sept ans, cette jeune femme indépendante refuse de reprendre l'empire de son père. Convaincue qu'il n'est pas mort, elle met le cap sur la destination où son père a été vu pour la dernière fois : la tombe légendaire d'une île mythique au large du Japon. Mais le voyage se révèle des plus périlleux et il lui faudra affronter d'innombrables ennemis pour devenir "Tomb Raider"...



Ultimate ticket (bonus) :

Kill Bill : Au cours d'une cérémonie de mariage en plein désert, un commando fait irruption dans la chapelle et tire sur les convives. Laissée pour morte, la Mariée enceinte retrouve ses esprits après un coma de quatre ans. Celle qui a auparavant exercé les fonctions de tueuse à gages au sein du Détachement International des Vipères Assassines n'a alors plus qu'une seule idée en tête : venger la mort de ses proches en éliminant tous les membres de l'organisation criminelle, dont leur chef Bill qu'elle se réserve pour la fin.

U. S Marshall : C'est par hasard, à la suite d'un banal accident de la circulation, que la police de Chicago retrouve la piste de Mark Roberts, recherché pour un double meurtre. Le prévenu est placé sous la garde de l'US Marshal Samuel Gerard pour être extradé par avion sur New York avec une vingtaine de prisonniers. Au cours du vol, un détenu s'empare d'une arme et tire sur Robert. Il rate son objectif et pulvérise un hublot. C'est le crash. L'appareil termine sa course dans l'Ohio. Une fois l'épave évacuée, le marshal découvre que Roberts a disparu...

Zootopie : Zootopie est une ville qui ne ressemble à aucune autre : seuls les animaux y habitent ! On y trouve des quartiers résidentiels élégants comme le très chic Sahara Square, et d'autres moins hospitaliers comme le glacial Tundratown. Dans cette incroyable métropole, chaque espèce animale cohabite avec les autres. Qu'on soit un immense éléphant ou une minuscule souris, tout le monde a sa place à Zootopia ! Lorsque Judy Hopps fait son entrée dans la police, elle découvre qu'il est bien difficile de s'imposer chez les gros durs en uniforme, surtout quand on est une adorable lapine. Bien décidée à faire ses preuves, Judy s'attaque à une épineuse affaire, même si cela l'oblige à faire équipe avec Nick Wilde, un renard à la langue bien pendue et véritable virtuose de l'arnaque...

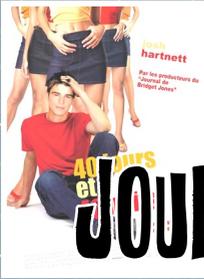
Out of Africa : Après une déception amoureuse, la jeune Danoise Karen décide de se marier et de s'embarquer pour l'Afrique.



Vite délaissée par un mari volage, elle se consacre à la culture des cafés et fait figure de pionnière. Son amitié pour l'aventurier Denys se transformera en amour mais elle ne saura pas retenir cet homme épris de liberté.

Citizen Kane : A la mort du milliardaire Charles Foster Kane, un grand magnat de la presse, Thompson, un reporter, enquête sur sa vie. Les contacts qu'il prend avec ses proches lui font découvrir un personnage gigantesque, mégalomane, égoïste et solitaire.





JOURNAL DE CAMPAGNE

Ces quelques pages supplémentaires étaient initialement exclusivement destinées aux membres de l'éventail qui m'ont toujours apporté un soutien sans faille... et qui me l'ont encore prouvé par leur investissement massif dans mon projet.

Merci à vous tous, les amis du club et merci également à tous ceux qui, jusqu'à maintenant, n'étaient que des inconnus et qui sont devenus bien plus que des contributeurs !

Et comme ce projet a pour thème le cinéma et que la campagne Ulule a duré précisément 40 jours, commentons ensemble cette affiche de film !

Allez ! C'est parti pour 40 jours... et 40 nuits de folie !



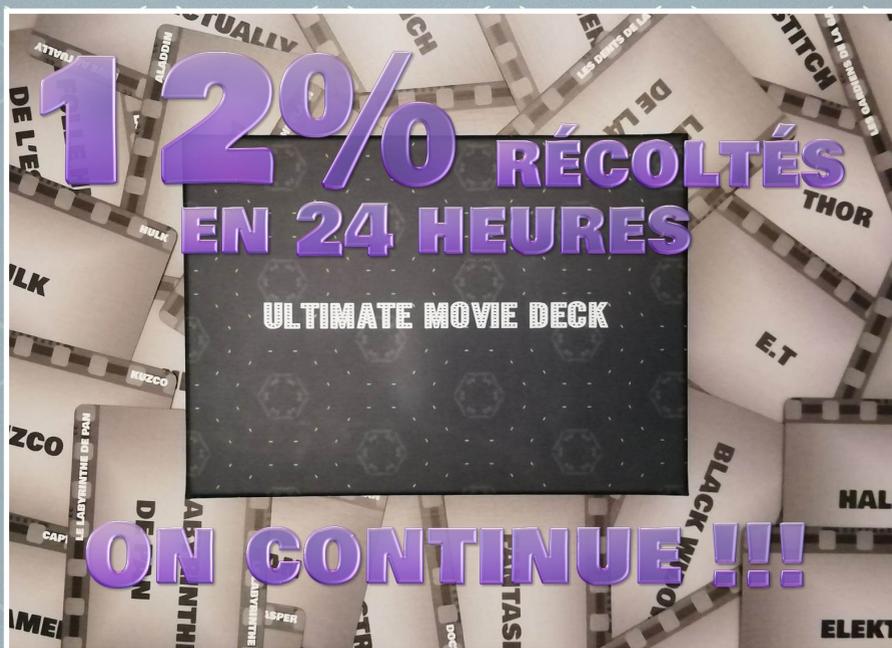
Note avant de commencer : Ce petit cadeau ayant été prévu pour les membres de l'éventail, leur nom a été mis en évidence. Les contributions apportées par d'autres n'en sont pas moins importantes pour autant.

Mercredi 11 janvier 2022 : Tout cela avait germé dans mon esprit la semaine précédente. Il me fallait une date pour lancer cette campagne car la préparation se terminait. J'avais étudié scrupuleusement les contreparties à proposer ainsi que leurs prix, les différents paliers à franchir pour le financement (car, même si j'avais prévu un budget réaliste de 4000 euros pour commencer, je savais que je visais le double) et les goodies qui y seraient associés et j'avais réalisé un petit teaser vidéo sur lequel j'avais bossé pendant près de 2 jours et dont j'étais assez fier. Puis l'évidence m'est apparue : Et si je lançais la campagne, symboliquement, mercredi soir lors de la réunion de l'éventail ! J'étais excité par cette idée depuis une petite semaine et tout était prêt pour un lancement en grandes pompes sous les applaudissements... et les confettis. Ca y est. C'est parti pour 40 jours ! Je ne sais pas ce qui m'attend mais je suis certain que ça va marcher.

Jeudi 12 janvier : Dès le lever, encore sous l'excitation du lancement de la veille, j'envoie un mail personnalisé à chaque membre du club et je poste une publication sur le Discord du club, sur ma page et dans les groupes de magie sur Facebook. François et Faramus publient l'information dans d'autres groupes. Très vite, un premier commentaire négatif est posté. Quelqu'un qui ne connaît rien du produit trouve le design des cartes et le trailer de promo kitschs et sans intérêt. Même si Faramus lui répond en défendant le potentiel du projet, la critique me touche. Ca commence mal ! De son côté, Stéphane, directeur de Magie à l'hôpital, association dont je fais aussi partie, relaye l'information à tous les membres de son association. Voldumour est le tout premier à contribuer, lui qui m'avait dit la veille qu'il n'était pas copain avec l'informatique et qu'il me demanderait de contribuer pour lui. Je souris qu'il ait réussi. Il est suivi de peu par Alain Mask, Marc Pocquet et Jean-Yves et de 2 autres contributeurs. A la fin de cette première journée, 503 euros sont tombés dans la cagnotte.



Vendredi 13 janvier : J'envoie un mail groupé à tous les présidents de clubs de France et de Belgique pour les inviter à diffuser les informations sur ma campagne auprès de leurs membres. Dans la foulée, un magicien belge contribue à hauteur de 117 euros. Des gens que je ne connais pas, me donnent 117 euros ! J'ai du mal à réaliser. Dans l'après-midi, discrètement, ma femme, qui n'est pas du tout attirée par la magie fait un don pour ma campagne. Son geste me touche. Ali Nouira me demande si il peut partager ma publication sur sa page. J'accepte volontiers. Depuis hier matin, la cagnotte est montée à 12%. Je publie des news sur Facebook.



Samedi 14 janvier : Au vu de cette belle avancée, dès 9h30, avant de partir pour un week-end de boulot, je poste une publication qui a pour titre « Objectif 25% d'ici la fin du week-end ». Ca semble plutôt crédible. 2 Packs de démarrage sont vendus dans la journée à des personnes que je ne connais pas grâce aux publications postées sur les réseaux. Jean-Luc Clermont rejoint les contributeurs.





Dimanche 15 janvier : Eric Doutriaux rejoint l'aventure et un pack expert est encore vendu.

Lundi 16 janvier : L'objectif des 25% n'est malheureusement pas atteint à 2% près. Ce lundi matin, le financement en est à 23%, ce qui est toutefois honorable pour 4 jours de campagne. Je contacte Christophe, président du club de Coudekerque, pour discuter avec lui de mon projet et il me propose de le présenter avant le début de la conférence des maîtres de la magie jeudi prochain. J'appelle également Noël du Nord Magic Club et Sébastien du club d'Outreau. Sébastien me dit de suite qu'il est impatient de découvrir ma présentation. Il est déjà au courant. Les nouvelles vont vite. Je réalise à ce moment là que, jeudi prochain, je vais être dans la peau d'un conférencier et, même si cette idée m'excite, le stress commence à m'envahir. Je commence aussi à rechercher sur Google, région par région, une par une, les adresses mail de tous les magiciens existants et j'envoie 2 séries de mails assez conséquentes.

Mardi 17 janvier : Aucun contributeur ne s'est manifesté ces dernières 48 heures. Je consulte pourtant mes mails de façon compulsive toutes les 5 minutes environ. Le contraste avec les premiers jours est saisissant et je ne comprends pas comment il peut y avoir aussi peu de retour de tout le travail fourni les jours précédents. Le trailer ne convient pas car il ne montre pas ce qu'on peut faire avec le jeu. J'en parle longuement avec Olivier Dequin de Magic créations qui a pris contact avec moi et qui semble vouloir me donner un coup de main. Je me sens tendu et inquiet. Je dors mal et je me réveille plusieurs fois par nuit depuis jeudi dernier. Je prends conscience à ce moment que la campagne va être éprouvante nerveusement.



Mercredi 18 janvier : Je passe dans l'après-midi chez François et je lui dépose un deck pour qu'il puisse prendre des images du jeu en action. Il réalise quelques chouettes manipulations comme par exemple la transformation d'une grande carte en petite. Nous calons ensemble les idées de séquences à réaliser. Je repars le cœur léger. On va trouver une solution pour inciter les gens à contribuer.

Jeudi 19 janvier : 2 membres du Coudekerque Magic Club contribuent à ma campagne. François m'envoie les images de présentation qu'il vient de tourner. Je passe l'après-midi à faire le montage et diffuse la vidéo sur ma page Facebook et sur tous les groupes dans lesquels je suis inscrit. Des inconnus commencent à liker ma vidéo. Je leur renvoie systématiquement un message via Messenger pour les inciter à contribuer. Ce soir, c'est la conférence de Benoit Rosemont. Je suis malade donc je ne peux pas y aller.



Vendredi 20 janvier : J'ai encore mal dormi mais, au réveil, j'ai reçu via Messenger une photo de François et Benoit Rosemont tenant mon jeu dans les mains. Il a dû lui en parler... en en parler encore aux membres du club. La campagne, si lente depuis quelques jours, va peut-être enfin s'accélérer un peu. Cette photo me donne une idée : Chercher du soutien chez les pointures de la magie. J'envoie des messages personnalisés et évoquant mon projet et mon besoin de soutien à Benoit Rosemont, Boris Wild, Antoine Salembier, Sylvain Mirouf, Gus, Mickaël Chatelain... Martial rejoint la liste des contributeurs du club. Dans la foulée, il partage mon projet à ses contacts de Blackpool et à Markobi, Maxence Vire... Là, ça commence à aller un peu loin...

J'appelle François pour faire un point sur la vidéo réalisée la veille et pour échanger sur cette étrange photo. Pendant notre conversation, je me rends compte que je viens de rater un appel de Sylvain Mirouf. Putain ! Sylvain Mirouf m'a appelé... et moi, je l'ai snobé. Je tente de le rappeler plusieurs fois en vain puis finit par réussir à le joindre. Et c'est parti pour une conversation d'une heure avec le grand Sylvain Mirouf, celui qui, par ses collections de DVD et ses tours toujours simples et percutants, m'a donné envie de faire de la magie. Il me dit que mon idée est très bonne et que je devrais imprimer beaucoup plus de jeux et voir plus grand, moi qui voudrais tout simplement parvenir à en éditer 100. En fin d'échange, il me dit qu'il va réfléchir à un moyen de m'aider mais qu'il est très occupé jusque fin janvier. En raccrochant, j'espère juste qu'il tiendra parole. Maxence Vire répond à mon message via Messenger en fin de journée. Il voudrait en savoir plus et me propose une visio lundi. Romain vient de me faire un virement Paypal. Je contribue pour lui.

Ce soir, je me couche tôt car demain, départ pour un week-end à Disneyland Paris pour l'anniversaire de mon fils. Vu l'état de tension dans lequel je suis depuis le lancement de cette campagne et cette sorte d'obsession qui s'est développée en moi, j'espère que ce week-end m'aidera à me détendre. Avant de me coucher, je prépare tout de même une publication que je posterai demain matin avant le départ... histoire de ne pas laisser tomber les réseaux trop longtemps.



ULTIMATE MOVIE DECK

« Tout simplement parce qu'une création aussi intéressante mérite qu'on y adhière... »

Cabrouze l'enchanneur

« Idée géniale. Des dizaines d'effets qui font oublier qu'il s'agit de tours de cartes et qui plongent le spectateur dans des effets de mentalisme de haut niveau. »

Marrial - Membre de l'éventail et fan du jeu de la première heure

« C'est une mine d'or pour les mentalistes. »

Eric Doutriaux - Membre de l'éventail

« Je te souhaite le succès que tu mérites. »

Alain Mask - 5 passages au plus grand cabaret du monde

Samedi 21 janvier : Mon réveil sonne à 6h... mais je suis déjà réveillé depuis plus d'une heure. En fait, je n'ai dormi que deux heures cette nuit malgré mon état de fatigue. Même si je suis un fan absolu de l'univers Disney, je crois que le week-end va être long.

Installation à l'hôtel vers 22h après une journée bien remplie. Nous avons eu la chance d'avoir eu peu d'attente aux attractions, ce qui était notre grande crainte, et nous avons bien profité, même si mon esprit était souvent ailleurs, en train de surveiller cette putain de cagnotte. J'ai passé une super journée mais n'ai pas su me détendre.

Les contributions de la journée proviennent de ma belle-sœur, qui a fait un don, et d'un ami non-magicien qui s'est engagé dans la contrepartie la plus chère... rien que pour me faire plaisir.

Dimanche 22 janvier : Direction Walt Disney Studios pour notre deuxième journée chez Mickey. J'ai dormi comme une masse et je me sens beaucoup plus détendu. Je ne sens plus cette tension au niveau des cervicales... et je crois que c'est la première fois depuis dix jours. Les temps d'attente sont beaucoup plus longs que la veille mais nous rentrons à la maison dans la soirée, contents d'avoir découvert Avengers Campus et de nouvelles attractions.



307

Aucune nouvelle contribution ce jour mais, dans l'état de fatigue dans lequel je me trouve, ce soir je m'en fous !



Lundi 23 janvier : Après ce week-end de folie, je suis au boulot à 6h30. A mon retour à la maison, je commence à relancer personnellement chaque président de club par téléphone ou par mail pour savoir si l'information transmise la semaine dernière a été relayée. Nous avons évoqué une visio avec Maxence Vire aujourd'hui sans en caler l'heure. Je n'ai pas eu de nouvelles. Il m'avait toutefois prévenu qu'il serait peut-être très occupé ce jour. Deuxième jour sans contributeur : Là, ça fait chier !

Mardi 24 janvier : avant de partir pour un 10h-22h au boulot, j'envoie des messages personnalisés via Messenger à mes amis non magiciens. Margaux rejoint l'aventure et me laisse un super commentaire. Ca fait du bien !

Mercredi 25 janvier : Je passe ma matinée à préparer le plan de mon intervention de demain soir pour être sûr d'aller à l'essentiel et de ne rien oublier. La pression commence à monter. Y aura-t-il du monde, surtout si je suis programmé à 19h30 alors que la conférence doit commencer à 20h ?



Y aura-t-il des personnalités déjà présentes pour le week-end et que je pourrai aborder pour leur demander leur soutien ? Dans l'après-midi, François m'envoie 2 vidéos de la même routine, la fin de Jack l'éventreur, qu'il a filmé dans un restaurant au format téléphone. La première présentation est réalisé devant un couple et la deuxième devant un groupe d'étudiants particulièrement expressifs au moment du climax. Je passe l'après-midi à faire le montage en mixant les deux présentations et la poste sur Facebook. C'est la première fois que je publie une routine réalisée avec le jeu. Je continue également à rechercher sur Google, région par région, les adresses mail de tous les magiciens que je trouve.

Jeudi 26 janvier : Aujourd'hui, c'est le grand jour, une journée angoissante mais, je l'espère, pleine de contributeurs potentiels. C'est terriblement stressant mais je me rends compte de l'opportunité que le Coudekerque Magic Club m'offre. Les 4 clubs de la région seront représentés ce soir. Je prépare mes decks pour les routines que je présenterai ce soir et les revérifie plusieurs fois pour me rassurer. On dit que le stress nous ferait rater un tour automatique ! En début d'après-midi, départ chez François pour filmer des effets flash. L'ambiance est bon enfant, il y a beaucoup de loupés mais aussi des images qui rendent plutôt bien. En fin d'après-midi et après avoir révisé les routines, direction Coudekerque. Je suis programmé à 19h30 donc je veux être sur les lieux vers 19h pour être le plus zen possible.

Il est 19h30. Quasiment personne n'est arrivé à part les participants du concours du lendemain qui sont en train de diner en catering. Je vais présenter mon produit devant 3 personnes. Christophe me dit de ne pas m'inquiéter. On va attendre. Finalement, je commence ma présentation à 20 heures devant une trentaine de personnes dont Israël Rodriguez, le conférencier officiel de la soirée et Arthur Tivoli qui va assurer la traduction en direct de la conférence. Christophe me présente de façon très flatteuse et c'est parti. Je commence par la routine de Boris Wild que j'ai rebaptisée *My walk of fame*. Il me faut un volontaire. Je scrute le public et me rend à l'évidence... Il me faut choisir Arthur Tivoli.



Puis François réalise un tour basé sur l'utilisation de la puce NFC contenue dans le boîtier du jeu et transmettant des informations à un téléphone emprunté, tour qui capte immédiatement l'attention de tous.

J'enchaîne ensuite sur une présentation détaillée de toutes les fonctionnalités du jeu et explique le concept du financement participatif devant un public très attentif. Le temps défile très vite et je me sens étonnamment à l'aise. Je suis à la lettre le plan que j'ai rédigé mais me permets quelques écarts ou ajouts. J'adore parler de ce jeu et j'ai l'impression d'être devant les copains à l'éventail. A la fin de mon exposé, il est déjà 20h35. J'ai déjà dépassé le temps qui m'était accordé mais nous avons encore prévu de présenter deux routines. François vient rapidement me dire qu'il renonce à présenter la sienne mais qu'il faut absolument que je présente la mienne. Je choisis une spectatrice et démarre *Chérie, j'ai rétréci ta carte*, routine durant laquelle la carte choisie rétrécit dans le boîtier. La présentation s'achève sur cet effet très visuel et sous les applaudissements. Je profite du laps de temps avant le début de la conférence d'Israël Rodriguez pour distribuer des flyers concernant la campagne imprimés l'après-midi même et découpés par ma fille afin de multiplier les chances de contributions. Lors de cette distribution, je repère une personne, derrière le bar, qui est en train de participer sur Ulule via son téléphone et j'ai le sentiment que, globalement, les spectateurs ont aimé et sont prêts à participer. J'espère que cette soirée aura été fructueuse. J'assiste ensuite à la conférence sans grande motivation. Mon esprit est ailleurs. Je suis encore excité par ma démonstration et impatient d'en mesurer les retombées. A l'issue de la conférence, j'échange un peu avec Arthur Tivoli. Il trouve le concept de mon jeu très bon et répond positivement quand je lui demande s'il veut bien filmer quelques mots à ce sujet. François s'éloigne avec lui pour prendre les images pendant que je prépare des jeux de cartes pour Faramus qui va les utiliser pour présenter plusieurs routines en close-up lors du week-end. Lorsqu'il revient, il me dit que je vais halluciner mais refuse de m'en dire davantage... même durant le trajet du retour. Il m'envoie toutefois la vidéo à son retour chez lui, je la découvre avant d'aller me coucher... et c'est vrai que j'hallucine :





Je m'appelle Arthur Tivoli. J'habite dans le sud de la France, plus exactement à Allauch. Et juste à côté, il y a une ville très célèbre qui s'appelle La Ciotat. Le premier film connu des frères Lumière, c'était L'arrivée du train dans la gare de La Ciotat. Et là, permettez-moi de vous présenter une merveille : Ultimate... Movie... Deck. 2 jeux de cartes. Des tours exceptionnels à faire sur le thème du cinéma. Il y a même un bouquin qu'on peut avoir avec. Pour ça, il suffit de participer sur Ulule, tout simplement, pour pouvoir vous offrir cette petite merveille. Il y a plusieurs explications qui vous sont données sur le site Ulule. Ultimate... Movie... Deck... Une merveille ! Regardez ! Faites-vous plaisir si vous aimez le cinoche ! Ce serait dommage de passer à côté. Je vous fait des gros bisous et à bientôt.

Whaou ! On dirait un spot publicitaire ! Merci Arthur !

Néanmoins, une seule contribution ce soir quand je jette un œil à Ulule à 1 heure du mat en allant me coucher.

Vendredi 27 janvier : Ma présentation d'hier ayant été filmée par deux caméras, François m'envoie les vidéos filmées par sa GoPro qui a enregistré en continu. Je réceptionne le gros fichier et me rends compte que les 40 minutes de film ont été coupées par la GoPro en 4 fichiers de 10 minutes... et qu'il m'en manque un.



Impatient, je commence le montage mais ça me stresse de savoir qu'il va en manquer un morceau, celui qui contient la routine *Chérie, j'ai rétréci ta carte*, d'autant plus que François cherche plusieurs fois et ne le retrouve pas. Je suis assez content de la qualité du début du montage mais ça me fait quand même bizarre de me voir dans la peau d'un conférencier. Je mets également en ligne la vidéo d'Arthur qui est rapidement davantage likée que mes autres publications. J'ai le sentiment que mon projet va gagner en crédibilité grâce à son intervention.

Ce soir, deuxième excursion à Coudekerque, cette fois accompagné de ma fille, pour le concours FFAP des maîtres de la magie. Dans le hall, à son emplacement habituel, Faramus présente une routine personnelle avec mon jeu. J'en profite pour le filmer. Comme d'habitude, la soirée est un chouette moment et, le thème de cette années étant les super-héros, à la fin du gala, j'en profite pour me faire prendre en photo avec eux, moi tenant le packaging de mon jeu en main et eux leurs cartes respectives. Une photo différente montrant qu'on peut sortir du concept du tour de cartes que je ne manquerai pas de poster sur les réseaux ! J'aurais aimé pouvoir échanger après le spectacle avec David Bailleul, maire de Coudekerque, mais il a quitté le spectacle avant la fin.



Samedi 28 janvier : Aujourd'hui, c'est grosse journée au boulot... mais avant, je ne peux pas m'empêcher de partager la photo prise hier avec mes super-héros préférés et d'envoyer un message via Messenger à David Bailleul. Sinon, bonne nouvelle : On a fait la moitié du chemin. Une petite publication pour fêter ça.



Dimanche 29 janvier : Graziella rejoint l'aventure. Aujourd'hui aussi, je travaille toute la journée... mais vu que j'ai un boulot extraordinaire, direction Coudekerque pour le spectacle de l'OEDM avec un petit groupe de résidents. Avant le spectacle, je croise David Bailleul. Je lui parle très succinctement de mon projet. Il dit qu'il va y jeter un œil. J'aurais voulu pouvoir échanger à la fin du spectacle avec les mentalistes du show mais il est déjà très tard et je dois ramener mes résidents à bon port.

Lundi 30 janvier : Après un bon week-end au boulot, rien de mieux que de recommencer la semaine au boulot à 6h30. Ca pique un peu mais l'avantage, c'est qu'à 14h, je suis de retour à la maison. Du coup, je profite de l'après-midi pour réaliser un montage des images filmées jeudi dernier chez François et montrant réellement le potentiel du jeu. Je suis assez fier du résultat et la partage sur les groupes Facebook habituels. Très vite, je constate qu'elle est davantage likée que les précédentes. Je réalise que si j'avais mis une vidéo de ce type en ligne dès le départ, la cagnotte aurait peut-être grimpé beaucoup plus vite et tout ce temps perdu à essayer de bricoler de façon inefficace me fait craindre de ne pas atteindre l'objectif.



Mardi 31 janvier : Travaillant d'ordinaire tous les mardis de 10h à 22h, aujourd'hui, pour une fois, j'ai décidé de faire grève. Je suis donc à la maison et passe presque la totalité de la journée à envoyer des mails, individuellement, à tous les magiciens dont j'ai récupéré les adresses. On ne peut pas faire plus chiant ! D'autant plus que j'ai l'impression que cela n'a aucun effet. Dans la matinée, je suis contacté par un magicien du Cercle Magique de Bruxelles, Alain Van Den Abeele, qui est un ancien de l'éventail et qui a déjà contribué à mon projet. Lui aussi a déjà travaillé sur des créations et nous échangeons longuement sur le sujet du financement participatif car il n'a jamais utilisé ce mode de financement. Il aimerait participer à une prochaine réunion de l'éventail. Why not ? Eric Debrabander et Orélien contribuent dans la journée. Toutefois, toujours aucun effet à tous mes efforts de démarchage. Je publie dans de nombreux groupes mais les publications font peu de vues. Il faut que je parvienne à propager les informations bien au-delà. Je mets ma fille à contribution et lui lance un défi de taille : *Vas-y ! Explique-moi Tik-Tok et Instagram !* Et me voilà sur ces réseaux à partager mes vidéos et à accepter les invitations de tous et toutes, y compris les nanas qui veulent juste montrer leur cul, juste pour que mes publications voyagent le plus loin possible.

Mercredi 1er février : Ca y est. On est en février... et comme Sylvain Mirouf m'avait dit être très occupé jusque fin janvier, je lui renvoie un petit message pour me rappeler à lui. A peine le message envoyé, je vois sur internet qu'il participe aujourd'hui à une émission de télévision dans laquelle il va évoquer une longue descente aux enfers. Je ne suis peut-être pas sa priorité en ce moment. Je n'insisterai pas. Je relance aussi Maxence Vire. Nous convenons d'une vision demain matin. Dans la foulée, j'envoie un petit message à Ali Nouira pour le remercier de me laisser publier sur son groupe et pour lui demander s'il peut faire quelque-chose pour booster un peu ma campagne. Je continue aussi de multiplier mes demandes de contacts sur Tik-Tok et Instagram.

Ce soir, réunion du club. Pour une fois, je ne travaille pas ce soir et je vais pouvoir arriver à l'heure et sans me mettre la pression. Je bosse une nouvelle routine à l'arrache avec mon Movie Deck : Retour vers le futur.



Je vais pouvoir la filmer pour l'utiliser plus tard. A 19 heures, la cagnotte est à 58%. Pendant la soirée, Geoffrey me confie sa participation et Alain Barthouil contribue sur le site. Autre bonne nouvelle de la soirée : Noël Decreton m'invite à présenter mon produit lors de la prochaine réunion du Nord Magic Club.

Jeudi 2 février : Au réveil, une contribution à 67 euros vient de tomber. Le montant de la cagnotte a grimpé de 8% en moins de 12 heures. Je reprends confiance... et je ne le sais pas encore mais cette journée va être pleine de surprises. En effet, suite à mon message d'hier, Ali Nouira a reposté l'une de mes publications sur sa page, juste accompagnée d'un petit émoji *Bravo*. Ensuite, vers 10h, début de la visio avec Maxence Vire. Je lui explique tout en long, en large et en travers mais je ne le sens pas emballé. Il termine en me disant qu'il ne peut pas se projeter sans en savoir plus ou manipuler le matériel. Ne pouvant lui fournir le jeu, je lui propose de lui envoyer le pdf du bouquin auquel il s'engage à jeter un œil quand il en aura le temps. Dès la fin de la conversation, je lui envoie le fichier mais j'ai l'impression d'avoir fait chou blanc.

Je retourne ensuite sur Facebook et constate qu'Arthur Tivoli a commenté le post d'Ali Nouira : *Et je l'ai vu en live...* comme si Monsieur Tivoli en retirait une certaine fierté. Je ne sais pas pourquoi mais je tire beaucoup de satisfaction de ce commentaire. Deux heures plus tard, Maxence Vire me renvoie un message. Il a rempli sa mission. Il reconnaît ne pas avoir lu tout le livre mais l'essentiel pour se faire une idée. Il me communique une quote que je pourrai utiliser dans mes communications.

« Si vous aimez le cinéma, raconter des histoires et construire vos propres effets magiques simples et efficaces, ces jeux sont sûrement faits pour vous ! L'Ultimate Movie Deck est avant tout un outil pour magiciens où les limites sont celles de votre imagination »

Maxence Vire.





AMF Ali Magic Friend's

réaliser avec l'ULTIMATE MOVIE DECK. Le cinéma sert à raconter des histoires, la m... [Voir plus](#)



François Lange, Maxence Vire Privé et 2 autres personnes

2 commentaires

J'aime

Commenter

Envoyer

Meilleurs commentaires ▾



Écrivez un commentaire...



Maxence Vire Privé

J'ai pu échanger avec **Vincent Deruy** et il me fait l'honneur de sa confiance pour me faire lire le livre afin que je donne mon avis et conseil. Alors rapidement **Ali Nouira** te connaissant tu va adorer le principe et ton cerveau va bouillonner. Pour les autres l'ultimate movie Deck est hyper bien pensée. Les idées avec sont juste la limite de votre imagination. Il y en a pour tout le monde . « Si vous aimez le cinéma , raconter des histoires et construire vos propres effets magiques simples et efficaces , ce jeu est sûrement fait pour vous! Ultimate movie deck et avant tout un outil pour magicien ou les limites sont celles de votre imagination... »

J'aime Répondre 22 h



Arthur Tivoli

Et je l'ai vu en live 🤩👍

Dans la foulée, il commence également le post d'Ali. Il semble touché que je lui accorde ma confiance pour lui faire découvrir le livre en avant-première, fait une chouette critique et branche Ali sur le potentiel du deck... et le soir même, Monsieur Ali Nouira fait partie de mes contributeurs. Quelle belle journée !

Vendredi 3 février : Maxence est même allé jusqu'à partager ma publicité sur sa page. Pendant ma journée de boulot (et oui, il faut bien bosser un peu quand-même), je relance un peu mes collègues dont certains m'avaient assuré qu'ils participeraient. Ma cheffe de service semble s'intéresser à ce que je fait... et à mon retour à la maison, je constate qu'elle vient de participer.



Lundi 6 février : Je termine enfin ma collecte de mails de magiciens département par département, ce qui me fait en tout 14 pages d'adresses, soit des centaines et des centaines. Dans la foulée, j'envoie une publicité aux magiciens figurant sur les deux premières pages de mon fichier, ce qui me prend environ deux heures. Dans l'après-midi, je filme une routine dont je travaille mentalement l'adaptation depuis jeudi. Il s'agit d'une variation d'un effet présenté par Eric mercredi soir et que j'ai nommé *Mon DVD s'appelle reviens !* C'est la première fois que je me filme sur une routine, le tour est dans la boîte du premier coup et je suis assez satisfait du résultat... donc, dans les deux heures, la vidéo est sur la toile.

Mardi 7 février : J'envoie à nouveau deux pages de mails et partage sur les groupes Facebook la routine de La grande vadrouille présentée par François lors des maîtres de la magie afin de montrer l'aspect connecté du deck. Faramus rejoint l'aventure. La journée est globalement très bonne au niveau des contributions et, en fin de journée, le compteur indique 94%. On y est presque.

Mercredi 8 février : Comme chaque matin, j'envoie deux pages de mails dès le matin et commence à relancer un à un par téléphone les présidents de tous les clubs de magie de France. Je parviens à en contacter 7 aujourd'hui. Cela me permet de me rappeler à eux, de leur expliquer de vive voix le concept du jeu et de leur demander de bien vouloir faire suivre à leurs adhérents un nouveau mail que je leur envoie dès l'appel terminé. Dans l'après-midi, François passe à la maison pour récupérer un jeu et nous mettons au point la présentation prévue lundi prochain au Nord Magic Club.

Jeudi 9 février : Pour accélérer un peu les choses, ce matin, je relance tous mes contacts via Messenger. Je gagne deux contributions et passe à 96%... puis à 99% vers 18h. L'attente devient insupportable car je sais que le prochain contributeur permettra au projet de franchir la barre des 100%... et c'est ce qui arrive vers 20h.





Je publie bien évidemment dans la soirée la nouvelle sur les réseaux en me projetant déjà sur l'objectif suivant : atteindre les 140%. Dans la foulée, je publie la routine *Retour vers le futur* qui sera offerte si ce pallier est franchi.

Vendredi 10 février : Alain Van den Abeele, magicien du club de Bruxelles et ancien de l'éventail a diffusé mes informations via son réseau en Belgique. Voici ce qu'il écrit : *Bonjour mes amis (ies). Il y a longtemps que je ne vous pas envoyé de courrier vous annonçant une conférence sur Bruxelles et pour cause, une pandémie dont on se serait bien passé ! Cette période de moindre activité a permis à certains de passer à une autre facette de la magie, la création ! Vincent Deruy s'est, quant à lui, penché sur le thème du cinéma et nous a concocté un jeu (2 en fait !) basé sur l'univers du cinéma. Ce jeu est un support qui ne limite le magicien qu'à son imagination et/ou à sa créativité ! En plus des routines proposées par Vincent, Il possible d'adapter des routines classiques et de surprendre, comme à notre habitude, nos spectateurs mais en utilisant le jeu « **Ultimate Movie Deck** » pour en changer la présentation et coller à l'univers des stars et de nos films préférés. Le projet de Vincent est proposé sur Ulule (plateforme de financement participatif) et, de par son concept, mobilise la communauté des magiciens à y être des acteurs pour conduire cette aventure du 7^{ème} art vers sa production. Aujourd'hui le projet est arrivé quasi à son maximum et ne devrait rencontrer aucun problème pour arriver à son terme MAIS... ! Pourquoi ne pas faire partie de ceux qui auront l'opportunité d'avoir dans leur arsenal, un jeu original permettant de se démarquer des cartes classiques ? Vincent nous promet des bonus supplémentaires si le projet atteint des paliers supérieurs, nous avons donc tous à y gagner.*

*Je n'en dis pas plus... Allez voir en image ce qu'est ce projet !
Bien à vous, Alain (un des premiers contributeurs de ce projet !)*

Samedi 11 février : Aujourd'hui, on fête l'anniversaire de ma belle-sœur. On reçoit tout le week-end... et ce midi, c'est couscous au resto.

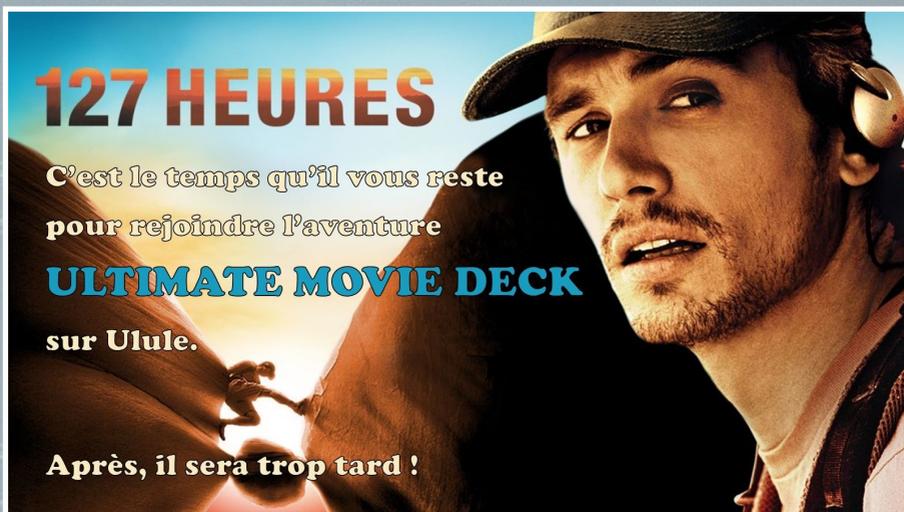
Dimanche 12 février : On a encore du monde à la maison mais je trouve un moment pour publier la routine de Faramus sur Facebook. Aucune contribution ce week-end. Snif... et en plus, demain je reprends le boulot. Re-snif !

Lundi 13 février : 2 belles contributions ce matin. Ca fait plaisir ! Ce soir, c'est la présentation au Nord Magic Club. J'attends beaucoup de cette soirée donc grosse préparation ce matin. A 13h, c'est la reprise au boulot. Je parviens tout de même, sur mon temps de travail, à contacter 7 présidents de clubs pour leur demander à nouveau de diffuser un mail que je leur transmettrai demain matin. A 20h, fin du taf et direction Fretin pour la réunion du Nord Magic Club. Je suis programmé à 21h mais leur assemblée générale a pris un peu de retard. La présentation se passe bien. Mes deux routines n'ont pas foiré, François nous a fait un NFC magic show et, à la fin de la présentation, Noël achète un pack expert pour le club. Retour à la maison vers 1h du mat bien fatigué de la journée.

Mardi 14 février : Comme tous les mardis, un petit 10h-22h au boulot. Après la journée d'hier, ça pique un peu ! Je parviens toutefois à contacter deux présidents de clubs et à envoyer une page de mails à 22h.

Mercredi 15 février : Dans la matinée, j'envoie 3 nouvelles pages de mails et à 17h, je poste une publication en rapport avec le film 127 heures... car il ne reste plus que 127 heures de campagne. La fin est proche. 4 contributeurs rejoignent l'aventure aujourd'hui et la cagnotte grimpe à 112%.





Jeudi 16 février : Je travaille cet après-midi mais, ce matin, j'ai le temps d'envoyer deux pages de mails et de m'entretenir au téléphone avec Antoine Salembier. Il trouve que mon concept est bon et me dit qu'il va publier quelque-chose sur sa page Facebook. Cooool ! En plus, encore deux belles contributions ce jour.



Antoine Salembier

9 h · 🌐



Chers amis magiciens,

Vous savez certainement que j'aime la Magie mais aussi le cinéma ! Alors quand on me propose un outil magique basé sur les grands thèmes du cinéma, je suis forcément conquis ! Je vous invite à rejoindre Vincent dans ce projet qui lui tient à cœur ! C'est inspiré et inspirant, évolutif, un chouette objet que vous pourrez vous approprier et personnaliser à souhait !

N'hésitez plus et rejoignez l'aventure !



321

Vendredi 17 février : Je parviens à envoyer 4 pages de mails en matinée et à contacter les présidents de clubs que je n'avais pas encore eu au téléphone. Héri rejoint l'aventure.

Samedi 18 février : Il ne reste plus que trois jours. Trois jours et après ce sera fini. 2 petites contributions à 35 euros, ce qui fait monter la cagnotte à 119%. Je poste cette publication pour motiver les retardataires : *3 jours pour participer, une vie pour profiter des possibilités offertes par ce deck sur le thème du cinéma* ! Lundi, je connaîtrai le verdict final ! Enfin !



ULTIMATE MOVIE DECK

**TROIS JOURS
ET UNE VIE**

UN FILM DE
NICOLAS BOUKHRIEF

18
SEPT.

FONCEZ SUR ULULE !!!

Dimanche 19 février : Deux personnes contribuent à hauteur de 108 euros. Dans l'après-midi, je bricole un montage basé sur la série que j'ai le plus kiffé dans la longue histoire des séries : *24. Il te reste 24 heures chrono*. Je veux absolument le partager en fin de journée car ce soir à 23h59, il restera 24 heures de campagne. De plus, sur Ulule, il est clairement dit que les 48 dernières heures sont généralement lucratives. Il n'y a plus qu'à espérer.

Lundi 20 février : Ca y est ! C'est le jour J ! En attendant, encore un lundi qui pique où je suis à 6h30 au boulot ! En plus, j'ai très peu dormi car, comme ce week-end avait lieu le congrès de Blackpool, je me suis imaginé toute la nuit vendre mon produit là-bas. Qui sait ? Peut-être qu'un jour...





Vers 9h, déjà 2 contributions. Ca c'est une journée qui commence bien ! Normal vu que j'actualise ma boîte mail toutes les deux minutes sur mon téléphone ! Le reste de la journée ne sera finalement qu'attente car rien ne se passera de plus. Je m'étais imaginé tellement plus pour cette dernière journée que je ne peux m'empêcher d'être terriblement déçu alors que, finalement, à 23h59, la campagne se termine sur un air de victoire, après 40 jours acharnés, avec un objectif rempli à **128%**.

Mardi 21 février : Je m'étais promis que j'en resterais là car cet état de stress permanent mêlé d'excitation qui m'a habité durant ces 40 jours a l'air de vouloir avoir ma peau mais, ce matin, Ulule me signale que ma page a été visitée depuis la fin de la campagne et me propose de jouer les prolongations. Je suis partagé car, d'un côté, j'ai envie que ça s'arrête et, d'un autre côté, je n'ai pas envie de laisser filer des contributions potentielles qui pourraient apporter un petit plus de dernière minute au projet.

D'autre part, j'ai communiqué à plusieurs reprises sur les réseaux au sujet de l'approche de la fin de la campagne et je ne me vois pas dire à tous ces gens : *Je vous avais dit que c'était terminé... et bien non, je rallonge de quelques jours.* Je fais donc le choix de laisser la cagnoïte ouverte jusque vendredi soir mais de ne faire aucune communication à ce sujet...



...ce qui permet à Stéphane Carratoni de rejoindre l'aventure par le biais d'un don. En soirée, au boulot, je commence à quantifier tout ce dont j'aurai besoin pour les contreparties de chacun... et ce n'est pas une mince affaire !

Mercredi 22 février : Rien de spécial aujourd'hui. Je commence à imprimer et à découper les pense-bêtes et les Qr codes autocollants pour prendre de l'avance. J'envoie également un mail à chaque contributeur de l'éventail afin qu'il se prononce sur ce qu'il souhaite que je fasse de la somme destinée aux frais de livraison qu'il a dû payer de manière automatique sur Ulule. Je propose plusieurs choix et attend les réponses pour affiner mon budget. Je suis aussi en attente du versement de ma cagnotte sur mon compte en banque.

Jeudi 23 février : Je viens de recevoir le montant de la cagnotte sur mon compte bancaire. Je sais enfin de combien je dispose, déduction faite des frais Ulule, pour faire mes commandes. Euphorique, je fais et refais des tonnes de calculs pour optimiser au mieux l'utilisation de tout cet argent et passe plus de quatre heures durant l'après-midi à finir de mettre en page, vérifier et révéifier les decks que je dois commander.

Vendredi 24 février : Ca y est ! Je viens d'appuyer sur la touche entrée et, après plus de deux heures de galère car ma banque refuse à plusieurs reprises mon paiement, je réalise le plus gros paiement en ligne de ma vie : plus de 5000 euros pour des jeux de cartes, des boîtiers et des packagings. Je prie pour ne pas avoir fait une erreur dans ma commande. Ce soir, à 23h59, c'est la fin officielle de la campagne de financement. Les prolongations secrètes n'auront apporté qu'une contribution supplémentaire mais c'est déjà ça.

Il est donc l'heure de fermer définitivement ce journal en espérant que mes nuits vont redevenir des nuits, que mon cœur va cesser de battre trop fort dans ma poitrine, que tout ce stress va retomber, que mon esprit va enfin redevenir disponible pour d'autres choses... bref, que la vraie vie va reprendre son cours.



SOURCES LIENS ET INSPIRATIONS



Pour *Retour vers le futur* :

Carte du dessus / carte du dessous - Bernard Bilis
DVD La magie par les cartes volume 1

Pour *Chérie, j'ai rétréci ta carte* :

M-Case - Mickaël Chatelain
www.gimmickmagic.com

Pour *La grande affiche* :

Sur une idée de Philéclair

Pour *Coup double* :

D'après un partage de Dante Colleoni

Pour *Ma collection de Tintin* :

D'après un partage de Dante Colleoni

Pour *Rain Man* :

Sur une idée de Dante Colleoni

Pour *Batman s'en sort toujours* :

D'après une vidéo publiée sur la chaîne Youtube Abracadémie

Pour *Mon DVD s'appelle Reviens* :

Sur une idée de Eric Debrabander



Pour **Tu paies le ciné, je paie le pop-corn** :
Le trente-deuxième sens - John Bannon
Destination zéro

Pour **Les quatre cavaliers** :
Sur une idée de Alex Fiver
Siri X Pro - Hanson Chien

Pour **Any movie at any week** :
D'après une vidéo publiée sur la chaîne Youtube 100 tours de magie

Pour **Elémentaire mon cher... Lock Holmes** :
Sur une idée de Philéclair

Pour **Sauf Fantasia** :
Sur une adaptation du Shuffle board de Simon Aronson par Alex Fiver

Pour **Freud et le cinéma** :
Sur une idée de Patrick Roga

Pour **Le nouveau stagiaire** :
Sur une idée de Dante Colleoni

Pour **Les mains dans les poches** :
Sur une idée de Héri

Pour **J'ai reçu un scénario** :
Sur une idée de Philéclair

Pour **Le monde merveilleux de Disney** :
Gémeaux quadrilatères - John Bannon
Destination zéro

Pour **La voie de l'eau** :
Sur une idée de Jean-Yves Ducrond
Vernon Transfert - Dai Vernon



Pour **Trois titres pour un film** :
Sur une idée de Faramus

Pour **Le plus fort, c'est Hulk** :
Application Magic Tricks by Mikaël Montier sur Android

Pour **Mental movie** :
Mental game de Francesco Carrara

Pour **Casper le taquin** :
Sur une idée de François Lange
Application Voilà par Guillaume Bellut sur iOS

Pour **Sense 8** :
Chaîne Youtube 100 tours de magie

Pour **Mes amis Sven et Bruce** :
Svenpad - Brett Barry

Pour **La grande affiche V2** :
Sur une idée de Julien Hérin

Pour **Menteur menteur V2** :
Sur une idée de Alex Fiver



POUR CONCLURE



Voilà !

Cette nouvelle étape du voyage dans l'univers immersif du cinéma touche malheureusement à sa fin. Enfin, comme les mots ont leur importance, il ne s'agit là que d'une nouvelle étape d'un parcours qui est loin d'être terminé.

Il m'a fallu un an et demi pour développer l'UMD et le livre qui l'accompagnait à sa sortie, près de six mois pour la phase de financement et de fabrication, près d'une année pour la rédaction de ce deuxième volume mais j'ai l'intime conviction que l'UMD n'en est qu'à ses balbutiements car il reste un produit très récent peinant encore à rencontrer son public et car il peut encore être étoffé de nombreuses nouvelles idées. C'était l'essence même de mon projet mais je ne pensais pas que les idées fuseraient ainsi dans tous les sens, que ce soit dans mon esprit ou dans celui des utilisateurs.

Je ne vous cacherai pas que j'en ai déjà quelques-unes, notamment autour de la création de nouveaux bonus ou d'un troisième jeu dont je ne dirai rien de plus ici, mais je pense qu'il est trop tôt pour ça. Là où ce deuxième opus permettait d'approfondir les capacités des jeux initiaux, je pense néanmoins que ce troisième deck devrait apporter son lot de nouveautés. Il va falloir attendre un peu mais l'idée de la rédaction d'un Ultimate Movie Deck Volume 3 me démange déjà.



J'espère que vous avez apprécié les nouvelles propositions de ce nouvel ouvrage, qu'il vous a permis d'appréhender l'UMD de façon différente et que ces nouvelles idées vous permettront d'en trouver d'autres, les vôtres.

En attendant la suite, n'hésitez pas à continuer à investir ce bel outil et à partager vos idées et vos créations.

La magie, c'est la création, mais c'est surtout le partage !

A très bientôt.

Amicalement.

Vincent.



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 novembre 2023 par TheBookEdition.com
à Lille (Nord) - Imprimé en France