

## 2AS1-CENTER OPEN-BOOK

Cette seconde méthode pour lever deux cartes comme une lorsqu'elles sont prises dans le milieu du jeu est une variante de la méthode 1 dans son démarrage mais ensuite elle marque sa différence. Pour votre gouverne sachez que cette levée du milieu je l'ai créée il y a une bonne dizaine d'années et je l'avais d'ailleurs décrite dans mes notes personnelles, depuis lors je l'avais complètement oubliée et c'est récemment que je l'ai redécouverte en me disant que j'étais passé à côté d'une technique intéressante.

Avertissement ! Comme la plupart du temps une levée double du milieu est, toujours ou presque, aléatoire ce ne sera peut-être pas le quatre de pique que vous allez montrer comme moi je le fis en préparant les photos explicatives.

1 – Faire une *levée double Open-Book*<sup>1</sup>. Vous allez breaker au pouce droit le jeu vers le milieu afin de pouvoir décaler le paquet inférieur, ensuite, là encore, au pouce droit il faut breaker les deux dernières cartes du paquet supérieur. C'est le tronc commun des deux méthodes (1 et 2). Photo 1.



2 - Mais la suite diffère, l'extrémité de l'index de la main droite va se placer sous ce paquet supérieur et par une légère pression il va courber les deux cartes breakées ce qui va les décoller de deux à trois millimètres du reste du jeu sur leur longue tranche droite, photo 2. Aussitôt, le majeur associé au pouce de la main gauche vont venir saisir les deux cartes comme une par leurs deux angles droits tout en tenant par la même occasion le jeu, photo 3. Si nous adoptons un autre point de vue didactique, vous remarquerez sur la photo 4 qu'en changeant l'angle de la prise de vue on voit nettement que la main gauche tient à la fois le jeu et les deux cartes comme une seule, qu'il existe un mini décalage entre le jeu et ces deux cartes.

---

<sup>1</sup> Levée double du milieu dite : « *Open-Book* ». Ce nom pour le simple fait qu'on a l'impression d'ouvrir un livre au moment où on la réalise.

## Magie des Cartes



3 - Dans cette position de deux cartes tenues sur l'axe pouce et majeur de la main gauche, le bout du majeur droit va aider au retournement de ces deux cartes en même temps que les deux mains vont s'éloigner l'une de l'autre afin de permettre à la double carte de se retourner, photo 5. Gardez à l'esprit que le retournement des deux cartes du milieu montrées comme une seule s'opère comme on ouvrirait un livre à l'envers. Remarque. Dans mon exemple il s'agit du 4♠, mais chez vous, votre carte sera probablement différente à moins d'une coïncidence ; en magie, nous le savons, rien n'est impossible.



4 – La main gauche peut désormais montrer la carte en toute sécurité, la main droite en profite pour ramener son paquet (inférieur) en position classique afin de pouvoir recevoir la double carte montrée, photo 6. Astuce. Pour ramener le paquet inférieur tenu par la main droite en position classique il suffit de s'aider de son ventre où de tapoter le paquet sur la table.

5 - Achevez la levée double en retournant face en bas ces deux cartes sur le paquet inférieur de la main droite. La main gauche va pouvoir les faire basculer en se servant du paquet supérieur comme d'une pelle, photo 7. L'action finale, la main gauche place son paquet de cartes (supérieur) sous celui de la main droite (inférieur), ainsi la carte montrée (4♠) reste contrôlée en no2, en revanche le public dans son jugement pense que la première carte du jeu est celle-là. Libre à chacun d'imaginer la suite à donner.

## Magie des Cartes

Pour conclure. Cette technique numéro 2 de levée double du milieu (*2asi-center*) ne présente pas de grandes difficultés. Elle permet de faire une levée triple voire quadruple sans trop exposer l'épaisseur d'un paquet de plusieurs cartes. Vous le savez, le point faible d'une levée quadruple c'est l'épaisseur du petit paquet. Et là, il n'y a pas de mystère, un porteur de lunettes grossissantes et en bonne santé remarquera vite la supercherie.



Cette technique de levée double du milieu, dite « *Open-Book* » peut être employée à chaque fois que le magicien souhaite qu'une carte soit préférentiellement désignée vers le milieu du jeu. Elle peut aussi constituer la pièce maîtresse d'un subterfuge auquel je pense sur le champs, le magicien sans regarder son jeu demande à une personne de lui dire : « *stop* » à l'endroit qu'il souhaite l'arrêter et noter la carte dans sa tête. Quelques instants plus tard, le magicien nomme cette carte sans que l'on sache comment il a pu faire.