

JAPAN FAN

Lors d'une conférence de cartomagie donnée à Tokyo j'avais ouvert le bal avec *Japan Fan*. Le premier acte ! après avoir mélangé mon jeu j'ai fait apparaître le VALET de PIQUE et j'ai inséré cette carte dans une moitié du jeu éventailé, en mettant ce valet de pique face en bas à l'instar des autres cartes de l'éventail. Le second acte ! j'ai fait apparaître le VALET DE CARREAU que j'ai lui aussi inséré dans l'éventail des cartes mais en le gardant face visible et tout en conservant l'autre moitié des cartes en main. Le troisième acte fut des plus limpides, remise du valet de pique, face en bas, sur le paquet puis posage du valet de carreau, à son tour, sur le valet de pique. Pour résumer, le valet de carreau devient la carte supérieure du jeu et sous elle le valet de pique. Et voilà ce qui se passa dans une gestuelle magique, le valet de pique est devenu la première carte du jeu et conséquemment celui de cœur la seconde. « *Rien de nouveau sous le soleil !* » allez vous me dire, pourtant cet effet est séduisant et innovant. Il est séduisant car l'esthétique de la gestuelle y est particulièrement soignée et offre un joli rendu, innovant par le choix des techniques employées : Levée double du dessous – Éventail d'une seule main – Levée double *Robot* – Mini éventail circulaire.

Arrangement des cartes. Avoir $J\heartsuit(01)$ et $J\spadesuit(52)$ et pour les explications je préconise que vous adoptiez ce montage : $J\heartsuit(01) J\spadesuit(01) \rightarrow J\clubsuit(51) J\spadesuit(52)$.

1 – Entamez un faux mélange du jeu. Faites ensuite une levée double du dessous (à pivotement vers le pouce, voir page Erreur : source de la référence non trouvée) afin de montrer la double carte, $J\clubsuit // J\spadesuit$, tenue en main gauche, photo 1.



2 – Au pouce droit marquez une ouverture du jeu vers le milieu afin que l'index puisse pousser la moitié inférieure vers l'intérieur. Dès que la main droite a fait le job de faire deux paquets la main gauche dépose gentiment sa double carte sur le paquet supérieur, photo 2. $J\clubsuit(01) J\spadesuit(02) J\heartsuit(03) J\spadesuit(04) \rightarrow | \rightarrow$.

Magie des Cartes

Note. On pourrait m'arguer qu'on aurait pu mettre la double carte en premier sur le jeu et couper après le jeu partiellement en deux paquets, pourquoi pas ? mais je préfère faire en premier la coupe afin que les spectateurs gardent la chronologie des actions en tête, le dépôt du valet de pique sur la portion supérieure, c'est essentiel.



3 – Maintenant par le fait que le jeu est divisé en deux paquets la main gauche a la capacité d'agripper la moitié inférieure et de l'éventailier à l'italienne. Photos 3 et 4. Il s'agit pour la main gauche de faire un éventail de cartes à l'identique de celui de la photo 4. Note. Si vous avez des hésitations on trouve sur Internet de nombreux tutos qui expliquent comment faire des éventails. Une fois que la main gauche a formé son éventail de cartes la main droite insère le valet de trèfle comme la photo 5 le suggère. Pour les spectateurs vous venez de mettre dans l'éventail le valet de pique. Remarque, l'insertion de la carte ($J♣$) doit se faire en la mettant perpendiculaire aux cartes, c'est important pour la suite, surtout lors du dépôt de cette carte sur le jeu.

Aussitôt la main droite, qui vient de mettre le valet noir dans l'éventail, procède à la levée du valet de carreau. Et là, la *levée Robot* est préconisée. Photo 5. Le valet de carreau, notre double carte comme une, $J♠ // J♦$, est, à son tour, inséré, face vers le haut, dans l'éventail, photo 6.

Le décor est bien planté et comme disent les scouts : « *Nous avons planté notre tente avec des sardines* » fin de la parenthèse, deux valets viennent d'être exhibés, ils sont pour le moment insérés dans l'éventail des cartes. Et cette mise en scène s'est déroulée dans une grande économie de gestes, c'est en quelque sorte l'âme de ce tour, mettre de l'esthétique et du charme dans la présentation.

Magie des Cartes



4 – Le valet de pique, ô pardon celui de trèfle (J♣) est remis en premier sur le demi paquet que la main droite tient. Il suffit de procéder à un dépôt du valet sur le paquet. Photo 7. C'est ensuite que les choses se compliquent quelque peu, remettre le valet de carreau sur le valet de trèfle en le faisant basculer et tout en sachant qu'il faut manipuler une double carte ce qui exige de trouver les bons mouvements afin d'éviter la catastrophe.



Voici ma méthode, la main droite vient saisir la double carte afin de l'amener en porte-à-faux comme sur la photo 8. De suite, la main gauche se retire avec son éventail et va s'en servir comme d'un guide pour faire basculer les deux valets sur le jeu, qu'ils soient face cachée, photo 9. Le mouvement produit ne dénote pas, bien au contraire il renforce l'impression d'une belle chorégraphie. Et au bout du bout, le paquet éventailé est amené par la main gauche sous celui de la main droite, photo 10. Notez au passage un détail non anodin, si vous faites ce tour avec un jeu arrangé où l'ordre de chaque carte est invariant par rapport à sa voisine, il restera intact.



Magie des Cartes



Nous approchons à grands pas de bottes de sept lieux du dénouement magique. Nous pourrions simplement retourner la première carte puis la seconde pour montrer le changement, mais voici ma façon de conclure : Je pose le jeu sur la table et je réalise un mini éventail circulaire du plus bel effet, photo 12. Note. Là encore, on trouve sur la Toile des tutos qui expliquent comment faire des éventails circulaires.

Remarque. Les éventails exercent un magnétisme sur le public, le tour de main réclame de longues heures d'entraînement et de la persévérance. Et enfin, de la manière la plus théâtralisée, de la main gauche je retourne le valet de pique et de la main droite le valet de carreau, photo 13. Rideau !

