

RÉUNION DU 14 AVRIL 2018

Une réunion très particulière que celle-ci...

En effet, **Spontus** avait proposé de nous faire une mini conférence sur le *Rubik's Cube* et notamment son utilisation en Magie.



En fait de « *mini* » conférence, **Spontus** a tenu près de deux heures et demie tant le sujet est vaste. Il était secondé – brillamment – par son fils **Léo**, pour qui le *Rubik's Cube* n'a plus aucun secret puisqu'il participe à des compétitions de rapidité pour résoudre ce « *casse-tête* », que pour ma part, je qualifie de « *casse tête infernal* »...

Du coup, la réunion s'est limitée à cette conférence et voilà ma tâche mensuelle considérablement simplifiée puisqu'au lieu de faire un compte-rendu de réunion et un compte-rendu d'atelier, je n'ai qu'un seul compte-rendu à faire.

Sont venus pour assister à cette conférence :

- | | |
|--------------------------------|----------------------------------|
| 1 : Patrice | 2 : Alban |
| 3 : Stéphane | 4 : Christophe |
| 5 : Paillette | 6 : Jean-Luc |
| 7 : Manu | 8 : David |
| 9 : Victor | 10 : Éric |
| 11 : Coda | 12 : Benjamin Coda Junior |
| 13 : Alexis Coda Junior | 14 : Toff |
| 15 : Pierre | |

Et bien évidemment **Spontus** accompagné de son fils **Léo**.

Avant que **Spontus** entame son propos, je prends la traditionnelle photo de groupe et **Éric** m'a également transmis la photo qu'il a prise.

Waouh ! Deux photos pour le prix d'une... Non, vous ne rêvez pas.



Et maintenant, place à la conférence !

*
* *
*

Mais, avant de vous révéler le contenu de la conférence, faisons d'abord un peu d'histoire.



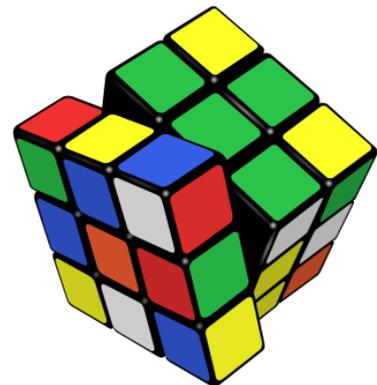
Le *Rubik's Cube* est un casse-tête inventé en 1974 par [Ernő Rubik](#), un architecte hongrois passionné de *casse-têtes* (Non ! Pas de *massues*...).

Dans les années qui suivirent, cette invention va très vite se répandre partout dans le monde.

Le *Cube de Rubik* est un cube dont chaque face est divisée en neuf cubes miniatures qui peuvent tourner indépendamment les uns des autres. Le cube est composé d'un axe central portant les centres des 6 faces, de 8 cubes de coin à 3 faces visibles et de 12

cubes d'arête à 2 faces visibles.

À l'état final, chaque face du cube de *Rubik* est d'une couleur homogène et différente des autres, mais la rotation indépendante de chaque face provoque un mélange des petits cubes de coin et d'arête.



Le challenge est – une fois le cube « *mélangé* » - de lui rendre son aspect d'origine avec une seule couleur par face.

Là où ça se complique un peu... beaucoup, même... c'est qu'il y a plus de 43 billions (je ne sais même pas combien il faut de « 0 » pour écrire ça...) de positions différentes.

Je vous laisse le soin de découvrir [l'article de Wikipédia consacré au Rubik's Cube](#) dont je me suis inspiré pour débiter ce compte-rendu.

Face à un tel défi, les magiciens se sont bien évidemment penchés sur le problème et depuis quelques années, le *Rubik's Cube* a connu un essor assez notable dans le domaine de la Magie.

Imaginez... un cube aux faces colorées mais complètement désorganisées. Le quidam lambda (moi... vous, peut-être...) mettra un certain temps – pour ne pas dire un temps certain, pour une résolution complète – c'est-à-dire reconstituer les faces par couleur... - et sans certitude d'y arriver, quand un spécialiste ne mettra que quelques secondes.

La légende veut qu'[Ernő Rubik](#) lui-même ait passé plus d'un mois à résoudre son cube.

À titre d'information, sachez que le [record du monde](#) est détenu par un Sud Coréen avec un temps de résolution de... 4 secondes 59... Dingue non ?

Mais pour arriver à ce résultat, il faut apprendre plus d'une centaine d'algorithmes, et, avec une mémoire phénoménale, il faut passer des heures et des heures à s'entraîner pour acquérir la bonne vitesse d'exécution.



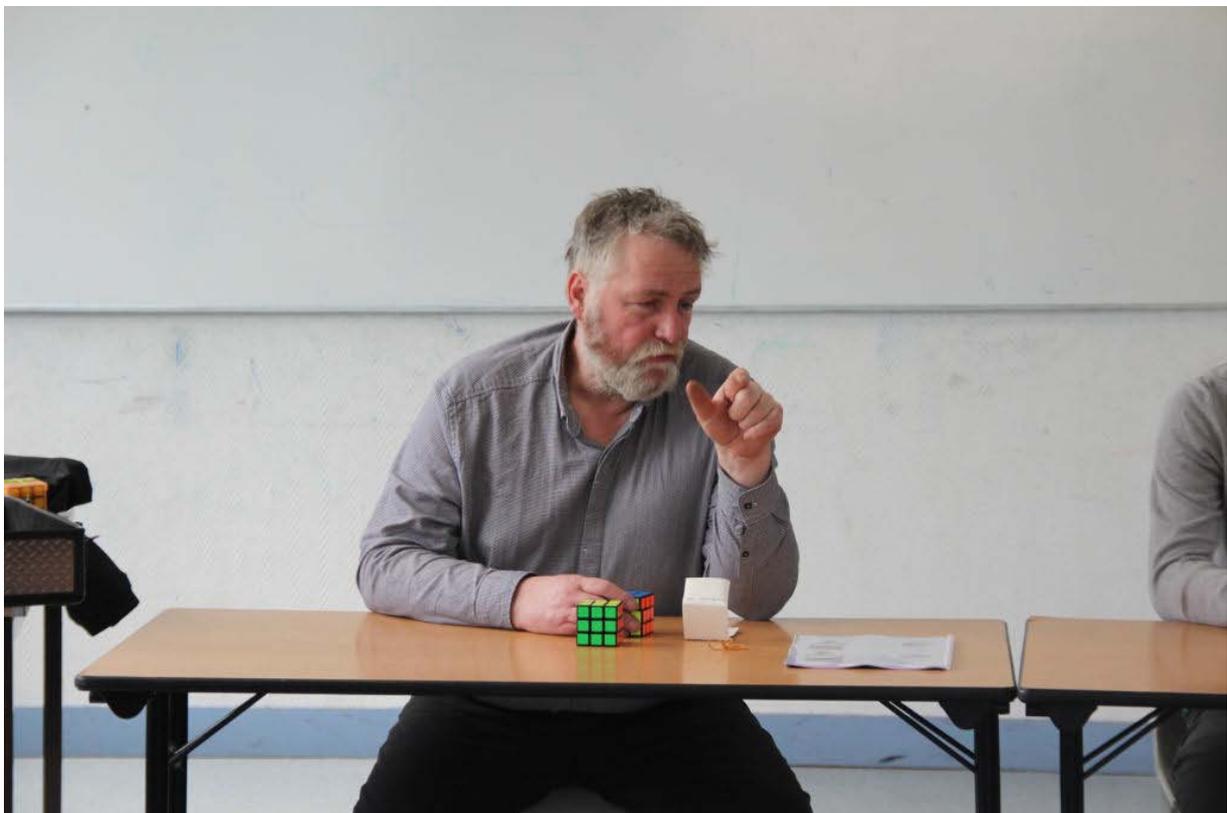
Les magiciens ont relevé le challenge et bon nombre de produits basés sur le *Rubik's Cube* et sa résolution ont vu le jour, permettant ainsi de résoudre le cube de façon quasi instantanée... ou de donner l'illusion d'une résolution quasi instantanée.

Mais n'est ce pas là un des aspects de la Magie que de faire croire à ce qui n'est pas ?

*
* *
*

Avant de commencer son propos, **Spontus** nous distribue un fascicule relié, de seize pages, qui va nous permettre de suivre plus facilement tout ce qu'il va nous montrer en termes de matériels mais également de manipulations. Le grand Luxe !

Dans la première partie de sa conférence, **Spontus** se propose de nous parler des tours qui se font avec les différents systèmes « *magiques* » truqués commercialisés. La seconde partie sera consacrée aux tours réalisables avec des cubes normaux et enfin, **Spontus** indique que si nous sommes courageux, une dernière partie sera consacrée à l'apprentissage de la résolution d'un *Rubik's Cube* et à cette occasion, **Léo** pourra nous faire une démonstration.



Première partie : les tours faisant appel à du matériel truqué.

Spontus commence en précisant que même avec du matériel « *truqué* » il y a des algorithmes à suivre scrupuleusement et que, par conséquent, si on se trompe dans la préparation ou dans l'exécution, c'est la catastrophe car il est très facile de se planter.

Il est donc souhaitable de savoir comment démonter un cube pour être en mesure de le remettre dans sa configuration de départ...

Spontus nous indique qu'il y a trois parties dans un cube : les centres, les coins et les arrêtes. Et il nous apprend que la plupart du temps, les arrêtes s'enlèvent assez facilement (ce n'est pas comme pour certains poissons...).



Une fois une arrête démontée, on peut ensuite accéder facilement aux autres pièces.



Le remontage se fait tout aussi facilement et on termine par la première arrête enlevée.

S'agissant d'un cube normal, il faut faire attention à correctement positionner les pièces au remontage – il ne faut pas les positionner au hasard, sinon, il y a une chance sur 12 pour qu'il fonctionne correctement. Et dans le cas d'un cube truqué, il est impératif d'avoir au préalable conservé une trace de la configuration d'origine ; sinon, vous allez beaucoup galérer voire même être dans l'impossibilité de le faire fonctionner...

Spontus précise qu'un cube entraîne des contraintes mathématiques et qu'on ne peut pas – par exemple – intervertir, deux-à-deux, deux arrêtes car il y a une relation « *intime* » entre les coins et les arrêtes.

Le premier cube montré s'appelle [Enchanted Cube de Craig Nichols](#). (les droits ont par la suite été rachetés par **Daryl**)

Spontus précise qu'on le voit énormément dans les vidéos sur Internet... notamment pour expliquer son fonctionnement, et, dit-il, « *c'est navrant mais c'est comme ça...* ».



Je profite de cette remarque pour indiquer que dans ce compte-rendu, je vais me contenter de rappeler les modèles existants sans en dévoiler le principe dans le détail.

Concernant *l'Enchanted Cube*, il propose une résolution instantanée. Une préparation est nécessaire et **Spontus** se plante en la faisant.

D'où son conseil avisé : « *C'est typiquement ce qui peut arriver et ensuite on galère pour remettre le cube dans sa configuration d'origine. Alors, croyez-moi, ça prend peut-être un peu de temps, mais il est fortement souhaitable d'apprendre à résoudre un cube normal et cela vous facilitera beaucoup les choses en cas d'erreur* ».

Le cube est montré mélangé sur toutes ses faces. On montre qu'il s'agit d'un cube normal en effectuant quelques rotations. Puis le cube est lancé en l'air et lorsqu'il retombe, on montre que les faces sont à présent toutes résolues.

Dans le fascicule distribué par **Spontus**, il y a des formules très étranges du genre « *BRFLBR* » et à la demande de **Toff**, **Spontus** précise que c'est l'identification des différentes faces d'un cube en langue anglaise : B pour Back, R pour Right, F pour Front, etc.

Spontus nous parle ensuite d'une variante de ce cube qui, de part sa présentation, est plus intéressant d'un point de vue visuel et il est également plus rapide à « résoudre ».



Le second matériel présenté s'appelle [Super Quick Cube + de Takamiz Usui](#).

Les mouvements utilisés par ce magicien ont très souvent été repris par d'autres magiciens pour leurs propres créations.

Takamiz Usui a donné une conférence dans le cadre des *Penguin Live Online Lecture* et **Spontus** indique qu'il semblait un peu déçu que personne ne parle quasiment jamais de lui...



Deux versions de ce matériel pour une résolution très rapide et on peut ensuite laisser le cube à l'examen car c'est un cube d'aspect normal (dans la seconde version).

Pour le troisième matériel, **Spontus** précise d'emblée que c'est une merde....



Il s'agit du [MagiKub](#) (non, ce n'est pas un bouillon de volaille de chez Maggi), de **Federico Poeymiro**.

Le cube peut être résolu instantanément dans les mains ou en le faisant rouler sur la table.

Selon **Spontus**, l'idée est astucieuse mais la qualité est médiocre, et le trucage se voit ce qui rend ce tour infaisable en close-up. « *La vidéo est sympa, c'est beau... Mais vous ne l'utiliserez jamais* ».

D'où son conseil : « *n'achetez pas !* »



Et pour mieux nous convaincre, **Spontus** fait passer les trois matériels dont il vient de nous parler afin de comparer.

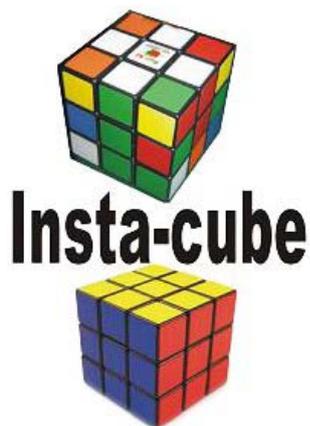
Puis il replonge dans sa mallette qui regorge de cubes en tous genres.





Spontus a vu une variante de ce produit où il est possible de montrer au départ trois faces mélangées contre deux pour le modèle de base.

Le quatrième produit est l'[Insta Cube de Nicolas Goubet](#).



Spontus n'en a pas trouvé en vente mais il s'en est bricolé un lui-même.

Là encore, on a une résolution instantanée en main et le cube a un aspect normal à la fin et peut être laissé à l'examen.

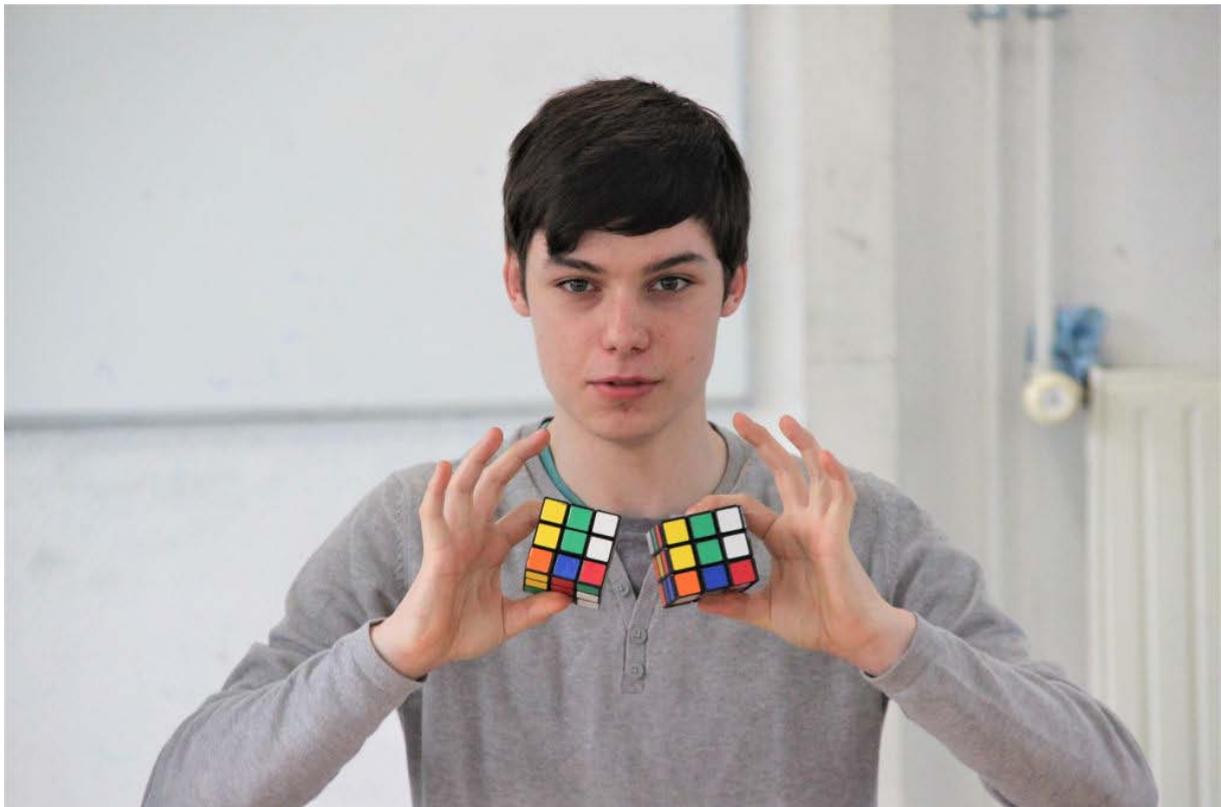
Spontus qualifie ce matériel de « *belle idée* ».

Cinquième matériel : [Le Rubicon de Gregory Wilson](#).



Un cube est mélangé par un spectateur et il s'avère identique à un cube de prédiction. Le cube peut aussi être résolu rapidement dans les mains.

Idée intéressante mais chère... 350 euros.



Lors de la démo... Patatra !, le cube tombe par terre et plusieurs morceaux s'échappent... et c'est **Léo** qui est chargé de remonter la « chose » qui est en fait un cube tout à fait normal... C'est le reste qui l'est un peu moins... Enfin... J'me comprends.

D'où, comme le disait **Spontus** en début de conférence, l'intérêt de savoir démonter et surtout remonter un cube...



Spontus nous montre ensuite la résolution du cube, laquelle ne demande que quelques mouvements – un peu comme si on secouait le cube - ce qui fait une résolution progressive très convaincante réalisée avec une seule main.



Sixième matériel : [Perfect Square de JB Dumas et Michael Lam.](#)

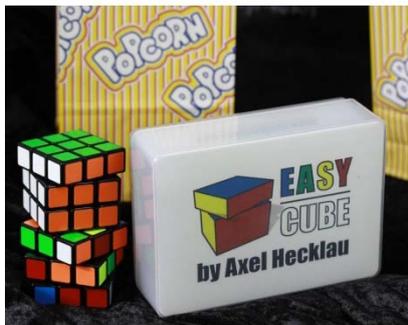


Un peu le même principe que le modèle *Rubicon* : un cube mélangé par un spectateur est identique à un cube prédiction.

Spontus préfère cette version à celle de **Greg Wilson** en termes de qualité et de discrétion et il l'utilise régulièrement en spectacle.

Selon notre conférencier, s'il y a un truc à acheter, c'est celui-là.

Septième matériel : [Easy Cube d'Axel Hecklau.](#)



Intéressant aussi selon **Spontus** et un matériel de qualité : un cube mélangé par un spectateur est déposé dans un sac. Il en ressort résolu.

Une résolution à l'aveugle, avec une petite subtilité finale.



Huitième matériel : [Rubik's Dream de Henry Harrius](#).



Sorti très peu de temps après le *Easy Cube* et proposant le même mode opératoire...

Pour l'anecdote, **Spontus** précise que l'objet n'était pas immédiatement livrable à la commande et qu'il fallait attendre un mois car pas encore disponible.

Et **Spontus**, qui a déjà été victime de piratage pour sa lévitation *Spontus 360*, se demande si en fait l'idée

d'**Axel Hecklau** n'a pas tout simplement été « *pompée* » et des commandes reçues pour disposer de fonds pour faire fabriquer le matériel. Comme **Henry Harrius** avait apporté une légère modification, **Axel Hecklau** a également apporté cette modification à son produit et l'a proposée pour une somme modique à ses acheteurs.

Spontus précise que ce tour est livré avec un gimmick de petit cube très intéressant qui permet au moins deux bons tours : *Solved* d'**Adam Wilber** et une transformation instantanée d'un petit cube en un tas de smarties.



Photo Atelier Magique du 10/02/2018 sur le lapping

Neuvième matériel : [Solved d'Adam Wilber](#).



Un petit cube mélangé est montré. La main est passée devant et instantanément le cube est résolu.

Comme **Spontus** fait bien les choses, il a fait un tableau dans son fascicule dans lequel il liste tous les tours que nous venons de voir en précisant si on termine avec un cube normal ou pas. Cela peut avoir son importance si on veut enchaîner sur une routine faisant appel à un cube normal.

Seconde partie : les tours faisant appel à des cubes normaux.

Tout en évoquant cette seconde partie, **Spontus** mélange un cube et en un clin d'œil le cube revient à son état d'origine non mélangé.



Spontus a ponctué cette résolution instantanée d'un « *pouf!* » mais je ne suis pas sûr que ce « *pouf!* » soit indispensable... Autrement dit, vous pouvez vous asseoir dessus...

Pour réaliser cela, **Spontus** a fait appel à un algorithme bien précis qui lui a permis de....

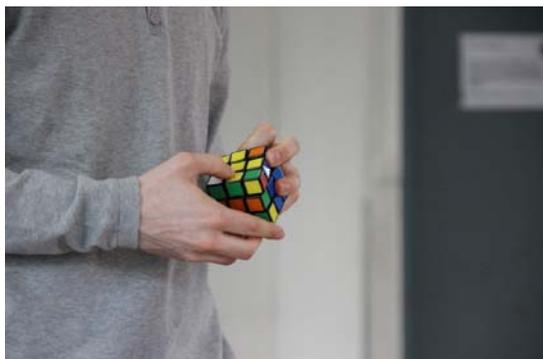
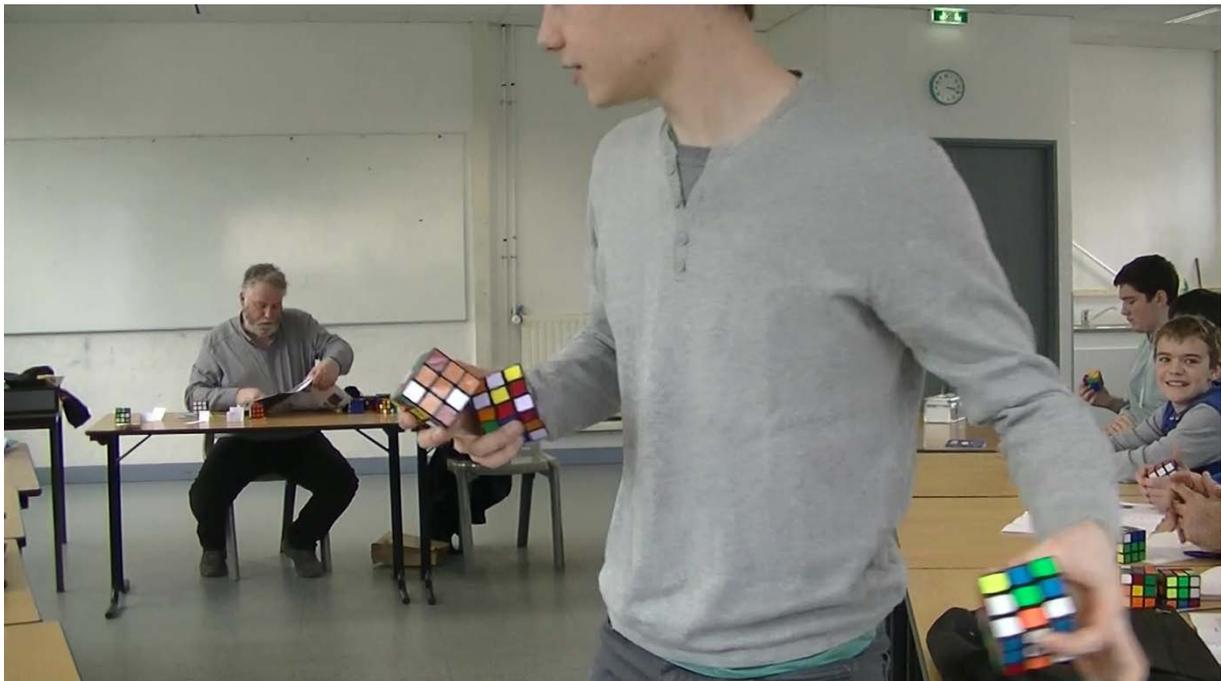
Eh non, je ne peux pas vous donner la solution... Mais l'effet est beau et très rapide... même si on ne peut pas donner le cube à l'examen après.

Dans son immense bonté, **Spontus** nous dévoile cet algorithme dans son fascicule.

Comment ? Vous n'avez pas le fascicule ? Oh, c'est bête hein ?...

Spontus propose à ceux qui ont un *Rubik's Cube* devant eux de faire en même temps que lui cet algorithme.

Et comme certains cubes sont mélangés, **Léo** se précipite de tables en tables pour les résoudre en un clin d'œil (ou presque). Il en aurait presque la bave aux lèvres tellement il semble content d'avoir des cubes à résoudre.



Waouh, quelle rapidité d'exécution !

Et surtout, quelle mémoire pour arriver à se rappeler quels mouvements enchaîner dans tel ou tel cas.

Spontus, toujours prêt à encourager, déclare « *Je vous préviens, ce n'est pas facile et vous avez toutes les chances de vous planter...* »

Pour ses explications, **Spontus** montre les mouvements à effectuer.



Et voilà qu'il parle de $r2 D$ (non ! Pas $R2D2...$), de $r2U'$ (l'apostrophe signifiant « prime » et indiquant qu'il faut tourner dans le sens inverse des aiguilles d'une montre... (Et ceux qui ont une montre à affichage digital, ils font comment ? Scrogneugneu !), de $R2 B L' R'...$



Moi, j'ai une très bonne excuse pour ne pas faire « *l'exercice que le maître y nous a donné* »... Je m'occupe du caméscope et je prends des photos.
Et pis en plus, je n'ai pas de cube.



Et **Spontus** de conclure en se marrant « *Et je me suis planté ! Et je n'en fais pas exprès. Le constat qu'on peut faire, c'est que c'est très casse-gueule* ». Ah, un casse-tête, casse-gueule... C'est un peu logique, non ?



Ah ben il avait prévenu que ce n'était pas facile...

Et **Léo**, ta mission, si tu l'acceptes, est de remettre tous les cubes en position de départ...



Heureusement qu'il est là, hein ? Et vu le sourire sur son visage, on voit que ça lui plaît.

Spontus propose un second « *petit tour sympa* »... Il lance un cube mélangé à l'un des fils de **Coda** et lui demande de tourner une face.



Puis, ayant récupéré le cube il le lance à une autre personne et lui demande de faire tourner également une face.



Spontus met le cube derrière son dos et...
Il résout celui-ci à l'aveugle.

Puis, il nous indique que cette résolution est basée sur un algorithme génial appelé « *SuperFlip* » qui a plein de particularités vraiment magiques et que ça se fait facilement...

Et là, la phrase magique elle-même : « *Merde, j'me suis planté...* »

Et pour cette résolution à l'aveugle, le magicien n'a même pas besoin de regarder le cube (quand il arrive à exécuter le *SuperFlip* - 😊).

Le revers la médaille, c'est qu'il faut apprendre cet algorithme que je vous donne pour le fun $((M' U')^4 x' z')^3$

Ah, ça calme hein ?

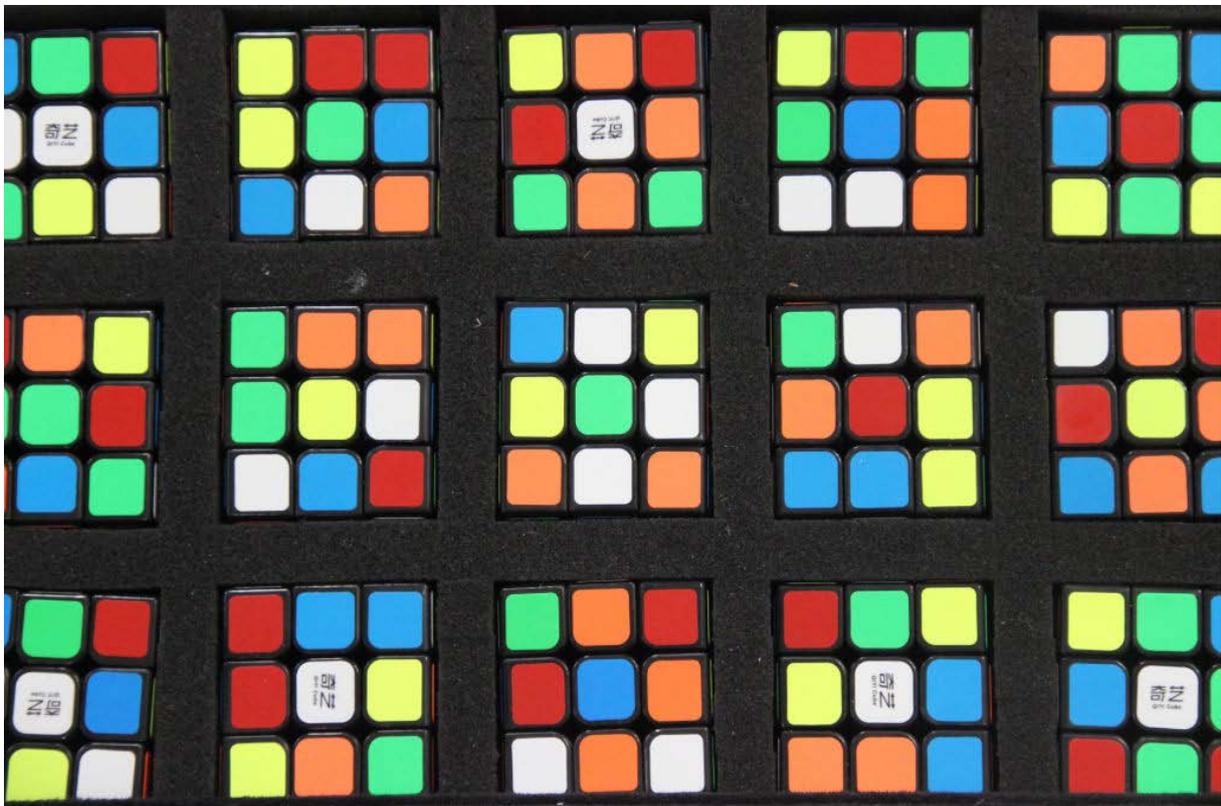
Et **Léo** d'ajouter « *Celui-là, il est très facile à apprendre...* ».

Ben voyons... Et la marmotte, elle met le chocolat dans le papier d'alu...



Spontus et **Léo** marquent une petite pause le temps de procéder à un mystérieux assemblage.

J'en profite pour me rapprocher et faire quelques photos d'une valise qui contient pas loin d'une vingtaine de cubes.



C'est « zoli » non ?

Spontus propose maintenant un second tour utilisant le *SuperFlip*.

Là encore, il nous vante les qualités du *SuperFlip* et son intérêt en Magie.

Il précise notamment que si on fait un algorithme « A » suivi du *SuperFlip* le résultat sera le même que si vous faites d'abord le *SuperFlip* suivi d'un algorithme « A » (en fait, il n'y a pas d'algorithme appelé « A »... C'est un exemple... Je précise au cas où certains auraient du mal à suivre ce qui est pourtant hyper facile à comprendre...).

Alors que si vous faites un algorithme « A » suivi d'un algorithme « B » (là, encore c'est un exemple... ☺) le résultat sera différent de celui obtenu en faisant d'abord l'algorithme « B », puis le « A ».

Spontus tient deux cubes mélangés en mains et il fait constater que les mélanges sont différents.



Spontus demande à **Jean-Luc** de choisir une couleur – celle d'un des cubes du centre - et de tourner la face où se trouve cette couleur et de faire cela sur les deux cubes.

C'est ensuite **Manu** qui doit choisir une couleur et imprimer une rotation de la face concernée sur les deux cubes.

Toff est invité à faire de même.

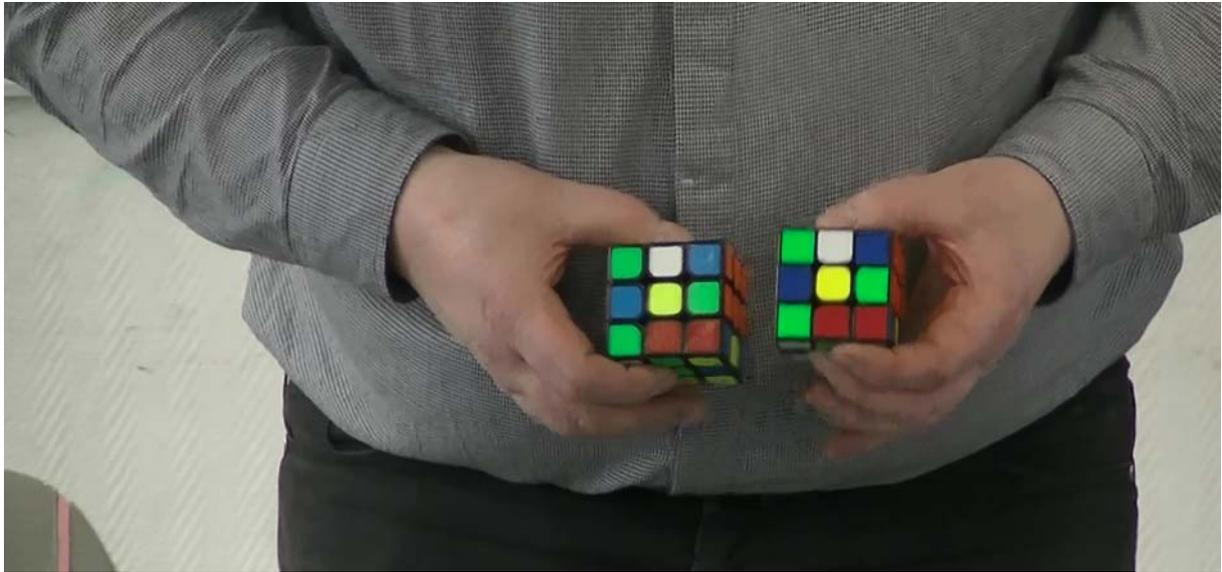
Spontus demande ensuite au public (nous) quel cube il doit utiliser.

Spontus pose le cube non retenu et met l'autre derrière son dos.

Au bout de quelques instants, **Spontus** sort de son dos le cube... qui n'est toujours pas résolu.

Ah, ah... planté ?

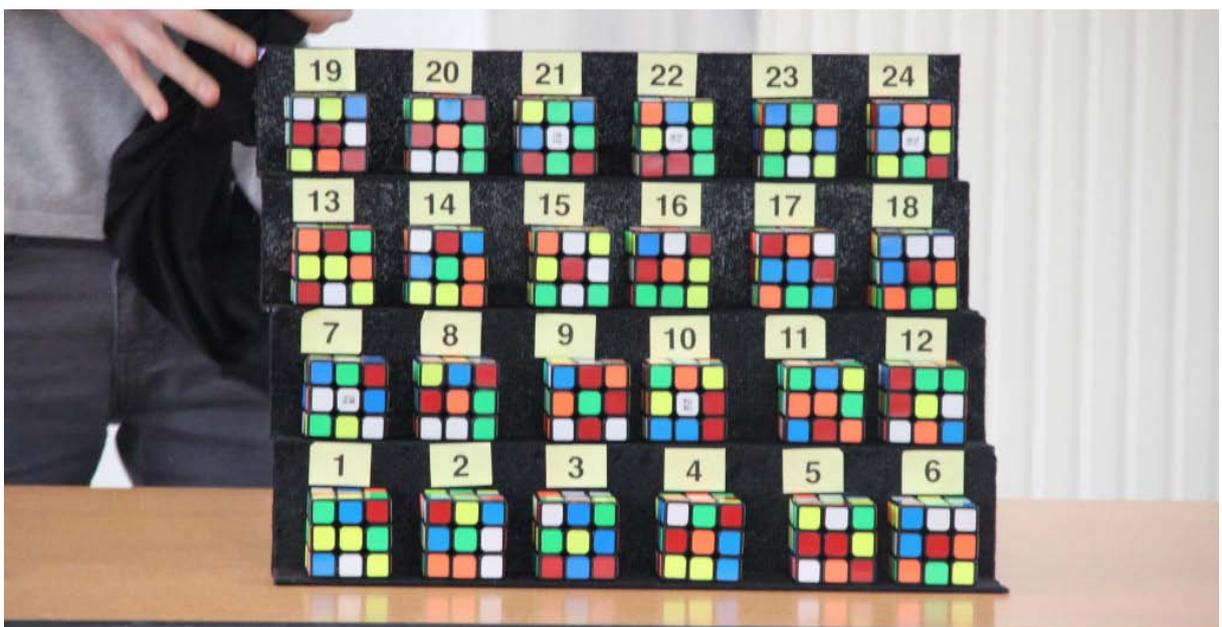
En fait, non. **Spontus** montre que désormais les deux cubes sont mélangés de façon identique.



La méthode utilisée pour arriver à ce résultat est... diabolique et là encore, elle fait appel au *SuperFlip*.

Spontus se tourne vers **Léo** qui se tient devant une petite structure recouverte d'un tissu noir et il lui demande s'il est prêt.

Le tissu est retiré laissant apparaître une sorte de podium en escalier.



Il y a là 24 cubes tous mélangés différemment et **Léo** se propose de résoudre les cubes que nous allons lui indiquer – choix facilité par la présence de numéros au-dessus des cubes.

Mais, comme ça serait trop facile de faire cela en regardant, **Léo**, qui indique avoir mémorisé tous les cubes ce matin, va le faire avec les yeux bandés.

Un premier cube est désigné par et hop, **Léo** se met au travail.

Pour éviter que l'on pense à un bandeau truqué, **Spontus** met en place un écran (LE Fascicule !...) entre le visage de **Léo** et le cube

Et bien évidemment, **Léo** ne met pas longtemps à résoudre ce premier cube.



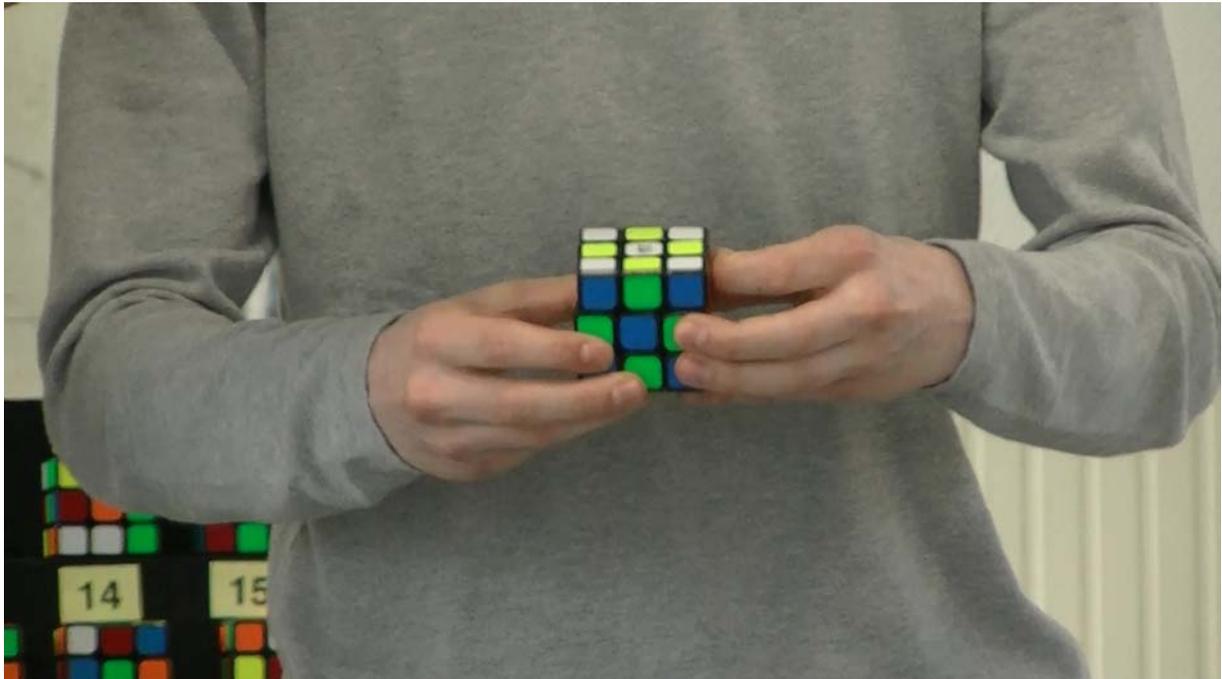
Applaudissements nourris de la foule en délire qui jette des moules et des bigorneaux.



Pour le second cube désigné, ben c'est apparemment raté... sauf que **Léo** nous dit « *Non, j'ai fait une figure de style...le petit cube dans le grand...* »

Et en plus, il s'amuse.
Applaudissements.

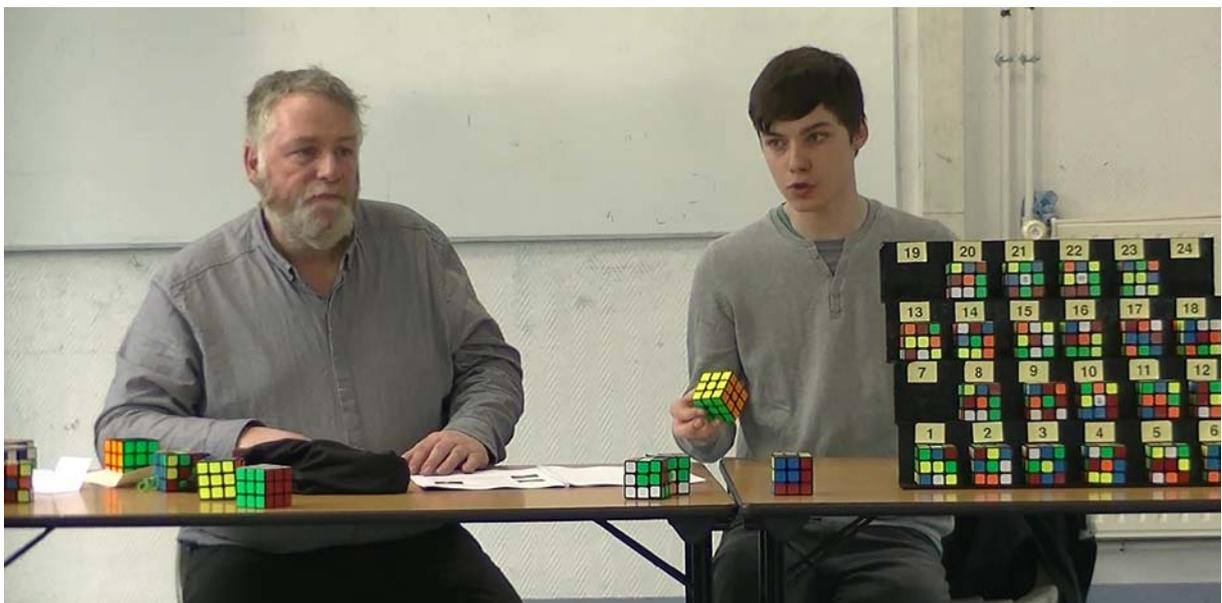
Troisième cube et cette fois-ci résolution normale... quoiqu'à un moment **Léo** a semblé hésiter à s'arrêter à une autre figure de style : le damier.



Nouveaux applaudissements.

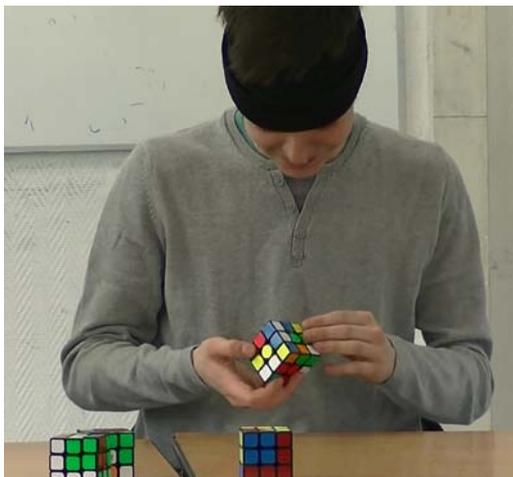
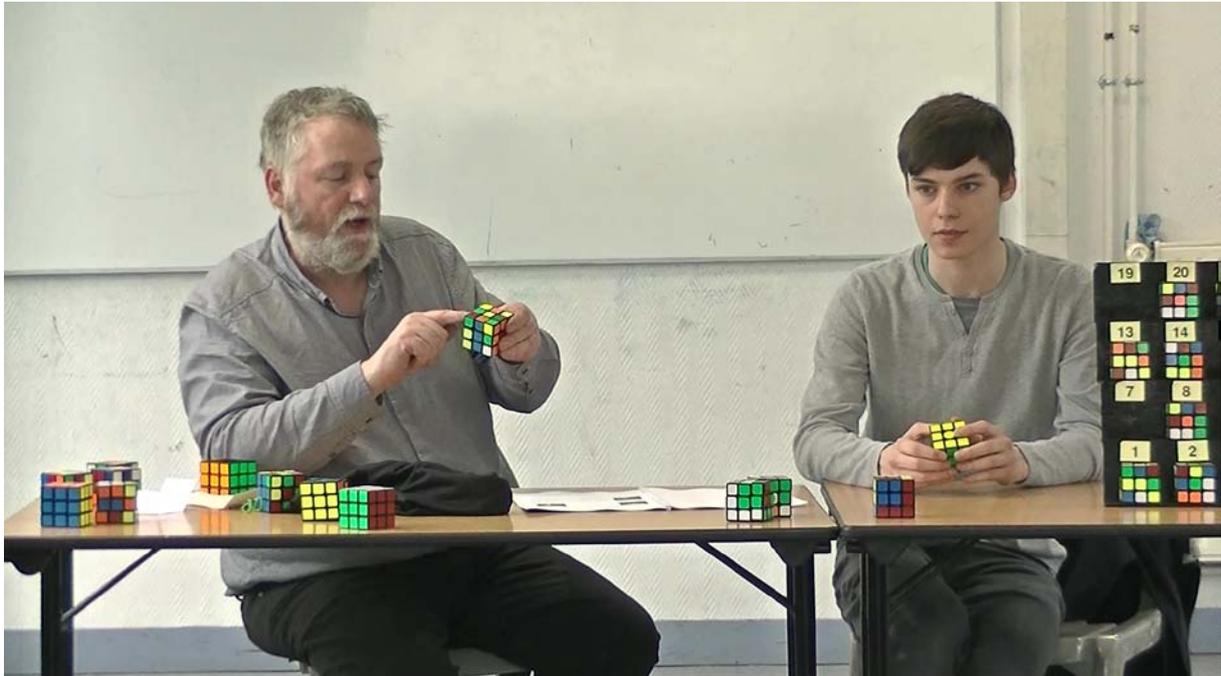
Finalement, **Léo** nous révèle le secret... Tout réside dans une préparation très astucieuse et très trompeuse. Après, c'est aussi (beaucoup) une question de mémoire pour reproduire l'algorithme qu'il a appris par cœur.

Léo qui pratique le *Rubik's Cube* depuis cinq ans nous explique ensuite comment se déroulent les compétitions de vitesse et également comment il utilise certains algorithmes permettant de raccourcir les étapes.



Spontus complète le propos de son fils en indiquant que dans la mémorisation qui précède une résolution à l'aveugle, on ne mémorise pas l'état du cube et les couleurs mais le chemin que les pièces doivent parcourir pour se positionner correctement.

Et en attribuant des lettres et des chiffres aux cases, on utilise des procédés mnémotechniques pour mémoriser le chemin à faire parcourir aux pièces.



Pour illustrer leur propos, **Spontus** propose à **Léo** de faire une démonstration à l'aveugle... et cette fois-ci sans préparation préalable.

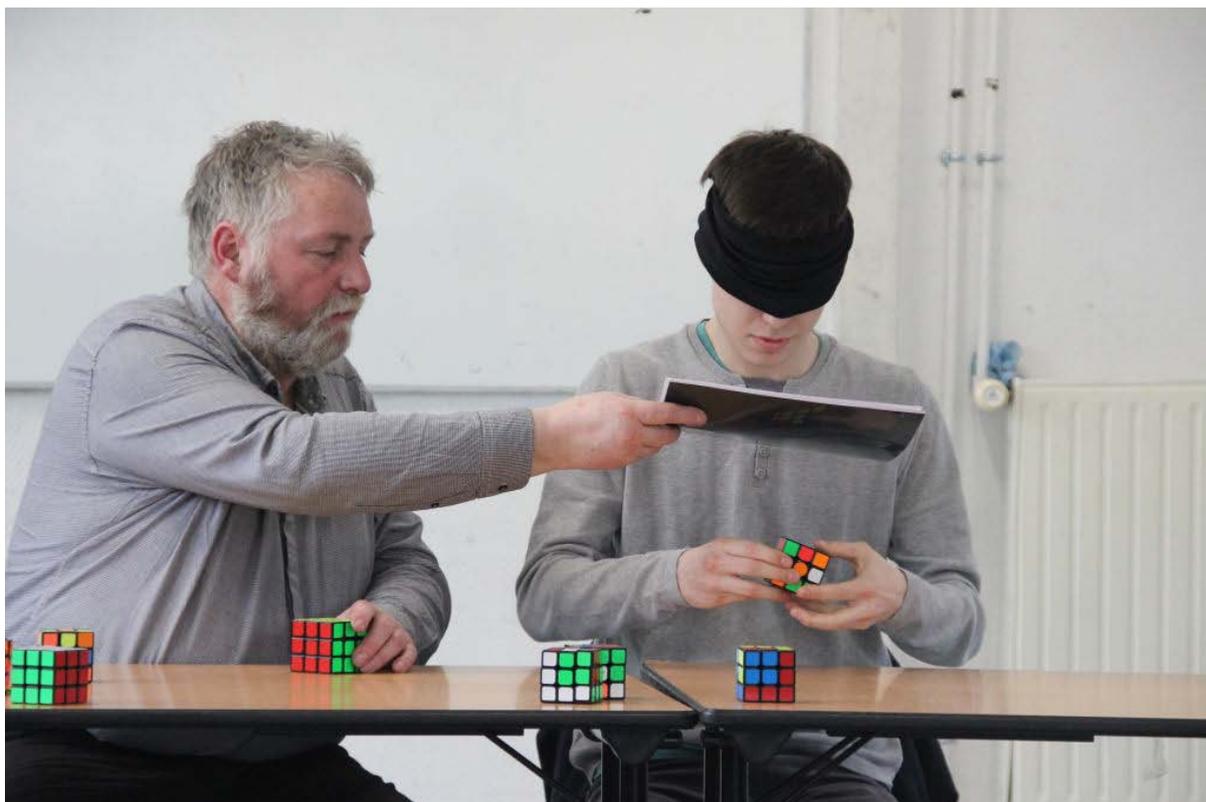
La première phase consiste à observer le cube sous toutes ses faces.

Un silence impressionnant règne dans la salle.

Ensuite, **Léo** abaisse le bandeau sur ses yeux et se lance dans la résolution.

Hélas, cette première tentative se solde par un échec. **Léo** indique avoir hésité sur un mouvement à un moment donné et cela lui a été fatal.

Déçu, **Léo** propose de tenter à nouveau.



Nouvel échec mais de très peu car seules deux cases ne sont pas à leur bon emplacement sur chaque face.

Quoiqu'il en soit, c'est impressionnant de voir ses mains s'activer alors que les yeux ne voient rien. Et ça mérite bien quelques nouveaux applaudissements.

Spontus propose de nous montrer un autre tour et pour cela il se munit d'un jeu de cartes.



Spontus sort les cartes de l'étui, il les met en éventail et demande à **David** de nommer une carte qu'il voit. **David** choisit le 6P.



Spontus déchire un coin de la carte et dans un geste magique (ben c'est normal pour un magicien...), il lance en l'air de façon invisible le morceau de carte car il a en fait disparu (le morceau de carte... Pas **Spontus**...).

Puis, **Spontus** fait semblant de rattraper dans les airs le coin déchiré et de le jeter vers le cube posé sur la table.

Spontus pose la carte déchirée sur la table et prend le cube dont il démonte une arête.



L'arête est ensuite ouverte en deux et un morceau de carton tombe.

Spontus déplie ce petit morceau de carton et montre qu'il s'agit d'un coin de carte... plus précisément d'un coin de 6P.



Spontus fait ensuite constater que ce coin est bien celui de la carte choisie par **David**.



Eh, pas mal comme effet !

D'autant que ce cube peut être utilisé comme un cube normal... puisque C'EST un cube normal.

Spontus conclut en disant « *C'est un tour génial, de toute beauté... C'est grandiose* » : Le coin de la carte dans le cube, de **Steven Brundage**.

Spontus nous montre à présent un bricolage... Mais peut-on encore parler de bricolage à ce niveau – qu'il a fait avec deux cubes.

Spontus a acheté un « [Oskar's Treasure chest cube](#) » c'est-à-dire un cube coffre-fort. C'est un cube qui tourne comme un cube normal mais qui – sur une position précise – s'ouvre, révélant un compartiment secret.

Spontus a modifié la position d'ouverture car le cube d'origine s'ouvre lorsque le cube est résolu – ce que ne voulait pas notre bricoleur.

Je ne vous dirai pas avec quoi, **Spontus** a farci le compartiment secret, mais une fois le cube refermé et résolu, **Spontus** est en mesure de dire qu'elle est la face supérieure du cube... sans la voir, bien évidemment sinon cela n'aurait aucun intérêt.

Pratique pour une routine de mentalisme.



Après avoir abordé les différentes marques – plus ou moins connues – de cubes et plus ou moins chers, **Spontus** nous conseille le [Little Magic \(de la marque Yuxin\)](#) car il est très bien et pas cher ce qui permet d'en acheter plusieurs si on veut bidouiller.

Spontus enchaîne maintenant sur la résolution à une main.

L'idée, c'est de montrer un cube mélangé, de le tenir en main et de le cacher un court instant dans un sac pour le ressortir résolu.



Spontus propose de le faire en même temps que lui car, dit-il, ce n'est pas trop dur... et il distribue quelques sacs en papier.

Spontus tient un cube mélangé en main. Il le dépose dans un sac en plastique pour le ressortir quasiment aussitôt résolu.



Spontus nous montre le mouvement exécuté en nous précisant qu'il y a plusieurs méthodes notamment celle de **Steven Brundage**, celle de **Takamiz Usui** et celle d'un certain... **Spontus**.

Il nous explique par ailleurs l'intérêt du sac en papier. Mais on peut tout aussi bien imaginer de faire la résolution en passant le cube dans son dos, ou derrière un écran de tablette en complément d'une vidéo ou derrière un miroir, etc.

Spontus nous apprend qu'on peut faire des faux mélanges avec un *Rubik's Cube*.

Jean-Luc dit « *Comme avec les cartes...* »

Des « *faux mélanges de cartes* », ça existe ? Non, sans déconner ?

Moi qui croyais qu'un magicien qui mélange un jeu de cartes le fait réellement.

Ah la, la... encore un mythe qui tombe... Si ça se trouve, un jour, je vais apprendre que la Magie, ça n'existe pas...

Spontus poursuit sa conférence en disant qu'il y a plein d'autres tours qui existent et il sort de sa valise un cube en disant : « *Ça par exemple, c'est une merde aussi...* ».

Et il ajoute : « *C'est un cube 5 par 5... Le jour où vous vous plantez, c'est encore pire que le 3 par 3 parce que celui-là, il se démonte très, très mal* ».

Spontus explique qu'il s'agit d'un tour mathématique où un spectateur choisit un nombre de 1 à 100 et le magicien montre les faces du cube en demandant si le nombre y figure pour ensuite découvrir le nombre pensé.

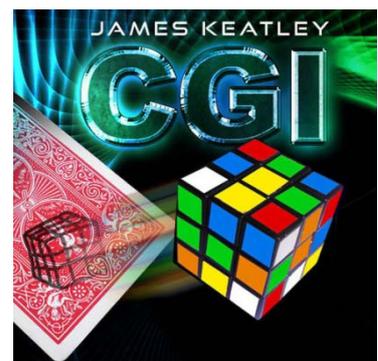
Le magicien est sensé mélanger le cube... sauf qu'en cas d'erreur... ça risque d'être très compliqué de le remettre dans sa position d'origine.



Spontus continue en disant qu'il y a un autre tour dont il veut nous parler et qui s'appelle [CGI de James Keatley](#).

Le magicien dessine un cube sur le dos d'une carte à jouer.

Une petite secousse et un mini *Rubik's Cube* tombe dans la main du magicien tandis que le dessin sur la carte disparaît.



Spontus explique que sur les vidéos, c'est très séduisant, très beau sauf que c'est du matériel de... merde, que le trucage de la carte se voit, c'est gros comme tout et moche. **Spontus** ajoute qu'en plus, le système utilisé rend le tour infaisable.

Moi, j'aime bien les « *reviews* » (traduisez « *critiques* ») de **Spontus**. C'est clair, net... quand quelque chose ne lui plaît pas, il ne s'embarrasse pas pour le dire. Je trouve qu'il devrait ouvrir un blog de critiques de tours de Magie. Cela éviterait certainement à bon nombre de magiciens de dépenser leur argent pour rien... Mais, c'est sur qu'il ne se ferait pas que des copains...

Spontus nous parle à présent de [Rubik's Rod](#)



C'est une petite réglette composée d'un alignement de six cubes qui peuvent tourner. Le spectateur choisit une couleur et d'un mouvement vous montrez que les six cubes sont alignés sur la face correspondant à cette couleur.

Spontus trouve que le matériel est joli et bien fait, sauf que ce matériel vous limite quant au choix possible des couleurs... alors que la pub dit qu'on peut faire choisir n'importe quelle couleur.

J'ai vérifié depuis sur quelques sites de marchands de trucs français et étrangers, ce que dit **Spontus** est complètement exact... « *free choice* » « *choix libre* »...

Oh, oh, les marchands de trucs nous mentiraient ?

Une discussion sur le forum du *Magic Café* confirme que le nombre de couleurs est limité en termes de choix. Il est quand même dommage de vanter un produit en diffusant de fausses informations.

C'est ce qu'on appelle prendre les clients pour des cons.

Vite **Spontus**, ouvre ton blog de critiques de tours !

Spontus plonge à nouveau dans sa mallette et demande à **Léo** s'il sait faire le *Toss Up Move* de **Steven Brundage**...

Kézako ?

Léo répond par l'affirmative.

Bon, ben apparemment, lui, il sait ce que c'est...



Le principe : on prend un cube normal, on le mélange, on effectue une rotation rapide des mains et hop, le cube est résolu.



Et ça le fait marrer !

Spontus explique qu'il y a une autre façon de le résoudre, en le lançant en l'air ou par derrière son dos.

Puis **Spontus** explique que **Léo** a fait le mouvement avec un cube normal mais qu'il existe des cubes... particuliers... qui sont normaux mais avec un petit quelque chose en plus qui facilite grandement l'alignement des faces au moment du lancé.



Spontus indique que concernant les différentes résolutions quasi instantanées de cube, il y a le [DVD de Steven Brundage qui s'appelle Cube3](#). Ce DVD contient plusieurs techniques de résolution rapide et une technique de résolution lente particulièrement visuelle où le cube se résout progressivement à chaque fois qu'on passe la main devant.

Victor qui semble maîtriser le sujet montre l'effet... et avant que je puisse réorienter le caméscope ou prendre une photo, il a déjà terminé...

Bon, ben, tant pis.

Spontus nous dit qu'on a fait le tour de ce qui se fait en Magie avec un *Rubik's Cube* et se propose de répondre – avec **Léo** – à nos éventuelles questions.

Comme aucune question ne vient, **Spontus** nous parle d'une [routine de Karl Hein](#) lors de laquelle un spectateur choisit une couleur sans la dire au magicien. Le cube est montré mélangé et est remis au spectateur. La couleur choisie n'est pas visible sur le dessus du cube. Lorsque le cube est retourné, la face du dessous est entièrement résolue avec la couleur choisie.

Spontus montre l'effet et nous explique la méthode utilisée par **Karl Hein** qui suppose notamment d'être capable de parler tout en manipulant le cube mais qui est tout de même astucieuse.



Mais, vous en avez rêvé et **Spontus** l'a fait... Il a trouvé deux méthodes alternatives qui – selon lui – simplifient le travail du magicien.

Moi, je le crois sans hésiter. Et vous ?

Quoique... Je viens de jeter un œil au... Fascicule... et là, quand je vois les algorithmes utilisés, je me dis que je vais peut-être me mettre aux dés. Le dé... c'est un cube, beaucoup moins compliqué.

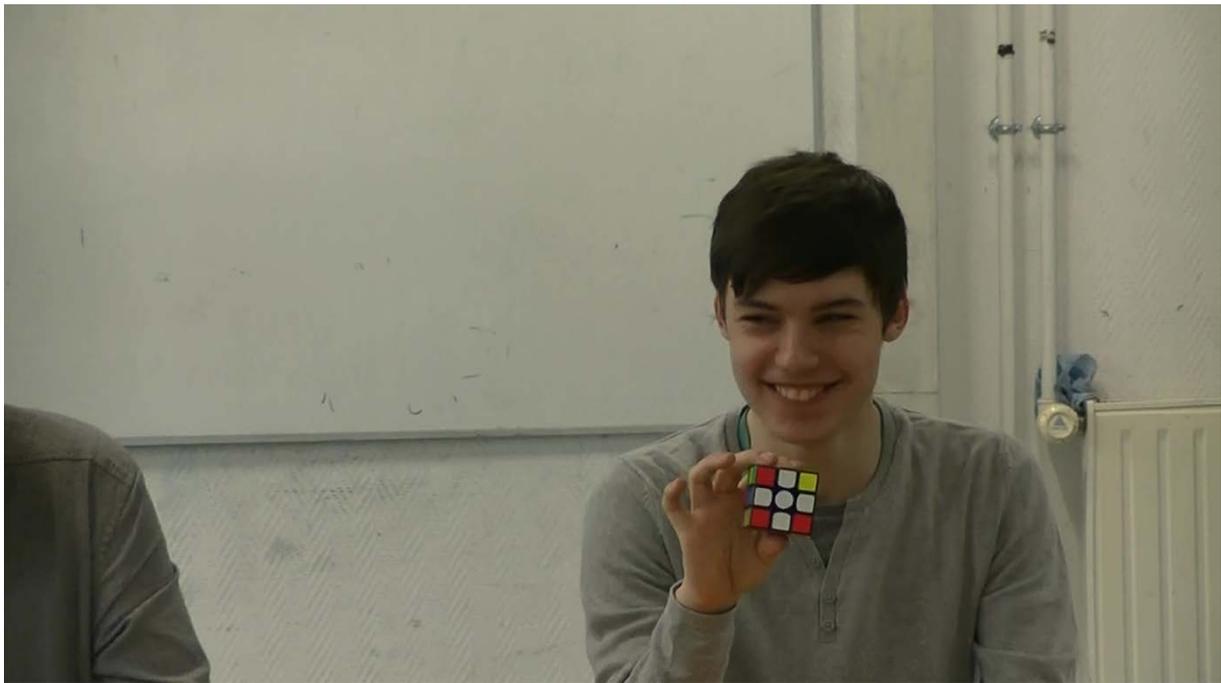
Ceci étant expliqué, **Spontus** nous lance (non ! Pas un cube...) : « *Alors, comment on résout un cube ?* »

Troisième partie : la résolution d'un cube et les démos de Léo.

Spontus commence en disant qu'il y a plein de méthodes différentes et propose de nous parler d'abord de la [méthode « débutants »](#).

Cette méthode ne vise pas à résoudre le cube face par face mais d'abord à faire une croix blanche. C'est la première étape.

Tout en parlant, **Spontus** manipule son cube mais se plante dans la mise en place de la croix et forcément, **Léo** se marre car lui a déjà constitué celle-ci.



Cette étape se fait sans algorithme, uniquement par l'observation du cube.

Après un court délai d'observation, **Léo** met environ une seconde pour réaliser cette croix alors que **Spontus** met 8 à 9 secondes.

Pour la seconde étape – c'est la mise en place des coins – et il y a en gros trois algorithmes, très simples de quatre mouvements environ. La face blanche est donc constituée.



L'étape suivante vise à mettre en place les arêtes (il y en a 12).

Et là encore, il faut appliquer des algorithmes.

La deuxième ceinture du cube est donc constituée.

Il reste encore quatre étapes.

- retourner les arêtes.
- mettre les arêtes au bon endroit.
- résoudre les coins et pour cela il y a deux étapes qui consistent à d'abord les positionner au bon endroit et ensuite les orienter correctement.



Le cube est enfin résolu.

Et **Spontus** de demander : « *Pourquoi on arrive à des vitesses de résolutions comme celles de **Léo** ?* ».

La réponse est qu'il y a des méthodes optimisées avec des algorithmes qui permettent de grouper certaines étapes comme de mettre en place un coin et une arête en même temps. Il y a 42 algorithmes à apprendre...

Ensuite **Léo** travaille à la résolution de la face jaune : 54 algorithmes à apprendre.

Après, **Léo** place le reste : 26 algorithmes à apprendre (si j'ai bien entendu).

Toff qui a compté en même temps indique qu'il y a 120 algorithmes en tout. Bon moi j'arrive à 122 mais à 2 près c'est quand même un sacré boulot de mémorisation car **Léo** les connaît tous par cœur.

En fait, tout est fait par réflexe et **Spontus** indique que si **Léo** commence à réfléchir, il va être trop long dans sa résolution.

La suite de la conférence est consacrée à quelques démonstrations de résolution rapide par **Léo** dont une résolution à l'aveugle.

Mais là, pour cette résolution à l'aveugle, **Léo** nous explique avoir un peu triché grâce à un accessoire de magicien... Mais... Chuttt !!!



Cette démonstration conclut la (mini ?) conférence de **Spontus** et de **Léo** dont la présence a été fort appréciée, à la fois des spectateurs mais également de son père quand il s'agissait d'effectuer quelques mouvements ardues... 😊

Spontus rappelle une fois de plus tout l'intérêt qu'il y a à savoir résoudre un *Rubik's Cube* puis il nous lance...

Non ! Pas un cube...

Mais un « *Bon, ben bon courage, mais il faut bosser...* ».

Je crois que tout le monde est conscient que le sujet est loin d'être facile.

Pour conclure, ce compte-rendu, je me dois d'avouer que je n'étais pas particulièrement intéressé par le *Rubik's Cube* et ses « à-côtés ». Cette conférence a été particulièrement intéressante et du coup, j'ai fait des recherches supplémentaires sur l'Internet et je vais m'intéresser d'un peu plus près au *Rubik's Cube*.

Enfin, pour être honnête, ce n'est pas exactement le *Rubik's Cube* de [Ernő Rubik](#) qui m'attire...

Car mes recherches m'ont permis de découvrir quelque chose d'assez intéressant et mon intérêt se porte plutôt vers le [Rubik's Cake](#) de **Cédric Grolet**.

Et là, croyez-moi, je vais prendre mon temps pour apprendre à le démonter... Seul problème... Il sera impossible de le remonter ensuite.



Bon, sans déconner, si certains d'entre vous veulent plus d'informations sur le *Rubik's Cube* et notamment sur sa résolution par les méthodes normales, il y a plein de tutoriels sur *YouTube* et il vous suffit de chercher...

À titre d'exemple, j'ai trouvé ce [tuto sur la chaîne Mnemonaute](#), qui présente la méthode pour débutants.

(Bon, en fait, c'est le premier que j'ai trouvé et le seul que j'ai regardé – en partie car ça dure près de 42 minutes - mais il est bien fait...).

Et sur cette même chaîne, vous pouvez trouver la [méthode « évoluée »](#) permettant de résoudre le cube en moins d'une minute.

(Enfin, c'est ce qui est annoncé mais je n'ai pas vérifié car la vidéo dure près de 22 minutes...)

L'atelier magique de la réunion du 19 mai sera consacré à la *misdirection*. Non, ce n'est pas le sobriquet de la secrétaire du patron, cela concerne le détournement d'attention et c'est **Jean-Luc** qui sera aux commandes. Venez nombreux !

Patrice
Apprenti Magicien à Vie



PS : Je pensais faire un compte-rendu « rapide »... Bon, ben c'est raté... Une fois de plus. Merci de votre patience si vous êtes arrivés jusque là.