

LA CARTE DÉPLACÉE DU MAGICIEN

Si vous cherchez à rendre un spectateur insomniaque, dans l'impossibilité de s'endormir paisiblement ni sur son côté droit ni sur son côté gauche et qui se retourne dans son lit sans trouver un repos mérité, le tour qui suit est tout indiqué pour l'envoyer au petit matin chez le pharmacien le plus proche. Dans un jeu mélangé et présenté avec les faces cachées une personne prend une carte, en prend connaissance et la replace ailleurs dans le jeu. Le jeu est aussitôt mélangé puis étalé, face visible, en un large ruban serpentant. Malgré cela, le magicien retrouve très rapidement la carte choisie.

Points forts.

- Le jeu est ordinaire et non truqué, - La détection de la carte choisie est rapide et discrète,
- Le truc est si bien dissimulé qu'il n'est jamais détecté par le public, même en passant un détecteur de métaux au-dessus des cartes ou en faisant une coupe transversale du cerveau de l'opérateur.

1 - Un jeu de cartes classé en **26 EQ et 26 DQ**.

2 - En terminant le tour « *Les 4 Prédications du Mentalisme* » vous constatez que le jeu s'est automatiquement classé en 26 EQ et 26 DQ. Pour être plus explicite, toutes les cartes dans la zone du jeton jaune étaient des cartes équilibrées (les EQ) et toutes celles du jeton bleu des déséquilibrées (les DQ). Ramassez négligemment les cartes et posez le paquet des 26 EQ sur celui des 26 DQ en notant mentalement la carte en n26 (dernière du paquet des EQ), ce sera la carte clef. Remarque. Si vous souhaitez présenter au public que l'effet « *La carte déplacée du magicien* » vous devez préalablement classer le jeu en 26 EQ et 26 DQ. Ci-dessous un instantané de jeu en **26 EQ/26 DQ**.

K♥	3♥	Q♠	3♣	4♥	6♦	9♠	5♥	2♠	10♠	J♣	Q♦	8♦
4♣	2♦	7♥	6♠	A♥	8♠	5♣	7♣	A♣	9♦	K♣	10♦	J♥
10♣	A♦	K♠	9♥	2♣	5♦	8♣	7♣	3♣	6♣	8♥	Q♥	5♠
2♥	10♥	9♣	4♦	4♠	J♦	A♠	Q♣	7♦	3♦	J♠	6♥	K♦

La carte clef est **J♥(26)**.

3 - Faites préalablement un faux mélange du jeu en laissant intact le montage en 26 EQ et 26 DQ. Chacun adoptera sa méthode.

Magie des Cartes

4 - Éventaillez dans les mains le jeu en un large ruban et invitez un spectateur à retirer une carte. Notez simplement si la carte fait partie des EQ ou des DQ. Deux cas se présentent à vous : a) La carte retirée est une EQ alors faites remettre cette carte dans le groupe des DQ. b) La carte est une DQ faites la remettre dans le groupe des EQ. Ensuite, égalisez le jeu et amorcez un faux-mélange afin de convaincre le public que dans ces conditions la carte sera bien « enterrée dans le jeu. »

5 - Étalez le jeu, les faces visibles, devant vous de manière à toutes les voir et dans l'un des deux groupes, en survolant les cartes du regard, vous n'aurez aucun mal à repérer la carte étrangère, celle du spectateur. Pour cela, la carte clef, le **J♥**, est une aide précieuse pour rapidement connaître l'endroit de la séparation des deux groupes.

Amusons-nous ! Ci-dessous, pouvez-vous retrouver la carte déplacée ?

2♣	10♣	A♥	8♣	5♣	7♣	K♥	3♥	Q♣	A♣	9♦	K♣	8♦
4♣	2♦	7♥	6♣	10♦	4♥	6♦	9♣	5♥	Q♦	J♣	J♥	5♣
10♣	8♣	7♣	3♣	7♦	5♦	3♣	3♦	J♣	6♥	2♥	4♣	10♥
4♦	J♦	A♣	Q♣	A♦	K♣	9♥	2♣	K♦	6♣	8♥	Q♥	9♣

Réflexions.

Le tour peut être répété. Il donne l'impression que le magicien possède une phénoménale mémoire. On peut d'ailleurs axer le boniment sur les capacités insoupçonnées du cerveau. Avertissement ! Si vous envisagez réaliser le tour avec un jeu marqué il est conseillé de ne pas se servir de ce moyen (le marquage des cartes sur leur dos en EQ et DQ) pour retrouver la carte déplacée. Pour employer une image sans ambiguïté, si vous comptez scier la branche sur laquelle vous êtes assis, vous augmentez vos chances d'un séjour prolongé à l'hôpital. Une idée pleine de hardiesse consisterait à réamorcer le jeu en CPLI-2, CPLI-3 ou bien 4 ou 5 et refaire le tour sur ces nouvelles bases.

Habituellement les solutions mises en œuvre pour réussir un effet quasi similaire tournent autour de jeux appris par cœur ou de techniques pour mémoriser le plus efficacement un jeu entier ou bien une séquence dans un contexte de tours impromptus.

Une étude passionnante de l'effet de la carte déplacée se niche dans le remarquable ouvrage *Theater of the Mind* de *Barrie Richardson*, Hermetic Press, Inc, 1999. L'auteur y explique, pages 104 à 106, l'une de ses ingénieuses trouvailles au problème, sous le titre *Barrie's Move a card*. Une approche intéressante est aussi celle de *Raymond Beebe* intitulée *Phenomenal Memory with a Shuffled Deck*, apparue dans la revue GENII, d'octobre 1980. Dans le livre *Star Quality The Magic of David Regal écrit par Harry Loraine*, copyright 1987, Lorayne, Inc, vous apprécierez, pages 170 à 172, sous le nom *Dave's Move-A-Card*, une solution astucieuse reposant sur le pontage des cartes. Personnellement je considère que la méthode déployée avec le CPLI limite

Magie des Cartes

considérablement les efforts à fournir pour un résultat d'excellence. Et seriez-vous d'accord avec cette sibylline citation : « *Sous ses mille visages* ¹, le *CPLI* transforme un jeu innocent en une arme secrète pour un espion qui viendrait du froid ². »

Pour prolonger. Ceux et celles qui redoutent les crampes mentales, peuvent acquérir le livre de *Scott Cram*, *Memory effects* ³. *Scott Cram* consacra beaucoup de temps à référencer un nombre incalculable d'effets mentaux, répertoriés savamment par thèmes. Un outil bien pratique et bravo pour ce phénoménal travail ! Comme vous le constatez cette liste, loin d'être exhaustive, a le mérite d'exister ⁴. Réponse au test : Le 3♣.



-
- 1 Mille visages. Une allusion au film *The Man of a Thousand Faces*, 1957, réalisé par *Joseph Pevney*, c'est l'histoire tourmentée de *Lon Chaney*, expert de la transformation qui lui valut d'être surnommé : « *L'homme aux mille visages*. »
 - 2 L'espion qui viendrait du froid. Clin d'œil au roman d'espionnage de l'auteur anglais *John Le Carré*, publié en 1963 sous le titre *The Spy Who Came in from the Cold* (L'espion qui venait du froid.)
 - 3 *Memory Effects* de *Scott Cram* recense tous les effets et tours sur ce sujet. Ce travail de fond est, à l'heure où j'écris cet ouvrage, accessible au téléchargement en fichier .pdf, à l'adresse <https://headinside.blogspot.com>.
 - 4 On pourrait reprocher à de nombreux auteurs d'écrire des opuscules ou notes de conférences en négligeant par paresse leurs sources. Ces manquements volontaires ou désinvoltes privent le lecteur d'un cheminement génésiaque qui stimule la pensée par le processus de la comparaison des acquis, la fâcheuse conséquence est de laisser croire que tout est original et nouveau.