

Roberto Giobbi

# Roberto Light

*Tours de cartes professionnels  
sans dextérité*

Préface de  
*Peter Kersten*

Illustré par  
*Barbara Giobbi-Ebnöther*

Traduit de l'allemand par  
*Didier Laurini*

  
C.C. Éditions  
www.cc-editions.fr

www.livres-de-magie.com



## TABLE DES MATIÈRES

Préface	9
La présentation des tours automatiques	11
<hr/> ROUTINE 1	
T.N.T.	17
Intuition	22
Le tour du téléphone	25
<hr/> ROUTINE 2	
Double localisation	29
Royal flush	33
Le mélange Honolulu	39
<hr/> ROUTINE 3	
Sens tactile	43
Lecture musculaire	48
Le détecteur de mensonges	54
<hr/> ROUTINE 4	
Le tour de cartes du cirque	59
L'empreinte digitale	66
Correspondance magique	70

**ROUTINE 5**

---

Les cartes ne mentent jamais	79
Dextérité	84
Pensez « stop »	87

**ROUTINE 6**

---

Cabriole de cartes	91
Dans les mains	96
Retour vers le futur	99

**ROUTINE 7**

---

Manteau	105
Le miracle de Vernon	111
Là est la question...	115
Postface	119

## LA PRÉSENTATION DES TOURS AUTOMATIQUES

Ce livre est consacré à tous ceux qui, depuis toujours, auraient aimé présenter des tours de cartes, mais qui n'ont jamais trouvé le temps nécessaire pour étudier des routines complexes, ni appris dans des écoles de magie les techniques difficiles demandant plusieurs années de pratique et souvent difficiles à maîtriser. À l'époque où tout doit être « multivitaminé », nous manquons de tours de cartes « allégés » en technique. Les routines suivantes sont non seulement digestes pour un public de profanes, mais peuvent également constituer une nourriture de choix pour un public spécialisé.

J'ai renoncé à sélectionner des tours qui contiennent des comptages infinis, des calculs et des sommes de chiffres aboutissant à une fatigante et horrible démonstration mathématique. À ce propos, le célèbre cartomane américain Dr. Jacob Daley remarquait : « *Si dans un effet nous avons trois techniques de manipulation à présenter et que nous remplaçons la première manipulation par une subtilité, nous améliorerions l'effet. Si nous remplaçons la deuxième technique par une autre subtilité, nous aurions un petit miracle. Mais si nous remplaçons la troisième technique par une autre subtilité, nous obtiendrions principalement une atrocité mathématique.* »

Ainsi, les tours qui sont décrits ici ont été pensés non seulement pour les débutants mais également, et avant tout, pour les artistes accomplis qui souhaiteraient montrer eux aussi des tours de cartes

dans leurs présentations tout en permettant aux spectateurs de garder leurs regards attentivement rivés sur les doigts du magicien sans pouvoir déceler quoi que ce soit. Dans le déroulement des présentations techniquement exigeantes, il est intéressant de placer un effet automatique, qui présente ainsi l'avantage de n'être pas reconnaissable, à condition, bien entendu, d'être particulièrement bon. Dans le cas des spectateurs « pénibles » qui s'empressent de dire à haute voix qu'on a une carte dissimulée dans la main, le fait de pouvoir présenter un effet automatique autour duquel il n'y a rien à découvrir peut permettre de leur faire découvrir quand même la sensation de magie.

Je tiens à souligner ici que j'ai rassemblé ces effets non seulement pour leur grande efficacité, mais aussi parce que les meilleurs sont issus de mon répertoire actif. Il m'est arrivé parfois de tromper mes collègues magiciens les plus compétents avec ces effets. Cela peut s'expliquer par le fait que mes amis attendent tout naturellement de moi des combinaisons techniques plus difficiles et sont complètement ébahis quand ils constatent que je ne touche presque jamais le jeu de cartes.

*« Si un homme fort se sert de moyens faibles, les moyens faibles deviennent aussi forts ; si cependant un homme faible se sert de moyens forts, ces derniers deviennent alors faibles également ! »* Dans cet adage chinois, on sent bien plus qu'un grain de vérité. C'est pourquoi ces tours qui fonctionnent tout seuls sont de grande valeur et sont un enrichissement pour le technicien cartomane, parce que seule la main d'un professionnel peut insuffler la vie à ces abstractions mathématiques.

Si un violoniste virtuose jouait sur un stradivarius le morceau le plus simple qu'on ait composé pour débutant, le résultat serait bien différent de celui rendu par le même morceau interprété par un violoniste débutant sur le même instrument. Je souhaite à ceux qui prennent ce livre en mains et le lisent qu'ils découvrent « le stradivarius de l'art de la magie » : le jeu de cartes.

À ce propos, vous trouverez de temps en temps, des commentaires d'aide à la compréhension dans la rubrique « J'allais presque oublier... » Celui qui possède les techniques de bases de la cartomagie

parviendra plus facilement à préserver le secret du tour, tout en en augmentant considérablement l'impact, en ajoutant ça et là un faux mélange ou une fausse coupe. En ce qui concerne ces techniques plus élaborées, vous les trouverez notamment décrites dans mes livres *Cours de Cartomagie Moderne* (éditions Magix, Strasbourg, 1994, 1996 et 2005) qui présentent une méthode complète et progressive à l'apprentissage de la magie des cartes.

Chacun des effets du présent ouvrage est réalisable avec un jeu de cartes basique, de qualité ordinaire ; la plupart des démonstrations sont présentables sans aucune préparation préalable, à tout moment et presque dans toutes les conditions.

Certains des effets sont si déconcertants qu'ils pourraient inciter même les spécialistes à affirmer que vous travaillez avec un jeu truqué ou préparé. Par conséquent, il est vivement conseillé d'utiliser, si possible, un jeu de cartes emprunté.

Cela prouve également la qualité magique de vos performances lors des démonstrations, car vous apparaissez alors comme un artiste disponible, aux possibilités souples, prêt à travailler à tout moment et apparemment dans toutes les conditions. Grâce à la présentation de ces tours automatiques, vous pouvez facilement vous créer la réputation de quelqu'un qui sait vraiment faire de la magie, car vous n'êtes pas dépendant de vos propres accessoires, et vous montrez que vous pouvez travailler et enthousiasmer un auditoire uniquement avec des objets simples, n'importe où et n'importe quand.

Ce livre contient plusieurs effets au cours desquels une carte est choisie par un spectateur qui doit s'en souvenir, avant que cette carte soit finalement retrouvée par le magicien. Ces tours sont assez mal appréciés par certains spécialistes, mais j'ai remarqué que, le plus souvent, ce sont précisément ces spécialistes qui présentent de tels tours comme des « trucs » au lieu de les présenter comme des tours artistiques. Faire choisir une carte et la faire signer est également une des formes les plus directes pour impliquer de manière captivante vos spectateurs dans le déroulement de votre routine. En outre, la plupart des grands effets où l'intérêt est motivé par une histoire stimulent les spectateurs et leur garantissent d'autres sensations que celles qu'ils

obtiendraient en regardant simplement une démonstration du style « prenez une carte ».

Au lieu de décrire simplement les effets, je les ai regroupés par routines de trois tours. Ainsi, les effets eux-mêmes peuvent être mieux appris par cœur, et peuvent être présentés sans avoir à réfléchir trop longtemps. Chaque procédure de démonstration dure ainsi entre sept et dix minutes. N'oubliez jamais également que les spectateurs ne sont pas aussi enthousiasmés que nous-mêmes devant une démonstration de cartomagie. Si vous surchargez votre spectacle ou vos présentations sans sentir quand vous devez arrêter, le résultat obtenu sera le contraire de l'effet désiré, et vos spectateurs se diront en eux-mêmes : « *Nous avons largement assez de tous ces tours de cartes pour un bon moment !* » Si après avoir terminé la présentation d'une routine vous avez su gagner l'intérêt de l'auditoire, il y a fort à parier que vos spectateurs demanderont à voir un autre effet. La présentation d'une deuxième routine, se présentant comme la cerise sur le gâteau, sera un excellent supplément à l'effet initial.

Je me suis efforcé de répertorier les performances de chaque routine en les classant par catégories d'effets. Ainsi, l'alternance du programme présenté évite qu'il ne devienne trop vite ennuyeux pour l'auditoire.

J'encourage fortement toutes les lectrices et tous les lecteurs à modifier les combinaisons de leurs routines à leur convenance, ainsi qu'à travailler leurs propres présentations en y incluant leurs textes personnels. Je n'ai vraiment pas l'intention de vous donner l'impression de vous livrer des programmes standards prêts à l'emploi. Rien ne doit être donné ainsi, mais tout doit être personnalisé. Je ne crois absolument pas du tout en effet à des dogmes dans l'art. J'ai toutefois décidé d'écrire la totalité de mes productions, incluant les textes, parce qu'il est plus facile, je pense, de dégager ainsi ce qui se dissimule derrière les concepts et procédures. Celui qui étudie et comprend ces principes pourra dorénavant les inclure dans les effets de son propre répertoire pour faire face aux problèmes qui se posent parfois dans l'élaboration d'un effet, et en trouver des solutions élégantes. C'est une excellente manière de transformer ses tours en exploits. Mais attention, le plus important dans l'expression artistique reste tou-

jours l'utilisation subtile et combinée de sa tête, de sa main et de son cœur.

Et maintenant, je vous souhaite de réaliser une fructueuse étude des présents effets et principes.

*Roberto Giobbi*  
*Bâle, juin 1988 et février 2005*

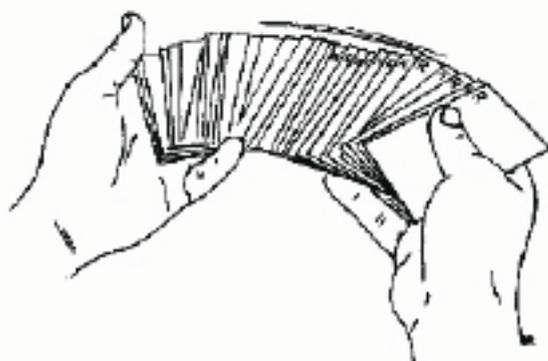
quable du résultat extrêmement déconcertant qu'on peut obtenir en employant peu de moyens.

### *Effet*

Le magicien devine les actions qu'un spectateur va exécuter en tenant un paquet de cartes sous la table.

### *Présentation et déroulement*

Prenez le jeu et éventaillez-le avec les faces tournées vers vous. Supposons que la carte du dessous soit une carte rouge. Dans ce cas, vous devrez prendre une carte noire et la poser sur la rouge. Continuez à éventaillez le jeu et prenez une carte rouge que vous poserez sur la carte noire sous le jeu. Continuez de cette manière jusqu'à ce que vous ayez douze cartes alternées rouges / noires sous le jeu (*figure 2*).



*fig. 2*

Comptez maintenant douze cartes en partant du dessous du jeu en main droite et posez le reste du jeu à l'écart, puisqu'il ne sera plus utilisé pour cet effet. Si cette manipulation devait vous causer des difficultés, vous pourriez alors simplement poser les cartes rouges et noires alternativement sur la table en un paquet face en bas. Les spectateurs ne seront pas surpris par cette opération, ils remarqueront juste en silence que vous prenez des cartes particulières pour votre prochain effet.

Prenez le paquet de douze cartes et coupez-le plusieurs fois. Si vous maîtrisez le mélange Charlier<sup>7</sup>, alors n'hésitez pas à le mettre en application. Il est seulement important que la séquence alternée

7. Voir l'effet « *Royal Flush* ». Une description plus détaillée vous est proposée dans le *Cours de Cartomagie Moderne*, tome 3, p. 16, éditions Magix, Strasbourg, 2005.

noire / rouge ne soit pas rompue, l'identité des cartes ne joue aucun rôle et peu importe également si la séquence commence par une carte rouge ou une carte noire.

Déclarez au spectateur qui devrait être assis en face de vous de l'autre côté de la table : « Prenez le paquet et tenez-le sous la table, coupez-le et refermez la coupe. Tournez faces en l'air les deux cartes supérieures et coupez encore une fois. Tournez de nouveau les deux cartes supérieures et coupez le paquet. Répétez ces mêmes mouvements quelques fois encore. Tournez maintenant le paquet entièrement et coupez-le. Tournez les deux cartes supérieures faces en l'air et coupez le paquet. Refaites cela jusqu'à ce que vous soyez convaincu que personne ne peut savoir combien de cartes sont faces en l'air ou faces en bas... »

Quand le spectateur a terminé, demandez-lui de vous passer le jeu sous la table et tenez-le à votre tour toujours sous la table. Regardez volontairement au loin quand le spectateur vous remet le paquet sous la table, de façon à ce que personne ne puisse vous reprocher d'avoir pu prendre connaissance du nombre de cartes faces en l'air.

« Vous devez reconnaître que je ne peux pas savoir où vous avez coupé, que je ne peux pas savoir combien de fois vous avez coupé et que je ne peux absolument pas savoir combien de cartes vous avez retournées, ni lesquelles, ni dans quel sens elles sont. Je vais malgré tout essayer, avec la finesse de mon sens tactile, de réaliser une estimation sur la situation des cartes... »

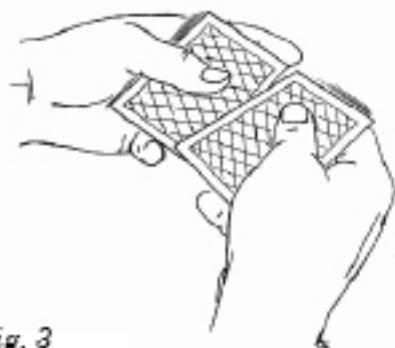


fig. 3

Tandis que vous dites ces mots, vous réalisez ce qui suit : tenez les cartes en main gauche, dans la position de la donne et poussez la première carte avec le pouce gauche, dans la main droite qui la prend également dans la position de la donne (figure 3). Tournez la main gauche paume vers le sol et, avec le pouce gauche, poussez la carte supérieure sur la carte tenue en

**Effet**

Après que les spectateurs soient convaincus qu'une carte choisie ne puisse plus être retrouvée, la démonstration amène de manière surprenante et amusante un retournement de situation.

**Présentation et déroulement**

Donnez le jeu à un spectateur pour qu'il le mélange et le coupe. Reprenez le jeu et tenez-le en main gauche ouverte, dans la position de la donne (*figure 1*).

Saisissez le jeu par dessus avec la main droite en le tenant par les petits côtés et laissez tomber les cartes en cascade sur la paume de la main gauche (*figure 2*). Le spectateur est invité à vous dire « stop » quand il le souhaite.

Pour habituer vos spectateurs à ce procédé de sélection, vous pouvez une première fois faire une démonstration et laisser tomber toutes les cartes en main gauche. Égalisez le jeu et recommencez la cascade. Dès que le spectateur a dit « stop », arrêtez-vous. L'endroit où il vous arrête n'est pas important, mais l'idéal serait que ce soit un peu avant le milieu.

Regardez le spectateur et dites : « Ici ? Bien. Vous avez maintenant deux possibilités, voulez-vous cette carte ou cette carte ici ? » Tout en disant ces mots, prenez discrètement connaissance de la carte inférieure du paquet tenu en main droite. Voyons de plus près comment apercevoir cette carte sans éveiller les soupçons.

Quand vous dites : « Vous avez maintenant deux possibilités... », chaque spectateur comprendra qu'il s'agit soit de la carte inférieure du paquet tenu en main droite, soit de la carte supérieure du paquet



fig. 1

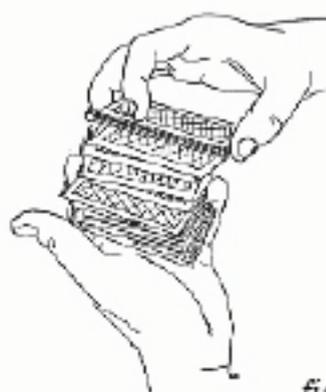


fig. 2

tenu en main gauche. Laissez une petite pause de deux ou trois secondes, afin que vos spectateurs puissent commencer à réaliser cela. Continuez : « *Voulez-vous cette carte...* », touchez alors du bout du majeur gauche la face de la carte inférieure du paquet droit, en prenant soin de ne pas montrer cette carte (*figure 3*).

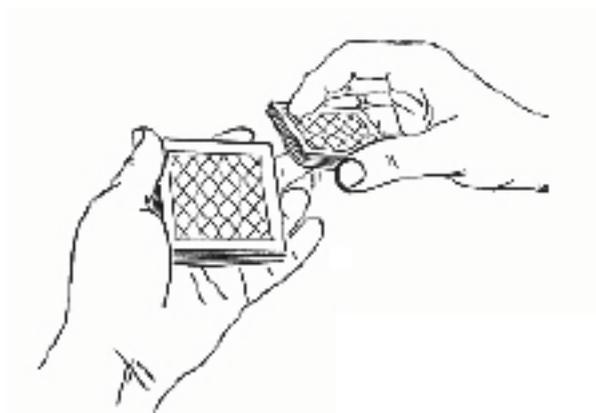


fig. 3

Les deux paquets seront tout le temps tenus de manière horizontale sous la hauteur du regard, à l'exception d'une courte action pendant l'exécution de la technique. Par cette « question-déclaration », l'attention des spectateurs va se fixer sur le paquet droit. Marquez une courte pause à nouveau. Les spectateurs vont alors continuer à penser et vont anticiper automatiquement votre déclaration non énoncée encore, car au départ vous leur avez dit qu'il y avait deux possibilités. Nous avons besoin de cette pause, pour que l'attention des spectateurs soit spontanément orientée sur le paquet tenu en main gauche. Ils réalisent l'attente créée par les tapotements du bout de votre majeur gauche sur la carte inférieure du paquet droit et matérialisent la représentation du doigt droit qui viendrait tapoter la carte supérieure du paquet tenu en main gauche « ... ou cette carte ici ? »

Vous remarquerez que lorsque vous donnez le petit tapotement avec le doigt de la main droite, vous devez reculer un peu le paquet tenu en main droite et que, grâce à ce mouvement, l'inclinaison du paquet est telle qu'elle vous permet de prendre connaissance de la

positivement aux deux déclarations. « *En outre, vous avez bien mélangé les paquets.* » En disant cela, appuyez vos dires en faisant les mouvements qui miment les mélanges et inclinez la tête.

« *Vous devez admettre que ce serait un cas de pure chance si je pouvais trouver maintenant votre carte...* » Faites une pause. « *Eh bien, malgré cela, je vais trouver votre carte... en utilisant vos empreintes digitales ! Votre carte est en effet la seule sur laquelle vous ayez apposé vos empreintes. Puis-je voir vos empreintes ?* » Regardez alors fixement le pouce de la main droite de votre spectateur, comme si vous vouliez graver dans votre mémoire le dessin de son empreinte. Si vous avez une loupe, utilisez-la, la scène paraîtra ainsi plus réelle.

Faites défiler les cartes face vers vous, jusqu'à ce que vous arriviez à votre carte clé (*figure 7*), tout en continuant à regarder le pouce du spectateur.

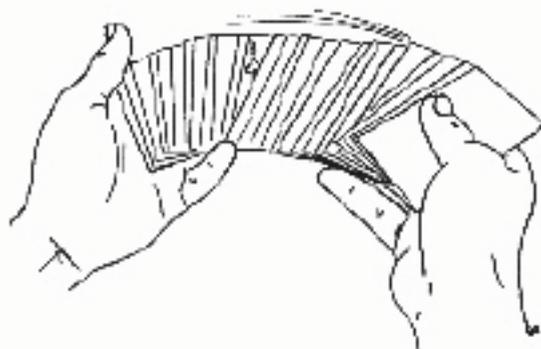


fig. 7

Dès que vous avez localisé la carte clé, commencez à compter les cartes en prenant pour la première, celle qui est située à gauche de la carte clé. La vingt-cinquième carte à gauche de la carte clé sera la carte choisie. Si vous commencez à compter en incluant la carte clé, la carte choisie serait alors la vingt-sixième, c'est peut-être plus facile ainsi. Si vous arrivez à la fin du jeu avant que les vingt-six cartes ne soient comptées, rapprochez simplement les cartes, et continuez à compter à partir de la carte inférieure du jeu jusqu'à arriver à la carte correspondante.

Posez cette carte face en bas sur la table et demandez au spectateur de nommer sa carte (par exemple le roi de cœur). Quand le spectateur

aura nommé sa carte, vous prendrez et regarderez la carte un petit moment, en la soulevant par le côté le plus proche de vous (*figure 8*).



*fig. 8*

Hésitez brièvement et dites alors d'un air triomphant : « *J'aimerais encore augmenter la valeur de cet effet en transformant votre roi de cœur en as de pique !* » Nommez d'abord le nom de la carte choisie, puis nommez le nom d'une carte quelconque. Attendez alors quelques secondes, jusqu'à ce que les spectateurs réagissent, et avec votre voix la plus innocente, dites : « ... *ou préférez-vous plutôt votre roi de cœur ?* » En disant cela, tournez la carte face en l'air sur la table : c'est bien le roi de cœur !

#### *J'allais presque oublier...*

Si vous faites ce tour en laissant les deux cartes (la carte clé et la carte choisie) faces en l'air, vous comprendrez mieux sur quel subtil principe cette localisation repose. Il n'est pas obligatoire que le jeu soit complet et vous pouvez même utiliser un jeu de trente-deux cartes. Dans ce cas, votre carte clé serait la seizième. Naturellement, le carte clé peut se trouver à n'importe quelle position, mais elle doit obligatoirement se trouver dans le paquet du milieu après que le jeu ait été coupé en trois parties. Non seulement ce principe de la « carte clé à distance » est très ingénieux, mais en plus on peut l'utiliser dans de nombreux autres cas. Peut-être découvrirez-vous maintenant vos propres applications...

Si, pour des raisons particulières, vous ne vouliez pas présenter le « Tour de cartes du cirque », vous pouvez prendre connaissance de la vingt-sixième carte de la manière suivante : forcez une carte que vous connaissez en utilisant une méthode automatique, comme par