

Pit HARTLING

Des ordres  
Étonnants

Collection de miracles  
cartomagiques avec un jeu mémorisé

 C.C. Éditions



Pit HARTLING

Des ordres  
Étonnants

Collection de miracles  
cartomagiques avec un jeu mémorisé

*Traduit en français par*  
Damien FALLON

 C.C. Éditions

Le Code de la propriété intellectuelle n'autorisant, aux termes de l'article L.122-5 (2° et 3° a), d'une part, que les « copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective » et, d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, « toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause est illicite » (article L.122-4).

Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles L.335-2 et suivants du Code de la propriété intellectuelle.

Responsable d'édition, composition et  
mise en pages : Frantz Réjasse.

Traduction française : Damien Fallon.

Photos : Jonas Ratermann et David Vasicek.

Relecture et correction : Didier Laurini et Jean Valsen.

Première édition : © Pit Hartling, 2016.

Titre original : *In Order to Amaze*.

La présente version française est publiée en accord  
avec monsieur Pit Hartling.

[www.cc-editions.fr](http://www.cc-editions.fr)

[www.ccmagique.fr](http://www.ccmagique.fr)

Version française : © CC Éditions, décembre 2024.

ISBN 978-2-487172-05-0

*Pour Nina,  
Mon Amour. Ma Femme. Mon Amie.*



# Sommaire

<i>Remerciements</i> .....	9
<i>Préface</i> .....	12
<i>Introduction</i> .....	17
Attrape-moi si tu peux.....	22
Le poids lourd.....	34
Sherlock.....	50
Rapprochements intimes.....	60
Le noyau.....	74
Échanges de pensées.....	86
Duplicité.....	98
Échos.....	110
Les formules de poker.....	122

Juste comme ça.....	134
Quartettes .....	140
Le haut du panier .....	146
La loi de Murphy.....	158
L'élus.....	170
Identité.....	180
L'illusionniste.....	192
Stop sur les quatre voies.....	202
La bonne manière d'échouer.....	212
Les effets chapelô-dépendants .....	222
Le poker des contes de fées .....	226
Quick Change .....	240
Une nuit de poker à l'impro.....	252
Le jeu de la chance.....	278
<i>Un dernier mot</i> .....	293



# Remerciements

En tant que magicien, mon travail consiste à faire l'impossible. Mais produire moi-même un livre entier est un tour que je n'ai encore jamais maîtrisé. Heureusement, il existe quelques vrais sorciers qui m'ont tous aidé, d'une manière ou d'une autre. À chacun d'eux, j'adresse mes remerciements les plus chaleureux...

Il y a tout d'abord mon bon ami **Denis Behr**. Non seulement Denis s'est avéré être une source fiable de critiques ~~malveillantes~~ constructives,

contribuant à de nombreux commentaires, idées et améliorations aux routines et à leurs descriptions ; mais il m'a également permis d'inclure sa propre méthode permettant de replacer quatre cartes dans leurs positions d'origine (le « *Plop Replacement* »), ce dont je lui suis très reconnaissant. Denis a également fourni de nombreuses références pour ce livre.

Encore une fois, son expertise s'est avérée inestimable et je suis sûr qu'il en sera fier pendant des années.

Un merci spécial à **Simon Aronson** pour sa belle préface. J'admire Simon depuis la première fois que j'ai lu ses livres. Ce sentiment s'est approfondi lorsque je l'ai rencontré en personne un peu plus tard, à l'occasion de congrès puis chez lui à Chicago. Le faire participer à ce livre est un honneur et un plaisir absolu. Merci, Simon, pour vos aimables paroles, je ferai de mon mieux pour être à la hauteur.

Un grand merci également à **Richard Hatch**, qui m'a donné de nombreux conseils importants sur le style et la grammaire. Il mérite un trophée pour avoir repéré des dizaines de lettres manquantes, des espaces surnuméraires, des notes de bas de page mal mises en forme, ainsi que de nombreux « germanismes » qui se sont glissés dans mon écriture. *Tausend Dank, Dick!*

Un autre qui a gentiment accepté d'aider est **Doug McKenzie**. En plus de la relecture, Doug a pris le temps de suivre les descriptions avec les cartes en main afin d'aider à lever toutes les ambiguïtés et de s'assurer que tout est clair et facile à suivre. Sans lui, de nombreux paragraphes vous auraient fait perdre la tête. Merci, Doug !

**Tyler Wilson** est l'un des types les plus généreux et les plus compétents qu'on puisse trouver sous le soleil. Lui aussi a réalisé une première lecture attentive du manuscrit, puis une seconde après la mise en pages finale pour aider à éliminer les dernières erreurs. (En réalité, j'en ai gardé quelques-unes, juste pour profiter des commentaires hilarants de Tyler. J'ai également placé le point à la fin de cette phrase à l'extérieur des parenthèses juste pour lui).

Les cartes à points utilisées dans les photographies des tours *Sherlock* et *Duplicité* ont été réalisées sur mesure par **Christian Schenk** de Cardshark, et je l'en remercie.

On dit souvent : « *Ne jugez pas un livre à sa couverture.* » N'hésitez cependant pas à juger celle de ce livre. Tout comme sa mise en pages et sa conception originales, elle est l'œuvre de l'extraordinaire graphiste **Nicolai Tilov**. Je trouve réconfortant que, quoi que les gens pensent et disent du contenu de cet ouvrage, sa forme restera toujours belle, et ce, grâce à Nicolai.

**Jonas Ratermann** est un maître derrière l'objectif, et ses photos jouent un rôle central dans ce livre. Même si

les dessins ont leurs propres avantages et peuvent être mieux adaptés pour illustrer des informations techniques pures, je pense, qu'en plus de leur attrait esthétique, rien ne traduit mieux la sensation d'un geste magique, l'attitude d'une bonne blague ou le toucher d'une manipulation qu'une bonne photo. Si nous y sommes parvenus, c'est entièrement grâce à Jonas.

Enfin, ce livre n'existerait pas dans sa forme actuelle sans **Juan Tamariz**.

Je fais référence au travail de Juan à plusieurs endroits dans ces pages, mais ne vous y trompez pas : son influence est vraiment présente à chacune des pages. La première fois que j'ai rencontré Juan, c'était lors d'une convention en Allemagne en 1992. Ce fut un moment charnière de ma vie (magique). Et, bien que j'aie eu par la suite un certain nombre d'influences importantes et qui me sont chères, personne n'a façonné ma compréhension personnelle de la magie plus que lui. ■

# Préface

*par Simon Aronson*

Les bonnes choses viennent par petits paquets... Le premier livre de Pit Hartling, *Carto Fictions*, est de petite taille, et ne contient que sept tours. Mais, même une lecture rapide suffit à convaincre les cartomanes du monde entier que ce petit volume est une grande contribution à la magie des cartes.

Il décrit des thèmes incroyablement originaux, des méthodes astucieuses et des présentations captivantes, le tout lié à des réflexions

théoriques perspicaces sur notre art. Clairement, Pit n'est pas « un petit joueur ».

*Des ordres étonnants* marque une nouvelle étape dans l'établissement de Pit en tant que grande force créative dans la cartomagie. Mais ne vous laissez pas tromper par le sous-titre, « *Une collection de tours avec un jeu mémorisé* » : ce livre a une valeur énorme pour quiconque s'intéresse à la magie des cartes ingénieuse et artistique, que vous utilisiez ou non

un jeu mémorisé. Sa portée dépasse largement le sujet particulier abordé.

Il n'est pas nécessaire de vanter l'utilité, l'efficacité ou la popularité de la magie avec un chapelet. Pit en est clairement l'un de ses meilleurs pratiquants et, dans ce livre, vous comprendrez pourquoi. Pit y présente des effets qui ont fait partie de son répertoire pendant des années, des tours qui ont été testés dans le monde réel, perfectionnés et polis pour les rendre divertissants autant que magiques.

Quelques points généraux susciteront l'intérêt de tous les amateurs de jeux mémorisés :

– Premièrement, la grande majorité des effets inclus sont complètement indépendants du jeu mémorisé utilisé.

– Deuxièmement, bien que Pit utilise lui-même *Mnemonic*, le jeu mémorisé de Juan Tamariz, il écrit pour nous tous. J'ai été surpris, lorsque j'ai reçu une première ébauche de ce manuscrit, de voir que Pit avait pris la peine de fournir des exemples spécifiques et des alternatives à la fois pour le chapelet de Juan et pour le « chapelet Aronson » (sans que je n'aie jamais demandé ; et

je suis convaincu que Pit s'est plate-ment excusé intérieurement auprès de Nikola). En effet, pour la section « Quartettes », où la disposition des différentes séries de quatre cartes est nécessairement spécifique au jeu utilisé, Pit a fait des recherches minutieuses pour trouver et décrire les particularités, les idiosyncrasies et la praticité de chacun de ces deux chapelets populaires.

– Troisièmement, Pit est un magicien de terrain, donc des éléments tels que la rapidité de préparation ou le maintien de l'ordre du jeu à la fin du tour sont importants. Pratiquement chaque routine de ce livre comprend une partie décrivant le « Retour à la maison », proposant des moyens efficaces, souvent automatiques, pour remettre le chapelet dans l'ordre.

En tant qu'artiste, Pit est conscient que la variété est ce qui maintient l'intérêt du public, alors les intrigues de Pit couvrent tout un éventail : elles comprennent des découvertes (à la fois du magicien et du spectateur), de la lecture de pensées, des routines de correspondance, des prédictions, et même un changement visuel (à deux reprises) d'une série de quatre cartes (oui, rendu possible par un jeu mémorisé !)

Par exemple, si les découvertes impossibles sont votre penchant, vous adorerez *Sherlock*. Imaginez : alors que le magicien ne touche pas le jeu, une carte est librement choisie et remise en place, et le jeu est mélangé par le spectateur lui-même. Non seulement vous pouvez trouver la carte, mais la présentation de Pit (rappelant les compétences de Sherlock Holmes) a une intrigue qui parle, et qui plaît, instantanément aux spectateurs. En prime, le jeu est secrètement rétabli dans l'ordre du chapelet à la fin.

*Juste comme ça* offre un double climax : le magicien et le spectateur pensent librement à une carte, puis chacun retire librement une carte du jeu et la range dans sa poche. Étonnamment, chacun a trouvé la carte pensée par l'autre. C'est un tour simple, extrêmement pratique, qui peut facilement devenir votre effet préféré, utilisable dans pratiquement toutes les conditions.

Dans *Échange de pensées*, Pit pousse cette intrigue encore plus loin, en combinant des méthodes variées pour recréer une version incroyablement directe et efficace du classique *Double Thought* d'Al Koran (mais sans besoin d'un jeu marqué). La quantité d'informations et la force

que Pit arrive à extraire d'un demi-jeu mémorisé est impressionnante.

Les effets avec deux jeux peuvent transformer un simple tour de cartes en quelque chose de « plus grand », et Pit propose plusieurs exemples originaux. Un de mes préférés est *Attrape-moi si tu peux* (et ses variations). Je ne suis pas sûr de ce que j'aime le plus : l'intrigue impossible (une carte librement nommée est capturée en sandwich, alors que vous ne touchez jamais au jeu pendant le tour) ou son thème particulièrement original.

C'est peut-être dans la section « Quartettes » que Pit est le plus innovant dans ses réflexions. Il y a longtemps (vraiment très longtemps), j'ai inventé le terme *stack number* (littéralement le « rang dans le chapelet ») comme un moyen abrégé de se référer et de penser à « l'identité secrète » d'une carte ; c'est sa position originale dans un jeu mémorisé. Pit (avec son camarade créatif Denis Behr) a inventé un nouveau terme, la « mesure » (*distance number*), pour désigner la distance entre deux cartes spécifiques dans un jeu. Mais ce n'est pas simplement une nouvelle terminologie : apprendre les mesures de différentes cartes fournit un nouvel outil pratique pour utiliser votre

chapelet. Pour un investissement de mémorisation à peine plus important, vous pouvez créer une multitude de nouveaux effets qui auraient sinon été fastidieux et impraticables à réaliser. Comme faire apparaître un carré de quatre cartes de la même valeur est presque automatiquement un signal d'applaudissements, le concept des quartettes vous permet d'accomplir une multitude de miracles de ce genre.

Par exemple, dans *L'Élu*, après avoir librement nommé n'importe quelle valeur, le spectateur touche quatre cartes dans le jeu et trouve lui-même sa propre série des quatre cartes de cette valeur !

Bien que les utilisateurs de jeux mémorisés salivent probablement déjà, j'ai mentionné que ce livre explore en profondeur des sujets importants pour tous les cartomanes. Pit est polyvalent, et certains de ses effets les plus puissants mélangent intelligemment les subtilités du jeu mémorisé avec des manipulations. Ses descriptions contiennent alors des avis perspicaces et pratiques sur le timing, les pauses et le détournement d'attention. Les conseils détaillés de Pit sur des choses aussi simples que couper une carte choisie sur le jeu par

estimation, ou le timing d'un arrêt psychologique, sont le fruit de sa très grande expérience.

Mais ce que je préfère finalement par-dessus tout dans *Des ordres étonnants*, ce ne sont ni les effets si puissants, ni leurs méthodes ; c'est l'habileté et l'originalité de Pit dans la création de présentations originales et intéressantes. Pit est un homme fantasque et drôle (cela lui vient de Heinz). Il reconnaît qu'un principe sous-jacent de la magie est que nous présentons quelque chose qui n'est pas réel, et que notre public le sait et l'apprécie ! Nous pouvons donc nous amuser, ne pas prendre la situation trop au sérieux, et laisser libre cours à notre imagination. Les mots-clés de Pit, ses accroches et ses premières blagues créent du second degré, permettant à notre public de « jouer le jeu ». « *Saviez-vous que les cartes à jouer se parlent parfois entre elles ?...* » ; ou « *Nous avons besoin de quelqu'un qui n'a jamais de chance...* » ; ou la pseudo-explication de Pit : « *J'utilise deux jeux, et vous pouvez en choisir un. Comme ça, si le tour échoue, je peux vous accuser d'avoir choisi le mauvais jeu...* » ; ou même la phrase énigmatique : « *Parfois, les meilleurs tours sont ceux qui ne se produisent jamais vraiment...* »

De tels thèmes et prémisses permettent à n'importe quel public d'avoir envie de faire semblant, de se détendre et de participer à l'histoire.

Mais cela ne découle pas seulement du fait que Pit est quelqu'un d'un peu tout fou. Ses intrigues et sa réflexion sur tous les aspects de la présentation sont fondées sur sa collaboration étroite avec Juan Tamariz, sur sa vaste expérience de la scène et du close-up, et sur sa capacité à comprendre et à expliquer les principes théâtraux qui font le succès de sa magie. Le livre regorge de ses observations sur des concepts tels que la manière et le moment pour passer en « mode représentation » ; ou sur l'utilisation des gestes ; ou sur l'importance de la vérité (ou de la vérité artistique) ; et sur bien d'autres idées. Même si vous lisez ce livre uniquement comme une leçon de présentation, vous serez largement récompensé.

Enfin, ce livre se lit facilement et avec plaisir. Le style de Pit est à la fois clair et précis, et ses résumés initiaux, à la fois au sujet de l'effet et de la méthode, sont extrêmement utiles. Pit semble clairement apprécier non seulement le moment de la représentation, mais aussi la conversation avec vous, ses lecteurs.

Tout artiste qui peut se référer à sa propre présentation en disant : « *La confusion, l'amusement, la pitié et le dégoût sont toutes des réactions parfaitement acceptables à ce stade* » mérite évidemment notre considération.

Il y a plusieurs années, j'ai eu l'honneur d'écrire l'introduction à la version anglaise de *Mnemonic* de Juan Tamariz. La magie avec un jeu mémorisé a maintenant une autre grande référence dans votre bibliothèque, grâce à *Des ordres étonnants* de Pit Hartling. ■

*Simon Aronson,  
Chicago, Illinois, 27 juin 2015*



# Introduction

Le jeu mémorisé tient une place particulière dans mon répertoire. Depuis que je l'ai découvert, au milieu des années 90, mes représentations impliquent généralement deux jeux de cartes, un jeu mélangé et un jeu mémorisé. Mon premier livre, *Carto Fictions*, couvrait une partie de mon travail avec le jeu mélangé. Il est maintenant temps de jeter un coup d'œil à l'autre.

Alors que la plupart des éléments de ce volume sont publiés ici pour la

première fois, certaines routines sont en réalité plus anciennes que celles qui figurent dans mon précédent ouvrage. Cela fait douze ans depuis, et je pense que c'est une bonne chose : la magie est un art du spectacle et les routines évoluent avec le temps. Il peut y avoir un coup de chance occasionnel, mais il faut généralement un certain temps pour qu'une idée se transforme en une routine véritablement aboutie. Et, même si je sais qu'elles continueront à évoluer au fur et à mesure de leurs représentations,

je pense pouvoir affirmer sans risque que toutes les routines de ce livre ont atteint l'âge adulte (contrairement à moi, comme diraient probablement certains).

Au fil des années, nombre de petites améliorations ont été apportées, que ce soit sur un effet particulier ou sur ma magie en général. J'ai fait de mon mieux pour laisser ces évolutions transparaître au fil des explications. J'espère que vous en trouverez au moins une partie utile pour votre propre travail, que vous choisissiez ou non d'effectuer les routines de cet ouvrage.

La grande majorité des effets de ce livre fonctionnent avec n'importe quel chapelet. Pour ma part, j'utilise le jeu mémorisé de Juan Tamariz et, si ce n'est pas mentionné autrement, cet ordre est utilisé dans les exemples ainsi que dans les photographies. Un autre chapelet souvent mentionné est celui de Simon Aronson (l'autre « très connu ») mais, dans tous les cas, les effets sont décrits de manière à ce que vous puissiez suivre avec votre propre jeu mémorisé, quel qu'il soit.

Ce livre est divisé en trois parties : la première section contient une variété d'effets et de méthodes

concernant le jeu mémorisé en général. La deuxième partie présente sept routines plutôt diverses utilisant le concept des quartettes (il est recommandé de lire l'introduction à ce concept avant de se lancer dans les routines). Enfin, le dernier chapitre présente quatre routines qui dépendent de l'ordre du jeu : deux nécessitent le chapelet de Tamariz, une fonctionne aussi bien avec le jeu mémorisé de Tamariz qu'avec celui d'Aronson, et la dernière utilise un montage qui est rapidement atteint à partir de l'ordre de Tamariz, mais qui peut en réalité être fait sans aucun chapelet particulier.

Enfin, une note sur le langage : bien que, heureusement, la moitié des spectateurs soient généralement des femmes, la plupart des descriptions ici utilisent le pronom masculin « il » lorsqu'il est question d'un spectateur. Cela est exclusivement dû aux conventions grammaticales et à la nécessité de brièveté. À toutes les lectrices : bienvenue, et mes excuses...

Et maintenant, il est temps de commencer : la physique nous dit que soulever un objet augmente son énergie potentielle. De même, j'aime imaginer qu'à chaque fois que nous disposons nos cartes dans un

ordre mémorisé, nous augmentons vraiment son énergie, comme si nous le rechargions. Au fil des pages suivantes, plusieurs méthodes vous sont

alors suggérées pour transformer cette énergie en émerveillement. Je vous invite à charger votre jeu, à tourner la page et à profiter du voyage ! ■

*Pit Hartling,  
Francfort, septembre 2015*



Attraction is not a



# Attrape-moi si tu peux

*Cette routine de sandwich à deux jeux et deux phases alterne une phase de manipulations avec une phase d'absence de toute manipulation. Elle utilise également un petit quelque chose de décalé qui me fait sourire à chaque fois que je la présente.*

## Effet

Le magicien propose de briser l'une des règles d'or de la magie et de refaire le même tour deux fois de suite : la première fois avec manipulations, la deuxième fois sans. Tout d'abord, dans une démonstration éhontée de dextérité, deux cartes « détectives » attrapent une carte « criminel » librement nommée, au beau milieu d'un jeu mélangé. Ensuite, dans un second jeu, les collègues des deux détectives, bien que laissés à l'écart depuis le début et n'ayant jamais été touchés par

le magicien, attrapent également la carte librement nommée dans leur propre jeu.

## Aperçu de la méthode

Cet effet est rendu possible par une idée très simple : après qu'un spectateur a nommé librement une carte (le « criminel »), l'artiste nomme comme cartes « détectives » les deux cartes qui sont de part et d'autre de la carte du spectateur dans le deuxième paquet (mémorisé). Pour la première phase, un jeu normal et

librement mélangé est utilisé. Le criminel est inséré entre les deux détectives grâce à une procédure classique de cull (glissement sous l'étalement). Pour la deuxième phase, le travail est déjà fait : quelle que soit la carte que le spectateur a librement nommée, les détectives ont été choisis de telle sorte qu'ils l'ont déjà attrapée.

## Présentation

Deux jeux sont utilisés, un jeu mélangé et un jeu mémorisé. Effectuez un faux mélange avec le jeu mémorisé pendant que vous faites librement mélanger l'autre par un spectateur. Remplacez le jeu mémorisé dans son étui et placez-le officiellement à l'écart pour plus tard.

Racontez une histoire de crime angoissante et affirmez : « *Nous avons besoin d'un criminel !* » Tournez-vous immédiatement vers un spectateur et demandez : « *Pouvez-vous nous aider ?* » Cette question peut provoquer des réactions assez amusantes. Attendez donc quelques instants avant de préciser : « *Nous aider à nommer un criminel, je veux dire. Quelle carte voulez-vous pour jouer le rôle du criminel ?* » Supposons que le spectateur nomme le dix de trèfle. Au moment où le spectateur nomme sa carte, interrompez-le aussitôt et dites, comme

si vous aviez oublié : « *Ah, mais il nous faut d'abord récupérer les deux cartes détectives : le six de cœur et le cinq de carreau. Ces deux-là peuvent attraper n'importe quel criminel !* » Bien entendu, vous nommez ici les deux cartes qui sont de part et d'autre de la carte du spectateur dans votre jeu mémorisé. (Vous voulez donner l'impression que vous avez momentanément été trop vite dans le déroulement du tour. Vous devez agir comme si les détectives sont naturellement choisis en premier.)

Alors que vous étalez le jeu faces en l'air pour en retirer les deux détectives, placez secrètement la carte nommée par le spectateur à une position connue près du dos du paquet. J'utilise généralement un cull (contrôle sous l'étalement) pour la contrôler en quatrième position à partir du dessus du jeu<sup>1</sup>.

Donnez les deux cartes détectives à un spectateur. Étalez les cartes faces en bas entre vos mains et invitez le spectateur à y replacer les deux détectives ensemble et faces en l'air, n'importe où au milieu du jeu. Pendant

---

1. Pour une description du *spread cull*, voir Roberto Giobbi, *Cours de cartomagie moderne*, Volume 2, « Le contrôle sous l'étalement », éditions MdT, 2021, p. 338.

ce temps, utilisez un cull pour voler la carte criminelle sous l'étalement. Lorsque le spectateur place ses deux cartes à n'importe quel endroit, laissez-les dépasser de l'avant du jeu sur environ la moitié de leur longueur. Profitez-en pour insérer le coin supérieur gauche de la carte criminelle entre les deux cartes détectives (*photo 1*, vue visible). Vu de dessus, tout semble normal. Les deux détectives apparaissent ensemble au milieu du jeu (*photo 2*). Laissez cette image imprégner l'esprit des spectateurs, puis égalisez lentement le tout. La carte librement nommée a été chargée face en bas entre les deux détectives faces en l'air.

Demandez à nouveau au spectateur de nommer le criminel, comme si vous le faisiez pour la première fois

(ou du moins comme si c'était la première fois que cela avait de l'importance). Annoncez que les deux détectives vont essayer de l'attraper grâce à leur entraînement spécial. Faites une pause, puis exécutez soudainement les fioritures les plus impressionnantes et les plus compliquées que vous connaissiez<sup>2</sup> (en prenant garde de ne pas modifier la position des cartes au milieu du jeu, *photo 3*). Remplacez immédiatement le jeu sur la table et dites : « *Voilà !* » Cette explosion soudaine de fioritures constitue un moment qui peut être assez amusant.

---

2. J'utilise une version à deux mains de « La fioriture flip-flap » de Helge Thun, décrite dans *Le livre*, édition MdT, 2012, p. 131. Pour voir la performance originale réalisée et expliquée par lui-même, voir le DVD des *Flicking Fingers : The Movie* (2002).







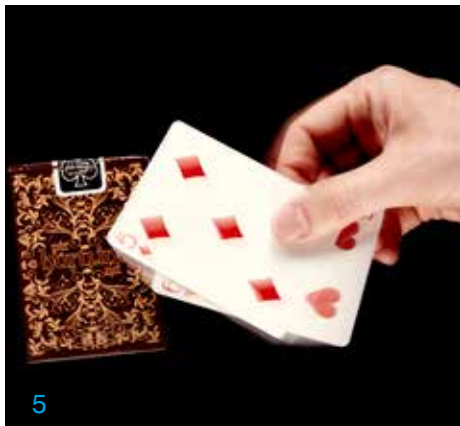
Après une petite pause, étalez lentement le jeu faces en bas sur la table pour montrer que les deux détectives ont attrapé une carte. Retournez-la pour révéler qu'il s'agit bien du criminel (*photo 4*).

Comme promis, proposez de réaliser le tour une seconde fois, mais

cette fois-ci sans aucune manipulation. Faites un geste en direction du second jeu resté dans son étui et expliquez : « *Les détectives ont deux collègues dans cette autre ville là-bas, l'autre six de cœur et l'autre cinq de carreau.* » Exécutez une sorte de geste magique pour indiquer que les deux détectives informent leurs collègues



de l'autre jeu de la carte à retrouver (je tiens les deux détectives près de l'étui, je les frotte un peu ensemble et émets des grincements inintelligibles, en faisant remarquer qu'il s'agit d'un « langage détective secret » (*photo 5*).



Après une courte pause, demandez à un spectateur de retirer le jeu mémorisé de son étui et de le tenir faces en bas dans sa main<sup>3</sup>. Demandez-lui de retourner les cartes faces en l'air, une par une, en une pile sur la table, jusqu'à ce qu'il arrive à l'un des deux détectives. Comme vous connaissez l'ordre des cartes, il vous sera facile de

---

3. Pour ce qui va suivre, vous ne devez pas vous retrouver avec le sandwich trop près du dessus du jeu (pas assez dramatique), ni trop près du dessous (trop fastidieux). C'est le moment de demander au spectateur de couvrir le jeu, si nécessaire.

l'arrêter lorsque le premier détective apparaîtra (avant qu'il ne retourne la carte suivante). Demandez-lui de placer le premier détective un peu à l'écart devant le jeu. Dites-lui ensuite de placer la carte suivante face en bas sur le détective, en la laissant dépasser de moitié, puis de retourner de nouveau la carte suivante du jeu face en l'air (le deuxième détective !) Demandez-lui enfin de placer le second détective au-dessus des deux autres cartes, de manière à former un sandwich. Rappelez à vos spectateurs que ce second jeu est resté dans son étui depuis le début et qu'il n'a jamais été manipulé. Révélez lentement que, malgré ces conditions, les détectives ont réussi à attraper exactement la carte nommée (*photo 6*).

## Commentaires

Alors que le premier effet constitue un petit tour impressionnant en soi, la véritable impossibilité réside, bien sûr, dans la deuxième phase : deux détectives attrapent une carte librement nommée dans un jeu que vous n'avez jamais touché ! Cependant il y a, comme toujours, un prix à payer : il ne vous aura peut-être pas échappé qu'au lieu d'une paire traditionnelle de cartes jumelles, cet effet utilise comme détectives deux cartes aléatoires. Heureusement, l'expérience



a montré que les spectateurs, qui ne connaissent pas les tours de sandwich, ne s'en soucient pas du tout et acceptent facilement ces deux cartes pour ce qu'elles sont : les fameuses cartes détectives ! (Pour plus d'informations à ce sujet, reportez-vous aux « méthodes alternatives » ci-dessous.)

La deuxième phase ignore hardiment un autre standard des routines de sandwich : dans le second jeu, les deux détectives ne sont jamais véritablement retournés faces en l'air. C'est Denis Behr qui a proposé la mise en scène finale pour créer l'image classique du « sandwich » et pour camoufler efficacement ce point

faible. (Vous pouvez constater que le moment où la troisième carte du sandwich est retournée face en l'air et révélée comme étant le second détective est un petit effet en soi.)

### Le faux cadre de référence

Je considère comme un vrai plus ce truc de Denis Behr, inclus dans son spectacle qu'il a joué tous les mois à Munich pendant presque deux ans. Quand j'étais dans le public un soir, un couple discutait de l'effet pendant l'entracte et j'ai entendu la dame dire à son mari : « *Mais comment la carte est-elle arrivée là ? Le jeu était sorti avant même qu'elle ne soit nommée !* » Je pense que cela montre quelque

chose d'important (mis à part le fait que j'ai assez de mémoire pour me souvenir de cette anecdote) : c'est un bel exemple de ce que Darwin Ortiz appelle un « faux cadre de référence » (*False Frame of Reference*). Comme il l'écrit<sup>4</sup> : « *Si vous pouvez amener les gens à se poser les mauvaises questions, vous vous assurez qu'ils n'arrivent jamais à trouver la bonne réponse. Générez une fausse interprétation de ce qui s'est effectivement passé au cours de l'effet. Créez un faux cadre de référence. Cela détermine un cadre de pensée qui conditionne la manière dont le spectateur perçoit l'effet.* »

Comme *Arrête-moi si tu peux* est largement basé sur ce concept, je pense que l'analyse pertinente d'Ortiz est particulièrement importante ici : les deux détectives doivent être nommés de manière assez neutre, sans en faire quelque chose d'important. Leur identité étant totalement incontestée, le public se demandera plus tard : « *Mais comment ont-ils réussi à attraper la carte nommée ?* » Si vous pouvez amener vos spectateurs à voir l'effet sous cet angle, alors vous aurez accompli un miracle.

---

4. Darwin Ortiz, *Concevoir des miracles*, éditions Blue Source, 2018.

## Méthodes alternatives

Mon ami Miguel Puga (Mago Migue) m'a dit qu'il avait eu une idée similaire. Sa version est à paraître dans son prochain livre, sous le titre « *El Sandwich Vago* ». En attendant, voici quelques alternatives possibles.

Dans la description ci-dessus, les deux détectives sont simplement nommés par le magicien, ce qui sous-entend qu'il s'agit toujours des deux mêmes cartes. Une autre possibilité consiste à utiliser deux cartes qui paraissent réellement choisies au hasard (ce qui permet de diminuer d'autant les soupçons sur le fait qu'il ne s'agisse pas de cartes jumelles). Voici deux méthodes qui le permettent.

### GLISSAGE ET FORÇAGE DES DÉTECTIVES

Comme dans la version originale, dès que le spectateur nomme librement un criminel, commencez à étaler le jeu faces en l'air à la recherche des deux détectives appropriés. Cependant, cette fois-ci, ne les nommez pas. Faites plutôt un commentaire du type : « *N'importe quelle autre carte aurait pu être le criminel. Regardez, ce jeu est rempli de personnes louches !* » Ne retirez pas les détectives du jeu. Au lieu de cela, utilisez un glissement sous l'étalement pour les amener

au dos du paquet. À partir de là, vous pouvez soit réaliser une fausse coupe et prendre les deux premières cartes (que le hasard a apparemment disposées là), soit choisir de les forcer à un spectateur.

Dans un cas comme dans l'autre, les deux détectives sont montrés ouvertement, et un petit mot est dit à leur sujet. Étalez de nouveau le jeu faces en l'air et positionnez le criminel en quatrième position à partir de l'arrière du jeu. Continuez ensuite comme dans la description originale<sup>5</sup>.

Si vous ne vous sentez pas à l'aise avec le fait d'étaler ouvertement le jeu tout en faisant des commentaires occasionnels (c'est-à-dire sans une bonne raison apparente de le faire), essayez cette méthode suggérée par Simon Aronson : faites un cull des deux détectives sous le jeu, sous prétexte de retirer la carte criminelle (au cas où vous verriez apparaître la carte nommée dans l'étalement avant avoir

d'avoir réalisé le cull des deux détectives, contentez-vous de l'ignorer, et revenez-y plus tard). Forcez ensuite les deux détectives puis demandez au spectateur de replacer librement le criminel au milieu du jeu, tout en le contrôlant en quatrième position à partir du dessus du paquet. Continuez comme décrit précédemment.

### SANS GLISSAGE : AVEC DEUX JEUX MÉMORISÉS

Si vous préférez n'avoir à réaliser aucun cull, vous pouvez essayer ce qui suit : commencez avec les deux jeux dans l'ordre mémorisé<sup>6</sup>. Après quelques faux mélanges, demandez à un spectateur de replacer l'un des jeux dans son étui et de le laisser à l'écart. Faites nommer librement une carte et réalisez une coupe à l'estimation (suivie d'une correction si nécessaire)<sup>7</sup> pour placer cette carte en deuxième position à partir du dessus du jeu.

---

5. Pour commencer, je ne réalise un cull que des deux détectives, et je contrôle ensuite le criminel. Je trouve en effet assez difficile de réaliser un cull des trois cartes en une seule fois, sans en oublier une seule. Au cas où vous ne rencontreriez pas une telle difficulté, vous pouvez bien entendu les contrôler toutes les trois en même temps.

---

6. Bien que je n'aime généralement pas utiliser deux jeux mémorisés, j'ai trouvé que cette façon de faire était particulièrement appropriée lors de l'exécution de cet effet en guise de tour d'ouverture (cette routine s'y prête d'ailleurs très bien lorsqu'elle est réalisée dans un cadre formel).

7. Pour plus de précisions, voir les commentaires sur l'effet *Rencontres rapprochées*.

Exécutez ensuite cette séquence de mélange très simple : pelez deux cartes une par une, et jetez-les sur le jeu. Pelez ensuite trois cartes et remplacez-les sur le jeu. Cette séquence a pour effet de positionner les deux détectives aux deux premières positions du jeu, immédiatement suivis du criminel désigné. Forcez ensuite les deux détectives. Pendant que les spectateurs les examinent, profitez-en pour ajouter trois cartes au-dessus du criminel (par mélange ou par coupe). Continuez ensuite comme décrit<sup>8</sup>. Notez que cette version renforce également la première phase de la routine : la carte librement nommée est retrouvée sans qu'apparemment vous n'ayez jamais regardé la face des cartes !

---

8. Vous pouvez également essayer cette méthode très efficace suggérée par Denis Behr. Après avoir coupé la carte nommée en deuxième position à partir du dessus, mélangez le jeu comme suit : dans le premier mouvement de mélange, pelez ensemble les deux cartes supérieures. Pelez ensuite une seule carte. Pendant que vous continuez le mélange, volez ces trois cartes sous le jeu et mélangez normalement environ la moitié du paquet. Arrivé à la moitié du jeu, remplacez les cartes de la main droite sur les cartes mélangées en main gauche, tout en conservant une brisure entre les deux paquets à l'aide du petit doigt gauche. Vous êtes maintenant prêt à forcer les détectives et à continuer comme décrit.

## Méthode de sécurité : sans aucune mémorisation

Pour finir, je voudrais mentionner une variante qui pourrait plaire à certains. Cette façon de faire n'est pas recommandée en tant que telle, mais elle peut s'avérer utile pour ceux qui commencent juste à travailler avec le jeu mémorisé et qui ne se sentiraient pas encore parfaitement à l'aise avec devant un public.

Commencez à nouveau avec deux jeux dans l'ordre mémorisé. Comme précédemment, après quelques faux mélanges, l'un des deux jeux est remplacé dans son étui et laissé à l'écart.

Le spectateur nomme librement n'importe quelle carte pour jouer le rôle du criminel. Si vous vous souvenez de la position de la carte dans votre jeu et que vous pouvez facilement réaliser une coupe pour la placer en seconde position à partir du dessus, parfait. Cependant, si vous avez un blanc, ne vous inquiétez pas. Étalez simplement le jeu entre vos mains, faces vers vous, et localisez la carte nommée. Faites mine de réaliser que, avant toute chose, vous avez besoin de deux détectives et coupez nonchalamment la carte nommée en deuxième position sous le jeu (tenu

faces en l'air). Il est préférable ici d'utiliser une carte en saillie interne suivie d'une coupe, voire d'un saut de coupe. Quoiqu'il en soit, continuez ensuite comme indiqué dans la méthode précédente. Notez que cette version ne vous contraint même pas à connaître l'ordre du jeu : il suffit simplement d'avoir deux jeux classés dans le même ordre. Bien que cela ne soit

pas très élégant (l'une des principales caractéristiques de l'utilisation d'un jeu mémorisé est justement de ne pas avoir à regarder les faces des cartes), le simple fait de savoir que ce « filet de sécurité » existe contribuera grandement à tranquilliser votre esprit et vous préparera à vous lancer dans de nouvelles aventures dans le monde de la magie du jeu mémorisé. ■





Sherlock



# Sherlock

*L'année 1919 a vu la publication du livre de Charles Jordan Thirty Card Mysteries. Le chapitre fondateur de cet ouvrage, « Trailing the Dovetail Shuffle to its Lair », contient un certain nombre d'effets de localisation intelligents qui, de manière remarquable, utilisent un chapelet, et ce, même après que les cartes ont été mélangées à plusieurs reprises.*

*Sherlock résulte d'une tentative de rendre plus pratiques les idées, ingénieuses mais quelque peu fastidieuses, de Jordan. Non seulement la présentation de départ rend la procédure elle-même assez divertissante, mais elle vous permet également d'annuler les effets de deux mélanges à l'américaine réalisés ouvertement devant le public.*

## Préambule

Bien que souvent considéré comme l'auteur du concept, Charles Jordan n'a pas été le premier à conserver un chapelet après un mélange à l'américaine. Comme Jordan lui-même le note volontiers dans l'introduction de son livre, il a été précédé par Charles O. Williams, dont la méthode, « *Reading the Fifty-two Cards After a Genuine Shuffle* » est présentée dans *Stanyon's Magic*, Volume 13, n° 12, septembre 1913, p. 100. Le premier à avoir publié ce principe

appliqué à un jeu mémorisé a peut-être été Simon Aronson. Ses effets brillants tels « *Some People Think* » et « *Lie Sleuth* » sont parus à l'origine dans *Kabbala*, Volume 2, n° 8, avril 1973, p. 57-60 (et publiés de nouveaux dans *Bound To Please*, 1994, p. 3 et 5, respectivement). Un autre effet utilisant une méthode connexe est « *Duplicité* », décrit plus loin dans ce livre.

Sans surprise, cela fait des dizaines d'années que Juan Tamariz annule

ouvertement devant les spectateurs des séries de mélanges à l'américaine. Voir par exemple son effet « *La Bomba* », *Sinfonia en Mnemónica Mayor*, Tamariz, 2000, p. 63. Pour un exemple ancien consistant à annuler un (seul) *riffle shuffle*, voir « *A Propheciated Discovery* » dans *The L.W. Cards Mysteries*, Page Wright, Larsen, 1928, p. 4.

## Effet

Dans un coin éloigné de la pièce, un spectateur prend une carte au hasard dans un jeu. Il la mémorise et la replace où il le souhaite, puis le jeu est mélangé. Ce n'est qu'à ce moment-là que le magicien touche les cartes. Il entreprend alors de retrouver la carte choisie à travers un processus strict d'élimination et de logique qui aurait fait frémir Arthur Conan Doyle.

## Aperçu de la méthode

Après un choix libre d'une carte et son retour n'importe où dans le jeu, celui-ci est soumis à deux mélanges à l'américaine (et à plusieurs coupes, si désiré). Cela crée quatre chaînes de cartes entrelacées. En partant de la face du jeu, le magicien parcourt ces chaînes et retire les cartes une à une dans l'ordre (mémorisé) d'origine. Cela conduit automatiquement à une carte qui n'est pas à sa place, la carte

choisie. En même temps, l'ordre du jeu est restauré.

## Présentation

Parlez à votre auditoire de la quête sans fin des magiciens du tour de cartes idéal. Expliquez que, s'il existait, « *Le tour de cartes parfait ressemblerait à quelque chose comme ça...* » Réalisez un faux mélange et confiez le jeu à un spectateur. Invitez-le à se mettre à l'écart dans un coin de la pièce et à retirer n'importe quelle carte du jeu. Lorsqu'il vous indique que cela est fait, demandez-lui de regarder la carte, de s'en souvenir, de la remettre n'importe où dans le paquet et de retourner à sa place<sup>17</sup>.

Faites immédiatement mélanger le jeu à l'aide d'un mélange à l'américaine. Aux États-Unis, il suffit de remettre le jeu à quelqu'un dont vous avez remarqué qu'il mélange naturellement de cette manière, et de lui

---

17. Donner les instructions en deux étapes garantit que le spectateur retire bien totalement une carte hors du jeu. Si vous lui aviez dit directement de « *sortir n'importe quelle carte, de s'en souvenir puis de la remettre dans le jeu* », il pourrait simplement sortir une carte à moitié ou même simplement ouvrir le jeu à un endroit et regarder une carte. Dans les deux cas, la carte resterait dans sa position d'origine rendant impossible son identification ultérieure.



*« Ne vous laissez pas tromper par le sous-titre : ce livre est d'une valeur inestimable pour tous ceux qui s'intéressent à une magie des cartes intelligente et artistique, que vous utilisiez ou non un jeu de cartes mémorisé. » – Simon Aronson*

*« Dans les années qui ont suivi la parution de Mnémonica, de nombreux magiciens ont apporté leur contribution sous forme d'idées et de tours, mais le corpus le plus cohérent et le plus créatif, l'œuvre la plus distincte et la plus profonde, est sans aucun doute ce qui a été créé et publié par Pit. » – Juan Tamariz*

*« Voici une brève critique de ce livre : vous en avez besoin, vous allez l'adorer, vous allez apprendre énormément et vous allez ajouter de nouvelles routines à votre répertoire. C'est tout. » – Michael Close*

Prix TTC France :  
75,00 €

ISBN : 978-2-487172-05-0



9 782487 172050 >