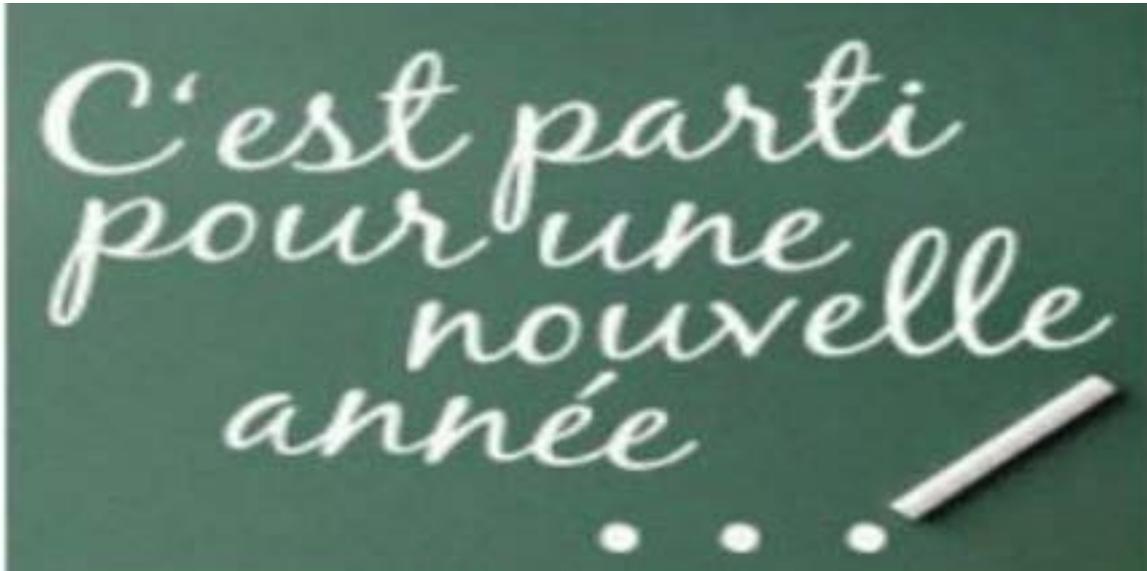




COMPTES RENDUS DES RÉUNIONS

Année Magique septembre 2014 à juin 2015

Réunion du 20 septembre 2014 – rentrée magique du MCR



Rentrée du **Magicos Circus Rouennais** pour cette treizième année d'existence.

13 ans... Aïe !

On dit que le cap des 7 ans est une période difficile... Et ce n'est pas faux... Rassurez-vous, je ne parle pas de mon mariage qui dure depuis maintenant 33 ans et qui, ma foi, ne se porte pas trop mal.

Mais 13 ans... comporte le nombre 13 qui, selon les uns, est un mauvais présage, tandis que pour les autres, cela porte bonheur (un peu comme marcher dedans du pied gauche...).

Savez-vous que dans les salles de cinéma multiplex, il n'y a pas de salle numérotée 13 ? Il paraît que cela porte malheur.

Et puis d'abord, savez-vous seulement d'où vient cette superstition liée au nombre 13 ?

Non ? Lisez cet [article de Wikipedia](#), ou [celui-ci provenant d'un certain Gérard Villemin](#) (que je ne connais ni d'Ève ni d'Adam). Et si le sujet vous intéresse, rappelez-vous que *Google* est votre ami...

Personnellement, je préfère y voir un bon présage. Sinon, imaginez, je serais obligé de jeter tous mes jeux de cartes... Ben oui, il y a 13 cartes dans chaque famille d'un jeu... Et du coup, je serais obligé d'arrêter la Magie... Ben oui, comme beaucoup, je fais essentiellement des cartes.

Alors, gageons que cette nouvelle année magique, la 13^{ème} pour le **MCR**, sera une bonne année et que ce samedi 20 septembre 2014 sera une bonne journée... Et qui sait, peut-être serons-nous 13 à table...

Cette année encore, c'est la *Maison des Jeunes et de la Culture de Rouen*, place des Faïenciers, qui nous accueille, et je me suis à nouveau transformé pour la circonstance, en *Père Fouras* pour aller chercher les clés auprès de **Roland** de la *MJC* (ce n'est pas son nom... Il travaille à la *MJC*).



Lorsque j'arrive, **Alban** et **Clément** sont déjà en train d'attendre.

Ah **Clément**... Il a rejoint le club à l'âge de 13 ans et il en a désormais 20... Lui, il a passé le cap des 7 ans sans problème et ça fait plaisir de le voir ici car depuis un moment, il faisait ses études sur le Havre et on le voyait beaucoup plus rarement.

Nous patientons un peu, histoire de laisser le temps au reste de la troupe d'arriver. Puis, nous descendons à la salle qui nous a été attribuée et dont je ne sais jamais si c'est la *Salle Galilée* ou la *Salle Copernic*, qui sont côté à côté... Ah sénilité, quand tu nous tiens, tu ferais mieux de nous lâcher...

Pour cette réunion de rentrée nous sommes... 13. Oui, oui !

1 : Patrice	2 : Clément
3 : Alban	4 : Quentin
5 : Pierre	6 : Tomarel
7 : Christophe	8 : Théo
9 : Jean-Luc	10 : Jacky
11 : Toff	12 : Grégoire
13 : Elliot	

Mais, je sais que nous ne resterons pas 13 car **Éric** m'a prévenu qu'il arriverait un peu plus tard.

Tout le monde prend place et comme à mon habitude, je sors mon appareil photo afin d'immortaliser cette rentrée...

Clic Clac, Canon !

Et hop, c'est dans la boîte.



Qui dit « *rentrée magique* » dit également « *rentrée d'argent* »...

La *Maison des Jeunes et de la Culture* nous accueille maintenant depuis quelques années moyennant une petite contribution qui cette année a un peu augmenté pour passer de 12 euros à 13 euros.

13... Tiens, tiens, encore ce nombre qui décidément semble nous poursuivre.

Nous consacrons donc quelques minutes pour la collecte des chèques et des espèces sonnantes et trébuchantes avant d'entamer la partie « *informations* » qui sera peut-être conséquente car nous ne nous sommes pas vus depuis fin juin.

En première info, je rappelle que le [nouveau site du *Magicos Circus Rouennais*](#) est à jour par rapport à l'ancien et que ces dernières semaines, j'ai mis en ligne de nouveaux articles et de nouvelles rubriques dont une intitulée « [La Rubrique Magique de Théo](#) » dans le menu « *Billets Magiques* ». Déjà deux articles sont parus, l'un consacré aux mystérieuses horloges de **Jean-Eugène Robert-Houdin** et le second à un cours de technologie assez magique. Et **Théo** m'a laissé entendre qu'il avait encore de la matière pour alimenter le site. Cool...

Mankai a eu un été très actif également et vous en saurez plus en lisant les deux articles dans la rubrique « *Infos Magiques – Actualité des Membres – [Actualité de Mankai](#)* ».

Je sollicite enfin ceux qui ont un site personnel avec un lien vers notre site et qui seraient « *hachement* » sympas de l'actualiser avec la nouvelle URL. Cela aiderait grandement au référencement.



J'indique ensuite que j'ai fait faire des cartes chez [MakePlayingCards.com](#) pour un tour de petit paquet que je compte montrer lors de cette réunion (si j'ai le temps) et que je suis très satisfait du résultat.

Jacky précise que ce site a élargi son offre et qu'il y a de nouvelles propositions.

Ceci clôt la partie « *infos* » puisque personne n'a rien à dire et nous pouvons désormais nous consacrer à ce pourquoi nous sommes venus : la Magie.

*
* *
*

Lors de la réunion du 17 mai 2014, **Christophe** avait évoqué la possibilité de choisir un thème basé sur un effet ou même un tour afin de voir les différentes présentations qui peuvent en être faites. Il avait été décidé que le thème serait *les tours de cartes avec changement de couleur*, dont le plus célèbre est certainement la *Carte Caméléon*, autrement appelé *Chicago Opener* ou encore *Red Hot Mama* ; un effet auquel *LL Publishing* a consacré un des DVD de sa série *The World Greatest Magic By The World Greatest Magicians*.



Alors, voyons qui a joué le jeu...

Lors de cette réunion de mai, **Pierre** nous avait montré l'effet classique du *Chicago Opener*. Il revient aujourd'hui avec une variante intitulée [Manhattan Opener de Michael Feldman](#).

Pierre indique à **Théo** qu'en fait, c'est lui qui va devoir faire le tour et à cet effet, il demande à **Théo** de mettre le jeu en éventail face des cartes tournée vers lui afin qu'il puisse choisir une carte. **Pierre** nous prend une carte et nous montre cette carte (10P) avant de la remettre dans le jeu.



Le jeu est ensuite étalé sur la table et on constate qu'une des cartes a un dos rouge tandis que toutes les autres ont un dos bleu.

Et cette carte est le 10P.

Pierre indique que cette fois-ci, c'est lui qui va refaire le tour à **Théo**.

Une passe magique et **Pierre** fait choisir une carte à **Théo**.

Le jeu est étalé... Aucune carte n'a changé de couleur de dos...

Aie ! Le tour aurait-il foiré ?



En fait, une seule carte possède un dos rouge, mais c'est le 10P mis de côté tout à l'heure...

À moins que... On retourne le 10P qui se trouve sur la table et on constate qu'il s'est transformé en la carte choisie par **Théo**.

15h00 – **Éric** fait son entrée permettant ainsi au groupe de passer de 13 à 14.

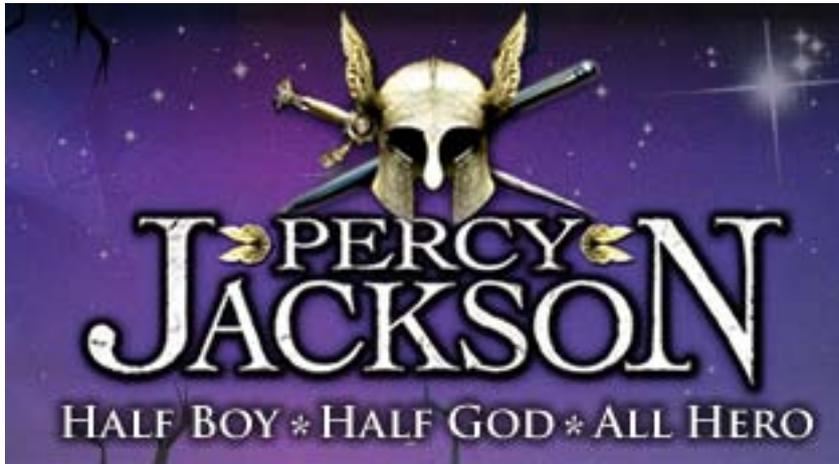


Lors de la réunion du 14 décembre 2013, j'avais présenté une routine de **Doug Conn** intitulée *Chameleon Sandwich* extraite de son double DVD *Built To Last*.

En discutant avec notre magicien conteur **Tomarel**, j'avais dit que cet effet était réellement magique et pourrait assez coller avec ce qu'il présente. **Tomarel** m'avait dit que l'histoire de **Percy Jackson** (dont on a tiré deux films) pourrait être utilisée ou encore celle du film **Matrix**.

Et notre conversation en était restée là...

Le thème des changements de couleur m'a donné l'idée de réutiliser cette routine en lui collant l'histoire de **Percy Jackson**, cet adolescent terrien fils du dieu **Poséidon**.



Et me voilà en train de raconter l'histoire de l'Olympe et de la mission confiée à **Annabeth Chase**, fille de la déesse **Athena** et à **Grover Underwood**, un satyre (un demi-dieu « rustique » à ne pas confondre avec l'obsédé sexuel...).

Même si j'ai un peu du adapter l'histoire originale, l'effet se prête très bien à cette quête de l'être différent des autres.

Ainsi dans la routine, une carte est choisie dans un jeu à dos bleu. Cette carte va incarner **Percy Jackson**.

Perdue dans le jeu, elle est retrouvée en sandwich entre deux autres cartes : une DP représentant **Annabeth** et un VP représentant **Grover**.

Mais **Percy Jackson** qui refuse de croire qu'il est un demi-dieu prend la fuite. La carte choisie est à nouveau perdue dans le jeu.

Cette carte est à nouveau retrouvée en sandwich entre la DP et le VP... sauf que désormais la carte choisie est la seule à dos bleu... Toutes les autres cartes ont un dos rouge.

Tomarel indique qu'il avait abandonné l'idée d'utiliser l'histoire avec **Percy Jackson** car il veut coller avec l'histoire originale. Du coup, peut-être aura-t-on prochainement une variante de cette routine avec le héros de **Matrix**.

Et c'est précisément **Tomarel** qui se lève pour prendre ma place. Quelle histoire va-t-il nous raconter ?



Tomarel explique que normalement, il a besoin d'une spectatrice pour jouer l'héroïne. Et comme il n'y a pas de femme au **MCR**, c'est **Jacky** qui se lève pour assister **Tomarel**.

Ah... Moi qui pensais que l'héroïne était un excitant... Je suis un peu désolé parce que **Jacky** n'est pas du genre à m'exciter... Mais bon...

Tomarel souhaite nous raconter l'histoire de **Miss Thomson**, une gouvernante recrutée après la naissance de la petite **Elizabeth** dont la maman est morte à sa naissance.

Ouh, ça commence fort... Quelqu'un pourrait-il me prêter un mouchoir ?

« Et la petite **Elizabeth** grandit avec sa gouvernante et son père **Lord Hopkins** qui avait un petit défaut : c'était un joueur de cartes.

Lord Hopkins avait reçu un jeu de cartes magnifique mais ensorcelé. Ce jeu lui donnait une chance insolente au jeu à la condition qu'aucune femme ne le touche. C'est la raison pour laquelle, **Lord Hopkins** rangeait ce jeu dans son secrétaire.

Sauf qu'un jour, le secrétaire resta ouvert et **Miss Thomson** toucha le jeu d'où elle sortit une carte pour par remettre aussitôt... »

Tomarel fait choisir une carte à son... héroïne... **Jacky**. Carte qui est ensuite à nouveau perdue dans le jeu.



« **Lord Hopkins**, parcourant le jeu, y trouva une carte à dos rouge et il sut immédiatement que quelqu'un avait touché le jeu.

*Il interrogea **Miss Thomson**, laquelle reconnut avoir touché le jeu et, comme elle n'avait pas cherché à mentir, il lui fut pardonné à condition de ne plus jamais toucher à nouveau le jeu... ni surtout à la carte à dos rouge qui avait été mise de côté ».*

Tomarel après avoir étalé le jeu et sorti la seule carte à dos rouge –celle choisie par **Jacky** – met cette carte de côté sur la table.

« **Miss Thomson**, quelques années plus tard, intriguée par cette carte dont le dos avait changé de couleur, décida de toucher à nouveau le jeu et le remit aussitôt en place après avoir vérifié qu'aucune autre carte n'avait à nouveau changé de couleur de dos ».

Tomarel fait choisir une nouvelle carte, laquelle est perdue dans le jeu. Le jeu est étalé. Aucune carte n'a changé de couleur de dos.

« Mais, **Miss Thomson** fut licenciée car en fait, une carte avait bien changé de couleur de dos... Celle à nouveau touchée par **Miss Thomson** et cette carte avait pris la place de la précédente ».

Tomarel retourne la carte à dos rouge qui se trouve sur la table. C'est la seconde carte choisie.

Après cette excellente adaptation de la *carte Caméléon* façon **Tomarel**, c'est **Christophe** qui vient nous parler également de sorcellerie mais avec une histoire très différente. Et c'est **Théo** qui va jouer le spectateur.



Christophe nous explique que les cartes forment une communauté avec des bonnes âmes et d'autres plus sombres...

Montrant son jeu, **Christophe** déclare « *Dans ce village, il y a un sorcier...* »

Et **Christophe** explique qu'on est allé chercher **Dagon** pour identifier et chasser ce sorcier nommé **Maldoror**.

Christophe demande à **Théo** de choisir une carte qui est ensuite perdue dans le jeu.

« *Mais Dagon a vite été repéré dans le village...* »

Le jeu est étalé – il y a une carte à dos rouge alors que toutes les autres sont à dos bleu.

Christophe explique que **Dagon** avait été victime d'un sortilège et qu'il est alors parti dans la forêt à la recherche d'une magicienne qui lui révélera comment inverser le sort, avant de disparaître.

Une carte joue le rôle de la magicienne. **Christophe** la tient en main et effectivement, tout à coup, il n'a plus rien en main, la carte a disparu.

On murmure dans les milieux autorisés que cette magicienne était d'origine japonaise et avait pour nom *Tenkai*..

Et **Christophe** de poursuivre son histoire : « *Dagon* repartit au village afin de trouver le sorcier *Maldoror*... »

Choix d'une seconde carte par **Théo**.

« *Les deux hommes allaient s'affronter...* »

Christophe explique que *Dagon* a été le plus rapide et qu'il a réussi à retourner le sortilège contre *Maldoror*. Effectivement, en retournant la seconde carte choisie, on se rend compte qu'elle a désormais un dos rouge tandis que la première carte a retrouvé son dos bleu.

Une bonne histoire avec une bonne routine. **Christophe** explique qu'il cherchait les noms de ses personnages et qu'il n'a eu que l'embarras du choix sur Internet.

Exit **Christophe** et c'est à présent **Grégoire** qui se présente devant nous. **Grégoire** n'est pas un inconnu pour nous puisqu'il était présent lors des réunions chez **Théo**, dont il est un ancien élève.

Grégoire parcourt son jeu de cartes et indique qu'il va en sélectionner quelques unes. Il porte son choix sur cinq cartes : AP, et du 2P au 5P.

Il nous montre les cartes ainsi sorties du jeu et prend l'As qu'il met dans le milieu du petit paquet. Toutes les cartes sont face en bas et à dos bleu.

Une passe magie et l'As est remonté sur le dessus.

Grégoire dépose l'As sur la table et propose de recommencer avec le 2P.

Une passe magique, et le 2P remonte sur le dessus.

Grégoire dépose le 2P sur la table et insère le 3P entre le 4 et le 5P.

Nouvelle passe magique et cette fois-ci, le 3P s'est retourné face en l'air.

Le 3P est posé sur la table, le 5P est montré et mis au-dessus du 4P.

Grégoire effectue sa passe magique et hop, le 4P est désormais au-dessus.
Le 4 est posé sur la table.



Que reste t-il ?

Un 5 bien sur... sauf qu'il s'agit du 5 de Cœur...

Étonnant non ?

Le thème de la réunion est bien respecté car il y a bel et bien eu un changement de couleur, le 5P s'étant transformé en 5C.

Jacky se lève pour nous proposer un essai. Il précise qu'en fait c'est plus une expérience... parce qu'une expérience peut rater...

C'est un exercice d'imagination... Le but est d'imaginer que ce que **Jacky** nous raconte peut arriver...

Pour commencer, **Jacky** demande à tout le monde de décroiser les jambes et de joindre les mains devant notre visage.

Mince alors, Il est tellement peu sur de lui qu'il veut qu'on fasse une prière ?



Un que ça fait marrer, c'est **Théo**... Bon, il faut dire qu'il n'est pas très versé dans la religion.



Et moi aussi ça me fait marrer... de le voir dans la position de la prière.

Jacky commence à parler... à parler... et parler encore...

« Vous avez les mains jointes, vos index sont joints, vous les fixez de vos yeux, vous écartez les 2 index, vous sentez une force, vos index se rapprochent, pour arriver à se toucher et se coller. Avec le 1, les doigts sont collés, avec le 2, les doigts sont complètement collés, avec le 3, vos doigts sont complètement scellés... »



En fait, dans la salle, il n'y en a que deux qui n'ont pas les doigts scellés : **Jacky**, qui mène l'expérience et moi.

Ben oui, sinon, qui c'est qui va prendre des notes pour le compte-rendu ?

Jacky explique que cette expérience est une introduction pour découvrir l'état hypnotique et propose de tenter l'étape au-dessus.

À cet effet, **Jacky** sollicite un volontaire et c'est **Clément** qui se lève.

Ouhla... **Clément** nous a habitués par le passé à être un porte-poisson... Il y aurait treize mois dans l'année que **Clément** serait né le 13 du treizième mois...

Jacky accepte néanmoins cette candidature spontanée et demande d'emblée à **Clément** de préciser qu'il n'est pas complice puis l'invite à venir s'asseoir face à nous sur une chaise.

Clément doit fermer les yeux, tendre les bras puis tourner une de ses mains paume vers le haut et imaginer qu'il tient un livre qui devient de plus en plus lourd.



Clément doit également imaginer qu'un ballon d'hélium est attaché à son autre bras.

Donc, d'un côté un bras qui a tendance à s'abaisser tandis que l'autre va avoir tendance à l'élever...

Jacky poursuit afin d'amener **Clément** dans un état de relaxation qui sera total lorsqu'il lui dira « *Dors !* ».

Et tout à coup, **Jacky** prononce l'injonction fatidique « *Dors !* »

Et là, sous notre regard ahuri, **Clément** tombe par terre.

Sincèrement, ça fait un choc quand on ne s'y attend pas.



Quoique non... Deux chocs. Le premier est celui qu'on ressent en voyant ce pauvre **Clément** d'écrouler et le second est celui que ressent **Clément** en s'écroulant : *Boum* !

On pourrait croire que **Jacky** va lui porter aide et assistance...

Mais même pas, **Jacky** se contente de dire à **Clément** qu'il est dans son lit et qu'il a froid et qu'il tire sur sa couverture.

Et effectivement, on voit **Clément** se mettre en chien de fusil et faire comme s'il tirait sur lui une couverture.

Puis, genre sadique, **Jacky** qui dit que désormais il fait une chaleur intenable...

Avant finalement de l'aider à « *sortir de son lit* » tellement il fait chaud.

Jacky continue le conditionnement en disant à **Clément** qu'il va se réveiller et qu'il dormira à nouveau lorsque **Théo** lui dira « *hier j'ai mangé une orange* ». Ce qui va effectivement arriver quelques minutes après.

Clément émerge lentement... sauf que **Jacky** lui dit à nouveau « *Dors !* » et vlan, **Clément** tombe à nouveau à terre, manquant se fracasser le crâne sur la table...

Mince, c'est dangereux l'hypnose... On a failli casser la table de la *MJC*. Et là, cela aurait été difficile d'expliquer comment c'est arrivé... Jamais on n'aurait voulu me croire.

Jacky aide **Clément** à s'asseoir sur une chaise et lui demande d'imaginer qu'il écrit son prénom puis qu'il l'efface et qu'il ne s'en rappellera plus.

On voit alors **Clément** saisir derrière lui une éponge à tableau *Velléda* et la frotter sur le tableau.

Jacky réveille **Clément** et lui dit : « *Moi je m'appelle Jacky et toi c'est ?* »

Et là, **Clément** répond « **Thibault** ».

Jacky, étonné, repose la question et obtient la même réponse.

« *Dors !* » et paf rebelote **Clément** retombe en léthargie.

Là, **Jacky** veut lui faire oublier le chiffre 7. Mais une fois réveillé, **Clément** compte normalement.

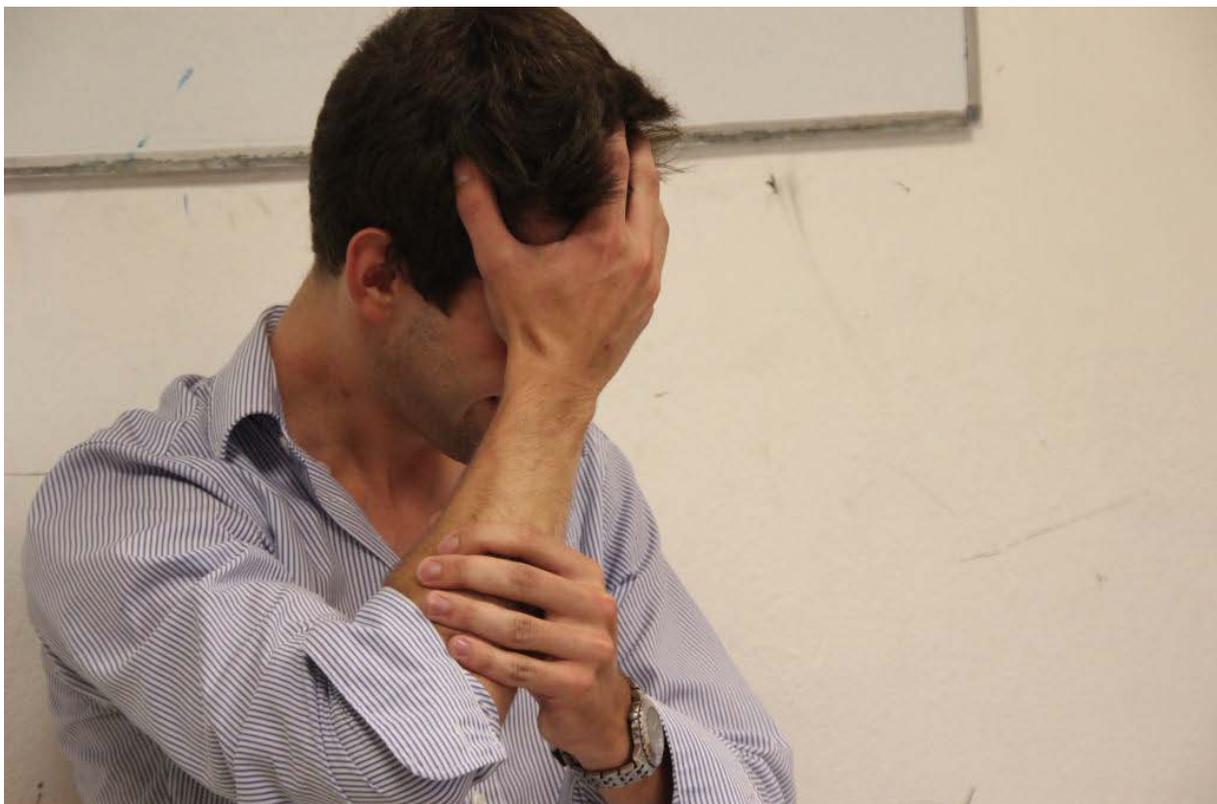
Ah ben ça ne marche pas à tous les coups...

« *Dors !* » - et à nouveau **Clément** sombre.

Cette fois-ci, **Jacky** lui dit qu'il a enduit la main de **Clément** de glue et qu'elle est désormais collée à son genou.

Effectivement, **Clément** ne peut plus enlever sa main de son genou.

Ensuite, **Jacky** lui dit que la colle est partie du genou mais qu'elle est désormais sur son front. Et là, voilà notre **Clément** avec sa main collée sur son front sans possibilité de la faire bouger.



Jacky très joueur dit que désormais la colle est sur l'assise de la chaise et que **Clément** ne peut plus se lever. De fait, notre jeune victime tente désespérément de ce lever.

« Dors ! »

Jacky dit à **Clément** qu'il va se réveiller et qu'il verra que tout le monde dans la salle est nu à l'exception de lui et que ça va le faire marrer.

Clément ouvre les yeux, jette un regard circulaire autour de la salle et se met à rire.

« Dors ! – Tu vas te réveiller et cette fois tout le monde sera habillé... sauf toi ».

Clément se réveille et s'écrie « Ah, c'est pas marrant... »

Jacky lui donne le tapis de close-up afin qu'il puisse cacher sa nudité.

« Dors ! – Tu vas te réveiller et dès que **Patrice** dira « à qui le tour » tu te rendormiras ».



Clément regagne sa place non sans quelques difficultés en chancelant. Il a l'air très vaseux et **Jacky** explique que c'est normal parce qu'une séance comme cela équivaut à deux heures de sieste.

Théo ne croit absolument pas à ce qui vient de se dérouler sous nos yeux. Il crie au charlatanisme et à la complicité.

Jacky jure sur la tête de son enfant que rien n'est truqué et que **Clément** n'est pas complice. Il affirme que tout est réel et qu'il a même été très surpris de la réceptivité de **Clément**.

Éric qui travaille dans le domaine médical indique que dans son cabinet, on pratique des interventions chirurgicales sous hypnose.

Jacky me regarde et avec un grand sourire, me dit « *Bon, Patrice, c'est à toi...* »

Et moi de dire « *Bon, à qui le tour ?* »

Et là, **Clément** s'écroule sur la table.



Et bien si c'est truqué, c'est super bien fait car **Clément** a vraiment, mais alors vraiment, la mine défaite.

Jacky, toujours très joueur, dit à **Clément** que tout à l'heure, il va présenter une routine mais que lorsque **Jacky** lui dira « *freeze* » il ne pourra plus bouger le bras et que seul le mot « *defreeze* » le libérera.

Clément, une fois réveillé se lève et indique qu'il va présenter une routine.

Jacky dit « *freeze* » et voilà que **Clément** se bloque avec un bras en l'air.



Jacky prononce « *defreeze* » et **Clément** peut à nouveau bouger.

Théo dit qu'il ne croit absolument pas à ce qui vient de se passer et **Jacky** jure que ce sont juste des techniques et qu'il s'est entraîné longtemps pour arriver à ce résultat et qu'il a lui-même été hypnotisé car il voulait savoir ce que cela faisait.

Et **Jacky** nous raconte cette anecdote : Il a fait la connaissance d'un magicien spécialisé dans l'hypnose et lui a demandé à servir de cobaye. Aussitôt dit, aussitôt fait... Enfin presque... **Jacky** a demandé « *Bon quand est-ce qu'on commence ?* » et le magicien lui a dit que c'était déjà fini et qu'il n'aura qu'à regarder tranquillement la vidéo chez lui car il avait tout filmé. Et là, **Jacky** n'en est pas revenu de ce que l'autre lui avait fait faire.

C'est vrai que l'hypnose est quelque chose de réel mais que l'hypnose de spectacle présente des situations qui semblent impossibles tellement c'est gros... voire grotesque... Pourtant, cela semble une réalité car des membres de ma famille m'ont raconté des expériences vécues et pour lesquelles ils n'étaient absolument pas complices.

Bon, **Clément** a attendu sagement et propose de nous montrer sa routine.

Clément : « *Bon, ben j'ai des cartes et je vais en faire choisir une...* »

C'est **Quentin** qui est invité à choisir une carte et à la conserver par devers lui.

Clément demande à présent à **Théo** de couper le paquet. Une moitié est éliminée et le reste du jeu est distribué en trois tas.



Clément explique qu'il va interroger les cartes pour déterminer la carte de **Quentin**.

La carte supérieure de chaque paquet est montrée : Nous avons un 8K, un 8T et un 8C.

Clément sort de l'étui une prédiction sur laquelle est dessinée un Huit de Pique, et il annonce fièrement à **Quentin** : « *Ta carte est le 8P...* »

Mais **Quentin** répond par la négative.

Clément aurait-il été trop sur de lui ?



Clément prend un briquet et commence à chauffer son papier et nous voyons apparaître à vue un 3K...



Quant aux trois cartes sur la table, elles sont à nouveau retournées pour montrer un 3T, un 3C et un 3P.

Une astucieuse utilisation d'un certain gimmick dont **Toff** nous avait livré l'explication lors de la [réunion du 21 septembre 2013](#).

Pierre prend la suite avec **Quentin** qu'il invite à venir le rejoindre et à s'asseoir sur une chaise.



Pierre a une boule rouge et il demande à **Quentin** de tendre sa main et de rattraper la boule quand il la lâche.

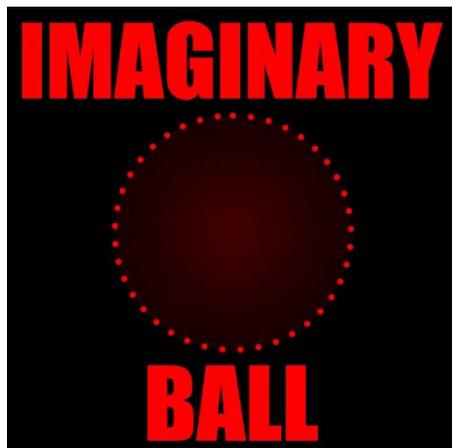
Exercice assez facile puisque **Quentin** voit tomber la boule et peut donc la rattraper sans problème.

Pour corser un peu la difficulté, **Pierre** demande à **Quentin** de fermer les yeux et de refermer la main quand la boule y atterrira.

Là non plus, on ne peut pas dire que cela soit très compliqué car la boule semble assez lourde pour sentir quand elle atterrit dans une main.

Après quelque essai, **Pierre** propose de recommencer avec une balle invisible.

Et tandis que **Quentin** a les yeux fermés, il fait seulement semblant de laisser tomber la boule qui est restée bien sagement sur la table.



Et malgré ce simulacre, **Quentin** referme sa main aussitôt que **Pierre** a ouvert sa main comme s'il laissait tomber une boule invisible.

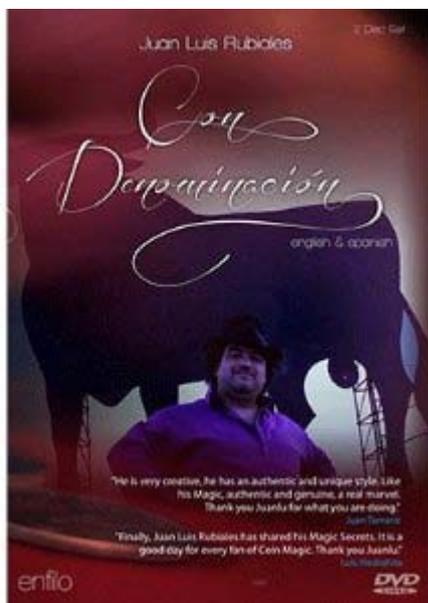
Un effet très bluffant et ô combien facile, il suffit juste de conditionner le spectateur un peu au départ.

Imaginary Ball de **Matt Mello**.

Pierre propose d'enchaîner sur un petit tour très rapide.

Allez vas-y **Pierre**, fais-nous rêver !

Pierre nous montre une petite bourse qui, dit-il, vient de *New York* d'où elle a été ramenée par son grand père. Cette bourse contient trois pièces d'un demi-dollar et une pièce chinoise.



On pose la pièce chinoise sur la table et on met dessus les 3 demi-dollars et instantanément la pièce chinoise remonte en 3^{ème} position.

On recommence et là, elle remonte en 2^{ème} position.

La suite, s'effectue dans la main de **Théo** où la pièce chinoise remonte tout aussi rapidement sur le dessus.

Une routine extraite du double DVD de Juan Luis Rubiales intitulé *Con Denominación*. Pour ceux qui aiment les routines de pièces.

C'est à présent **Elliot** qui se présente devant nous. Il est de fils de **Grégoire**.

Pour sa prestation, il sollicite l'assistance de 5 personnes.

Et c'est à nouveau **Clément** qui va être au centre de l'attention car **Elliot** vise à le faire s'élever... Pas « *se lever* », comme tout à l'heure après qu'il soit tombé par terre... Vous avez bien lu « *s'élever* »...

Avant de tenter l'expérience, **Elliot** demande à chaque participant de joindre les mains devant lui...

Tiens, ça me rappelle quelque chose... Encore une prière ?

Sauf que là, **Elliot** demande de laisser tendus uniquement l'index et le majeur de chaque main. Genre « *James Bond* » qui tient son gun...



En fait, cette position n'est pas anodine car elle va être destinée à soulever **Clément** de sa chaise.

Sur les instructions d'**Elliot**, chacun se positionne au niveau des dessous de bras et des jambes et au top départ, la force simultanée de nos quatre costauds permet à **Clément** de contempler la salle d'un peu plus haut.



Elliot, conscient de la difficulté de l'exercice, propose un « *brainstorming* »... qu'on peut traduire comme étant un « *remue-méninges* »... et c'est bien ce dont il s'agit...



Elliot invite les quatre supporteurs (pas de foot... de **Clément**) de mettre une main sur la tête de l'intéressé et d'appuyer tous ensemble comme s'ils cherchaient à pénétrer son crâne en vue de lui remuer les méninges... à moins que ce ne soit pour le remettre les idées en place après sa séance d'hypnose.

Une fois cet étrange cérémonial accompli (ô grand maître, quelle est cette secte étrange ?), **Elliot** demande à chacun de reprendre sa position – dessous de bras et sous les jambes de **Clément** - et de renouveler l'élévation.



Et croyez-le ou non nos quatre porteurs ont élevé **Clément** encore plus haut dans les airs et ont trouvé cela impressionnant de facilité.

Mais quel est donc cet étrange mystère ?

Serait-on entrée dans une dimension parallèle où les êtres n'ont pas la même masse ?

Si vous doutez, regardez cette [vidéo YouTube](#) et vous pouvez également lire cet [article sur le sujet](#) ou encore [cet autre article](#)...

Exit **Elliot** et place à **Alban**.

Alban nous propose une routine basée sur des retournements de cartes.

Alban précise « *une routine sans parole* »... Et effectivement, il n'en prononcera pas une seule durant toute sa présentation.

Il présente 4 As et ces As vont se retourner un à un.



Twisting The Aces ?

Non, car les 4 As se transforment ensuite en 4 Rois... Et en plus les dos changent de couleur pour avoir au final des dos de couleurs différentes.

Pour l'explication, **Alban** est heureusement un peu plus loquace afin de nous détailler les différentes phases de cette routine qui, dit-il, lui pose un petit problème à cause du comptage boucle.

Parfois, quand un tour est peu percutant, on parle d'un « *tour à deux balles* »... à moins que ce ne soit un tour avec des balles éponges auquel cas, le nom peut se justifier...

Aujourd'hui, **Éric** ne veut pas nous présenter un tour avec des balles éponges, ni un tour peu percutant... Ce n'est donc pas un tour à deux balles... Mais... un tour à 22 centimes...

Pour ce tour, **Éric** utilise une pièce de 20 centimes et une de deux centimes.

La pièce de 20 centimes est mise dans sa poche et il reste donc dans sa main... 22 centimes.



Bon on recommence en enlevant cette fois-ci la pièce de 2 centimes et il reste... 22 centimes.

Étonnant... moi je veux bien faire un tour comme ça mais avec des billets de 500 euros...

Éric propose de recommencer et, cette fois-ci, de mettre dans sa poche les 22 centimes.

Que reste-t-il dans sa main ?

Un petit pot de confiture. Une production très inattendue.

Fancy A Pot Of Jam de **James Brown**.



Plusieurs membres du club ont déjà quitté la salle et nous restons à quelques uns seulement pour discuter avec **Jacky** de cette séance d'hypnose qui, sans nul doute, restera dans les esprits... qu'on y croit... ou pas.

La prochaine réunion aura lieu le 25 octobre... le quatrième samedi du mois.

Désolé **Christophe** mais le 18 octobre (3^{ème} samedi du mois), si tout va bien, je serai quelque part du côté de *Canton* (Chine) en attente de prendre l'hydroglisseur pour *Hong Kong* et je n'avais pas envie de louper cette seconde réunion du **MCR**.

Que ceux qui n'étaient pas là à notre réunion de rentrée et prévoient de venir à la prochaine réunion, pensent à se munir de 13 euros (6 euros pour les moins de 18 ans...).

Patrice
Apprenti Magicien à Vie



RÉUNION DU 25 OCTOBRE 2014

Prévoir une réunion magique durant les vacances scolaires, c'est prendre un risque quant au nombre des participants...

Mais, j'avais mes raisons...

Lorsque j'arrive à la MJC, **Stéphane** est déjà là à attendre. Il s'est un peu emmêlé les pinceaux quant à l'horaire et patiente depuis déjà plus d'une demie heure car n'ayant plus d'ordinateur, il n'a pas pu vérifier l'horaire.

Bon... Il faut le rappeler : les réunions débutent à 14h30 et se déroulent le 3^{ème} samedi du mois... sauf exception... et ce samedi 25 octobre en est une puisqu'il s'agit du 4^{ème} samedi du mois. La date ayant été arbitrairement fixée par moi-même... tout simplement pour pouvoir assister à cette réunion car du 6 au 20 octobre j'étais en voyage touristique en Chine... Charité bien ordonnée commence par soi-même.

Et j'espère que la date atypique de cette réunion n'aura pas perturbé certains... Je ne donne pas de nom... Enfin... J'me comprends...

Aujourd'hui, c'est la grande salle Europa du rez-de-chaussée qui nous a été attribuée et vu la place dont on dispose j'espère qu'elle ne sera pas « *gâchée* » par une participation réduite.

Suspense...

Oui, bon ben disons qu'on sera à l'aise... Il est 14h50 et nous sommes huit. On a connu des jours meilleurs mais ça doit... ça ne peut être du qu'aux vacances scolaires...

Sont présents :

1 : Patrice	2 : Stéphane
3 : Pierre	4 : Alban
5 : Quentin	6 : Grégoire
7 : Toff	8 : Éric

Une fois les tables mises en place (ça va vite...) je sors mon appareil photo et « *clic clac Canon !* ». Hop, c'est dans la boîte...



Et comme à notre habitude, les premières minutes de cette réunion sont consacrées aux infos magiques.

J'indique à l'honorable assemblée que j'ai mis en ligne deux nouveaux articles.

L'un concerne la routine de gobelets de **Théo** présentée lors d'un atelier magique le samedi 17 décembre... 2011.



Oui je sais, ça ne date pas d'hier.

En fait, je cherchais une solution pour la vidéo de présentation et celle d'explication et c'est *Youtube* qui m'a permis de régler ce problème.

Que les non membres du **MCR** ne cherchent pas cet article, il est dans la partie réservée du site.

Le second article est consacré aux illusions... d'optique et il fait suite à un fichier *PowerPoint* qui m'a été adressé par **Maximus** (que je salue...).

Le magicien essaie souvent de tromper nos sens. Ici, c'est le cerveau qui est trompé par le biais de nos yeux.

Là, je peux mettre [le lien vers cet article](#) puisqu'il est en accès libre.



Pierre signale que **Thierry Collet** se produira les 9 et 10 décembre à la Maison de l'Université sur la commune de Mont Saint Aignan (76). L'intéressé dit de lui-même « *Je ne fais pas de Magie pour endormir les gens mais pour les réveiller...* ». J'espère qu'il ne les réveille pas à coups de marteau ou en leur plantant des clous dans le nez...



Si vous voulez en savoir plus, allez jeter un œil sur le [site Le Phalène](#).

Et puisqu'on parle d'endormir ou de réveiller, j'aborde la question qui tue... (... et là on dort définitivement) : la prestation de **Jacky** et **Clément** le mois dernier – vraie ou fausse ?

Je rappelle pour les absents et ceux qui n'auraient pas lu [le compte-rendu](#) (je mets le lien des fois que vous auriez des remords...) que **Jacky** a fait une séance d'hypnose avec comme cobaye notre ami **Clément**.



Le débat concernant cette prestation avait donné lieu au clan des « *J'y crois à donf* », celui des « *j'y crois pas c'est bidon* » et celui des « *je sais pas...P'tet ben qu'oui, p'tet ben qu'non..* ».

J'ai depuis eu quelques éléments... et il est dommage que ni **Jacky**, ni **Clément** ne soient présents aujourd'hui...

Alban, pour apporter de l'eau à la source du clan des « *J'y crois à donf* » déclare avoir été un jour hypnotisé, qu'il était conscient mais qu'il obéissait néanmoins malgré lui aux ordres reçus.

Pierre nous indique que **James Brown** - le magicien, mais le chanteur...- verse dans l'hypnose (voir notamment le DVD 2 « *Professional Opportunist* »).

Si vous maîtrisez la langue anglaise, allez jeter un œil sur [le site Professional Opportunist](#). Il y a notamment un article dont j'ai extrait ces deux phrases :

« *Stage performers are there to make a show... period. It is therefore in their interest to present hypnosis as more impressive than it necessarily is...* »

qu'on peut traduire par "Les artistes de scènes sont là pour présenter un spectacle. Il est donc de leur intérêt de présenter l'hypnose d'une façon plus impressionnante qu'il n'est nécessaire de le faire..."

« *The problem is that many of those belief about hypnosis are now under serious question from the scientific community. Recent developments conclude that there is no evidence for a conscious/subconscious divide yet many practitioner's still hold this as truth....* »

qui signifie « *Le problème est que beaucoup de ces croyances au sujet de l'hypnose sont maintenant sérieusement remises en question par la communauté scientifique. Les évolutions récentes concluent qu'il n'y a pas de preuve d'une séparation conscient / inconscient, pourtant beaucoup de praticiens la considèrent comme une réalité...* »

Ah, la, la... Il semble que le débat est loin d'être clos...





Éric indique qu'il est allé voir **Pourang** dans son spectacle de mentalisme « *L'œil de Cassandra* ».

Verdict : Des effets bluffants, mais un enchaînement de tours sans cohérence entre eux d'où une certaine déception.

Pierre nous apprend qu'il a participé à la Coupe de France de Close-up organisée à Paris par le **C.F.I (Cercle Français de l'Illusion)** et qu'il a terminé 4^{ème} sur 10 participants.

Il s'agissait d'un exercice imposé consistant à présenter une prestation de 7 minutes à chacune des 10 tables dont 2 occupées par le jury présidé par **Alain Choquette**.

Pierre a été un peu... surpris par la nature de certaines prestations mais se déclare très content de cette 4^{ème} place.



Pierre, toujours lui, profite d'une pause cigarette pour **Toff** pour proposer un petit intermède.

Chaque doit tendre une main devant lui et imaginer qu'il met une bague invisible sur l'un de ses doigts.

Le principe est que cette « *bague invisible* » va devoir être bougée de son doigt de départ vers un doigt adjacent selon certaines règles...

Pierre me demande de choisir un chiffre de 1 à 5 et je choisis « 2 ».

Pierre demande alors à chaque participant de bouger la bague à deux reprises d'un seul doigt à chaque fois à partir de sa position de départ.

On peut ainsi déplacer la bague de deux emplacements vers la droite, ou vers la gauche, ou la déplacer d'un seul doigt pour ensuite revenir au doigt initial. C'est comme on veut...



Pierre demande à présent « *Bon, regardez le doigt sur lequel la bague se trouve à présent et bougez-la à nouveau en fonction de la valeur de ce doigt* ».

En fait, le pouce vaut « 1 », l'index, « 2 » et donc si la bague est sur l'index on doit la bouger à deux reprises, etc.

Mais on peut aussi compter en disant que c'est le petit doigt qui vaut « 1 », l'annulaire « 2 », etc.

C'est comme on veut...

Ceci ayant été fait, **Pierre** se concentre et déclare en montrant son petit doigt... « *Je sens que personne n'a de bague sur ce doigt...* ».

Évidemment que personne n'a de bague sur CE petit doigt puisque c'est celui de **Pierre** !

Puis, **Pierre** ajoute « *Repliez votre petit doigt et... repliez également le pouce car personne n'a de bague sur ce doigt...* »

Pierre demande ensuite à **Éric** de sélectionner un chiffre et **Éric** choisit « 4 ».

Pierre : « *Allez-y, bougez quatre fois la bague sur les doigts restants* ».

Pierre : « *Et maintenant, on va la bouger une dernière fois d'un seul emplacement.* »

Et **Pierre** de conclure en montrant son majeur dressé « *Vous êtes tous sur ce doigt là...* » et de fait, tout le monde dresse le majeur pour acquiescer.



Ah c'est malin !
Cher lecteur, je suis atterré par tant de stupidité...
Cela dit... C'est bien trouvé et très marrant.

Une tour sorti tout droit de l'esprit déjanté de **Woody Aragon** « *Divination Ring* » à découvrir dans le DVD *Woodyland 1*.

Et c'est le moment que **Pierre** choisit pour aller faire... une pause cigarette.

Ben il ne pouvait pas y aller avec **Toff** qui du coup, a loupé cette routine merveilleuse ?

Alban prend la suite pour nous montrer, dit-il, une « *petite routine avec des anneaux* ».

À ne pas confondre avec une « *routine avec des petits anneaux* », comme vous allez le constater...

Alban explique qu'il va nous présenter une routine de trois anneaux...

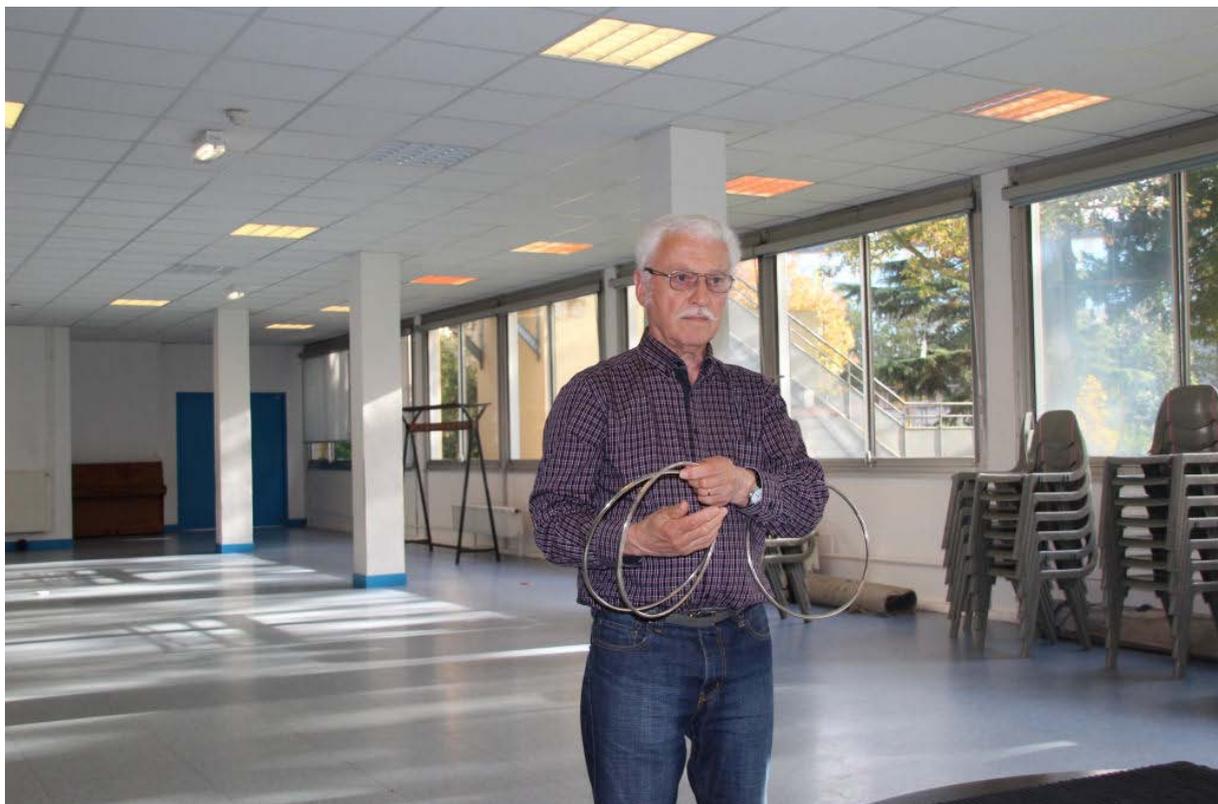
Ah... une routine à pas cher quoi... Sans imaginer présenter une routine à 8 anneaux, ou 6... il aurait quand même pu acheter les 4 anneaux plutôt que seulement 3...

Alban continue son propos en disant que cette routine est une des premières qu'il a apprises... à une époque où il n'y avait pas de DVD (et peut-être même pas encore de K7 vidéo...) et qu'il est ensuite passé à la routine des quatre anneaux de **Pierre Switon**.

Alban qui pratique la Magie depuis déjà pas mal d'années, a voulu revenir aux trois anneaux mais ne se rappelait plus des passes à exécuter. Il a donc du retravailler cette routine et c'est le résultat de ce travail qu'il souhaite nous présenter aujourd'hui.

Bon, je ne vais pas détailler les différentes passes. Sachez seulement qu'**Alban** s'en est très bien tiré.

Je vous laisse découvrir les photos.





Grégoire sort de son sac un jeu de quatre mini-anneaux et sollicite des conseils. On l'oriente vers la routine de **Switon** – classique mais efficace et on apporte une petite modification à son matériel pour que la clé du problème soit correcte (comprenez qui pourra...).

Je me tourne vers **Quentin** et l'invite à prendre la suite. Notre jeune ami essaie de se dérober alors que juste avant la réunion il a – à ma demande – dit qu'il avait préparé quelque chose.



Mais tel un pitbull refusant de lâcher le bras d'un gamin dans un jardin d'enfant, j'insiste auprès de **Quentin** qui finalement se lève pour prendre place devant nous.

Eh oui, jeune homme, on ne peut pas être membre du **MCR** si c'est uniquement pour être spectateur... Il faut accepter de se lancer pour progresser. Et on ne demande pas qu'on nous présente des choses compliquées. Tout le monde a commencé un jour et le club est là pour aider les plus novices à acquérir de meilleures bases et à prendre confiance.

Quentin nous montre deux anneaux, un cadenas et une corde.



Quentin emprisonne le premier anneau avec la corde, puis enfile sur celle-ci le second anneau et enfin le second anneau.

Quentin se propose de libérer le premier anneau.

Au final, après avoir recouvert ces objets de mon tapis de close-up, **Quentin** montre qu'un anneau a été libéré... mais également le second d'anneau et le cadenas.

Alors **Quentin**... Tu vois, ce n'était pas si difficile. Allez, le mois prochain tu présenteras DEUX tours... Et tu es obligé de venir car tes parents ont payé la cotisation *MJC*.

Grégoire prend la suite et c'est **Pierre** qui va jouer le rôle du spectateur.

Une carte est choisie et perdue dans le jeu.



Grégoire déclare : « *Vous vous attendez à ce que je la retrouve ?* »

Ben oui, c'est quand même un peu le principe non ?

Grégoire propose de la faire remonter sur le dessus du jeu et fait une passe magique puis, il retourne la carte supérieure du jeu... Mais ce n'est pas la carte choisie...

« *Ah le Joker... C'est le farceur...* »

Le Joker est mis face en bas sur la table et **Grégoire** propose d'essayer à nouveau.

Bon là, il faut reconnaître qu'il n'est pas très doué car il retourne successivement plusieurs cartes et aucune n'est la carte choisie.

Grégoire qui, rappelons-le, a été élève de Théo, nous déclarer :
« *Bon, on va utiliser l'effet tunnel...* » Et il explique un truc où il est question de mécanique quantique...

Bon, je vous dispense de l'explication... Cela dit... si vous insistez, je suis désormais incollable (comme le riz *Oncle Ben*) sur tout ce qui touche au domaine quantique depuis que j'ai lu – non sans beaucoup de difficultés – les deux romans de **José Rodrigues Dos Santos** « *La Formule de Dieu* » et « *La Clé de Salomon* ». Croyez-moi, déjà que la physique traditionnelle peut être assez ardue, la physique quantique c'est carrément chiant comme la mort et surtout ça heurte le bon sens commun.

Grégoire prend le Joker et l'enfonce latéralement dans le jeu et une fois récupérée de l'autre côté du jeu, la carte est montrée : le Joker s'est transformé en la carte choisie.

Le jeu est étalé sur la table pour montrer que le Joker se trouve dans le milieu – face en l'air.



Moi, la physique quantique présentée comme ça... J'aime bien.

À moi, maintenant de me lever pour présenter ma contribution du jour à cette réunion.

Je sors un jeu de carte de son étui et j'explique que j'ai constitué ce jeu à partir d'une partie d'un jeu à dos rouge et d'une partie d'un jeu à dos bleu. Et j'étale le jeu face en bas pour montrer un mélange de dos rouges et de dos bleus. Puis j'étale le jeu face en l'air pour montrer que les cartes sont bien mélangées en précisant que dans ce jeu on trouve des cartes jumelles, à savoir de même valeur mais avec une couleur de dos différente, ainsi que des cartes « *orphelines* ».

Deux tas, à peu près égaux sont constitués et pour cela, je me fais assister par qui me dit stop pour tenter d'égaliser les deux tas de cartes.

Je demande ensuite à **Grégoire** de nommer un nombre, jusqu'à 20 par exemple puis j'explique qu'il va devoir prélever autant de cartes sur l'un ou l'autre des tas ou les deux et de la façon qu'il voudra. À l'issue il devra mettre les cartes dans l'étui du jeu et recouvrir les deux tas à l'aide d'une feuille de papier. Tout cela tant fait pendant que je tournerai le dos. Pour qu'il comprenne bien ce que j'attends de lui, je fais une démonstration.

Je tourne le dos et demande à **Grégoire** d'opérer.

Ceci était fait, je me retourne et indique que je n'ai aucun moyen de savoir combien de cartes il a enlevé de chaque tas, ni la carte du dos de chacune des cartes se trouvant sur le dessus des deux tas, pas plus que la valeur de ces deux cartes.

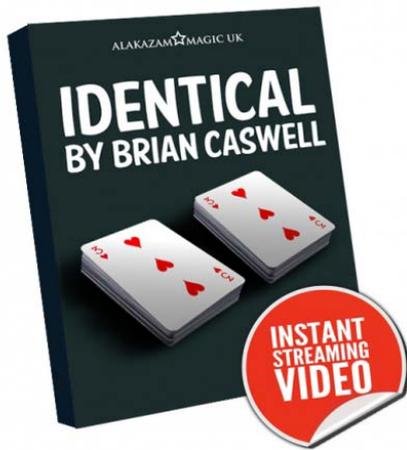
Je me concentre et indique que selon moi, les deux cartes ont une couleur de dos différente... mais qu'elles sont aussi identiques.



On retire la feuille de papier et tout le monde constate qu'il y a une carte à dos rouge sur un tas et une carte à dos bleu sur l'autre tas.

Ces deux cartes sont retournées : elles ont la même valeur.

Les cartes des deux tas sont retournées de façon simultanée, il n'y a aucune autre correspondance.



Identical : une routine très ingénieuse de **Brian Caswell** utilisant un principe qui ici est amené de façon très subtile.

Non, cela n'a rien à voir avec les routines qui ont rendu célèbre **Brian Caswell** (*Trilogy* et autres...)

D'ailleurs, les membres présents ont bien été en peine de trouver comment on pouvait arriver au résultat final.

En téléchargement pour un prix très modique sur le site d'*Alakazam Magic*.

Stéphane prend la suite et nous déclare « *Pour changer des tours de cartes, voici un tour... de cartes* ».

Bon, au moins, nous sommes prévenus.

Ce qui du coup fait passer notre nombre de présents à 16 car il est bien connu qu'un homme avisé en vaut deux.



C'est **Toff** qui incarne le spectateur.

Un jeu de cartes – dont un quart est prélevé et compté secrètement par Toff puis mis ensuite dans l'étui.

Stéphane prend le jeu et retourne les cartes une à une et demande à **Toff** de mémoriser la carte qui se trouve à la position correspondant au nombre de cartes prélevé sur le paquet.



Le jeu est rassemblé, les cartes de **Toff** sont rajoutées puis le jeu ainsi rassemblé est distribué face en l'air et comptant à retour de 10 à 1. **Stéphane** explique qu'on s'arrêtera à chaque fois qu'il y aura une correspondance entre le nombre décompté et la carte distribuée.

Un premier tas est distribué sans qu'aucune correspondance ne survienne. Un second tas amène à une correspondance ainsi qu'un troisième tas.

Les valeurs des deux cartes de correspondance sont additionnées et le jeu est distribué jusqu'au nombre correspondant à la somme de ces deux valeurs, permettant ainsi de retrouver la carte mémorisée

Une routine de **Roberto Giobbi** intitulée *Numérologie* extraite du livre *Roberto Super Light* et qu'on peut également retrouver sous une forme approchante sous l'appellation *Cap Canaveral* dans l'ouvrage « *Cartomagie Impromptue* » consacré à **Aldo Colombini** (page 164).

Pierre nous propose de montrer une partie de ce qu'il a présenté lors de la *Coupe de France de Close-up*. Et c'est à nouveau **Grégoire** auquel revient la lourde responsabilité de jouer le rôle du spectateur par **Toff**.

Un jeu de carte est sorti et très bien on s'aperçoit qu'une boule de billard est apparue sur l'étui. Les miracles de la mysdirection...

Pierre cherche les Jokers dans le jeu et les pose sur l'étui. Puis il fait choisir une carte à **Grégoire**. Cette carte est perdue dans le jeu.

Le jeu est étalé et il y a une carte face en bas... La carte choisie.

Allez, on recommence. On étale le jeu et là, il y a deux cartes face en bas. Il s'agit des deux Jokers. Mais alors ... Et oui, la carte choisie est sur l'étui.



Pierre enchaine en sortant une poche qui contient les 4 Rois et les 4 As. Il nous explique qu'il les a enlevés du jeu parce qu'ils se sont disputés avec les Dames.

Rois et As sont alternés face en l'air et face en bas. Un geste magique et les cartes se séparent. Magique !

Éric vient nous faire une conférence sur le nucléaire...

Enfin, pour être vraiment précis, il nous présente une feuille de papier d'aluminium en nous affirmant qu'il s'agit de papier nucléaire.

Ben voyons... *Et la marmotte, elle met le chocolat dans le papier d'alu...*
Et le chocolat devient aussi nucléaire, c'est ça ?



Ouais ben **Éric** tu devrais arrêter de fumer des substances qui empestent les cabinets parce que sinon, tu vas devenir comme la marmotte... complètement accro.

Mais **Éric** n'a cure (de désintoxication) de ce genre de remarque et roule sa feuille... en boule.

J'ai connu plein de gens dans ma carrière qui fumait des « *roulées* »...

Mais contrairement à **Éric**, ces personnes fumaient ce qu'il y avait dans le papier d'alu... Pas le papier lui-même.





Imperturbable, **Éric** poursuit sa préparation et sort un briquet, puis une épingle à nourrice qu'il enfonce dans la boule d'aluminium.



Il se saisit du briquet, l'allume et voilà que la boule s'enflamme.

Ah, j'ignorais que l'aluminium était inflammable.

Avec son autre main, **Éric** fait comme s'il réglait une molette et on constate que la flamme faiblit.



Éric tourne dans l'autre sens sa molette invisible et voilà que la flamme grandit à nouveau.

Puis, alors que la flamme disparaît, **Éric** se saisit de la boule et la pose sur la table.

Éric nous précise que c'est une création d'**Alain de Moyencourt**, un magicien qui fait des trucs assez déjantés notamment avec les enfants.

Jugez par vous-même :

https://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=mV9zalZYVLA et

<https://www.youtube.com/watch?v=R3k2kxIDLdY>



Exit **Éric** et retour de **Pierre** qui lui aussi fait dans la boule... Pas d'alu, mais de billard...

Apparition d'une boule de billard qui tombe d'un stylo...

Vu la taille de la boule, le stylo, c'est au moins un quatre couleurs, sinon elle ne pourrait pas rentrer dedans... la boule.

À peine apparue, voilà que la boule disparaît en tapant dessus.

Pierre enchaine avec une routine « pièce de monnaie – *Sharpie*.

Vous savez... le stylo genre « *marker* » que si vous ne l'avez pas c'est que vous n'êtes pas un vrai magicien...



Où est la pièce ?

Où est le Sharpie ?

Jamais là où on croit.

La salle a commencé à se vider et on sent que faute de participants, la réunion va s'achever. **Éric** propose de nous montrer un dernier tour. Un tour d'un fabriquant qu'il semble affectionner particulièrement...

Éric nous montre une petite pyramide en plastique transparent qui laisse apparaître une boîte symbolisant la chambre funéraire...



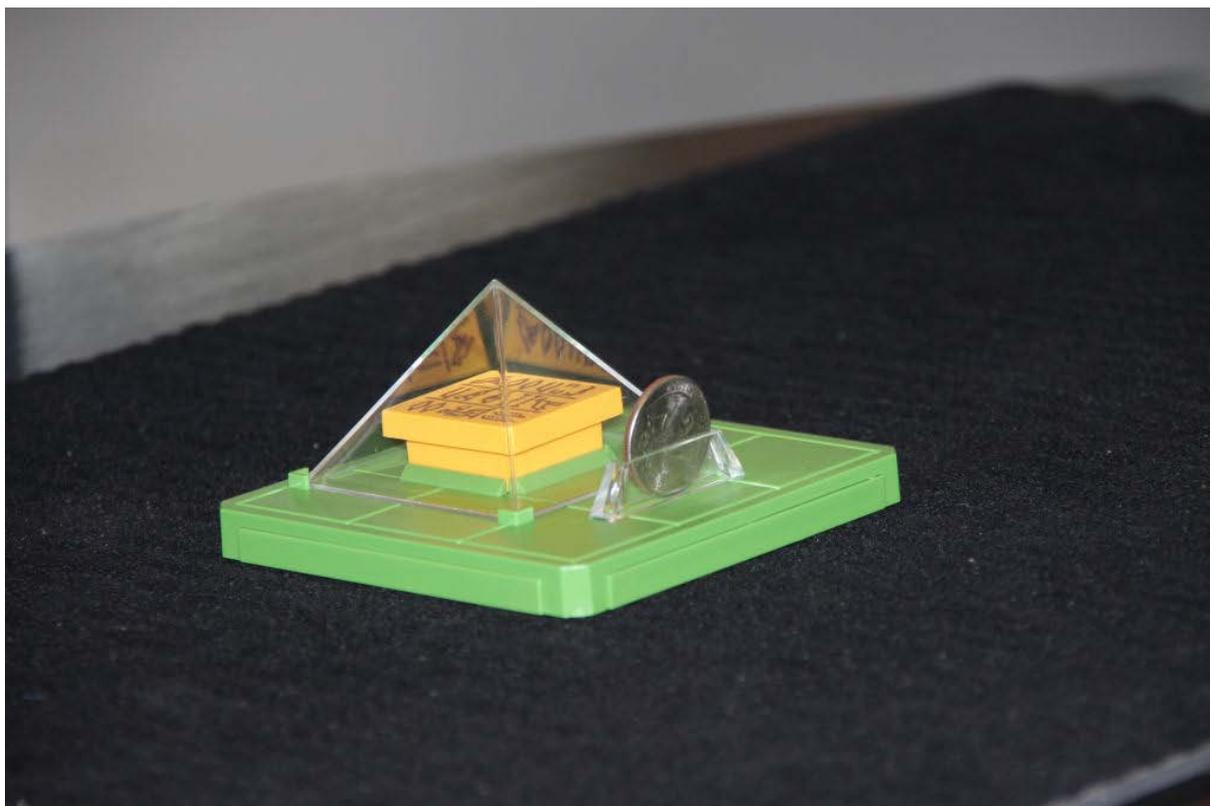
Puis **Éric** nous raconte que des pilleurs de tombes cherchaient par tous moyens à s'approprier les richesses se trouvant dans les chambres funéraires des Pharaons et que les bâtisseurs de l'époque cherchaient tous les mécanismes imaginables pour empêcher les vols.

Il est peut-être utile de préciser ici que les Pharaons étaient des gens à part, qui vivaient à l'écart du peuple tant de leur vivant que dans la mort... Les grands prêtres de l'époque disaient couramment en parlant de leur souverain « *Il est contre le mélange Pharaon...* » (humour magicien...).

Éric indique qu'un jour, des pilleurs ont réussi à voler le contenu d'une chambre funéraire – une pièce de monnaie est signée par **Grégoire** – et qu'ils avaient entreposé leur butin non loin de la pyramide.

La pièce est insérée dans un petit support transparent situé juste devant la pyramide.

Tout est donc visible : la chambre funéraire et la pièce signée.



Hélas pour les voleurs... et tant mieux pour la sépulture de Pharaon, la pyramide était protégée par un puissant sortilège.

La petite pyramide est recouverte d'un foulard. On entend un bruit... Et hop, le foulard est retiré pour montrer que la pièce a disparu.

La pièce signée est retrouvée dans la « *chambre funéraire* ».

Crystal Pyramid par **Tenyo**.

Décidemment, j'ai du mal... Autant les effets sont hyper bien pensés autant le matos ne fait vraiment pas sérieux. Plastique, quoi... et d'ailleurs, c'en est.

Domage pour les effets concernés.

Et voilà, ceci conclut cette nouvelle réunion.

Et voilà un compte-rendu de plus pour moi qui, je l'espère, vous distraira... si toutefois vous avez le courage (ou la curiosité) de le lire (jusqu'au bout).

Patrice
Apprenti Magicien à Vie



RÉUNION DU 22 NOVEMBRE 2014

13h45, allez, en route ! Je quitte mon domicile pour me rendre à la *Maison des Jeunes et de la Culture de Rouen rive gauche* pour un nouvel épisode de la saga « *Le MCR s'amuse* ».

Treizième saison de cette série qui dure, qui dure... et qui, souhaitons-le, durera encore longtemps.

Et toujours cette incertitude à l'esprit « Combien serons-nous ? »

Il partit tout seul de chez lui

Mais par un prompt renfort, ils se retrouvèrent à dix avec lui

En arrivant dans la salle Galilée ou Copernic (je ne sais jamais...)

Pour passer une après-midi magique.

Ouais bon, question rime, on peut faire mieux... Désolé.

Allez, une petite photo pour immortaliser cette réunion... Clic clac Canon !



Sont présents :

- | | |
|--------------|----------------|
| 1 - Patrice | 2 - Pierre |
| 3 - Stéphane | 4 - Christophe |
| 5 - Marius | 6 - Grégoire |
| 7 - Elliot | 8 - Louis |
| 9 - Toff | 10 - Jacky |

Bon, c'est un peu mieux que le mois dernier où nous étions 8... Il semble que les réunions aient quelque mal à faire recette en ce moment.

Lassitude ? Manque de temps ? Forme des réunions qui ne répond pas (ou plus) aux attentes ?

Il faudra peut-être lancer une réflexion sur les attentes des uns et des autres.

Oh non, ne me dites pas que le **MCR** va mourir... Sinon, ça aurait servi à quoi que je refasse le site internet ?

Il va falloir que je sonde... Rassurez-vous, ça ne fera pas mal.

Allez, passons aux informations diverses et variées...



Christophe nous apprend qu'il est allé voir le spectacle *Comedy Magik Cho* d'**Arturo Brachetti** au *Zénith de Rouen* (qui est en fait sur la commune de *Grand Quevilly*... Vas comprendre Charles...) et qu'il a bien aimé. Il précise que la salle n'était pas pleine et que ça se voyait.

Peut-être est-ce du à la forme du spectacle qui laisse plus la place à la Magie qu'au change rapide de costumes

Je demande à **Christophe** si on a distribué un jeu de cartes à l'entrée à chaque spectateur pour le tour qu'**Alain Choquette** présente dans le spectacle, un tour que j'avais repris et présenté lors d'une réunion **MCR** peu de temps après que je sois allé voir le spectacle de **Brachetti** au *Théâtre du Gymnase à Paris*.

Christophe dit que non et que, en plus, **Alain Choquette** n'était pas présent au Zénith de Rouen (qui est à Grand Quevilly...).

Ah ? Donc j'ai bien fait d'aller voir le spectacle à Paris...

Par contre, **Christophe** dit qu'il est également allé à Paris voir **Alain Choquette** et qu'il a présenté dans son spectacle, qui était très bien, le tour que j'évoque.

Christophe ajoute qu'il se proposait de nous le montrer aujourd'hui mais qu'il ignorait que cela avait déjà été fait et que donc il ne le montrera pas.

Tout le monde lui dit que cela n'a aucune importance et qu'il peut le présenter également.

En rédigeant ce compte-rendu, j'ai cherché la date de la réunion à laquelle on avait précédemment évoqué le spectacle d'**Arturo Brachetti** et lors de laquelle j'avais présenté ce fameux tour (merci les compilations de réunions – téléchargeable sur notre site...) et je me suis rendu compte que c'était lors de la [réunion du 16 novembre 2013](#)... une réunion à laquelle **Christophe** assistait.

On peut donc légitimement penser que :

Proposition 1 : **Christophe** a une mémoire défaillante.

Proposition 2 : **Christophe** dort pendant les réunions.



Toff indique qu'il est allé au *Futuroscope de Poitiers* (qui est en réalité à Chasseneuil du Poitou...) et qu'il a assisté au spectacle de magie animé par **Bertrand Loth** ; un spectacle très grand public mais très bien fait.

Toff explique que **Bertrand Loth** a notamment présenté le tour de **David Copperfield** et que tout le monde s'est fait baiser...

Et devant notre air interrogateur, **Toff** se lève et nous montre ce dont il veut parler.

Ô Grand Maître, quelle est cette secte étrange ?



C'est la Secte de Ceux Qui Tendent les Bras et se Font Baiser...

C'est en voyant **Toff** rendre ses bras et croiser ses mains que je me rends compte que je connais cette astuce mais que j'ignorai que c'était de **David Copperfield**...

Un qui a du mal... et on le comprend, c'est **Marius**, que la situation fait particulièrement marrer...



Parti sur sa lancée, **Toff** nous propose une autre torture pour les mains (et l'esprit).

Après une savante manœuvre, le but du jeu est de se toucher le nez d'une façon qui est normalement impossible... sauf quand on triche.

Ce que **Toff** sait apparemment faire parfaitement.



Toff termine en ajoutant qu'il a bien aimé son passage au *Futuroscope* et qu'il y avait une attraction intitulée *Les Yeux Fermés* dans laquelle on effectue un parcours dans le noir pour éprouver les sensations que peuvent ressentir les non voyants.

J'en profite pour demander à l'assistance si quelqu'un sait comment un parachutiste aveugle sait qu'il va bientôt toucher le sol... Et devant le regard interrogateur de mes camarades, je déclare « *Quand il y a du mou dans la laisse du chien...* »

Oui, je sais, c'est nul... Même si ça fait quand même rire... Je promets d'essayer de ne plus recommencer...

Jacky, qui a apparemment lu le compte-rendu du mois dernier, demande à l'auditoire : « *Est-ce qu'on peut aborder le problème qui été évoqué le mois dernier ?* »

Il fait bien évidemment allusion à sa prestation d'hypnose du mois d'octobre, très commentée depuis et notamment lors de la réunion de novembre.



J'avais d'ailleurs écrit à ce propos qu'il était dommage que ni **Jacky**, ni **Clément** n'aient été présents car cette prestation avait donné lieu à des avis très partagés.

Bon, ben aujourd'hui **Jacky** est présent...

Mais pas **Clément**... et du coup nous sommes toujours un peu coincés.

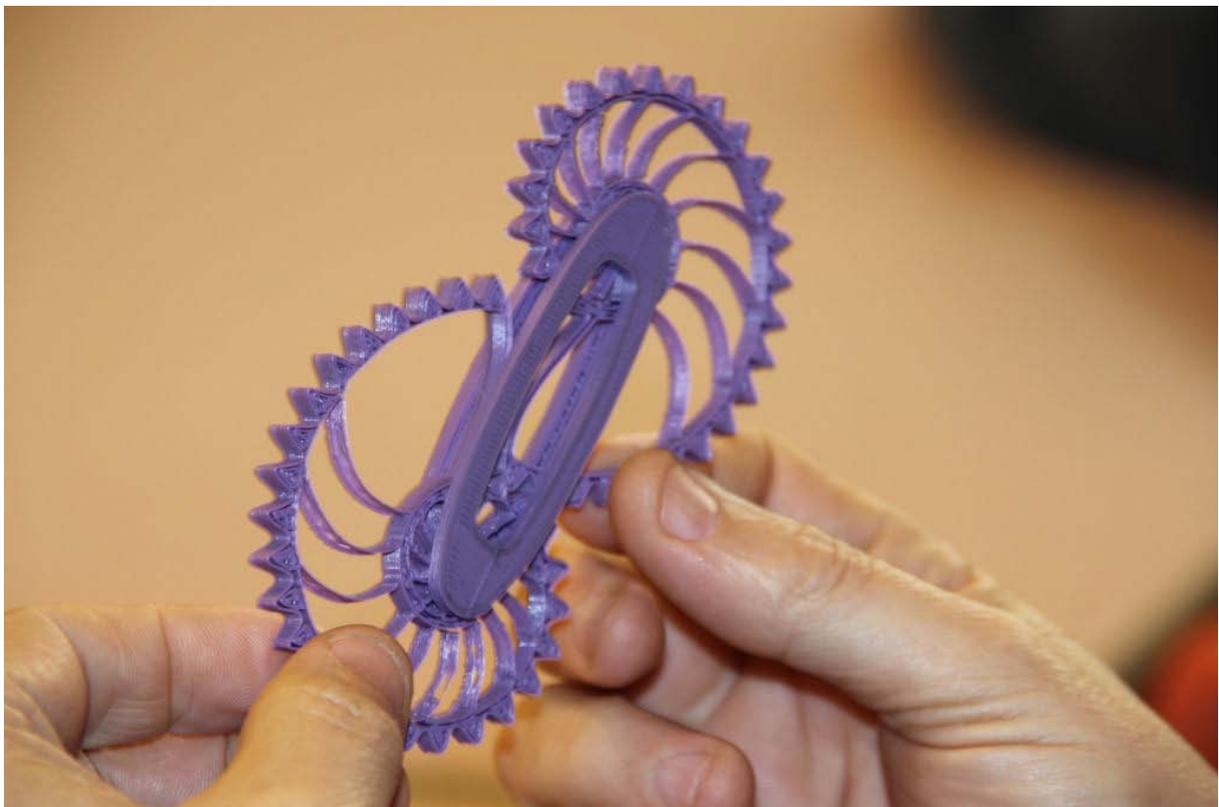
En fait, si on ne peut douter de la sincérité de **Jacky** concernant l'absence de toute complicité, la grande inconnue réside dans la participation de **Clément**. A-t-il simulé ou pas ? Lui seul connaît la vérité.

Jacky précise toutefois que même si **Clément** a pu simuler à certains moments, il se trouvait bien en transe hypnotique durant une partie de l'expérience car certains signes physiologiques ne trompent pas.

Et pour conclure, **Jacky** nous invite à aller jeter un œil sur le site street-hypnose.fr .



Grégoire nous fait passer un engrenage très particulier car il n'a pas la forme ronde traditionnelle qu'on pourrait imaginer.



Grégoire nous explique qu'il a réalisé cet objet avec son imprimante 3D et qu'il participe au *projet RepRap*...

« *C'est quoi donc ?* », me direz-vous.

« *Un nouveau style musical ?* »

Ho la la... Les boulets... Pfff, ne pas savoir ça.... C'est une honte.

Une honte que je partage avec vous (rassurez-vous...) et que j'assume parfaitement parce que, moi non plus, je n'ai jamais entendu parler du projet RepRap.

Le projet *Blair Witch*, oui. Le projet *RepRap*, non.

Alors, quand **Grégoire** a indiqué que c'était un projet visant à concevoir une machine capable de se répliquer elle-même, j'ai cherché.

Et voici ce que j'ai trouvé : *RepRap* est la première machine *autorépliquable* de production d'usage général fabriqué par l'homme.

« *C'est compliqué comme explication* », me direz-vous et ce n'est pas faux...



Le mieux est que vous alliez jeter un œil (le second œil qui vous reste, puisque le premier est sur le site *street-hypnose.fr*...) sur le site RepRap.org et vous y découvrirez tout ce que vous devez savoir sur cette imprimante 3D assez particulière.

Waouh... Les machines qui se répliquent toutes seules, ça fout les jetons et ça me rappelle quelque chose... J'espère que quelqu'un va créer un *projet Transformers* pour lutter contre ces « *réplicants* », si on veut pouvoir sauver l'Humanité (je ne parle pas du journal qui a actuellement de gros problèmes de trésoreries, le Communisme étant en passe de devenir un anachronisme...)

Vite, *Optimus Prime* à l'aide ! (je n'ai pas écrit **Maximus** quoique j'aurais pu, car hélas pour lui, depuis ses problèmes de hanche, il a lui aussi joué un peu les *Transformers*...)



Allez, fin des infos diverses et pour certaines un peu flippantes.
Place à la Magie !

Pierre souhaite qu'un possesseur d'Iphone ou de Smartphone l'assiste.

Ah, on va voir un tour axé « *haute technologie* » ?

C'est **Elliot** qui le rejoint.

Un jeu de cartes est mélangé, étalé face en bas et une carte est choisie.

Le jeu est à nouveau mélangé mais en imbriquant une partie face en l'air dans l'autre partie face en bas.



La carte choisie est insérée face en bas dans le jeu qui est à nouveau mélangé face en bas et face en l'air.

Ceci étant fait, **Pierre** demande à **Elliot** : « *T'as ton téléphone ?* ».

Évidemment, **Elliot** répond par l'affirmative. Et c'est une bonne chose puisqu'au départ, **Pierre** avait sollicité quelqu'un ayant un iPhone ou un Smartphone.

Cela dit « *avoir* » - c'est vague... Cela ne signifie par « *avoir avec soi* ».

Elliot sort son téléphone.

Pendant ce temps, **Pierre** montre qu'il y a des cartes dans tous les sens et dispose les cartes pour former un éventail qu'il demande à **Elliot** de tenir.



Saisissant le téléphone d'**Elliot**, **Pierre** prend une photo de l'éventail.

Puis, il annonce « *7 de Trèfle ?* »

Réponse d'**Elliot** : « Non. »

Et **Pierre** de s'écrier : « *Putain, ça a raté !* ».

Et oui, ça arrive... même aux meilleurs...

Pierre propose de recommencer et cette fois-ci, il annonce la bonne carte – le 4 de Pique – puis il montre la photo prise : alors que toutes les cartes du jeu ont été mélangées face en l'air, face en bas, on aperçoit sur la photo que l'éventail ne présente que des dos... à l'exception d'un bout du 4P.



Double Exposure de **Asi Wind**.

Christophe vient nous parler « *site de rencontres* »...

Oh... serait-ce le démon de la quarantaine... L'envie de changer de literie ?

En fait, non. **Christophe** veut simplement nous raconter *l'histoire de Pierre et Paul* (pas le *Pierre* qui se trouve dans la salle...) qui se sont tous deux inscrits sur un site de rencontres

Cherchent-ils une femme ravissante ou bien une femme moche ?

Car l'égout et l'éboueur, cela ne nous regarde pas. Enfin, je voulais écrire : *les goûts et les couleurs...*



Pour les besoins de sa démonstration, **Christophe** utilise un jeu de cartes dont les dos représentent des fleurs. Il sélectionne deux cartes pour symboliser *Pierre* (le 3P) et *Paul* (le 10P).

Ces deux cartes sont posées face en l'air sur la table.



Puis, **Christophe** commence à distribuer les cartes du jeu, une à une, et demande qu'on lui dise « *stop !* ».

Au « *stop !* », **Christophe** arrête sa distribution et dépose « *Pierre* » face en l'air sur les cartes distribuées et dépose par-dessus les cartes restantes.

On recommence la distribution avec « *Paul* » et à nouveau, le jeu est reconstitué une fois la carte « *Paul* » déposée.

Ensuite, **Christophe** étale le jeu et sort les deux cartes face en l'air ainsi que la carte se situant immédiatement à côté de *Pierre* et *Paul*.



Les deux cartes face en bas sont retournées... La carte qui se trouvait à côté de *Pierre* (le 3P) est le 3T. Il semble qu'il ait trouvé son âme sœur.

La carte qui se trouvait à côté de *Paul* (10P) est le 10T. Là encore, la chance a souri...

Mais, est-ce vraiment de la chance ?

Car, alors que toutes les cartes ont des dos différents, *Pierre* est son âme sœur ont un dos identique. Idem pour *Paul* et son âme sœur.

Mais plus étrange, les autres cartes du jeu sont des 5C... Magique, non ?



Botania Deck. Facile à faire et pas cher.
On retrouve le même principe dans
d'autres jeux (notamment le *Dream Deck*)



Sur notre insistance, **Christophe** accepte de nous montrer le tour d'**Alain Choquette** évoqué en début de réunion. À cet effet, il distribue plusieurs jeux de cartes et demande d'attendre ses instructions.



Chacun est invité à sortir son jeu de l'étui et à le tenir face en bas.

Les participants doivent ensuite couper environ un tiers du jeu et retourner cette portion face en l'air sur le dessus du jeu. Une coupe – plus profonde – est ensuite effectuée en coupant environ les deux tiers du jeu et en retournant cette portion face en bas.

Ceci étant fait, les spectateurs doivent étaler les cartes entre leurs mains à la recherche de la première carte face en bas et couper le jeu à cet endroit en faisant passer les cartes au-dessus de cette carte sous le jeu en les remettant face en bas.

La carte se trouvant sur le dessus du jeu est retournée et chacun peut constater qu'aucun spectateur n'a la même carte.

Cette est à présent insérée face en bas dans le milieu du jeu et **Christophe** propose de renouveler l'expérience en y introduisant un peu de Magie.



Chacun recommence les mêmes opérations que précédemment.

Tout le monde retourne sa carte et toutes les cartes correspondent à l'As de Pique !

Magique... et également très facile à réaliser grâce à un ingénieux mouvement généralement attribué à **Edmund Balducci**. (avec ou sans **Ken Krenzel**)

Mais les avis divergent à ce sujet. Certains créditent **Henry Christ** tandis que **Sam Mayer** a également été cité.

Ce tour qui, si on réfléchit bien, n'est en pas vraiment un car il utilise juste une simple technique de cartomagie, produit un impact très fort sur le public.

L'un des membres du club raconte que cet effet a été présenté au *Plus Grand Cabaret* mais avec un montage vidéo présentant un mélange avant la réalisation de l'effet alors que ce mélange avait très probablement été réalisé après. Comme quoi, il faut toujours se méfier de ce qu'on veut nous faire gober avec une vidéo...



C'est à présent **Jacky** qui prend la suite. Il sollicite un spectateur et c'est **Marius** qui se propose.

Jacky indique qu'il va faire un peu de magie mentale. À cet effet, il montre un petit morceau de papier qu'il met à l'écart : une prédiction.

Jacky explique à **Marius** que lorsqu'il va se retourner, il devra prélever un petit paquet de cartes et le cacher.



Marius doit ensuite compter secrètement son paquet et le cacher à nouveau.

Ceci ayant été fait, **Jacky** se retourne à nouveau vers la table et prend le talon du jeu puis commence à retourner les cartes une à une face en l'air. Il s'arrête avant que le jeu n'ait été entièrement distribué et dépose les cartes restantes à l'écart.

Les cartes distribuées forment un étalement face en l'air et **Marius** est invité à compter dans sa tête les cartes de la droite vers la gauche afin de mémoriser celle qui se trouve à la position correspondant au nombre de cartes qu'il a prélevées sur le jeu.



Jacky dit qu'il pourrait utiliser la *télépathie* pour découvrir le nom de la carte, mais qu'il n'y croit pas. Il préfère plutôt (pas le chien de *Mickey*...) utiliser la *morphopsychologie*.

Pour cela, il scrute attentivement le regard et les réactions de **Marius** tout en parlant. Il indique qu'il va d'abord tenter de découvrir si la carte est rouge ou noire.



Jacky : « *Je pense que ta carte est rouge parce que ton œil a bougé* »

Cela me fait penser à la série américaine *Lie To Me* dont l'acteur principal est **Tim Roth**.

À force de scruter, **Jacky** arrive finalement à déduire que la carte mémorisée est le 4 de Cœur.

« *Non* » déclare **Marius**.

« *Ben c'est parce que tu t'es gouré car ça ne peut pas foirer* » déclare **Jacky** avec assurance.

Ah ? Mais alors... Le coup de la *morphopsychologie*... C'était des conneries ?

Alors là **Jacky**, tu me déçois...

Et... concernant l'hypnose ?

Non, je déconne... c'est pour te taquiner.

Plutôt que recommencer l'expérience, **Jacky** passe directement à l'explication. Effectivement, ça ne peut pas foirer... sauf si le spectateur a des difficultés pour compter... Le papier comporte une prédiction avec le nom de la carte « *choisie* » et en plus celle-ci a un dos d'une couleur différente.

Un tour de **Dominique Duvivier** qui a certainement un nom mais dont **Jacky** ne se rappelle pas.

Jacky sollicite un autre volontaire (et on le comprend...) car il souhaite nous présenter un second tour. C'est **Stéphane** qui se propose.



Une carte est choisie par **Stéphane** avant d'être perdue dans le jeu.

Jacky indique qu'il va d'abord se débarrasser de ses cartes préférées et sort du jeu les 4 As qu'il met à l'écart.

Jacky effectuer un mouvement de remontoir sur le dessus du jeu, précisément pour faire remonter la carte de **Stéphane**. Et le pire, c'est que ça marche. La carte est déposée face en bas sur la table.

Jacky reprend les As et les compte...1, 2, 3 et 4... mais au final de la routine, la carte choisie s'est retrouvée à la place des As tandis que les As se sont retrouvés à la place de la carte choisie sur la table.

Encore un tour de **Dominique Duvivier** intitulé *Toulagli*.

Bon vous aurez remarqué que la description est assez succincte mais croyez-moi, il est très compliqué de regarder, prendre des photos et prendre des notes. Alors forcément, ya du déchet... Et puis, si vous n'êtes pas content, vous n'avez qu'à pas le lire ce compte-rendu...

Hein ? Quoi ? De toute façon, vous n'envisagiez pas de le lire ? Ah d'accord...

J'avais prévu de présenter aujourd'hui un tour de **Phil Goldstein** extrait du livre intitulé *RedivideR* (qui a été traduit en français sous le titre *Rêver*). Ce tour utilise des cartes qui représentent des symboles de



machines à sous : 7 – BAR – cerise – prune, etc. et je pensais avoir trouvé les bonnes cartes sur le [site cards4magic](http://site.cards4magic) sauf que je me suis gouré et les cartes que j'ai reçues (*Slot Machine Cards*) ne permettent pas de présenter le tour que je comptais montrer. Il s'agit d'un assortiment de cartes qui permet – selon la notice – de présenter plusieurs tours de différents magiciens... mais pas celui de

Phil Goldstein. Cela s'est joué à une carte près. Mais j'ai trouvé la parade... et vous en saurez plus le mois prochain.

Cela dit, je vais quand même présenter ici le tour de **Paul Gordon** décrit sur la notice.

Ce tour utilise 6 cartes. L'une représente une prune, tandis que les 5 autres représentent une cloche.

La carte Prune est déposée sur la table. Les autres cartes sont montrées de face et de dos avant d'être déposées également sur la table.



La carte Prune est perdue dans le paquet et le but pour le spectateur est de retrouver la seule carte différente du paquet.

Son choix est entièrement libre et la carte dont le dos a été désigné est déposée sur la table.

Est-ce la bonne carte ?

La carte est retournée – Hélas, ce n'est pas la carte Prune c'est une carte Cloche.

Le spectateur est forcément dépité car il aurait aimé gagner.

Mais comme vous êtes magicien, rien de plus facile que de lui rendre le sourire.

Une passe magique et vous montrez que toutes les autres cartes sont désormais des Prunes. Le spectateur a bien choisi la seule carte différente des autres.



Beaucoup d'entre vous connaissent certainement le principe de ce tour qui utilise le *comptage Oiram* d'**Ed Marlo**.

Sauf que traditionnellement, on se sert de huit cartes dont on montre uniquement les faces au début de la routine. On en fait choisir une – qui est posée face en l'air sur la table. Puis on montre que les sept autres cartes ont un dos... bleu, par exemple. La carte choisie est retournée : elle a un dos rouge.

Thomas Thiébaud (*Virtual Magie*) – que je salue ici – m'avait montré lors d'une réunion chez **Spontus**, il y a de cela quelques années, une petite subtilité dans la dépose des sept cartes et la façon de les ramasser. Le tour de **Paul Gordon** est une façon originale de revisiter ce tour.

Allez, candidat suivant !

Et c'est **Marius** qui s'installe et c'est **Pierre** qui joue le spectateur.

Le jeu est mélangé mais seule une partie de celui-ci va être utilisée.

Marius fait défiler les cartes face vers **Pierre**, lequel doit en mémoriser une.



Le jeu est ensuite étalé et **Marius** indique que **Pierre** peut changer de carte et peut également mélanger à nouveau le jeu.

Le jeu est à nouveau étalé sur la table.

Marius se retourne et **Pierre** montre la carte choisie et la pose face en bas sur la table.

La carte est ensuite perdue dans le jeu – le jeu est coupé.

Marius étale le jeu face en l'air – réfléchit – et sort le Roi de Cœur.

Raté ! **Pierre** avait choisi le Roi de Pique.

Ah, ça arrive... même aux meilleurs.

Toff intervient et donne l'explication et précisant qu'il s'agit d'un tour de **Mike Austin** intitulé « *Impossible* ».

Waouh, quelle culture magique !

Et **Toff** d'ajouter « *Je voulais le présenter aujourd'hui...* »

Ah... Bon ben, considérez que je n'ai rien dit concernant la culture magique...

Et ce n'est vraiment pas de bol pour **Toff** que **Marius** présente également ce tour... et le foire.



Je rappelle rapidement que ce tour fait parti du premier DVD *Ultimate Selfworking Card Tricks* mettant en scène **Liam Montier** et ses amis, et qu'il utilise un principe très basique mais avec une subtilité diabolique.

Les membres du **MCR** peuvent découvrir ou redécouvrir cette routine dans la partie qui leur est réservée sur notre site dans la rubrique « *Quelques tours de cartes – tours de cartes impromptus* ». Voilà, voilà...

Comme **Toff** est devant nous, il propose de nous faire participer à un jeu auquel se livraient les cowboys autrefois.



Non, ce n'est pas le duel au revolver au milieu de la Grand Rue de la ville.

C'est un jeu d'argent.

Et pour jouer aux jeux d'argent, ben il faut de l'argent... Raison pour laquelle **Toff** demande si quelqu'un pourrait lui fournir un billet de 50 ou de 100 dollars...

Bon, apparemment, personne n'a ça en stock et **Toff** propose donc d'utiliser des cartes à la place des billets.

Il y aura trois joueurs et un banquier. C'est **Toff** qui incarnera le banquier.

Toff distribue les cartes une à une face en bas et le premier joueur doit dire « *stop !* ».

Sa carte – qui remplace le billet – est mise face en l'air et le reste du jeu est posé par-dessus.

Toff marque une pause et semble réfléchir.

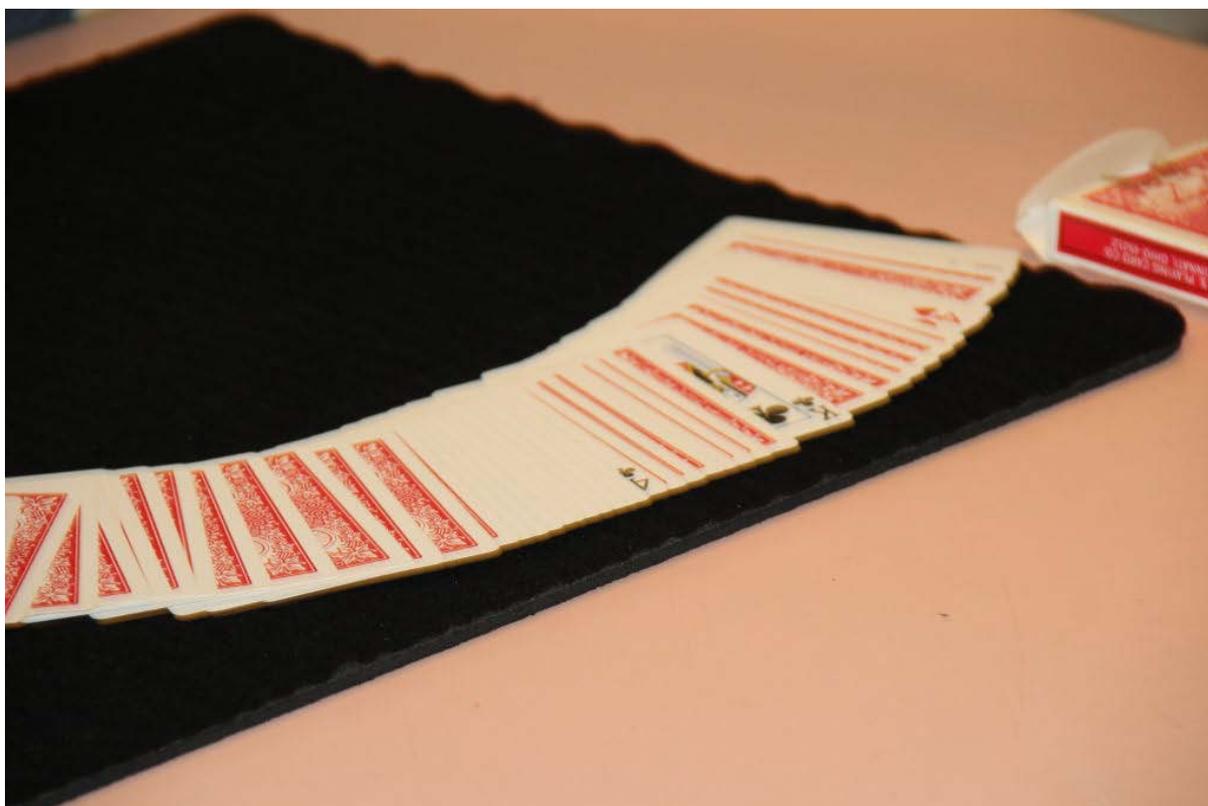
« Merde ! Ah ouais... On va essayer quand même... », s'écrie t-il tout à coup.

Bon ben si tu le dis, c'est que ça doit être vrai...



Les trois participants disent « *stop !* » à tour de rôle et à chaque « *stop !* » le jeu est reconstitué avant que la distribution reprenne.

Toff a également placé sa carte. Une fois tout cela fait, le jeu est étalé.



Toff explique qu'il va sortir les quatre cartes face en l'air ainsi que la carte immédiatement à droite de chacune d'elles.

Toff précise : « *Le gagnant sera celui dont la carte de droite a la valeur la plus élevée. Par contre, c'est le banquier qui gagne si toutes les cartes sont identiques... Mais rassurez-vous cela n'arrive jamais* ».

Les quatre cartes sont retournées une à une. La première est un As... La seconde est un autre As... La troisième, encore un As... et bien évidemment, la quatrième termine le carré d'As.



Il semble que le banquier **Toff** ait gagné...

Aurait-il triché ?



Ça, c'est un truc à se retrouver dans la Grand Rue avec un revolver braqué sur soi... ou bien encore, à finir recouvert de goudron et de plumes avant de se balancer au bout d'une corde...

Grégoire a les jetons...

N'en déduisez pas qu'il a peur car vous auriez tort.

Grégoire a les jetons ou plus précisément deux jetons : un jeton noir et un jeton blanc.



Enfin, non, pas vraiment, parce qu'au fil de cette routine, les faces noires et blanches ont disparu pour laisser la place à des faces qui ont toutes une couleur différente.

Black and White.

Un classique qui existe en plusieurs versions plus ou moins chères selon que les jetons sont en plastique ou en laiton.

Lors d'une des éditions du *festival de magie de Forges Les Eaux*, j'ai vu **Miredieu** présenter à ma table une version très sympa avec une histoire super bien ficelée que je n'ai, hélas, pas pu retrouver.

Alors **Miredieu**... Si tu lis ce compte-rendu, je suis preneur.

Grégoire poursuit en sortant des cartes à jouer. Il n'a besoin que de quelques cartes qu'il compte devant nous et nous constatons qu'il s'agit de 5 de Pique à dos bleu.

Alors que **Grégoire** continue son comptage, un 5 de Cœur apparaît.

Et, petit à petit, toutes les cartes deviennent des 5 de Cœur.

Mais ce n'est pas tout, car les dos ont également changé de couleur et sont désormais rouges.



Personne ne semble disposé à présenter une nouvelle routine et nous décidons par conséquent de mettre fin à cette réunion.

Quoique... **Jacky**, **Grégoire** et **Elliot** parlent d'hypnose et **Grégoire** décide de se lancer... Il est d'accord pour tenter l'expérience.

Finalement, le résultat est mitigé.

Elliot décide de prendre la place de son père et voilà à nouveau **Jacky** à l'œuvre.

Là, je dois avouer que certaines choses laissent perplexe.

Jacky me regarde avec un sourire aux lèvres car **Elliot** semble très réceptif.

Je crois qu'on n'a pas fini de parler de tout cela...

Prochaine réunion le samedi 20 décembre.

Patrice
Apprenti Magicien à Vie



RÉUNION DU 20 DÉCEMBRE 2014

Dans quatre jours, le *petit Papa Noël* descendra du ciel avec des jouets par milliers...

En attendant, cela serait déjà bien qu'il me fasse le cadeau d'une réunion du **Magicos Circus Rouennais** avec tellement de monde qu'on ne pourrait pas s'asseoir, faute de place... (et pas faute de chaises...)



Ben, j'ai le droit de croire au *Père Noël*, non ?

Surtout qu'avec la salle qu'on nous a affectée aujourd'hui, on aurait du mal à la remplir même si la totalité des membres du **MCR**, depuis sa création en 2002, était là. En effet, aujourd'hui, nous ne serons pas au sous-sol de la *Maison des Jeunes et de la Culture de Rouen rive gauche*, mais au rez-de-chaussée du bâtiment dans la très grande salle Europa.

Et je peux déjà vous dire qu'on va avoir de l'espace... beaucoup d'espace...

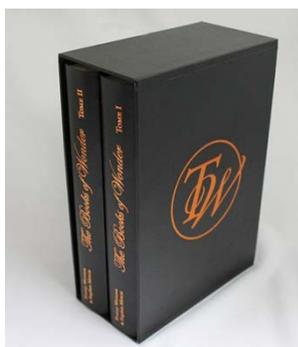
Sont présents :

- | | | | |
|---|-------------------|---|---------------|
| 1 | Patrice | 2 | Alban |
| 3 | Pierre | 4 | Marius |
| 5 | Stéphane | 6 | Théo |
| 7 | Christophe | | |

Je sors mon appareil photo et « *Clic Clac Canon !* », je tire le portrait à mes petits camarades. Pas besoin d'un grand angle pour cela.



Et pour éviter de perdre un temps précieux, nous commençons, comme à notre habitude, par les informations du jour (quoique certaines peuvent être un peu plus anciennes...).



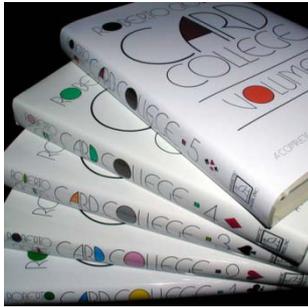
Christophe indique qu'il a acheté les deux ouvrages de **Stevie Wonder**... Euh non, pas lui, l'autre, son frère **Tommy**... en version française pour la somme de 99 euros. Une promo faite par [Arteco](#), pub entièrement gratuite mais je ne refuse pas les cadeaux...

Et en parlant de cadeau, **Christophe** a eu gratuitement le DVD de **Bebel** et **Vallarino** avec sa commande.

Deux livres pesant sept livres (3,5 kilos)...

J'indique que j'ai commandé, également chez *Arteco*...

Je vous assure que la pub est entièrement gratuite... Hélas...



Donc, disais-je avant d'être interrompu par moi-même, j'ai commandé la série des cinq volumes de *Card College* de **Roberto Giobbi**... en anglais...

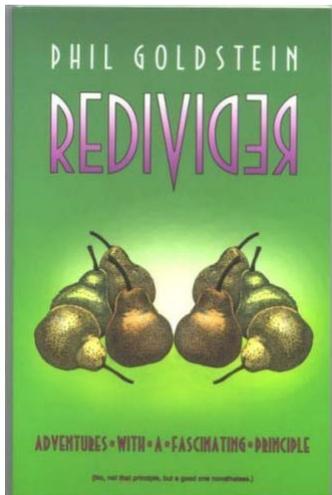
Et oui, je ne recule devant aucune difficulté... Et puis en plus, ce n'est pas pour lire... c'est juste pour décorer.

Commande qui m'a valu un DVD en cadeau : un tour de **Jean Pierre Vallarino**.

Et comme il me restait de l'argent, j'ai également commandé, toujours chez *Arteco*, le coffret de Noël comportant *l'Encyclopédie des Cartes* en 3 DVD avec *l'Encyclopédie des Routines de Cartes* en 4 DVD pour la modique somme de 80 euros.



Et devinez quoi... J'ai eu en cadeau le DVD de **Belbel** et **Vallarino**... que j'avais déjà et que je me propose d'offrir aujourd'hui à celui qui sera intéressé. (Et c'est **Stéphane** qui remporte la mise).



Dans la catégorie « *achat de livres* », je montre le... fascicule... car pour moi, un livre c'est plus gros, intitulé *Redivider* écrit par **Phil Goldstein** et qui a fait l'objet d'une traduction en français sous le nom de *Rêver*.

Sauf que désormais c'est **Max Maven** l'auteur et plus **Phil Goldstein**...

Pourquoi de changement de nom ? Ben j'en sais rien, demandez à l'éditeur.



Stéphane en profite d'ailleurs pour sortir cette traduction française, dont il a fait l'acquisition et qu'il a amenée avec lui.

C'est le moment que **Jacky** choisit pour faire son apparition, ce qui fait passer notre groupe de sept à huit, ce qui représente tout de même une augmentation significative de près de 15% de notre effectif en l'espace de quelques secondes et je ne pense pas que beaucoup de clubs de magie en France ou même à l'étranger puissent s'enorgueillir d'en faire autant.

Christophe indique qu'il s'intéresse en ce moment à la *Double Réalité* et demande si quelqu'un a des infos sur le sujet.

Je me rappelle d'une routine de **Romaric**, présentée lors de sa conférence pour le **MCR**, qui illustre bien le sujet. La salle voyait (ou croyait voir) quelque chose alors que le spectateur se trouvant avec *Romaric* voyait tout autre chose (ou plutôt, ne voyait rien...).

Pierre conseille à **Christophe** de s'intéresser à **Banachek**.

Après avoir effectué quelques recherches, je peux aujourd'hui indiquer qu'un [sujet sur VM a été consacré à la création de Chris PHILPOTT « The 100th Monkey »](#) qui fait appel au principe de la Double Réalité.

Un [autre sujet aborde également ce thème par rapport au spectateur choisi pour l'expérience...](#)

De même, la routine de **Luke Jermay** « Add A Number » se rapporte également à la Double Réalité.

Pierre indique que **Steeve Eléma** propose une conférence le 11 janvier prochain au Havre au Hard Sport Café pour la modique somme de 20 euros. Il faut préciser que la conférence dure plus de trois heures et que, selon **Pierre**, **Steeve Eléma** a de très bonnes idées et que c'est magnifique.

Jacky qui connaît également *Steeve Eléma* déclare « C'est un fou ! ». Mais c'est une assertion tout ce qu'il y a de plus amicale, rassurez-vous...



Et vous pouvez toujours jeter un œil à cette [vidéo YouTube qui présente une création de Steeve Eléma](#).

Stéphane indique être allé voir le spectacle de **Thierry Collet** et qu'il a été super déçu... et qu'en plus, ce n'était pas **Thierry Collet**.

Stéphane fait certainement allusion au spectacle « *Vrai- Faux (Rayez la mention inutile)* ».

Pierre explique que **Thierry Collet** a créé sa compagnie (*le Phalène*) ce qui peut expliquer son absence ce soir là...

Effectivement, le spectacle était interprété par **Rémy Berthier**...

Stéphane reproche que trop de trucs étaient dévoilés à l'issue du spectacle dans une sorte de conférence (dont la durée était d'environ ¼ de la durée totale).



Pierre a trouvé le spectacle décousus, avec des tours très bien faits mais s'enchaînant sans lien entre eux.



Bon ben puisqu'on est dans la critique – mais qui se veut constructive – j'indique que je suis allé passer une soirée dans un nouveau cabaret spectacle de Rouen, *l'Etoile* et que... comment dire ?... peut mieux faire, beaucoup mieux...

Je passe sur le temps d'attente « *énorme* » du à un manque flagrant de personnel en salle pour en venir directement au spectacle. Ah... le spectacle... Le site Internet de ce cabaret laisse imaginer plusieurs danseurs et danseuses... Il n'y avait en fait que deux danseuses. Et il y avait un magicien faisant également le présentateur entre les numéros...

Et alors là... un grand moment de rigolade.

J'étais avec des profanes de la Magie et ils étaient : morts de rire...

Car, il faut le reconnaître, ce magicien avait un certain humour mais surtout, parce qu'il y avait pas mal d'à peu près dans ses prestations.

Un numéro de production de cartes où on voyait le magicien se charger. Une grande illusion genre *OctoCubus* qui refusait de rester fermée, avec des piques dont certaines refusaient d'entrer dans la boîte et que le magicien, renonçant finalement, a balancé sur scène, et enfin l'assistante qu'on a vu réapparaître de sa cachette car le magicien a ouvert trop tôt le portillon. Un numéro de neige japonaise où une bonne partie des confettis est tombée sur la scène alors que le numéro n'avait pas encore commencé... Par contre le numéro des Boulettes de **Slydini** était bien fait... comme quoi, il ne faut pas désespérer, ni tout critiquer.

Allez, fin des infos et place à la Magie.

Théo nous fait le plaisir de sa présence et je l'en remercie car il doit effectuer un long trajet en voiture aller-retour pour assister aux réunions.

Aujourd'hui, **Théo** nous propose « *un petit truc marrant qu'on peut faire facilement...* »



Théo nous pose cette question : « *Pourquoi les magiciens travaillent-ils avec des dollars ?* »

Et devant notre mutisme, il nous déclare : « *Parce que ce sont les seules pièces qu'on peut diviser pour avoir deux $\frac{1}{2}$ dollars...* ».

Et comme vous devez vous en doutez, **Théo** fait apparaître deux demi-dollars. Enfin... Je précise, des fois que certains auraient du mal à comprendre : il fait apparaître deux pièces d'un demi-dollar.

Non ! Pas deux pièces à partir d'un demi-dollar... Suivez un peu ! Deux pièces d'une valeur d'un demi-dollar... chacune.

Mais, cela ne semble pas lui suffire, car le voilà qui fait apparaître une troisième pièce. Un autre demi-dollar.

Avant de faire disparaître une à une ces trois pièces en faisant le geste de les lancer dans les airs.



Apparition, disparition... Ah ben faut savoir ce que tu veux **Théo** !

Théo précise que lui, il n'arrive pas à faire disparaître correctement les pièces contrairement aux vrais magiciens, parce qu'avec lui, ça coince au coude... Et voilà **Théo** qui va chercher une à une les pièces au niveau de son coude droit.

Un *tennisman* dirait certainement que **Théo** a un « *coude droit* » qui laisse à désirer... Et c'est peut-être pour cela qu'il subit quelques *revers*...

(vous avez vu ? J'ai mis certains mots en *italique*... Non, c'est juste pour attirer l'attention sur cet humour très subtil qui est ma marque de fabrique)

Pour la suite de cette routine, **Théo** a besoin de quatre pièces, et c'est certainement la raison pour laquelle il en fait apparaître une de plus.

Ce qui, avec quatre cartes à jouer, lui permet d'enchaîner sur un voyage de pièces, ce que l'on appelle un *Matrix*. (bon là, j'ai mis en *italique*, mais ya rien de marrant et d'ailleurs ce n'est pas parce que je mets en italique que c'est forcément marrant...).



C'est net, sans bavure... Tout se passe sans *bobo*, quoique... (humour que seuls les magiciens peuvent comprendre...). **Théo** utilise une passe très subtile et ô combien efficace.

Et pour terminer sa routine, **Théo** fait fort logiquement disparaître trois pièces pour revenir à son point de départ, ou plutôt, à sa pièce de départ.

Et sur ce point, **Théo** cherche des conseils pour cette ultime disparition et **Pierre** lui propose, avec démonstration à l'appui, la *Passe au Son*...

Théo change à présent radicalement de sujet, quoique pas tout à fait, puisqu'il reste dans le domaine de l'argent...

Théo nous indique qu'il a trouvé une amélioration à un tour qu'il avait présenté il y a déjà un moment (très précisément le 16 avril 2011... Merci aux [Compilations des Comptes-rendus de Réunions MCR](#)... Téléchargeable sur notre site...). Cette routine concernait un billet emprunté, *malencontreusement* brûlé à cause d'une bougie tombant toute seule... Un truc de dingue issu d'un esprit particulièrement inventif... Celui de **Théo**. Évidemment le billet était retrouvé intact dans un endroit décidé par notre ami.

Le sujet de la réflexion portait sur la méthode pour faire disparaître le billet emprunté... Et **Théo** a trouvé LA solution, qu'il s'empresse de nous faire apprécier, car quoi de mieux qu'une démonstration.

Théo a même bien fait les choses, puisqu'il fournit lui-même le billet (un faux... qui pourrait lui valoir dix années d'emprisonnement... et qui pourrait lui permettre de travailler l'escapologie)





Le billet « *emprunté* » est plié en quatre et glissé dans une enveloppe et hop... emballez c'est pesé...

Là où c'est particulièrement fort, c'est que le truc permet que ce soit le spectateur lui-même qui mette le billet dans l'enveloppe.

Une fois *malencontreusement* brûlée, l'enveloppe fait disparaître le truc, et le billet peut ensuite être retrouvé dans l'endroit ou l'objet de son choix. Ah ya pas à dire, c'est pensé, et bien pensé.

Théo indique avoir une préférence pour la « *noix* » (le fruit à coque)... en ce qui concerne la réapparition du billet (pas en termes de goût culinaire)

Comme je suis quelqu'un de curieux, j'aborde comme objet possible utilisable pour cette réapparition la *Kennedy Box* et on en vient tout naturellement à parler des autres boîtes actuellement sur le marché et notamment des boîtes « *transparentes* ». Il y a ainsi la *Clarity Box* de **David Regal**, la *Mystery Solved* de **David Penn**, la *3Sixty* de **Wayne Dobson** ou encore *The Box* de **Mark Southworth**. Des boîtes qui chacune utilisent leur propre système.

Suite à cette digression, **Théo** indique que dans le cadre de sa routine ou dans le cadre de toute autre, on peut aussi deviner le numéro du billet de banque emprunté ou tout autre numéro lié à un objet.

Ceci est possible grâce au « *calepin* » que **Théo** nous avait présenté lors d'une précédente réunion (celle du 17 septembre 2011... Merci les Compilations...).

Et pour nous remémorer la chose, il nous fait une nouvelle démonstration de sa création que l'on peut qualifier de « *diabolique* ». Cela consiste à faire inscrire le numéro sur un post-it sur un calepin. Le post-it est conservé par le spectateur, le calepin est récupéré par le magicien et hop, le tour est joué. Cela mériterait même d'être commercialisé un truc comme ça tellement c'est ingénieux.

Théo va se rasseoir et on se regarde mutuellement pour savoir qui va prendre la suite... et je propose de prendre la suite.

Aujourd'hui, j'ai plein de routines à montrer et j'espère qu'on voudra bien me laisser cette possibilité. Car là... J'ai vraiment plein de routines à montrer... Désolé... (même pas vrai...).

Ma première routine (ben oui, j'vous ai dit que j'voulais en présenter plusieurs) est du style « *Three Card Monte* », c'est-à-dire un genre de bonneteau. Dans le « *Three Card Monte* », qu'on appelle aussi « *Find The Lady* » (*Trouvez la femme*) on utilise trois cartes et la routine que je me propose de présenter pourrait s'intituler « *Trouvez l'homme* ». Elle utilise quatre cartes : trois Dames de Cœur et un Roi de Trèfle.

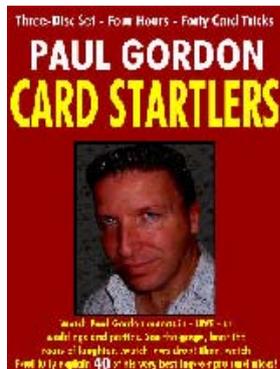


Et ce satané Roi de Trèfle n'est jamais là où on croit...



Mais le trouver devient assez facile à la fin de la routine puisqu'il y a désormais trois Rois de Trèfle et une seule Dame de Cœur...

The Corner Of Piccadilly, de **Paul Gordon**. (que vous pouvez retrouver en démonstration sur YouTube si vous le souhaitez...)



Paul Gordon, un magicien anglais qui gagne à être connu. Souvenez-vous, [Effin's Cannibals](#) ce tour à ne pas mettre entre toutes les mains... C'est lui.

Et je vous recommande particulièrement son triple DVD intitulé *Card Startlers* qui comporte plein de bonnes choses tout à fait accessibles du point de vue technique.

En début de réunion, nous avons parlé de **Phil Goldstein** ou de **Max Maven** selon qu'on parle de son ouvrage original *RedivideR* ou de sa traduction *Rêver*. Cet ouvrage concerne un principe que les cartomanes connaissent (normalement) et je me propose de montrer une routine qui s'intitule *No It Is Open : One Position* (ce titre étrange est un indice pour le principe utilisé...). Et comme j'ai trouvé cette routine intéressante, j'ai fait faire des cartes spéciales chez [MakePlayingCards.com](#)... Des cartes « Prunes », « Citron », « Orange », « Cloche » et « 7 ».

Et en plus de faire faire les cartes, j'ai acheté « *l'accessoire qui va bien* » : la machine à sous portative.

Cette routine est basée sur les jeux de machines à sous et l'idée est de voir si un spectateur peut gagner en réussissant à obtenir deux cartes identiques à partir d'un paquet mélangé et distribué en deux tas.



C'est **Alban** qui joue le rôle du spectateur et hélas pour lui, après plusieurs tentatives, il échoue... Jusqu'à ce que la magie intervienne et lui permette de retrouver la carte jumelle de celle mise de côté et donc de gagner.

Bon, ça c'est fait, allez, je laisse la place à quelqu'un d'autre, mais comme le disait le *Terminator* « *I'll Be Back* » (*Je reviendrai*)...

Et c'est **Pierre** qui propose un tour à trois cartes avec **Marius**.

Find The Lady ?

Ah non, car en fait Pierre se retrouve avec quatre cartes...

The Corner Of Piccadilly ?

Non, parce que **Pierre** a beau éliminer une carte à plusieurs reprises, il a toujours quatre cartes en mains. Sauf pour le final, où il n'y a plus qu'une seule carte.

Une routine de **David Williamson**.



Je trépigne et veut intervenir car cette routine me fait penser à une routine de... **Paul Gordon** et je dois me faire une piqure de tranquillisant en urgence pour me calmer et permettre à **Pierre** de continuer.

Certains pourraient dire que sur ce coup là, je suis un peu chiant et ils n'auraient pas forcément tort.

Pierre poursuit sa routine... jetant des regards inquiets vers moi pour savoir si je me tiens tranquille... Il tient une seule carte en main (provenant de la routine précédente) et en rajoute deux. Puis il remet ce petit paquet à **Marius** qui doit le compter : il y a quatre cartes...

Pierre récupère une carte mais en fait, c'est plus d'une dizaine de cartes qu'il tient dans sa main...

Décidément, elles sont très joueuses ces cartes...



Comme **Pierre** a terminé sa présentation, je demande – poliment – si je peux montrer quelque chose et devant le silence des participants, je me lance, car qui ne dit mot qu'on sent... (ou *consent*, si vous préférez)

Cette routine s'appelle *The Amazing Four Card Trick (l'Incroyable Tour des Quatre Cartes)* et elle figure dans le set de DVD de **Paul Gordon** « *Card Startlers* ».

Une carte est choisie – perdue dans le jeu et je propose que le spectateur, **Alban**, tente de retrouver sa carte lui-même. À cet effet, il doit toucher le dos de quatre cartes dans le jeu et ces cartes lui sont ensuite montrées une à une avant d'être mises au fur et à mesure sous ce petit paquet.

Mais, pas de chance, sa carte n'est pas parmi ces quatre cartes.

J'indique que ce tour s'appelle *l'Incroyable Tour des Quatre Cartes* et je compte ces cartes. Puis j'en enlève une que je dépose sur le jeu.

Nouveau comptage, il y a toujours quatre cartes. J'en enlève une autre, puis encore une et ainsi de suite. Quatre cartes sont ainsi éliminées, mais à chaque comptage, il reste quatre cartes dans le petit paquet.

Sauf au final où il ne reste qu'une seule carte : la carte d'**Alban**.

Allez, c'est promis, j'arrête. Quoique, j'ai encore un truc en stock...

Jacky prend la suite en disant « *une magie que j'aime bien...* ».



Jacky tient une boîte en bois d'où il extrait une petite boîte à musique (je ne me rappelle plus le nom de l'air joué).

Il en extrait également une Salière et une Poivrière... Ah **Slydini** ?

Jacky sort ensuite une grosse bague avec l'initiale « S ». Il semble que **Slydini** se confirme...

Puis, **Jacky** dépose sur la table un jeu *Jerry Nugget*... Ah ? Moi ça me fait plutôt penser à **Dominique Duvivier**. Mais, il a présenté avec brio la routine des salières de **Slydini**.



Jacky termine en sortant un verre transparent et une petite bourse d'où il extrait des pièces de monnaies... Et pas n'importe quelles pièces... Pas des dollars ou des ½ dollars... **Jacky** tape dans le haut de gamme : des pièces de 10 Francs... en argent.

Oui oui ,(pas le p'tit bonhomme avec sa voiture jaune et rouge...) des Francs. Pas des Euros... Ah nostalgie quand tu nous tiens...

Jacky annonce qu'il va faire voyager les pièces d'un bras à l'autre pour les faire tomber dans le verre.



Quatre pièces dans la main droite... Et hop ! un bruit dans le verre tenu en main gauche. Une pièce est passée.

Et le même scénario se déroule pour les trois autres pièces.



Jacky poursuit et demande à **Alban** de tendre la main paume ouverte et y dépose les quatre pièces.

Puis, **Jacky** récupère une pièce... sauf qu'**Alban** tient toujours quatre pièces. Et on vérifie de façon auditive en les faisant tomber une à une dans le verre.

Une routine de **Dominique Duvivier**, le chouchou du moment de **Jacky**.

Pierre propose de montrer la version de **Garrett Thomas** et c'est **Théo** qui l'assiste.



Quatre pièces tenues en main par **Théo** qui doit faire semblant d'en donner une à **Pierre**... Sauf que **Pierre** a maintenant réellement une pièce en main et **Théo** n'en a plus que trois.

On recommence... Sauf que cette fois-ci, **Théo** a les quatre pièces et en remet une à **Pierre**.

« Tu m'as donné une pièce... ou alors, tu as imaginé me donner une pièce »

Pierre montre sa main – il n'y a aucune pièce dedans.
Théo a toujours quatre pièces dans sa main.

Une routine hyper gonflée... mais, de l'aveu même de **Théo** « *ça passe...* ».

Effectivement, ça passe... D'une main vers l'autre.

Stéphane ne fait pas dans la dentelle. La plupart des magiciens utilisent un jeu de cartes... Certains n'utilisent que quelques cartes d'un jeu. Il semble que **Stéphane** ait la folie des grandeurs car c'est trois jeux de cartes qu'il dépose sur la table.

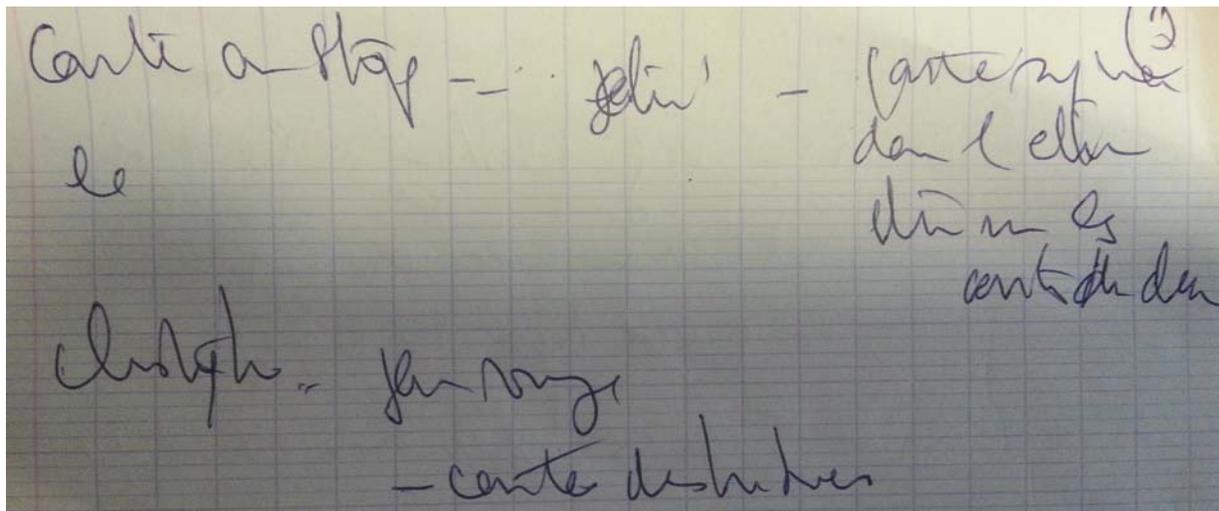


Pierre choisit le jeu noir et... et...

Et là... Très sincèrement, je pense que **Jacky** a du m'hypnotiser à mon insu (et pas de mon plein gré) et me faire revivre une de mes précédentes incarnations, car quand je regarde mes notes, cela me laisse très perplexe. Voire dubitatif (ce qui ne signifie pas « *éjaculateur précoce* »...).

Un ethnologue dirait probablement qu'il s'agit d'une forme d'écriture cunéiforme (aucune allusion sexuelle dans ce mot non plus, c'est comme pour « *dubitatif* ») laissant penser à une civilisation peu évoluée

Si j'étais encore sous hypnose, sans nul doute, je serais en mesure de déchiffrer... Mais là, maintenant que je suis – à priori – bien réveillé, je sèche... Je vous sou mets la chose...



Je lis « *carte au stop* », ce qui laisse penser qu'une carte a été choisie selon cette méthode. Mais par qui ? Mystère.

Ensuite, on déchiffre « *étui* ». Cela signifie-t-il que la carte choisie a été mise dans l'étui ? Mais quel étui, car il y a trois jeux de cartes ?

La suite est plus ardue à déchiffrer. Je ne pense pas qu'il s'agisse de « *patte suprême* » qui ne voudrait rien dire, sauf à imaginer que lors de ma transe hypnotique j'étais en train de témoigner mon respect à une patte de lapin dans le cadre d'un culte bien étrange...

Bon, après, on distingue à nouveau « *étui* ». Aurait-il été question de ranger la patte de lapin dans une boîte ?

Quant au reste de ce paragraphe... Alors là... Indéchiffrable.

Stéphane, help ! **Jacky**, rendors-moi !

Pour la suite, ça semble plus simple : **Christophe** choisit le jeu rouge. Les cartes sont distribuées... Mais je ne sais pas ce qui se passe après.

Stéphane choisit une carte dans le jeu bleu et la met dans l'étui du jeu rouge.

Bon là, il faut avouer que cela ne me semble pas clair... J'me suis p't-être embrouillé dans les couleurs... Et je vous jure que je ne suis pas daltonien.

Après, **Pierre** prend secrètement la carte du dessus de son jeu et la cache.

Christophe prend secrètement la carte du dessus de son jeu et la cache. Oui, il a bien fait la même chose que **Pierre**. Mais avec un autre jeu. Enfin, j’crois.



Le jeu de **Stéphane** est étalé face en l’air (donc le... bleu ?). La carte choisie par **Pierre** et celle choisie par **Christophe** ne se trouvent pas dans l’étalement.

Stéphane déclare qu’il est un peu mégalo et qu’il aime bien que tout le monde fasse comme lui. Dans l’étui de son jeu (bleu ?) : le 8K, la même carte que celle choisie par **Pierre** et par **Christophe**.

Bon, si vous avez tout compris, tant mieux, parce que moi, je n’arrive pas à me remémorer le déroulement de cette routine. Et comme **Stéphane** n’a pas répondu à mon mail de demande d’explication, et que je n’ai pas demandé à **Jacky** une nouvelle séance d’hypnose régressive, ben du coup, je ne peux pas être plus précis.

Ah, on ne peut pas être au top niveau tout le temps. C’est d’ailleurs ce qui me rend encore humain. Parfois, quand je dis un truc à une de mes collègues féminines, elle me répond « *Oh mon Dieu...* » (j’vous jure que c’est vrai !). Et sincèrement, ça me gêne, car après tout, je ne suis qu’un homme... avec ses qualités et ses défauts... (avec beaucoup moins de défauts qu’un être banal.. mais que voulez-vous... et qu’y puis-je ?).

Marius a un grand pied.

En fait, ce n'est pas une malformation physique... Je devrais dire, qu'il a des cartes dont une, comporte un grand pied. Il y a cinq cartes blanches de deux côtés et une carte qui supporte sur une face, l'empreinte du pied de « *BigFoot* », l'équivalent américain du *Yéti* himalayen ; et cette carte est blanche de l'autre côté.

Les cartes blanches symbolisent la neige et la carte « *BigFoot* » symbolise l'empreinte dans la neige de cet étrange créature.

Marius propose à **Christophe** de se transformer en chasseur de « *BigFoot* ».

Les cartes sont mélangées et sont ensuite distribuées face en bas sur la table. On ne voit que des dos blancs.

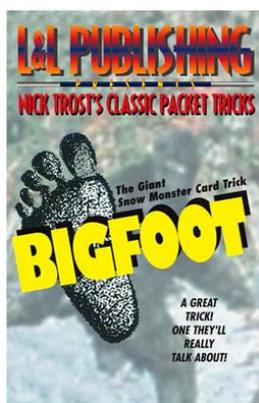
Christophe choisit une carte et il a réussi à choisir la carte « *BigFoot* ».

Intuition ? Chance insolente ? À moins que **Christophe** ne soit un réel chasseur de BigFoot...

Marius propose de recommencer.



Les cartes sont à présent choisies par paire et finalement une carte de la dernière paire est éliminée : c'est une carte blanche.



Aïe... **Christophe** n'a pas réussi à retrouver le *BigFoot*. **Marius** lui fait remarquer qu'il est surpris de ce ratage car il n'y avait plus qu'une seule carte blanche. Les cinq autres supportent à présent l'empreinte du *BigFoot*.

BigFoot est une routine amusante de **Nick Trost**.

J'avais dit qu'il me restait encore un truc à montrer et du coup, je me lève pour parler huile et eau.

Non, non... ce n'est pas la minute culinaire de **Raymond Oliver**, mais simplement le moment de *Fry Them With Oil and Water* (*Faites-les frire dans de l'huile et de l'eau*), une routine de... **Paul Gordon**, évidemment.

Cette routine, du type huile et l'eau, vise à montrer que les cartes rouges et les cartes noires ont un comportement très étrange quand on tente de les mélanger entre elles.

Quatre cartes rouges à points. Posées face en bas sur la table.
Quatre cartes noires à points. Conservées face en bas en main.

On prend une carte du tas des cartes rouges et on la pose sur la table. On pose une des cartes du paquet de noires par-dessus.
On reprend une nouvelle carte du tas des rouges qu'on pose sur les deux cartes précédentes, puis on prend une seconde carte du paquet des noires et on la montre avant de la déposer sur les trois autres cartes.

Il vous reste en main deux cartes noires – montrées distinctement et déposées sur le tas des deux cartes rouges restantes.

Le paquet est retourné et les cartes étalées en main pour bien montrer deux cartes rouges et en dessous, deux cartes rouges.

Le paquet est remis face en bas et compté. Cette simple inversion des cartes conduit à un phénomène étrange... Le paquet est retourné face en l'air et étalé en mains : les cartes sont alternées – rouge – noire – rouge – noire. Et on montre distinctement cette alternance.

Le paquet est enfoncé dans le point fermé et ressorti à l'autre extrémité du point avant d'être compté à nouveau... Très étonnant, car les cartes noires ont disparu, il ne reste plus que des cartes rouges.

Et donc, si les cartes rouges sont dans un même paquet... C'est que les cartes noires sont...

Le second tas est ramassé sur la table et retourné face en l'air. Les cartes sont étalées : il y a quatre Valets.

Cool comme routine car ce final est très inattendu.

Paul Gordon, un magicien à connaître...



Bon, ceci clos la réunion du mois de décembre.

La prochaine réunion aura lieu le 17 janvier 2015. Venez nombreux !

Patrice
Apprenti Magicien à Vie



Conférence de Steeve Eléma le dimanche 11 janvier 2015



Lors de la réunion **MCR** du 20 décembre, **Pierre** et **Jacky** nous avaient parlé de **Steeve Eléma** et appris qu'il donnait une conférence le dimanche 11 janvier 2015 au Havre.

Steeve qui ? **Eléma** ? On connaît pas...

Beaucoup, comme moi, ne connaissaient pas ce magicien, mais comme **Pierre** et **Jacky** en disaient beaucoup de bien, ça méritait certainement qu'on s'y intéresse.

Deux solutions se présentaient :

- Aller au Havre pour assister à cette conférence, au prix et à la durée très attractifs.
- Demander à **Steeve Eléma** de venir à Rouen présenter sa conférence au **Magicos Circus Rouennais**, avec le risque d'avoir un prix moins attractif.

Bon, finalement on a laissé tomber la seconde hypothèse et laissé le soin à chacun de réserver sa place directement auprès de **Steeve Eléma** selon le principe bien connu que l'on n'est jamais mieux servi que par soi-même.

Et c'est ainsi qu'en ce dimanche 11 janvier 2015, je fais le voyage « Rouen – Le Havre » en compagnie de **Tomarel** et de **Christophe**.

Arrivés sur place au *ArtSport Café*, nous constatons que deux autres membres du **MCR** sont déjà là. J'ai nommé **Pierre** et **Thierry. Laurent « Lorenzo » Pailletten** que nous connaissons bien, est également présent ainsi qu'un jeune prénommé **Thibault**, appartenant au club FFAP du Havre.

Si vous êtes allés jusqu'à l'école primaire (ce dont je ne doute pas), vous aurez très vite calculé que nous sommes sept. On se croirait presque à la réunion du **MCR**... Non, je déconne, en ce moment on tourne à huit.

Steeve Eléma avait prévu d'accueillir 30 personnes mais il faut bien avouer que sa conférence n'a pas déplacé les foules.

Est-ce du à un manque de notoriété de la part de **Steeve Eléma** ou est-il tout simplement victime de l'actualité ?

Car il faut rappeler qu'en ce dimanche 11 janvier 2015, se déroulent un peu partout en France des marches pour dénoncer les actes terroristes survenus tout récemment sur notre territoire.

Bon, il est 14h40, et **Steeve Eléma** décide de commencer sa conférence puisqu'il n'y a aucun nouvel arrivant.



Ses premiers mots - en plus de « *bonjour* » - sont « *Est-ce que certains ici ont déjà entendu parler de moi... mis à part Pierre...* »

Grand silence dans la pièce.

Un grand hebdomadaire a pris pour slogan « *Le poids des mots, le choc des photos* »...

Là, aucun mot... c'est le silence qui donne la réponse à la question. Quant aux photos, je m'en charge... en plus du compte-rendu, comme d'hab.

Steeve Eléma décide donc de se présenter :

28 ans, brun, beau mec avec un sourire ravageur...

Ah non, ça c'est son profil *Meetic*.



C'est quand même vrai qu'il a un sourire ravageur...

Je reprends : 28 ans – a commencé la Magie vers l'âge de 6 ans grâce à son grand père qui lui faisait des tours jusqu'à ce que ce soit lui qui fasse des tours au reste de la famille.

Steeve Eléma a pour l'instant un métier autre que la Magie, mais il laisse entendre qu'il pourrait s'adonner à sa passion à part entière.



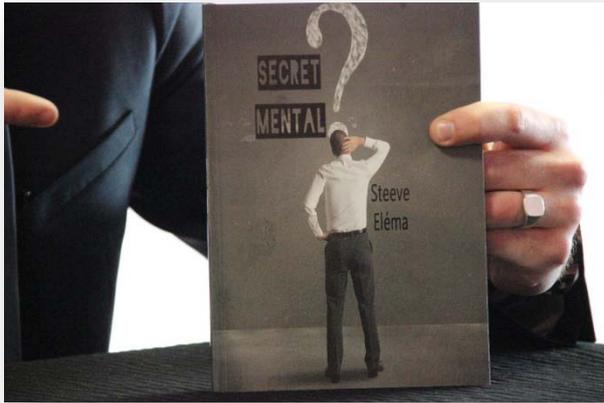
Son premier achat a été fait à l'âge de 12 ans chez *Mayette* à Paris.

Non **Lorenzo** ! Il n'a pas dit chez **Paillette**... Suis un peu !

Steeve ...

Je l'appelle par son prénom maintenant qu'on se connaît mieux, et comme ça je pourrai ressortir dans les conversations avec d'autres magiciens que je connais « **Steeve** ». « **Steeve** qui ? » « **Eléma**... » « *Connais pas* »...

Donc, disais-je avant d'être interrompu par moi-même... **Steeve** a évolué dans sa pratique de la Magie passant de la scène au close-up et plus particulièrement la Magie Mentale.



Une période décisive pour lui sera l'année 2013 avec son livre intitulé « *Secret Mental* », paru à compte d'auteur en 130 exemplaires dont 110 ont été vendus en 3 semaines. Les 20 derniers ont été vendus en une journée par une boutique de magie en ligne : [le Marchand de Trucs](#) (publicité qui est entièrement gratuite, hélas...)

Steve Eléma était content car on commençait à parler de lui et en plus, on parlait de lui en bien.

Viendra ensuite le *Diabolic Deck* vendu sous la forme d'un jeu spécial et d'un livret explicatif, qui connaît apparemment également un certain succès.



Ceci étant dit, **Steve** aborde à présent la première routine de cette conférence.

C'est **Thibault** et **Tomarel** qui vont jouer le rôle des spectateurs.

Un jeu de carte est mélangé. Le dos d'une carte est touché par **Thibault** – cette carte est mémorisée par **Thibault** mais pas montré à **Tomarel**. La carte est laissée à son emplacement dans le jeu – d'où elle dépasse avant d'être distinctement enfoncée dedans.

Tomarel est invité à couper un bloc de cartes et à le mélanger. Il doit ensuite le compter secrètement et mémoriser le nombre de cartes.

Au final, le jeu est reconstitué.

Steve rappelle que **Thibault** a une carte en tête et que **Tomarel** a un nombre en tête. Il explique que les cartes vont être distribuées une à une face en l'air sur la table et que **Thibault** devra crier « *Stop !* » quand il verra sa carte et que **Tomarel** devra également crier « *Stop !* » quand la distribution arrivera au nombre mémorisé.

Trois possibilités. Soit **Thibault** voit sa carte avant qu'on arrive au nombre mémorisé. Soit on arrive en premier au nombre mémorisé sans que la carte choisie ait été vue. Soit la carte et le nombre arrivent en même temps... Ce qui n'arrive jamais, précise **Steeve** avec un grand sourire.

Et vous vous en doutez, **Thibault** et **Tomarel** crient tous les deux « *Stop !* » en même temps.



Steeve Eléma nous explique en détail les subtilités de *cette routine de carte au nombre impromptue* et les différentes possibilités techniques utilisables pour arriver à ce résultat.

Hélas pour vous, comme vous n'avez pas payé votre place, je ne vous en dirai pas plus...

Steeve enchaîne en nous parlant des routines de jeux « *mémorisés* ». Entendez par là que vous avez appris la place de chaque carte dans le jeu.

Pour cette routine, c'est un jeu dont les dos sont numérotés de 1 à 52 qui est utilisé.

Sur la table trône également le livre de **Juan Tamariz** « *Mnemonic* ».

Le jeu est étalé face en l'air, puis face en bas.

Les cartes sont mélangées puis sont distribuées face en bas, une à une.

Thibault dit « *Stop !* » sur la carte dont le dos porte le numéro 35. Cette carte est sortie du jeu.

Le jeu est à présent distribué face en l'air et le « *Stop !* » de **Tomarel** survient sur l'AT.



Steeve indique que selon lui, la face de la carte numérotée 35 est le 2K et qu'au dos de l'AT figure le nombre 17.

Vérifications : Exact pour le 2K, mais loupé pour la seconde carte car c'est le nombre 19. **Steeve** déclare en souriant qu'il n'est pas tombé loin...

Erreur volontaire ou pas ?

Steeve demande de vérifier dans le livre de **Tamariz** l'ordonnancement du fameux « *Chapelet Tamariz* » : la carte 2K est en 19ème position.

Explication simple et à la fois tordue... Quant à la révélation finale, **Steeve** précise qu'elle est destinée aux magiciens et qu'on peut la remplacer par la révélation d'une prédiction pour un public profane.

Cette routine est intitulée *2704 V3*. « *V3* » parce que c'est la troisième version et « *2704* » correspond (je crois) au nombre de possibilités pour arriver à ce résultat. (et ce n'est pas moi qui irait contredire **Steeve**...)

Steeve Eléma passe à présent à une routine de carte ambitieuse avec l'assistance de **Pierre**.

Des cartes sont distribuées face en l'air par petits blocs.



Au « *Stop !* », une carte est signée. Cette carte est laissée en place et le jeu est reconstitué.



Steeve attire à présent l'attention sur l'étui du jeu – c'est un jeu *Steampunk* – qu'il nous déclare être bourré de mécanique et affirme avec un aplomb qui frise l'insolence, que cet étui est programmé pour faire remonter les cartes choisies sur le

dessus du jeu. En fait, dès qu'on introduit le jeu dans l'étui, des rouages se mettraient en branle (aucune connotation sexuelle dans ce propos) et feraient remonter la carte signée sur le dessus du jeu.

Ben voyons... « ... et la marmotte, elle met le chocolat dans le papier d'alu... »

Eh ! Va falloir arrêter de chichonner... parce que, bonjour les hallucinations.



Et pourtant, en ouvrant l'étui et en sortant partiellement les cartes, **Steve** nous fait constater que la carte signée – un 5T – est bien remontée sur le dessus du jeu.

Steve propose de varier un peu. Le 5T est mis de côté sur la table. Les cartes sont sorties du jeu et mélangées pour partie face en l'air et pour partie face en bas. Puis le 5T est introduit face en bas dans le milieu du jeu.

Le jeu est remis dans l'étui et **Steve** tient celui-ci en main.

Effectivement, il doit quand même se passer quelque chose car sa main tremble (parkinson ?) et on entend les cartes qui s'entrechoquent dans l'étui.

Finalement, l'étui est ouvert, les cartes partiellement sorties et à nouveau, **Steve** montre que le 5T signé est remonté au-dessus.

Notre ouvrier mécanicien propose de tenter une dernière expérience. Le 5T est mis sur le dessus du jeu et le jeu est rangé dans l'étui.

Steve nous explique – tandis que sa main recommence à trembler et qu'on entend à nouveau les cartes qui s'entrechoquent dans l'étui – que là, l'étui doit être particulièrement perturbé car il est programmé pour faire remonter la carte signée sur le dessus... Or, elle est déjà sur le dessus.

Au bout d'une heure trente de tremblements incontrôlés (ce qui justifie que la conférence soit si longue), **Steve** ouvre l'étui et sort le jeu.

Le 5T signé est toujours sur le dessus... sauf que toutes les cartes sont désormais remises dans le même sens.



Une routine intitulée « *Ambitieuse par nature* ».

Pour cette routine, **Steve** recommande l'usage d'un jeu genre *Steampunk* ou mieux *Mechanic Deck*, avec son dos représentant des rouages.

Allez hop, **Steve** enchaîne... et cette fois-ci, il fait appel à notre imagination.



Vous n'êtes pas obligés de choisir ce genre de chaises...

« Imaginez, trois chaises disposées côte à côte sur une scène et trois spectateurs invités à vous rejoindre : une femme, un homme, un enfant. Sur une des chaises, un carton contenant plein de balles de différentes tailles et textures et de différentes couleurs.

Sur la scène également, une table avec dessus, plein de boîtes de couleurs différentes.

Une enveloppe fermée a été confiée au préalable à un spectateur.

La femme, première arrivée sur scène, est invitée à choisir une balle dans le carton - elle choisit une balle rouge - et à choisir une chaise sur laquelle elle s'assoit - elle choisit la chaise de droite.

L'homme est ensuite invité à choisir une balle dans le carton mais d'une couleur différente. Il peut mélanger, fouiller - il choisit une balle bleue. Il doit ensuite choisir une chaise et s'asseoir - il prend la chaise du milieu.

L'enfant doit finalement choisir une balle d'une couleur différente des deux autres et s'asseoir - il choisit une balle verte et s'assoit sur la chaise de gauche.

Ceci étant fait, vous révélez qu'au dos de chaque chaise est collé un macaron dont la couleur correspondant à la couleur de la balle choisie par la personne qui est assise sur cette chaise.

L'enveloppe remise au spectateur est ouverte : elle comporte un dessin de trois personnes : une femme habillée en rouge, à droite sur la feuille. Un homme habillé en bleu, au milieu sur la feuille et un enfant habillé en vert se trouvant à gauche sur la feuille.

L'attention est attirée sur les boîtes sur la table. Celles ne correspondant pas aux trois couleurs choisies sont ouvertes : elles sont vides. La boîte rouge contient une rose, la boîte bleue contient un préservatif (l'histoire précise pas sa taille, ni s'il est usagé...), la boîte verte contient un jouet... »

Cela peut paraître fou, mais **Steve Eléma** nous explique dans le détail comment parvenir à ce résultat incroyable.

Et là, il faut lui tirer un coup de chapeau car c'est hyper bien pensé et tout a été prévu dans le moindre détail.

Une routine intitulé tout simplement « *Trois* » qui jusqu'à présent n'a jamais foiré mais pour laquelle **Steeve Eléma** dispose tout de même d'une « *roue de secours* », juste au cas où...



En complément à cette routine, **Steeve** précise qu'il utilise désormais pour toutes ses prestations un casque micro. Cela permet d'éviter qu'un spectateur un peu « *agité* » n'accapare le micro pour raconter n'importe quoi ou faire le mariole. Ainsi, lorsqu'une question est posée à un spectateur, c'est **Steeve** qui répète à l'assistance la réponse donnée et il garde donc une totale maîtrise de la situation .

La routine suivante s'intitule *CIW*, pour *Card In Wallet* c'est-à-dire la *Carte Au Portefeuille*, pour les non-anglophones.

Un jeu de cartes est mélangé – une carte est choisie au « *Stop !* » du spectateur et signée par lui. Cette carte est ensuite montrée à l'assistance puis perdue dans le jeu.



Steeve fait semblant de prendre cette carte dans le jeu. Le jeu est immédiatement étalé et effectivement, la carte ne s'y trouve plus.



Steve sort son portefeuille, ouvre une pochette zippée à l'intérieur et en sort une carte qu'il montre à l'assistance, c'est la carte signée.



Bon, expliqué comme ça, c'est impossible à réaliser si je vous dis que la disparition de la carte dans le jeu est instantanée, qu'il n'y a aucun contact entre le portefeuille et le jeu et aucun geste technique particulier pour que la carte atterrisse gentiment dans le portefeuille.

Quand on a connaissance de l'explication, on se dit qu'il faut avoir vraiment l'esprit tordu pour avoir trouvé ça. Mais une fois encore, tout est bien pensé.

Steve explique que l'idée lui est venue d'une routine de **Guy Hollingworth**.

Bon, l'effet est percutant, mais, car il y a un « *mais* », personnellement, je suis très réservé concernant cette méthode et je préfère nettement utiliser mon portefeuille *BKM* avec la *méthode Mullica* qui permet de réaliser ce genre de routine sans grandes manipulations et surtout... avec n'importe quel jeu (comprenez qui pourra...).

Allez, on marque une petite pause qui pour les uns, prendra la forme d'une pause « *pipi* » (et plus si affinité) et pour les autres, la forme d'une pause « *boisson* ». Le cumul des deux n'étant pas interdit.

Après une courte pause d'une dizaine de minutes, la conférence reprend.

Pour débiter cette seconde partie, **Steve Eléma** souhaite, non pas nous montrer un tour mais, nous raconter une histoire à propos d'un jeu « *souvenir* » qui lui est cher.

Ah... séquence émotion ?

Steve nous montre un jeu de cartes comportant des prénoms différents inscrits aux dos des cartes le long des deux grands côtés.



Steve explique que ce sont les prénoms de spectateurs ou de spectatrices qu'il a rencontrés au cours de sa carrière.

Puis, s'adressant à **Thierry**, il lui déclare que son jeu est déjà complet mais que, s'il lui était resté des cartes libres, il aurait probablement inscrit le prénom de **Thierry** qu'il trouve sympathique (merci pour les autres...).

Et, il demande à **Thierry** de lui dire « *Stop !* » tandis qu'il laisse tomber les cartes face en l'air cascade, juste pour imaginer sur quelle carte son prénom aurait pu être inscrit.

Le « *Stop !* » de **Thierry** survient et **Steve** lui montre la carte se trouvant sur la face du paquet tenu en main : le 7K.

Une carte que **Steve** regarde avec attendrissement tandis que les violons jouent une mélodie langoureuse... C'est limite s'il n'a pas la larme à l'œil... Bon d'accord, j'avoue, j'en rajoute un peu... Mais ça aurait pu...



« Ah, le 7 de Carreau... Étonnant que tu m'aies stoppé précisément sur cette carte. J'aime particulièrement cette carte, car au dos, je sais qu'il y est inscrit le prénom d'une femme... Une femme qui compte beaucoup pour moi car nous sommes à présent en couple et on va prochainement se marier. Son prénom est « Emma »... »

On retourne la carte est le prénom inscrit est « Sarah »

Merde..credi !

Ah ben, ce sont les inconvénients du *direct-live* et la preuve qu'un imprévu, ben ça peut arriver, même aux meilleurs.

Bon, allez, on recommence...

Nouveau choix d'une carte et cette fois-ci c'est le Valet de Trèfle.

Nouveau laïus *« Oh c'est énorme... Le Valet de Trèfle... Au dos... C'est une femme très importante pour moi... Emma... »*

Et effectivement, c'est bien le prénom « Emma » qui est inscrit au dos de cette carte.

Mais cela va plus loin qu'une simple coïncidence (ou hasard) car **Steeve** nous montre l'étui du jeu, sur lequel figure cette dédicace « À mon magicien préféré » signée « Emma ».

Steeve suggère de réserver cette routine – intitulée « *Mon spectateur préféré* » – à un petit comité (traduisez : un auditoire composé de peu de personnes), en raison du caractère intimiste et de l'émotion qu'on cherche à transmettre.

Le principe utilisé est double et simple à mettre en œuvre et là encore le texte a été très travaillé pour amener cet effet.

Reste le problème de l'impact sur les spectateurs car, d'une part ce tour n'est pas présenté comme étant un tour mais simplement une digression, un moment « *souvenir* » ; et d'autre part, il ne faut pas que les spectateurs croient à une simple coïncidence quant au choix de la carte. Un choix qui n'est d'ailleurs pas forcément logique car après le « *Stop !* » du spectateur, c'est la carte se trouvant sur la face du paquet qui est choisie et non celle qui se trouve sur le tapis...

Steeve abandonne à présent son jeu de cartes pour, apparemment, boire un coup, puisqu'il sort un gobelet du genre de ceux qu'on vous donne dans les restaurants dits de *restauration rapide*.



Ben pourquoi il n'a pas bu un coup pendant la pause ?

Ah, on me signale dans mon oreillette que ce gobelet est en rapport avec la routine qui va suivre... Désolé.



D'ailleurs **Steve** nous montre que son gobelet est vide.

Puis, il ferme le gobelet avec son couvercle et y enfonce une paille avant d'expliquer...

« Je vais me livrer à un jeu... ou plutôt un pari : faire pénétrer une pièce dans le gobelet sans l'ouvrir ».

La pièce en question a été signée au préalable en y apposant les initiales de **Thibault**.

Steve explique qu'il a mis une paille dans la fente pratiquée dans le couvercle pour éviter qu'on puisse imaginer que la pièce va passer par cette fente. Et comme certains ont

l'imagination fertile, il précise que la pièce ne va pas non plus passer par la paille...



On compte « 1... 2... 3! » et **Steve** plaque sa paume tenant la pièce, contre le côté du gobelet.

On entend distinctement un bruit de chute d'objet dans le gobelet.

Steeve penche le gobelet pour montrer qu'il contient une pièce, qu'on voit par transparence au travers du couvercle.

Le couvercle est retiré, le gobelet est incliné. Une pièce tombe sur la table. La pièce signée avec les initiales de **Thibault**.

Une routine bluffante intitulée *GobCoin* et nécessitant un petit bricolage préalable que ne désavouerait pas un certain **David Ethan**.

Là encore le texte de présentation a son importance.

Steeve Eléma enchaîne sur une seconde routine de gobelet... une routine n'ayant là encore rien à voir avec la célèbre *routine des balles et des gobelets* qu'on nomme *Cups and Balls* dans les pays anglo-saxons.

Et alors que je rédige ce compte-rendu, je me rends compte que j'ai oublié de prendre des photos de cette seconde routine. « *Cassoulet ne tienne* », comme on dit à Toulouse, je vais mettre une des photos que j'ai en rab de la routine précédente... Vous n'y verrez que du feu...



Steeve sort un gobelet du genre de ceux... (air connu – voir supra).

Je précise que c'est un autre gobelet... pas le même que celui utilisé précédemment.

Y'en a qu'on essayé... Ils ont eu des problèmes...

il nous montre également un sac en papier en précisant que parfois quand on achète une boisson en gobelet, il arrive que le gobelet se renverse dans le sac... raison pour laquelle, ce type de sac est très résistant afin d'empêcher le liquide de traverser.

Steeve, pour démontrer son propos, prend le gobelet et le met dans le sac qu'il resserre autour du gobelet – pour, dit-il, lui donner la forme du gobelet.

Puis, il retire le gobelet du sac, et nous explique que normalement, on doit mettre du coca (ou tout autre boisson...) dans est sensé se remplir tout seul avec la boisson et on peut ensuite montrer le sac vide.

Évidemment, la démonstration est théorique (et c'est dommage...) mais **Steve** nous assure que ça marche et surtout... pourquoi ça marche, en nous montrant la particularité du gobelet. Ingénieux.

Steve précise que cette routine n'est pas destinée à être montrée en close-up car il faut quand même un peu de distance avec le public.

La Magie ne serait rien sans les *Balles en Mousse*... raison pour laquelle, **Steve** souhaite nous montrer la routine qu'il pratique et surtout son approche des spectateurs.

Pour cette démonstration, il a besoin de deux spectateurs. Une femme et un homme.

On se regarde tous... Pas de femme dans l'assistance. Du coup, c'est **Christophe** qui va jouer ce rôle, changeant du même coup de sexe.

Question : savez-vous ce qui est capable de changer de sexe en un quart de seconde ?

Non, ce n'est pas **Christophe**. C'est un morpion.



L'exemple retenu par **Steve** est celui d'une magie en déambulation.

D'aucuns préconisent une entrée en matière « *soft* » - comme les balles en mousse. **Steve** préfère une entrée en matière directe du style :

- En regardant la femme et en interrompant carrément la conversation qu'elle a avec l'homme : « *Excusez-moi, on ne vous a rien dit ?* ». Le tout accompagné du fameux sourire ravageur.
- Étonnement, voire même énervement de la dame ainsi interrompue dans une conversation surement passionnante. Et sans lui laisser le temps de répondre, **Steve** se retourne vers l'homme : « *Vous ne lui avez rien dit ?* ». Là encore : sourire ravageur.
- Retour à la dame qui ne comprend pas ce qui se passe, « *Vous permettez ?* » et hop apparition d'une balle en mousse derrière l'oreille de la femme ou tout autre endroit de sa personne (faites gaffe quand même dans le choix de l'endroit... Risque de baffe). Là, normalement, le couple devrait commencer à comprendre que vous êtes magicien.
- « *Ah, attendez, vous en avez une autre...* » et hop, apparition d'une seconde balle en mousse. **Steve** précise qu'à ce stade, souvent l'homme se marre. « *Vous marrez pas, vous en avez une également...* ». Bon, là vous n'êtes pas obligé d'en faire apparaître une sur l'homme sauf si vous n'avez pas fait la seconde apparition sur la femme ou si vous avez besoin d'une troisième balle.

Pour la suite, **Steve** s'adresse à l'homme en lui disant « *Monsieur, est-ce que vous voulez bien vérifier mes boules ?* ». Selon les individus, ça fera rire... ou pas... et auquel cas, il rattrape le coup en continuant à parler de « *balles* » en non plus de « *boules* » pour la suite de la routine.



La suite de la routine se déroule avec la femme : le challenge est simple. Une balle pour elle, une balle pour le magicien et celui-ci va essayer de prendre la balle de la spectatrice alors qu'elle a le poing fermé.

Tout le monde connaît la chute. En fait, la spectatrice se retrouve avec deux balles en main : la sienne et celle du magicien.



Dans l'assistance, quelqu'un demande pourquoi **Steve** ne fait pas retourner le poignet de « *la spectatrice* » incarnée par **Christophe**, pour éviter que cette spectatrice n'ouvre la main prématurément.

Réponse de notre conférencier : « *Parce que je lui demande de serrer très fort le poing pour m'empêcher de lui prendre sa balle. Elle n'a donc aucune raison d'ouvrir la main, bien au contraire* ».

C'est pas faux... (merci à la série TV *Kamelott* pour cette expression devenue culte..)

Steve nous explique ensuite son hum, hum... dépôt de balle. À tester.

Steve Eléma conclut en disant que beaucoup de magiciens font les balles en mousse sans aucune originalité et qu'ils manquent quelque chose parce que c'est un truc de fou tout à fait sous-exploité et dont les gens raffolent.

C'est pas faux...

Steve dépose ses boules sur la table (non, il ne s'agit pas d'un pari pour savoir qui a les plus grosses...) pour revenir aux cartes.

L'idée est celle d'une « *Open Prediction* »... impromptue.



L'idée est ici de retrouver une carte à un emplacement dans le jeu décidé par le spectateur.

Pour réaliser ce miracle de cartomagie, **Steve** nous explique que sa routine réunit presque toutes les conditions imposées pour cet effet sauf une - le magicien touche le jeu - et que l'étui a une grande importance dans le résultat final. Je n'en dirai pas plus.

Steve poursuit avec une idée à exploiter qu'il a eue avec le tour de **Mathieu Bich** notamment expliqué dans le DVD *Tiny Plunger*. Pour ceux qui n'ont pas vu ce DVD, c'est une routine dans laquelle on utilise un stylo lequel, appuyé sur une ou des cartes, permet de les soulever « *magiquement* ».

Steve Eléma propose une méthode alternative permettant d'arriver au même résultat de façon hyper discrète. Cette méthode peut d'ailleurs venir éventuellement en complément de celle de **Mathieu Bich**.



Et c'est à ce moment que **Steve Eléma** regarde sa montre et nous annonce avec son sourire – ravageur – que le contrat est rempli : il est pile poil 18 heures. La conférence a duré près de trois heures trente

*
* *
*

Conclusion : Si vous en avez l'occasion, allez assister à cette conférence sans l'ombre d'une hésitation, vous passerez un très bon moment.

Steve Eléma est un garçon (oui je sais, je suis très observateur...) très sympathique et qui a un vécu professionnel incontestable.

Cette conférence nous a permis de voir des routines intéressantes et assez variées, même si certaines n'ont donné lieu qu'à une explication « *théorique* ». Mais, **Steve Eléma** nous a surtout expliqué sa façon de les présenter, l'importance du propos accompagnant ces routines et les nombreuses subtilités psychologiques utilisées. Chaque geste a été pensé et est justifié.

Bref, **Steeve** nous a montré des « *trucs du métier* » qui permettent de distinguer le vrai professionnel de l'amateur (même s'il faut reconnaître qu'il y a d'excellents amateurs et de piètres professionnels).

Dommage que **Steeve Eléma** n'ait pas souhaité nous faire une petite démonstration de son *Diabolic Deck* (dont il avait quelques exemplaires à vendre...). Non pas qu'il ne nous ait pas trouvé suffisamment sympathiques... Il s'est justifié en disant ne jamais présenter sa création en conférence pour éviter que certains magiciens ne comprennent certains mécanismes (et peut-être, ne reproduisent la chose ou ne révèlent son principe...). Certes, mais du coup, cela revient à demander implicitement qu'on achète sa création les yeux fermés, au risque d'être déçu... J'ai acheté le *Diabolic Deck* à l'issue de la conférence et je vous ferai très prochainement un compte-rendu détaillé sur ce jeu et son fonctionnement (non, je déconne...).

Bravo à **Steeve Eléma** et encore merci pour cet excellent moment très convivial.

Patrice
Apprenti Magicien à Vie



Réunion du 17 janvier 2015

L'année magique au sens du *Magicos Circus Rouennais* a débuté en septembre 2014 et se terminera en juin 2015.

Il en est tout autrement pour l'année dite « civile » qui n'obéit pas aux règles des magiciens rouennais puisqu'elle débute tout bêtement en janvier. Pfff, quel manque d'originalité.

Mais comme c'est une tradition et que je suis pour le respect des traditions, j'en profite pour présenter mes meilleurs vœux à toute la communauté magique et surtout à mes fidèles lecteurs.



Vous me direz que si quelqu'un ne lit pas ce compte-rendu, il ne saura pas que j'y ai présenté mes vœux... *Et c'est pas faux, comme on dit à Kaamelott*).

Mais qu'importe, j'ai respecté la tradition et c'est l'essentiel.

Bon, 17 janvier 2015... un samedi... le troisième du mois... Et **Christophe** n'est pas là. Lui qui, pas plus tard que dimanche dernier, se proposait de me remplacer pour faire le compte-rendu...

Cela dit, il m'avait prévenu également qu'il serait absent aujourd'hui... Ce n'est donc que partie remise.

Les présents à cette réunion sont :

- 1 - **Patrice**
- 3 - **Alban**
- 5 - **Quentin**
- 7 - **Marius**

- 2 - **Lorenzo**
- 4 - **David « Coda »**
- 6 - **Toff**
- 8 - **Pierre**

Afin de respecter la tradition (car je suis très respectueux de la tradition..), je sors mon appareil photo et « *Clic Clac Canon* », j'immortalise pour la postérité cette assemblée magique.



Au titre des informations diverses et variées figure bien évidemment la conférence de **Steve Eléma** qui a eu lieu au Havre le 11 janvier dernier.

On aurait pu croire à une conférence pour le **Magicos Circus Rouennais** en mode délocalisé car nous étions 5 membres du **MCR** sur les 7 magiciens présents. J'ai rédigé un [compte-rendu de cette conférence](#) et il est en ligne sur notre site dans la rubrique « Réunions ». Ceux qui sont intéressés pourront y découvrir l'explication détaillée de toutes les routines présentées ainsi que l'explication du fonctionnement du *Diabolic Deck*.

Non, je plaisante... Mais je vous encourage quand même à lire ce compte-rendu pour votre culture magique personnelle.

Pierre indique que le prochain *Magic History Day* aura lieu au moins de mai prochain et que le thème sera la « *triche* » avec notamment **Bebel** en participant.



Si vous voulez plus de renseignements sur le programme, allez jeter un œil sur le [site Le Collectoire des Arts Magiques et du Muscic Hall](#).

Lorenzo, qui souhaite désormais qu'on l'appelle « **Paillette** » nous indique qu'il a regardé l'émission *Stars sous Hypnose* consacrée à **Messmer** diffusée vendredi 16 janvier sur TF1.

Son sentiment est qu'il y a des moments où c'est un peu « *gros* » et qu'on se demande où est le « *baron* » (traduisez : *le complice*).



Concernant le spectacle proprement dit de **Messmer**, **Paillette** le qualifie de véritable show à l'américaine très bien ficelé où on ne s'ennuie pas.

Messmer fait participer un maximum de personnes mais fait un tri très vite parmi elles pour ne garder que les plus réceptives.

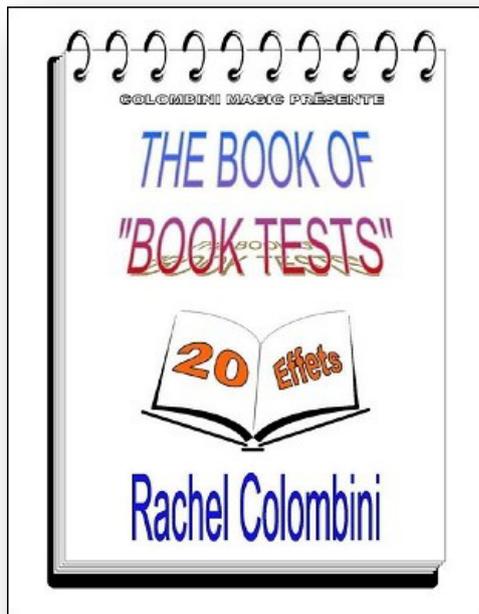
Pierre indique que **Messmer** sera au *Zenith de Rouen* le 10 mars 2015 et qu'il ira le voir. Bon, ben cela nous donnera un second avis.

Il est quinze heures quinze, moment que choisissent **Jacky** et **Louis** pour faire leur apparition. Tadaaaa !



Tous deux s'installent et semblent absorbés par un sujet qui doit être super important... Eh, les mecs... Vous nous raconterez ?

Comme toutes les informations magiques ont été épuisées, il est temps de passer à la Magie.



Et comme on se regarde tous pour savoir qui va se lancer, c'est moi qui me lève pour présenter – à nouveau – une routine intitulée *Astro Colors* détaillée dans *The Book Of Book Test volume 1* de **Rachel Colombini** ([disponible en langue française sur le site Lybrary.com](http://www.lybrary.com) pour une somme très modique). J'ai présenté cette routine le 16 avril 2011 (merci aux [compilations de comptes-rendus de réunions](#) qui permettent de retrouver n'importe quel tour présenté depuis la naissance du **MCR**... dès lors qu'on m'a fourni le titre de ce tour... ou tout au moins son auteur).

Deux raisons de montrer à nouveau cette routine : certains présents ici ne la connaissent pas. Et, j'ai fait faire chez *Makeplayingcards* des cartes dédiées pour cette routine et j'ai envie de frimer avec.



Neuf cartes... Trois de couleur jaune, trois de couleur verte et trois de couleur rouge. Les cartes sont regroupées par couleur et un ordre des couleurs est décidé pour former trois lignes comportant une carte de chaque couleur. Ces cartes portent un chiffre au dos allant de 1 à 9. Les trois lignes forment chacune un nombre. L'addition de ces trois nombres donne un nombre à quatre chiffres (1665). Les trois premiers chiffres correspondent à une page dans un livre (page 166). Le dernier chiffre correspond à une ligne (ligne 5).

Marius m'assiste pour cette routine et je lui demande si sur cette ligne, il y a un mot comportant au moins trois syllabes.

« Non... » dit **Marius**.

Là, je sursaute intérieurement (et croyez-moi, ce n'est pas facile).

« Euh... tu es bien sur la page 166 ? », je demande en gardant mon calme.

« Oui. »

« Tu es bien sur la ligne 5 ? », là, je sens poindre l'agacement.

« Oui... »

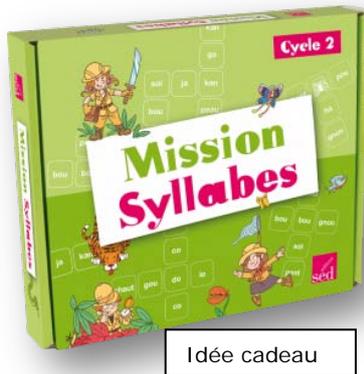
Bon, alors là, il va falloir ramer car il vient de me carboniser mon effet...

Il semble que l'apprentissage de l'orthographe et de la langue française n'est plus que qu'il fut...

Et du coup, je me mets à expliquer à **Marius** ce qu'est un mot de trois syllabes... C'est la minute culturelle.

« Alors, y a-t-il un mot de trois syllabes sur la ligne ? »

« Ben non... »



Deux solutions s'offrent à moi : Le traiter de « *p'tit con* », lui « *claquer sa gueule* » et retourner m'asseoir, mais je réprovoe ce genre d'attitude qui consiste à devenir agressif et à renoncer quand un challenge se présente. L'autre solution étant de recommencer mon explication pour éviter que **Marius** ne persévère dans son erreur.

À ce propos, il convient de préciser qu'il ne faut pas confondre celui qui persévère dans l'erreur avec celui qui perd ses lunettes dans le RER... Sachant que ce n'est pas incompatible.

Bon finalement, **Marius** se rend compte qu'il y a bien un mot de trois syllabes sur la ligne... Ouf ! Mais il ne semble pas vraiment convaincu.

Bien évidemment, je lui demande de se concentrer sur ce mot et après un *subtil* tâtonnement (si ce n'est pas moi qui fait remarquer que c'était « *subtil* », qui le fera ?) j'annonce « *robuste* » (qui fait bien trois syllabes... sauf pour **Marius** qui considère qu'il n'en fait que deux...).

Je poursuis en indiquant que je vois une photo... « *Y a-t-il une photo sur cette page ?* » « *Non... pas sur cette page, sur la page suivante...* ». J'annonce que je vois un animal... massif... un ours et je termine (je vous passe les détails subtils...) en disant que le terme « *robuste* » ne semble pas concerner cet animal... et j'annonce pour conclure que cela concerne un « *loup* ».

Bon, routine facile à présenter, dès lors que vous tombez sur le bon spectateur sinon cela ressemble assez à un accouchement au forceps : ça fait mal au crâne...

Il faudra peut-être que je cherche un autre livre. Dommage, celui-là me plaisait bien.

Suite à ce grand moment de mentalisme, je cède ma place au candidat suivant...

Et c'est **Toff** qui se lève pour indiquer que cette routine peut se faire en impromptu avec un jeu de cartes. Il suffit juste d'avoir un petit accessoire supplémentaire : un cadenas à combinaison à quatre chiffres.

Toff avait présenté cette variante le 15 octobre 2011 (merci qui ? les compilations) et il précise que selon lui, l'idée originale de ce tour est **de Ted Lesley**. Cela dit, lors de la première présentation, il avait dit qu'il s'agissait d'un *vieux tour* de **Richard Osterlind**... Va falloir choisir, **Toff**...



Voici la routine proposée par **Toff** : une bague est empruntée et emprisonnée sur le cadenas. Le propriétaire de la bague est invité à brouiller la combinaison – sans l'avoir regardée. **Toff** annonce qu'il est en mesure d'ouvrir le cadenas en trois secondes sans regarder les chiffres... sauf qu'il finit pas avouer qu'il a oublié la combinaison mais qu'il propose de faire un tour de cartes en espérant que la mémoire lui reviendra entre-temps.

Trois séries de trois cartes sont distribuées à trois membres présents qui doivent chacun mélanger leur paquet de trois cartes.

Ensuite, chaque spectateur va annoncer la valeur d'une de ses cartes afin de former un nombre. Cela est répété deux autres fois et les trois nombres obtenus forment un nombre à quatre chiffres... qui permettra d'ouvrir le cadenas.

C'est marrant comment un même principe peut aboutir à des présentations différentes.

Je me tourne vers **Quentin** et lui demande s'il a préparé quelque chose...
Il avoue... que oui.

Cool ! Allez hop, en piste !

Je dois être la bête noire de ce « *pôvre* » **Quentin** car je l'asticote régulièrement... Mais c'est pour son bien, pour qu'il prenne confiance en lui (et qu'il se force à bosser aussi un peu la Magie...)

Un jeu de cartes.

Si on le coupe, on tombe sur l'As de Cœur...

Mouais, on va dire ça... parce que de la façon dont **Quentin** tient le paquet avec son « *As de Cœur* » on se doute qu'il nous raconte des cracks.

La carte est posée face en bas sur la table.

Une nouvelle coupe et cette fois-ci, il nous montre soit disant l'As de Trèfle de la même façon que précédemment.



Oh, il nous prend pour des quiches ou quoi ?

Même manœuvre avec le pseudo As de Pique.

Trois cartes sont désormais face en bas sur la table.

Quentin annonce qu'il va transformer les trois As en trois...

Ouais c'est ça en trois Trois... On avait bien vu que ce n'étaient des As qu'il montrait...

... En trois... Rois.

Quentin retourne les cartes sur la table pour montrer trois Rois.



Merci à **Bernard Bilis** pour cette routine intitulée « *les As en Rois* » qui figure dans le volume 1 des DVD *La Magie par les Cartes*.

Beaucoup de magiciens ont débuté avec cette série comportant 6 volumes sortis en cassette VHS au tout début.

Jacky conseille à **Quentin** d'éviter d'utiliser l'As de Pique car son dessin est généralement plus gros que celui des autres As.

C'est vrai, mais pas toujours.

J'insiste pour ma part sur la phrase finale avec le temps d'arrêt qui doit se faire en disant « *je vais transformer les trois As en trois...* », de façon à laisser le temps aux spectateurs de terminer éventuellement la phrase en disant « *Trois...* » car ils s'attendent à voir des Trois.

Et pour que les conseils portent leur fruit, **Jacky** est invité à montrer la routine telle qu'il la présente.

Et bien croyez-le ou non, **Jacky** utilise « *l'As de Pique* »... Mort de rire...



Comme **Jacky** est devant nous, il propose de nous montrer une routine et sort un jeu de cartes.



Mais attention, pas n'importe quel jeu : un jeu *Fulton* bleu. Un jeu réimprimé en souvenir de celui qui était utilisé au *Casino Ace Fulton* à Las Vegas.

Histoire de frimer un peu moi aussi, j'indique que j'en possède également un, de couleur rouge, qui m'a été offert par mon ami **Draco**.

Jacky étale le jeu sur la table. D'abord face en bas, puis face en l'air afin que nous faire constater implicitement que les dos sont bien tous identiques et les cartes toutes différentes.



Jacky fait ensuite... semblant... de prendre des cartes et d'en mettre une partie face en l'air et l'autre face en bas et de les mélanger ensemble.

En fait, c'est un peu le jeu du « *Devinez ce que je fais* ».

Il mime le geste et nous, ben on doit dire ce qu'il est censé avoir fait.

C'est insensé me direz-vous, ce à quoi je répondrai *qu'un censé faire peut faire insensé... et qu'il vaut mieux mobiliser son intelligence sur des conneries que mobiliser sa connerie sur des choses intelligentes* (devise *Shadok*).

Comme **Jacky** n'est pas *le mime Marceau*... ça saute aux yeux... nous donnons des réponses qui sont parfois erronées.

Qu'importent nos réponses, car en fait, c'est ce qui se passe dans le jeu de cartes de **Jacky** qui est important.

Ainsi, s'il étale à nouveau les cartes, nous nous rendons compte, alors qu'il n'a pas touché le jeu, que des cartes sont à présent face en l'air parmi d'autres, face en bas. Dingue non ?

Le jeu est rassemblé.



Jacky, qui ne désespère pas de devenir mime professionnel, refait des gestes qu'il nous demande de deviner en précisant que, quand on y croit, ça marche.

Nouvel étalement du jeu et cette fois-ci, toutes les cartes sont revenues dans le même sens.

Le jeu est rassemblé.

Jacky continue ses mimes... hic.

Quand on y croit, ça marche...

Le jeu est étalé et cette fois-ci, on constate que toutes les cartes sont identiques : des Dames de Cœur.

Ô Grand Maître, quel est ce jeu étrange ?



Lors de la phase suivante, le jeu redevient « *normal* » au niveau des faces et des dos...

Enfin, peut-on considérer qu'un jeu qui vit sa vie d'une telle manière est un jeu « *normal* » ?

Finalement, **Jacky** rassemble le jeu, le range dans l'étui et tapote à plusieurs reprises sur la base de l'étui, comme s'il lui donnait une fessée pour le punir d'avoir fait n'importe quoi.

Puis, il retourne l'étui pour nous montrer qu'une partie de sa face est devenue blanche et que le reste de l'impression est comme plissée.

Le jeu qui se mélange tout seul de **Dominique Duvivier**... dans une version « *faite main* ».

Quand on imagine le boulot et le temps qui ont du être nécessaires pour réaliser ce jeu, il y a de quoi être admirateur... surtout quand on sait que la version Bicycle vaut 21 ou 26 euros chez *Mayette* (selon que vous commandez par magies.com ou directement chez Mayette – ça aussi c'est magique...) Mais, et c'est sûrement ce qui compte, ce jeu *Fulton* est un exemplaire unique dont Jacky a fait l'acquisition auprès d'un mystérieux vendeur dont il ne nous dit rien.

Et puisqu'on est dans le domaine des jeux ou des cartes « *faits main* », **Jacky** nous demande si on connaît la méthode pour « *splitter* » les cartes (traduisez : séparer les différentes couches composant une carte à jouer).

Je cite la méthode décrite par **David Ethan** utilisant un micro onde, mais **Jacky** lui préfère la méthode plus traditionnelle consistant à tapoter un coin de la carte sur une surface dure jusqu'à ce que la séparation commence à se faire.

Du coup, **Jacky** se livre à une démonstration.



Bon, c'est sur qu'il est préférable de ne pas avoir le nez sur la carte... Mais, si on a vraiment besoin de cartes spécifiques, cela peut être une méthode pour les obtenir.

Il pourrait être envisagé de faire faire les cartes chez [MPC](#) mais il faut bien reconnaître que leur système est un peu « *galère* » et actuellement, l'offre n'est pas assez étoffée. Ainsi, il n'est pas possible (à ma connaissance) de faire des faces personnalisées avec un dos « *normal* » et vous êtes donc obligé de personnaliser également le dos, ce qui est très... con.

Enfin les cartes fabriquées n'ont pas la même texture que celles fabriquées par *US Playing Card* ou encore *Card Shark* (cartes *Phoenix*) et il faudrait donc acheter des jeux complets *MPC* pour y incorporer les cartes spéciales mais, et c'est à nouveau très con, [les jeux MPC ont un dos sans bordure...](#)

J'ai signalé à *MPC* ce problème. On m'a répondu que cela évoluerait dans le futur et on m'a remercié pour mes suggestions.

Notre ami **Coda** avait été quelques temps absent de nos réunions et je salue son retour parmi nous. Un retour qui me fait très plaisir.

Coda nous propose une routine avec 25 cartes ESP (pour *Extra Sensory Perception*. Traduisez : *Perception Extrasensorielle*).



C'est **Alban** qui joue le rôle du spectateur.

Après avoir montré les différents symboles sur les cartes, **Coda** demande à **Alban** de désigner une carte alors que le paquet est tendu vers lui face en bas.

Cette carte est posée face en bas sur la table.

« *Crois-tu aux coïncidences ?* » demande **Coda**.

Le jeu est séparé en deux portions de 12 cartes qui sont posées face en bas sur la table.

Coda commence à retourner simultanément la carte supérieure de chaque tas et lorsque que les deux cartes de chacun des tas sont identiques, elles sont mises de part et d'autre.

Toutes les cartes sont ainsi retournées et deux coïncidences ont été trouvées, correspondant à une carte avec la « *croix* ».



La carte choisie par **Aban** est également retournée : c'est une carte représentant la « *croix* ».

Coda signale qu'il s'agit d'une routine de **Rachel Colombini** figurant dans un DVD où elle se trouve en compagnie de son mari **Aldo** sans pouvoir nous donner le titre.

J'ai vérifié depuis, il s'agit d'une routine de **Howard Adams** intitulée *Cidentaquin* présentée lors de la conférence *Penguin Live Online Lecture* des époux **Colombini**. Routine également présente sur le DVD *ESP Card Magic volume 3* produit par **Aldo Colombini**.

Toff préconise un *Mélange Charlier* accompagné d'une coupe en début de routine. Et je suis entièrement d'accord avec cette suggestion.

C'est maintenant au tour de « **Lorenzo** » de se lever.

Sauf qu'il me fait remarquer qu'on ne l'appelle plus « **Lorenzo** » et que c'est désormais « **Paillette** ». Il arbore d'ailleurs un blouson floqué dans le dos « *Paillette Magie* »... à ne pas confondre avec « *Mayette Magie* »...

Bon, c'est noté...

Lorenz... euh **Paillette...** n'est pas un inconnu pour le **MCR**. On a pu le rencontrer voici quelques années lors de conférences pour le **Magicos Circus Rouennais** à Forges les Eaux et il a également participé avec nous au spectacle donné par le **MCR** à Oissel.

Paillette nous propose la routine l'Huile et l'Eau.

Quatre cartes rouges et quatre cartes noires qui à chaque fois qu'on veut les mélanger se séparent mystérieusement.

Enfin, pas si mystérieusement que cela car **Paillette** dispose de la formule magique qui permet d'effectuer cette séparation : « *Pouf Pouf Passe Magique...* ».

J'ignore si c'est la clé du succès, toujours est-il que les cartes se séparent.



La routine « *classique* » était achevée, **Paillette** enchaîne en alternant les quatre cartes noires et les quatre cartes rouges...

Mais si on regarde de plus près, on s'aperçoit que les couleurs sont déjà séparées.

D'un côté, nous avons les quatre cartes rouges et de l'autre, bien évidemment... les cartes rouges parce qu'en fait les cartes noires ont déjà changé de place et sont désormais là où étaient les rouges.



Paillette fait maintenant appel à un spectateur et c'est **Quentin** qui le rejoint pour un tour avec des As.

D'un côté, les deux As rouges et de l'autre les deux As noirs. On dépose les As rouges sur la table et... Ben non, les As ont changé de place et ce sont les As noirs qui se trouvent sur la table grâce à la Magie de **Jacob Daley**...

Et puisque **Paillette** a les As en main, il poursuit avec la célèbre routine de **Dai Vernon**, *Twisting The Aces*, dans laquelle les As se retournent l'un après l'autre. Cette routine est ponctuée de « *ça tombe à pique...* » « *ça nous fend le cœur...* » qui confirment que **Paillette** a eu une activité de vendeur d'articles de Magie dans une vie antérieure.

Quentin est à présent invité à choisir une carte qui est bien évidemment perdue dans le jeu.

Alors que **Paillette** l'interroge sur la couleur de sa carte, **Quentin** répond qu'elle est noire.

S'en suit une succession de transformations, **Paillette** montrant que le Dix de Pique (la carte choisie par **Quentin**) remplace tour à tour chacun des As - grâce à un mouvement d'**Arturo de Ascanio**.

Puis, nous avons droit à quatre 10P grâce au *Rumba Count* de **Jean-Pierre Vallarino**.

Au final de cette routine, les quatre As font leur réapparition et **Paillette** indique que dans sa poche arrière de pantalon, il y a une carte – dont il montre le dos – sauf qu'il n'y a pas une carte... mais quatre, les quatre As car la carte choisie par **Quentin** – le 10P – se trouve dans l'autre main de **Paillette**.

C'est **Alban** qui prend la suite avec quelque chose d'exceptionnel : un tour de cartes.

Non, non, ne vous méprenez pas, je ne me moque pas de vous (ni d'**Alban** d'ailleurs), je signale simplement que lorsqu'**Alban** se lance dans un tour de cartes c'est très exceptionnel. Pas le tour de cartes en lui-même... Enfin si, il peut l'être... Juste le fait qu'il fasse un tour de cartes.

Ça va ? Vous captez ?

Et pour ce tour de carte, c'est **Quentin** qui fait le spectateur.



Le jeu est mélangé et alors que les cartes défilent, l'une d'elles est choisie au « stop ! » de **Quentin**.

La carte choisie est remise dans le jeu. Le jeu est à nouveau mélangé avant d'être remis dans l'étui.

Quoi ? C'est tout ? C'est déjà fini ?

Ah, on me signale dans mon oreillette que ça fait partie du tour... Désolé.

Alban tend le jeu à **Quentin** qui doit le mettre dans sa poche de veste - veste qu'il va chercher sur sa chaise – car si votre vue est suffisamment bonne et que vous êtes un peu observateur, vous avez pu constater que sur la photo précédente, il porte un Tee-shirt...).



Alban glisse à présent la main dans la poche de la veste de **Quentin** et en ressort presque aussitôt une carte : la carte choisie.

Le jeu est sorti de la poche et on peut constater que l'étui est toujours fermé.

Et c'est maintenant **Louis**, qui du haut de son un mètre quatre vingt douze vient devant nous.

Si vous mettez Alban entre **Pierre** et **Louis**, ben ça donne la photo suivante : « *Alors, ça va p'tit gars ?...* »



Louis a rejoint le ***Magicos Circus Rouennais*** en avril 2010 à l'âge de 13 ans... et lors de sa première réunion avec nous, il n'a rien trouvé de mieux que de faire du **Bebel**...

Oui, oui (pas le p'tit bonhomme avec sa voiture rouge et jaune...) du **Bebel** à 13 ans !

Et à la seconde réunion, il faisait du **David Stone** avec une routine de manipulation de cigarette.

C'est face à des jeunes comme lui (et comme **Louis**...) qu'on a envie de laisser tomber la Magie et de partir sur une île déserte.

Bon... Voyons ce qu'il va nous présenter aujourd'hui.

Louis déclare qu'il va faire un petit tour de cartes mais d'abord, un peu de manipulation avec une apparition de stylo *Sharpie* (car sans un *Sharpie* un magicien n'est rien...)



Et le voilà qui se lance dans une routine « *Tu me vois, tu me vois plus...* », faisant apparaître et disparaître le stylo pour terminer avec un changement de couleur.

Bon, maintenant, un petit tour de cartes... Oui, c'est ça, passons aux cartes maintenant que tu nous as énervés avec ton stylo.

Une carte est choisie par **Alban** puis perdue dans le jeu.

Louis enchaine avec une petite distraction en montrant la routine des As noirs et des As rouges (donne de **Jacob Daley**).

Prenant le jeu de cartes, **Louis** fait remarquer que la carte d'**Alban** n'est ni sur le dessus du jeu, ni en dessous.

Et pourtant, elle remonte instantanément sur le jeu. Il s'agit de la Dame de Trèfle.

Cette carte est mise entre les deux As rouges et elle disparaît à vue.

Louis met la main sous la table pour dire qu'il y a une carte... Ah non, en fait il y en a deux... Les 2 As... car la DT est dans son autre main.



(attention **Louis**, ça flashe...)

C'est **Marius** qui prend la suite avec un jeu de cartes un peu particulier car l'étui et les cartes qu'il contient sont percés d'un trou au niveau de l'angle supérieur gauche.

Ô Grand Maître, quel est ce jeu étrange ?

Ah tiens, une blague pour les anglophones...

Cette question doit être posée en anglais : « *Pourquoi les pièces chinoises ont-elles un trou au centre ?* »

Et la réponse est « *It's to peek in* » - jeu de mots typiquement anglo-saxon entre « *to peek in* » (jeter un coup d'œil - sous entendu, par le trou) et « *Pékin* » (la capitale de la Chine).

Cela n'a bien évidemment rien à voir avec ce jeu qui – jusqu'à preuve du contraire, n'est pas un jeu chinois puisqu'il est marqué dessus « *Bicycle* » et non « *BicyciB* »... Sacrés Chinois ! Les Rois de la Contrefaçon.



Le jeu est sorti de l'étui et immédiatement **Marius** procède à son arrestation.

Ben oui, il lui met les menottes... ou plutôt (pas le chien de *Mickey*) les « *poucettes* »... car c'est nettement plus petit.



Dans la foulée, **Marius** fait prêter serment à **Alban** et l'assermente en tant que *Sheriff Adjoint* ce qui lui permet de déléguer la garde du jeu à **Alban** en entourant son pouce avec l'autre bout des « *poucettes* ».

Puis *Sheriff Marius* effeuille le jeu face à son adjoint **Alban** en lui demandant de mémoriser le visage d'un suspect... ou plutôt de mémoriser l'une des cartes qu'il voit.

Cette opération étant faite, le *Sheriff Adjoint Alban* est libéré et se fait copieusement engueuler parce que le suspect se serait échappé malgré qu'il était enchaîné. Traduisez : la carte mémorisée aurait disparu du jeu.

Alban parcourt le jeu et confirme que la carte ne s'y trouve pas...

Sheriff Marius demande « *T'es sur que tu ne la vois pas ?* »

Et *Sheriff Adjoint Alban* de s'écrier : « *Ah si, elle est là !* ».

C'est dans ce genre de moment qu'on se sent seul, très seul...

Bon, on passe directement à l'explication de ce « *jeu Houdini* ».

Il y a de nombreuses années, j'en avais un que j'ai revendu, car dès lors qu'on demande à un spectateur de mémoriser une carte qu'il voit dans un jeu, on ne maîtrise plus rien... Ça passe... ou ça casse. Trop risqué.

Marius enchaîne (c'est une suite logique après les « *poucettes* »...) avec une seconde routine et ce sont **Alban** et **Toff** qui jouent les spectateurs.

Toff est invité à choisir quatre cartes dans le jeu.

Idem pour **Alban**.

Marius fait de même.



Le but du jeu est de faire comme **Marius**.

Le paquet de quatre cartes est tenu face en bas ; on prend la carte du dessus - on la retourne face en l'air et on la met sous le paquet. On retourne le paquet. On prend la carte du dessous, on la retourne face en bas et on la met sur le paquet. On prend la carte du dessous, on la retourne face en bas et on la remet sous le paquet. Et maintenant on compte les cartes.

Toutes les cartes de **Marius** sont face en bas tandis que **Toff** et **Alban** ont une carte face en l'air dans leur paquet.

« *Allez remettez toutes vos cartes face en bas, on recommence...* »

Et là, mort de rire, car tout le monde a ses quatre cartes face en bas... et du coup, **Marius** ne sait plus quoi dire...

Toff me regarde avec un sourire car lui, il a triché. Pour **Alban**... on ne sait pas.

Une routine intitulée « *Faites Comme Moi* »...

Ben au moins on sait que **Toff** a bien fait comme **Marius** la seconde fois.

Merci monsieur **Elmsley**.

Jacky va-t-il nous montrer un autre jeu... particulier ?



Non apparemment, car il n'utilise que les quatre As.

Ah, pas seulement car ces quatre As sont perdus dans le jeu et **Jacky** se vante de pourquoi retrouver ces As rien qu'en coupant le jeu.

Hélas, ça n'a pas l'air très concluant.

Du coup, changement de stratégie, **Jacky** propose d'appeler l'As de Trèfle en épelant son nom. Une lettre par carte... A.S.D.E.T.R.E.F.L et sur le dernier E, on retourne la carte et c'est l'As de Trèfle.

Jacky demande ensuite à **Paillette** s'il préfère l'As du dessus ou celui du dessous. Et hop apparition d'un As sur le dessus du jeu et d'un As en dessous. Comme ça, il n'y a pas de jaloux.

Il manque à présent l'As de Carreau. Sauf que l'apparition espérée n'est pas un As mais le 7 de Carreau.

Bon c'est vrai que c'est un Carreau, mais ce n'est pas l'As... C'est un Sept.

Et si « *sept est* » un *indice* (ne pas confondre avec *un Dix* puisqu'on vous dit que c'est *un Sept...*). On compte sept cartes et apparition de l'As de Carreau.

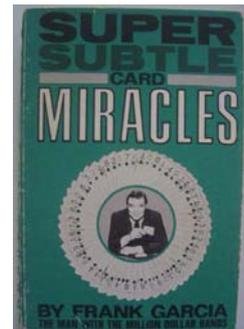
Jacky précise qu'il arrive que certaines personnes n'aiment pas les As... et donc **Jacky** montre que les As se sont transformés en Rois.

Mais certaines personnes préfèrent les « 7 ».

Le jeu est étalé et on s'aperçoit que le 7 de Carreau est face en l'air dans le jeu face en bas.

Pour terminer cette routine, **Jacky** compte quatre cartes en épelant S.E.P.T et il retourne ces quatre cartes pour montrer que les quatre As viennent de faire leur retour.

Ace Faroleros de **Frank Garcia** et **Al Leech**, un tour que l'on peut retrouver dans le *Very Best Of Frank Garcia* et qui est paru initialement en 1973 dans *Super Subtle Card Miracles*.



Lors de la conférence de **Steve Eléma** au Havre, une routine faisait appel à un mouvement de **Troy Hooser**. **Pierre** est invité à nous montrer plus en détail cette technique.

Une carte est choisie, mais laissée à sa place dans le jeu, décalée vers l'avant.

Pierre nous indique qu'une carte ne peut pas être à deux endroits à la fois.

Ce qui d'un point de vue quantique est totalement faux mais bon... on n'est pas là pour chipoter.

La partie supérieure du jeu – où se trouve la carte choisie, toujours décalée vers l'avant - est coupée et posée sur la table.



La carte choisie est clairement enfoncée dans sa portion de jeu puis cette portion est immédiatement étalée face en l'air pour faire constater que la carte ne s'y trouve plus.

La carte choisie est retrouvée face en l'air dans la partie inférieure du jeu face en bas.

Pierre précise que c'est une routine personnelle juste pour montrer l'application de ce mouvement de *Troy Hooser*.

On a pu s'en rendre compte au fil du temps, **Pierre** a fait des progrès considérables en termes de techniques et de manipulation de cartes.

Louis a apparemment envie de se mesurer à **Pierre** et le voilà qui se lance dans une manipulation que je qualifierais d'un peu... approximative (tout en reconnaissant ne pas savoir en faire autant). Cela fait marrer **Pierre**, mais **Louis**, plein d'aplomb (comme le fil du même nom) déclare qu'il préfère sa manipulation pourrie à celle de **Pierre**.

Bon au moins, même **Louis** est conscient que sa manipulation était... approximative.

Dictionnaire de cartomagie de l'Apprenti Magicien à Vie : manipulation approximative... se dit d'une manipulation pourrie. 😊

Pierre poursuit avec **Alban**.

Une carte choisie dans un étalement face en l'air est perdue dans le jeu mais remonte aussitôt sur le jeu face en l'air en un claquement de doigt.



On assiste ensuite à un changement de la couleur du dos de la carte qui de rouge vire au bleu.

La carte est posée sur le jeu face en bas puis insérée dans le milieu du jeu en la laissant un peu dépasser vers l'avant.

Pierre secoue le jeu et nous voyons tous le dos de la carte redevenir rouge.

Le jeu devient ensuite entièrement bleu, à l'exception de la carte choisie.



Pierre secoue à nouveau le jeu et le dos de la carte choisie change également de couleur pour devenir bleu.

Waouh, c'est flash et ça doit demander un sacré boulot.

Pierre précise qu'il s'agit d'une routine qu'il est en train de bosser et qui est tirée d'un DVD de **Chris Mayhew** et **Ben Train** « *Series Unfortunate Effects* ». Sauf erreur de ma part, la routine est de **Glenn West** et s'appelle *Colour Changing Deck*.

Quentin est déchaîné aujourd'hui car il veut nous montrer une autre routine. Et c'est **Coda** qui va l'assister.

Coda est invité à couper le jeu autant de fois qu'il le souhaite.

Les deux cartes se trouvant sur le jeu lors de la dernière coupe sont mémorisées. Le jeu est à nouveau coupé.

Les cartes sont ensuite distribuées une à une en quatre tas.



Le premier et le troisième tas sont mélangés ensemble.
Le second et le quatrième tas sont mélangés ensemble.

Dans le premier tas : que des cartes noires à l'exception d'une carte rouge. Dans le second tas : que des cartes rouges à l'exception d'une carte noire. Ces deux cartes étrangères sont les deux cartes mémorisées.

Cette routine clos la réunion d'aujourd'hui.

Patrice
Apprenti Magicien à Vie



RÉUNION DU 14 FÉVRIER 2015



14 février, jour de la *Saint Valentin* (voir [l'article Wikipedia](#) si vous voulez connaître les origines de cette fête... sinon, passez au paragraphe suivant si vous ne voulez pas vous cultiver, ce qui est votre droit le plus strict...).

Certains membres du club vont-ils prendre le risque de créer un conflit conjugal en venant à la réunion du **Magicos Circus Rouennais** prévue aujourd'hui ?

« *Quelle idée de prévoir une réunion MCR le jour de la Saint Valentin ?* » me direz-vous... Et si vous ne le dites pas... ben c'est trop tard, car je viens de le faire à votre place.

Okay, j'assume. En principe, les réunions ont lieu le troisième samedi du mois et là, nous sommes le deuxième samedi.

Mais le choix de cette date n'a pas été fait volontairement pour perturber **Christophe** et son biorythme interne. En fait (de la Saint Valentin...) ce choix est surtout motivé par les vacances scolaires pour la zone de Rouen qui commencent le samedi 21 février et là, cela aurait été encore plus périlleux comme date de réunion.

Et puis mince, les gens qui viennent régulièrement aux réunions savent bien que je prends des photos et qu'il est par conséquent aisé de prouver qu'ils étaient bien à la réunion et pas en train de courir la gueuze...

Bon, il est près de 14h20 et pour le moment seul **Alban** est présent. Va-t-on devoir faire une réunion à deux ?

Finalement d'autres têtes font leur apparition et le hall de la *Maison des Jeunes et de la Culture de Rouen rive gauche* commence à s'animer. Une animation en musique, car apparemment il y a « *bal musette* » dans la grande salle Europa où un chanteur donne de la voix au son des flonflons d'un orchestre. Serait-ce le bal du troisième âge ?

Tout à coup, j'avise un homme devant la porte de la *MJC* et ma curiosité est aiguillonnée.

Suspense... Allez à la page suivante pour savoir ce qui a attiré mon attention.

Fin du suspense : Imaginez... un homme d'une soixantaine d'année, vêtu d'un caban de marin avec des boutons dorés et des broderies sur les revers du col, arborant une écharpe blanche autour du cou et auquel il ne manque plus qu'une casquette à visière.

Vient-il pour l'après-midi dansant ?

Je regarde par-dessus l'épaule de cette apparition improbable, m'attendant à voir un yacht (prononcez « *iote* » et ne confondez pas avec le *yach* qui se prononce « *yak* » et qui désigne une grosse bête à cornes avec de longs poils qui, selon un avis largement partagé, tient beaucoup moins bien la mer qu'un *yacht*...) garé devant la *MJC*, mais rien, que dalle, pas de bateau à l'horizon.

« *Bonjour ?* » dis-je en prenant mon air le plus aimable (et son orchestre...) possible tout en me disant que je connais cette tête là...

« *Bonjour... On se connaît... Je suis Dominique Presti* » répond l'inconnu qui ne l'est plus vraiment puisqu'il vient de donner son nom. Et effectivement, on se connaît...



La photo date du 17/03/2007

Rappelez-vous... [La réunion du 17 mars 2007](#) (merci les compilations en pdf...)... à la *MJC*... **Dominique Presti** était là. Il était venu notamment pour vendre quelques trucs d'occasion, genre *Malle des Indes*, *Femme Zig-Zag* et *Chaudron Magique*, pensant que ce jour là on faisait une foire aux trucs... Sauf que ce jour là, on ne faisait pas de foire aux trucs...

Mais heureusement, **Dominique** n'avait ramené que les photos de son matériel. On ne peut pas en dire autant de **Lorenzo** (devenu depuis **Paillette**) qui lui, avait carrément ramené le contenu d'une remorque pleine de cartons remplis de tours et de vidéos de Magie. Mort de rire.

Dominique explique qu'il a décidé de reprendre contact avec nous parce qu'il a plus de temps maintenant et qu'on devrait le revoir régulièrement.

Et si vous vous dites « *Mais c'est qui ce mec là Dominique Presti ?* », vous n'avez qu'à lire le [compte-rendu de la réunion du 17 mars 2007](#). Un compte-rendu qui devrait vous faire marrer (comme tous mes comptes-rendus... Mais est-il utile de le préciser ?).

Mais revenons à notre réunion du jour...

Sont présents :

- | | |
|-----------------------|-----------------------------|
| 1 - Patrice | 2 - Alban |
| 3 - Christophe | 4 - Marius |
| 5 - Théo | 6 - Spontus |
| 7 - Grégoire | 8 - Dominique Presti |
| 9 - Clément | |

Tout le monde est installé et pour prouver aux épouses suspicieuses que leur tendre moitié était bien à la réunion d'aujourd'hui, je sors mon appareil photo afin d'immortaliser la scène.

Bon, vu le nombre que nous sommes, je demande que les personnes se regroupent, car j'ai certes un grand angle mais il ne faut pas non plus rêver et lui demander plus qu'il ne peut faire.

Clic Clac Canon !

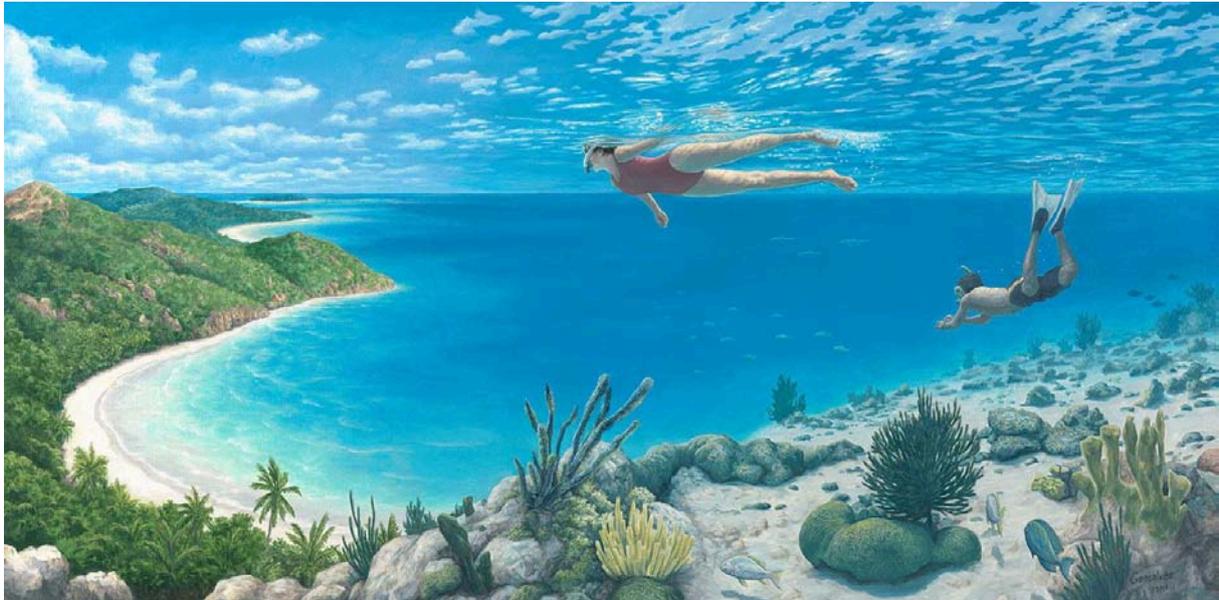
Et hop c'est dans la boîte (ou plutôt sur la carte mémoire).



Bon, ça c'est fait... On enchaîne, comme dirait **Harry Houdini**.

La première partie de cette réunion est bien évidemment consacrée aux infos diverses et pas avariées.

Je signale que j'ai mis en ligne sur le site du **Magicos Circus Rouennais**, un [article consacré au « réalisme magique » d'un peintre canadien nommé **Robert Gonsalves**](#) et que ce qu'il fait, ben c'est chouette. À tel point que j'ai commandé trois ouvrages représentant ses peintures.



Spontus en homme de savoir illimité indique que ça fait également penser à **Escher**, tout en précisant « *sauf que là c'est en couleur alors qu'**Escher**, c'est en noir et blanc* ». Quelle culture !

Je précise pour les incultes que nous parlons ici de **Maurits Cormelis Escher**, peintre néerlandais de son état... et pas de **Stéphane Eicher**, chanteur suisse de son état surtout connu parce qu'il voulait qu'on lui foute la paix pendant qu'il était en train de manger au milieu d'un pré.



J'indique que j'ai également mis en ligne dans la partie secrète de notre site, l'explication de la routine *The Visitor* de **Larry Jennings** et que le « *add-on* » final (comprenez qui pourra) me pose problème...

Pour que tout le monde comprenne mon propos, je montre rapidement cette routine et **Grégoire** explique la méthode qui lui a été enseignée par **Jean-Pierre Crispon** : un grand geste pour en cacher un petit.

Bon... à tester car *YouTube* regorge de vidéos concernant cette routine devenue un « *classique* » et les différentes méthodes (à l'exception d'une seule) ne m'ont pas convaincu, tout en reconnaissant que quelqu'un qui pratique la magie n'a pas le même regard qu'un profane et que parfois, il ne faut pas chercher la complication où cela ne mérite pas.

Clément qui s'était particulièrement distingué lors de la [réunion du 20 septembre 2014](#) dans une séance d'hypnose assez impressionnante est pressé de questions : Alors ? Vrai ou Pas vrai ?

Et la réponse tombe... Boum !

Clément indique qu'il a simulé en totalité et qu'il n'a jamais été sous l'emprise hypnotique de **Jacky**... mais que ce dernier l'ignorait.

Théo et **Spontus**, grands pourfendeurs de supercheries diverses et variées (ou avariées) ont le sourire modeste car ils avaient annoncé d'emblée ne pas croire à l'hypnose de spectacle. Ils n'ont pas varié d'un iota depuis : « *c'est pipeauté !* ».



Dormez, je le veux !

La discussion roule sur les « *barons* » (complices) dans le domaine de la Magie et de l'hypnose et que certains grands magiciens en ont fait (et en font toujours) un usage démesuré (je ne donne pas de nom...).

Le cas est même cité d'un célèbre magicien français spécialisé dans le domaine de l'hypnose et du paranormal dans le passé (je ne donne pas de nom) qui avait été vu voici de nombreuses années par un journaliste dans un restaurant en train de diner tranquillement avec les personnes qu'il avait fait monter sur scène...

Clément avoue s'être laissé prendre au jeu, et que sa prestation a grandement été facilitée par ses années de pratique du théâtre.

Et notre sale gosse (c'est comme ça que j'aimais bien l'appeler... avant qu'il soit plus grand que moi) est même allé encore plus loin...

Théo explique qu'il a monté un « *bateau* »...

Là je vois **Dominique Presti** qui dresse l'oreille (le « *pavillon* », comme on dit dans la marine...) car justement, il possède un bateau sur lequel il donne des représentations de close-up... Mais il comprend vite que ce n'est pas de la construction d'un navire dont **Théo** parle.

Donc, **Théo** avec la complicité d'une quinzaine d'autres personnes dont **Spontus** (on s'en serait douté...), a monté un... bateau, à deux membres du club de Science qu'il anime en faisant croire que **Clément** était un hypnotiseur.

Donc changement de rôle pour **Clément** qui de « *sujet de l'expérience* » est devenu celui qui la dirigeait.

Selon nos compères le « *pôvre* » couple victime hallucinait en voyant ce que **Clément** faisait faire aux autres, tous complices.



Dominique Presti indique que lui aussi a pratiqué un peu l'hypnose lors de soirées... « *arrosées* » et qu'il faisait notamment croire aux gens qu'ils devaient traverser une rivière. Il leur demandait d'enlever seulement une chaussette pour éviter qu'elle soit mouillée et de conserver l'autre parce qu'elle était étanche. Rien que l'image me fait rire.... **Dominique** précise que pour que ça marche il faut que les gens soient d'accord...

Spontus évoque quelques trucs utilisés par les hypnotiseurs : chute en arrière, doigts collés, etc.

Ô grand maître, est-ce là ce qu'on appelle la *Secte des Incrédules et des Mécréants* ?

Bon, ben le débat est relancé... Alors, l'hypnose de spectacle... Pipeau ou réalité ?

Pour voter, tapez sur la touche « 1 » du clavier de votre téléphone si vous pensez que « *l'hypnose de spectacle est une réalité qui fonctionne* ».
Tapez sur la touche « 2 » de ce même téléphone (pas la peine d'emprunter celui du voisin...) si vous pensez que « *c'est que des conneries tout ça !* ».

Mais avec tout ça, il me vient une question concernant **Clément**...

Souvent, lorsqu'il jouait le rôle du spectateur, le tour foirait. Ce qui avait valu à **Clément** une réputation de « *porte-poisse* » à tel point que tout le monde tremblait à l'idée qu'il propose de participer à un tour présenté.

Mais était-ce vraiment involontaire de sa part ou, là encore, était-ce une simulation destinée à plomber la prestation effectuée ?

Pour voter, tapez « 1 » si vous estimez que « **Clément n'aurait jamais fait cela** ». Tapez « 2 » si vous estimez que « **Clément est un être malfaisant qui aurait probablement fini sur le bûcher du temps de l'Inquisition** ».



D'autres infos ? Non ?

Bon, allez, place à la Magie... même si avec le tour *The Visitor*, nous avons déjà commencé à aborder le sujet.

Qui se lance ?

Et c'est **Alban** qui se lève et qui, avec sa modestie habituelle, nous déclare d'emblée « *un truc que vous connaissez sûrement mais que je commence à faire...* ».

Alban, il aime bien toujours partir du principe qu'on connaît sûrement...

Pour ce truc qu'on connaît sûrement, **Alban** utilise quatre pièces d'un ½ dollar.



Alban ramasse les pièces une à une dans sa main droite puis en faisant se toucher ses mains uniquement par le contact des pouces, il annonce qu'une pièce vient de passer en main gauche.

Et de fait (de la Saint Valentin...)...

Oui je sais, je l'ai déjà faite (de la... air connu)... Mais c'est MON compte-rendu et je fais ce que je veux... D'ailleurs en parlant de MON compte-rendu, vous auriez pu avoir un compte-rendu de **Christophe** comme il l'avait proposé voici deux mois mais comme il n'en a pas reparlé, j'ai fait le mort... Peut-être le mois prochain, qui sait.

Donc, disais-je avant cette précision de moi-même, *effectivement* (ça évite de refaire cette blague foireuse sur la Saint Valentin..) **Alban** tient désormais trois pièces en main droite et une en main gauche.



L'opération est rééditée et une nouvelle pièce, puis encore une autre passent d'une main vers l'autre.

Pour la quatrième pièce, **Alban** se sert d'un petit gobelet.



La pièce est posée sur le tapis, disparaît pour aller – magiquement – rejoindre les trois autres sous le gobelet.

Alban éprouve une petite difficulté avec un accessoire utilisé dans cette routine qui « accroche » sur le tapis.

Comme nous sommes des gens sympathiques, nous lui proposons différentes solutions qu'il pourra ainsi tester.

Dominique Presti indique qu'il présente lui aussi une routine similaire mais en utilisant six pièces de monnaie. Généralement de 2 euros ou des 1 euro qu'il emprunte aux spectateurs.

Comme on a décidé de lui faire confiance, nous lui fournissons la monnaie afin qu'il nous montre sa routine.

Deux colonnes de trois pièces sont faites sur le tapis et **Dominique** ramasse en main droite les trois premières pièces.



Puis il ramasse les trois autres pièces en main gauche.

Les deux mains, poing fermé, se rapprochent. Les pouces se touchent et aussitôt **Dominique** jette sur le tapis les pièces tenues en main droite pour montrer qu'il y a désormais quatre pièces et dans la foulée, il jette les pièces tenues en main gauche : il n'y en a plus que 2.

Deux colonnes sont faites : quatre pièces à droite – 2 pièces à gauche.

Comme précédemment, **Dominique** ramasse la colonne de pièce de droite en main droite et celle de gauche en main gauche.

À nouveau les mains se touchent uniquement par les pouces et aussitôt **Dominique** jette sur la table le contenu de sa main droite : 5 pièces et celui de sa main gauche : 1 pièce.

Pour la dernière pièce, **Dominique** propose un exercice plus difficile : effectuer ce voyage de pièce dans la main d'un spectateur. C'est **Théo** qui s'y colle.



Dominique ramasse les cinq pièces en main droite et les dépose dans la main de **Théo** en lui demandant de fermer le poing. Puis, il ramasse la dernière pièce et la transfère dans sa main gauche.

Comme l'opération est ardue, **Dominique** indique qu'il a besoin de poudre magique, qu'il va chercher dans sa poche avec sa main droite.

Et le miracle se réalise. **Dominique** ouvre sa main gauche : elle est vide. **Théo** ouvre sa main : elle contient six pièces.

Une routine simple mais efficace qui ne nécessite la maîtrise que d'un mouvement technique.

Clément nous signale qu'il est venu avec « *rien du tout* ». Mais il est venu, et c'est déjà beaucoup.

Imaginez... si **Clément** n'avait pas été là, nous aurions été huit seulement, soit une baisse de 11,11 % de notre effectif... Affreux...

Mais **Clément** est là, devant nous, avec sa bouteille d'eau... et son mouchoir en papier...

Ah... Enrhubé ? (c'est gomme ça g'on dit gant on nait enrhubé... On barle du nez...

C'est marrant, parce que tout à l'heure, il n'avait pas l'air enrhumé...

Clément a fait choisir une carte qui a ensuite été perdue dans le jeu. Un jeu qu'il range à présent dans l'étui en disant « *Voilà, c'est fini...* »



N'y aurait-il pas un peu de... foutage de gueule ?

Clément s'excuse... ce qui en soit est un manque flagrant de savoir vivre car s'excuser soi-même est un encouragement à continuer à faire mal. La bonne expression étant « *je vous prie de m'excuser* »...

Cela dit... « *Je m'esguze* » est plus facile à prononcer que « *je bous brie de m'esguzer* » quand on est enrhumé, comme le prétend maintenant **Clément** en nous montrant son mouchoir (ou son *bouchoir*...)

Clément étale son mouchoir sur la table... Ouf, c'est un mouchoir *brobre*... (enfin « *propre* »). Puis, il prend sa bouteille d'eau et commence à asperger d'eau le mouchoir en papier.



Ô grand maître, quelle est cette secte étrange ?

Puis, il oriente le mouchoir humide vers nous et on peut y déchiffrer le chiffre « 7 » et le symbole « \diamond ».



Christophe confirme que sa carte était le 7 de Carreau (ou de *Garreau*, si vous êtes enrhubé...).

Un tour qui s'appelle *Watermark*, tout droit sorti du cerveau imaginaire de **Mathieu Bich**, et qu'on peut présenter même si on n'est pas enrhubé.

Spontus suggère pour la présentation de renverser le verre comme par maladresse...

Savez-vous ce qu'est un homme de petite taille avec une baguette de pain à la main ? C'est un petit qu'a le pain... Et **Théo**, qui n'est pas de petite taille est venu avec son petit calepin. Oh quel humour dévastateur.

Ce n'est pas la première fois que **Théo** nous parle de son calepin d'un genre très particulier qui permet de découvrir à distance ce qu'un spectateur y a inscrit. **Théo** cherche à améliorer son système et il nous propose aujourd'hui sa dernière amélioration. Elle n'est pas liée directement au calepin lui-même mais concourt avantageusement à rendre l'effet plus discret.

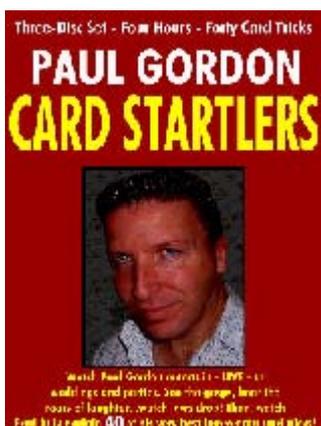


Forcément, vous vous demandez « *Mais de quoi parle-t-il donc ?* » et si ce n'est pas le cas, tant mieux car je n'envisage aucunement de répondre à cette interrogation. Désolé, c'est top secret.

Pour sa démonstration, **Théo** demande à **Dominique** d'inscrire son numéro de code de carte bancaire sur un post-it qu'il doit conserver par devers lui.



Évidemment, **Théo** révèle ce numéro. Magique ? Non, diabolique et je suis sûr qu'il y a plus d'un escroc qui serait intéressé par ce calepin.



Certains l'ont peut-être remarqué, je suis dans ma période « **Paul GORDON** » et notamment son triple DVD intitulé *Card Startlers* qui comporte certaines bonnes choses... et d'autres moins bonnes.

Au titre des bonnes choses, le *Four Way False Cut and Control*. Un mouvement qui outre le fait de donner l'impression de couper le jeu permet par ailleurs de contrôler une carte.

Je n'en dis pas plus car les *Moldus* pourraient être tentés de lire ce compte-rendu.

Quoique... Déjà que les magiciens ne lisent pas mes comptes-rendus, je ne vois pas pourquoi des *Moldus* le feraient... Mais on n'est jamais trop prudent.

C'est à présent **Marius** qui propose la célèbre partie de cartes avec... **Dominique** car César n'est pas (plus) disponible.

Une carte est choisie – le jeu est mélangé – la carte est ensuite perdue dans le jeu – qui est à nouveau mélangé.



Marius montre à présent des cartes en les prenant sous le jeu qui est face en bas.

Une carte est montrée – ce n'est pas la carte de **Dominique**. Cette carte est posée face en bas sur la table tandis que la carte suivante est mise sur le dessus du jeu.

Une autre carte est montrée – ce n'est pas la carte de **Dominique** et comme précédemment, cette carte est posée sur la table tandis que la carte suivante est mise sur le dessus du jeu.

Une troisième carte est montrée et **Marius** se livre aux mêmes manipulations que précédemment.

Et pour le final... Ben la carte de **Dominique** n'a toujours pas été retrouvée.

Bon, allez, on recommence.

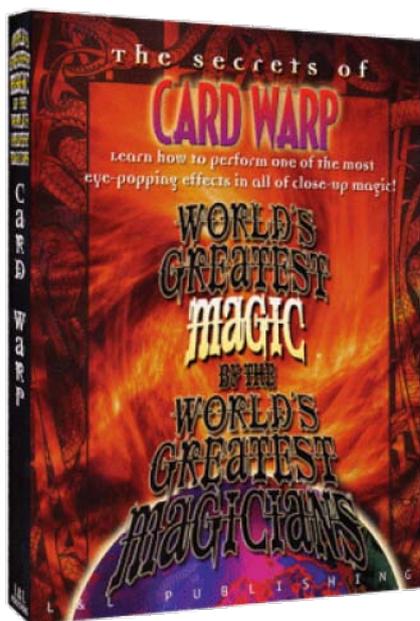
Et là encore, ça ne marche pas... Enfin, presque pas... parce que **Marius** ne retrouve pas la carte... actuelle de **Dominique** mais celle qu'il avait choisie juste avant... Sauf que ce n'était pas prévu. Mort de rire.

Dominique a remarqué l'état du jeu de cartes de **Marius** et lui fait gentiment remarquer que son jeu est... pourri. Puis, histoire de faire dans le conseil avisé, il indique à **Marius** que les cartes, c'est comme les femmes et qu'il faut savoir les caresser... Je crois même qu'il a évoqué un truc du genre « *clito* » ce qui a fait dire à **Spontus** qu'à son âge il n'était pas certain que **Marius** ait déjà vu un *clito*...

Amis poètes bonjour. Aujourd'hui, nous allons étudier les *Fleurs du Mal* de **Charles Baudelaire** et si le temps le permet, quelques pages de *Justine ou les Malheurs de la Vertu* du regretté **Marquis de Sade**...

Bon, pour revenir à **Marius**, **Spontus** lui indique que les tours avec « *glissages* » sont plus des tours de débutants qu'autre chose... Pour compléter cette remarque je montre à **Marius** une tenue plus appropriée que la sienne pour effectuer son glissement et qui donne moins l'impression de bidouiller.

Et pour ce qui concerne l'état du jeu de cartes de **Marius**, il faut bien reconnaître qu'il est... Ouais, on va dire ça : pourri.



Du coup, j'en profite pour expliquer comment je recycle mes vieux jeux en les préparant pour la routine *Card Warp*, cette illusion créée par **Jeff Busby** où une carte, pliée dans le sens de sa longueur, se retourne mystérieusement uniquement de moitié alors qu'elle se trouve insérée dans une autre carte pliée sur sa largeur.

Spontus signale qu'un DVD complet est consacré à cet effet et je complète son propos en indiquant que c'est un DVD de la série *The World's Greatest Magic By the World's Greatest Magicians*. Une façon de découvrir l'effet présentés par plusieurs magiciens.

Personnellement, j'aime bien la présentation de **Brad Christian** avec sa « *Voodoo Zone* » (présentée dans le DVD *How To Do Street Magic*) et notamment l'image finale que le spectateur gardera en tête, c'est purement incompréhensible :



Et pour rester dans le recyclage de cartes et le style « *card warp* », **Spontus** propose un tour qui utilise trois cartes.



Pour cela une carte face en bas est prise en sandwich entre deux cartes face en l'air.

Il y a la méthode rapide et la méthode lente... Mais toutes deux conduisent au même résultat, la carte du milieu passe à travers la carte inférieure.

L'effet est net, sans bavure.

Place à **Christophe**... qui peut me remercier d'être là...

Je n'en dirai pas plus, c'est entre nous deux...

Christophe veut nous parler de gémellité et...

Non, cela n'a rien à voir avec *Google* et son système de messagerie *Gmail*.



Cela concerne les jumeaux et les connections qui les unissent.

Et **Christophe** de remarquer « *On nous parle souvent des jumeaux mais quid des quadruplés ?* »

La question n'est pas dénuée de bon sens, mais il faut bien reconnaître que globalement, ceux qui sont du genre « *Oh, Joli coup Baron, deux d'un coup...* », sont nettement plus nombreux que ceux qui vont jusqu'à trois, voire plus si suffisamment de cartouches...

Mais la question des quadruplés semble tracasser sérieusement **Christophe**, au point qu'il a décidé de tester scientifiquement la réaction des quadruplés entre eux.

Trouver des jumeaux reste du domaine du possible... Trouver des quadruplés demande quand même d'effectuer certaines recherches, raison pour laquelle **Christophe** a très vite renoncé à mener son expérience avec de véritables bébés. Il a donc réfléchi et c'est en regardant son jeu de cartes préféré qu'il a trouvé THE solution.

Et le voilà aujourd'hui devant nous avec un petit paquet de cartes composé des quatre Quatre, pour nous présenter le fruit de ses recherches.

« *Si on couche des quadruplés sur le dos... Il arrive que l'un d'eux se retourne sur le ventre...* »

Les cartes sont face en l'air et mystérieusement, l'un des « Quatre » se retourne face en bas.



« Et si l'un se retourne face en bas, on constate que les autres font faire de même à tour de rôle très rapidement... »

Le « Quatre » face en bas revient face en l'air mais c'est un autre « Quatre » qui passe face en bas et ainsi de suite.

« Et si on veut séparer l'un des quadruplés, il va revenir très vite avec les autres »

La carte restée face en bas est posée sur la table. Le paquet est secoué et une quatrième carte fait son apparition. La carte sur la table est retournée : sa face est blanche et **Christophe** tient à nouveau les quatre Quatre face en l'air.

« Et différencier les quadruplés l'un par rapport à l'autre est quelque chose de compliqué. Raison pour laquelle on les met dans des couettes différentes... »

Les quatre cartes sont retournées, elles ont toutes un dos différent.

Christophe nous explique que dans cette routine qu'il a montée lui-même, il y a des incohérences du fait de la manipulation utilisée mais qu'elles ne sont pas remarquées par le public...

Pour faire face à ces incohérences, je suggère d'étudier l'utilisation de *l'étalement Ascanio* car cette routine s'apparente à celle en trois temps qui est commercialisée sous différentes appellations avec comme effets : 1) les cartes se retournent successivement une à une – les spectateurs voient un dos rouge – 2) la couleur des quatre cartes est montrée comme étant bleue – 3) au final toutes les cartes ont des dos différents.

Christophe indique qu'il va se pencher sur cette suggestion, et il enchaine sur une seconde routine.

Cette fois-ci, **Christophe** reste dans le thème de la famille puisqu'il nous propose « *une famille en or* », un titre digne d'une émission de téléréalité. Cette famille, c'est celle des Trèfles. Une grande famille puisqu'elle comporte treize membres rangés du plus petit : l'As, au plus grand : le Roi.



Et **Christophe** propose de semer un peu la zizanie dans ce bel arrangement en demandant à chaque membre du **MCR** présent (car cela aurait été trop galère de contacter les absents) de choisir le nombre de cartes qui seront transférées sous le paquet.

Certains choisissent « 2 » et **Christophe** transfère deux cartes.

D'autres disent « 3 » et **Christophe** transfère trois cartes. Tandis que d'autres, plus gourmands, disent « 4 ».

L'opération est réalisée paquet face en bas puis le paquet est ensuite mis face en l'air et coupé à plusieurs reprises.

Pour une nouvelle et dernière phase, **Christophe** explique qu'on va mettre le bazar encore plus dans le paquet et demande s'il doit distribuer une carte directement sur la table ou bien inverser cette carte avec la suivante avant de les déposer toutes deux sur la table pour former un tas.

Chacun donne ses instructions et une fois que les treize cartes ont été distribuées, **Christophe** propose de remonter le temps et de revenir à avant les embrouilles entre les membres de cette famille. Bref, la grande réconciliation.

Et **Christophe** nous fait constater que les cartes sont à nouveau toutes rangées dans l'ordre de départ de l'As au Roi.

Christophe explique qu'il ne sait pas comment ça marche mais que l'effet est étonnant.

Spontus, grand mathématicien devant l'Eternel, explique le principe point par point.

Théo, grand mathématicien devant... Ah non, pas l'Eternel, car ce n'est pas son trip, indique qu'un petit comptage *Down-Under*, ce qu'on appelle une *Donne Australienne*, pourrait être utilisé pour déterminer une séquence de départ, mais **Christophe** n'est pas intéressé, préférant conserver l'arrangement de l'As au Roi.

L'heure avance, ce qui en soit n'a rien de particulièrement étonnant, et avant de clore cette réunion, je propose de montrer une routine de... **Paul Gordon**, intitulée *The Lady Vanishes* extraite de la série de DVD *Card Startlers*. (air connu)

Un jeu de cartes, d'où sont extraits les quatre As. On propose de se livrer à un petit jeu qui consiste à retrouver l'As de Pique. Pour faciliter la chose, celui-ci est laissé face en l'air parmi les trois autres As face en bas.

Sauf que l'As de Pique se retourne apparemment tout seul puisque quatre dos sont désormais visibles.



Mais pas pour longtemps car un Roi de Pique vient d'apparaître parmi les trois autres cartes face en bas. Étrange.

Le paquet est retourné face en l'air et les cartes sont distribuées sur la table : les As ont disparu, il n'y a plus que des Rois.



Ceux qui pratiquent la langue de *Shakespeare* vont forcément faire remarquer que le titre de cette routine « *La Dame disparaît* » n'a rien à voir avec la routine elle-même puisqu'il est question d'As et de Rois.

J'en conviens, mais je rappelle que ce n'est pas MA routine, mais celle de **Paul Gordon** et que ce n'est pas moi qui ai choisi le titre mais lui. Et puis, si vous décidez de présenter cette routine, rien ne vous empêche d'utiliser des Dames à la place des Rois ou des As.

J'explique à mes petits camarades que j'ai modifié certaines manipulations parce qu'elles me paraissaient non justifiées et également dans le but de simplifier un mouvement bien précis...

Apparemment, je ne suis pas allé assez loin dans ma cogitation car cette routine ne convainc pas franchement certains des membres présents. Au point qu'on me propose une présentation impossible par rapport à l'effet recherché... C'est vous dire.

On cherche ensemble une alternative... Mais en vain.

Une vidéo de [cette routine est disponible sur YouTube](#). Avec cette différence par rapport à la version originale que ce sont les Rois qui se transforment en As.

Personnellement, je ne vois pas de méthode satisfaisante autre que celle utilisée pour se débarrasser des As et, pour avoir montré cette routine plusieurs fois à des personnes différentes et profanes en Magie, j'ai eu une réaction très bonne.

Comme quoi, on n'a pas forcément la même vision des choses selon que l'on pratique la Magie ou pas.

Cela me fait penser à la remarque de **Christophe** concernant sa routine des Quadruplés. Certaines incohérences, certains mouvements qui ne nous paraissent pas justifiés à nous les magiciens, passent sans problème aux yeux d'un public profane. Même si, j'en conviens, moins il y a de gestes superflus et d'incohérences, mieux c'est.

Bon, c'est sur cette réflexion profonde que se termine la réunion.

La prochaine réunion aura lieu le 21 mars, troisième samedi du mois, ce qui devrait ravir **Christophe**.

Patrice
Apprenti Magicien à Vie



RÉUNION DU 21 MARS 2015

Yep ! C'est le Printemps depuis hier... Cela signifie le retour des beaux jours (enfin... espérons), finie la tristesse, finie la morosité ambiante.

Les petits oiseaux se remettent à chanter... et les grenouilles aussi.



Et aujourd'hui – troisième samedi du mois – c'est jour de réunion pour le **Magicos Circus Rouennais** (ou du moins ce qu'il en reste... Humour noir)

Exceptionnellement, nous avons la salle de spectacle *L'Oreille Qui Traîne*, située au premier étage de la *Maison des Jeunes et de la Culture de Rouen* rive gauche. Ce n'est pas la première fois que nous nous retrouvons dans cette salle et à chaque fois s'est posé le même problème : *Comment on allume les lumières ?*

Ben oui, c'est une salle dédiée au spectacle et donc toutes les fenêtres sont occultées par de lourds et épais rideaux de couleur noire. La plupart des néons ont été neutralisés et il y a des projecteurs pour éclairer la scène.

Sauf que nous, on ne fait pas de Magie dans le noir... Il nous faut de la lumière et là, c'est vraiment galère car l'éclairage des quelques néons opérationnels est limité et nous n'arrivons pas à faire fonctionner la console qui commande les projecteurs.

Il va falloir que j'en touche deux mots à *Roland de la MJC* (ce n'est pas son nom je vous rassure. Son prénom c'est *Roland*, mais pour le taquiner j'aime bien l'appeler *Robert* ou *Roger*. Et « *de la MJC* » c'est l'endroit où il travaille). Je lui demanderai une formation d'éclairagiste.

Sont présents :

- | | |
|-----------------------|----------------------|
| 1 - Patrice | 2 - Alban |
| 3 - Christophe | 4 - Quentin |
| 5 - Jean-Luc | 6 - Dominique |
| 7 - Paillette | 8 - David |

Je sors mon appareil photo et hop, Clic Clac Canon !



La réunion démarre par cette question existentielle posée par **Christophe** : *Pourquoi y a-t-il moins de monde aux réunions ?*

En voilà une question qu'elle est bonne...

Mais je n'ai pas la réponse. Il est vrai, chacun de ceux qui viennent aux réunions a pu en faire le constat, nous ne sommes plus aussi nombreux que par le passé.

Plutôt que de spéculer sur les raisons des uns et des autres, je propose de faire un sondage, en espérant que les réponses permettront d'éclairer cette désaffection.

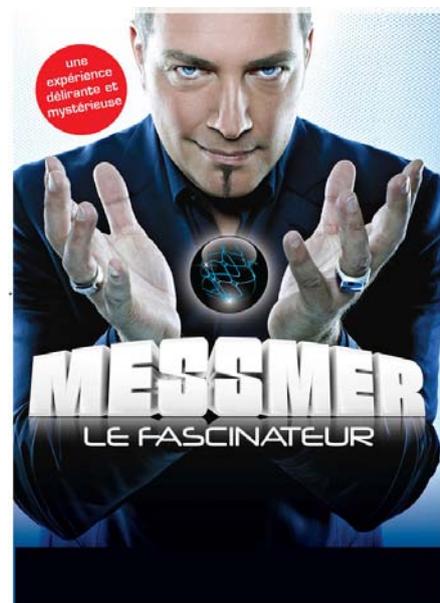
Au titre des infos magiques du jour, j'indique que le spectacle de magie et d'illusion *Magnifica* qui devait avoir lieu au *Zénith de Rouen* le dimanche 12 avril a été annulé sans explication.



J'ai depuis effectué quelques recherches pour comprendre et il semble que la raison est que le créateur et l'artiste de ce spectacle, **Allan Dickens**, s'est fracturé le pied. Rouen n'est pas la seule ville concernée puisque toute la fin de tournée a été annulée. Reprise prévue en principe début 2016.

Et puisqu'on parle spectacle, **Paillette** indique qu'il est allé voir **Messmer** au *Zénith de Rouen* le 5 février dernier et que c'était exactement le même spectacle que celui qu'il avait vu il y a déjà quelques temps.

C'est peut-être pour cela que le spectacle s'appelle « *Intemporel* »... Il n'évolue pas.



D'un autre côté, un spectacle d'hypnose n'est peut-être pas évident à faire évoluer... et on n'est peut-être pas sensés aller le voir à plusieurs reprises, sauf si on n'a pas compris un truc... (c'est de l'humour, je précise... au cas où...).



Cela me rappelle ce que m'a écrit tout récemment **Christian Schenk** de *Card-Shark* (les cartes *Phoenix*..).

En substance, ça disait : *un magicien amateur fait beaucoup de tours souvent aux mêmes personnes – un magicien professionnel fait peu de tours mais à un grand nombre de personnes...*

Et comme **Messmer** fait sa tournée dans toute la France et ailleurs dans le monde ça fait un très, très grand nombre de personnes.

Vous vous demandez peut-être pourquoi **Christian Schenk** m'a écrit...

En fait, pour être tout à fait honnête, c'est moi qui lui avais écrit afin de lui demander s'il était envisageable d'obtenir plusieurs sets de cartes différents pour le tour *Sympathetic 10* afin d'avoir des finals différents.

Vous ne connaissez pas *Sympathetic 10* de **Jörg Alexander** ?

Et vous ne connaissez pas non plus **Jörg Alexander** des *Flicking Fingers* ?

Et bien, jetez un œil à cette [vidéo sur YouTube](#) car l'effet est excellent – sauf pour le final, qui est toujours le même.

D'où mon idée... Une idée que **Christian Schenk** était d'accord pour concrétiser... à raison de 6 euros par carte spéciale.

Et comme je voulais quatre finals possibles cela me faisait déboursier 216 euros... sans compter le prix du tour lui-même.



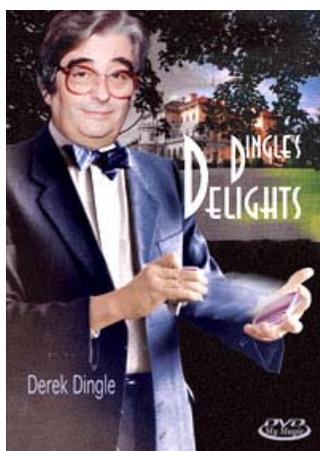
Comme **Christian Schenk** m'a indiqué que c'était un très vieux tour, j'ai effectué des recherches pour savoir qui en était l'auteur et si je pouvais me le faire sans encourir les foudres de *Quiconque*, ce célèbre magicien que la Terre nous envie et qui a inventé tellement de tours de Magie...



Pour la paternité, il semble que **Jörg Alexandrer** ne soit pas le créateur de ce tour décrit par bon nombre de magiciens professionnels comme un « *classique* ».

Selon certains, cet effet aurait en fait été inventé en 1922 par un [magicien suédois Nate Leipzig](#) sous le nom de *Sympathetic 13* car il utilisait treize cartes au lieu de dix.

Toutefois, cette paternité serait erronée et l'auteur serait en fait un [magicien britannique du nom de Herbert Milton](#) qui l'aurait inventé en 1920...



Et pour que votre information soit complète, sachez que **Derek Dingle** avait repris *Sympathetic 13* et qu'on peut en trouver l'explication dans un ou deux de ses DVD. Je vous laisse chercher.

Si vous ne trouvez pas de vidéo de **Derek Dingle**, vous pouvez jeter un œil à cette [vidéo trouvée sur YouTube](#) qui vous présente ce tour qui a quelques variantes par rapport à l'exécution faite par **Dingle**.

L'effet de *Sympathetic 13* est le même que celui de *Sympathetic 10*, avec toutefois une façon différente d'arriver au résultat final.

Du coup... puisque ce tour est un très vieux tour, on peut donc se le refaire...

Sauf que ce n'est pas vraiment simple de faire fabriquer des cartes... spéciales.

Pour vous en convaincre, [lisez ce post sur Virtual Magie](#) et vous comprendrez.

Mais grâce à [MakePlayingCards.com](#) il semble que mon idée de plusieurs finals possibles soit en voie de se réaliser... Je devrais être en mesure de vous en dire plus le mois prochain... Hum... Suspense... Espérons que mes cartes seront arrivées.



Christophe indique qu'il y aura au mois de mai prochain, un *Cabaret Magique* au *Théâtre Charles Dullin de Grand Quevilly* avec notamment **Yann Frisch**.

Je suis en mesure de préciser que ce sera le jeudi 21 mai à 20h00.



Ce qui est étrange, c'est que plusieurs sites de vente de billets en ligne mettent cette image (celle de gauche) pour illustrer ce spectacle de la **Cie 1420**...

Cela ne colle pas trop avec le type du spectacle et si les gens se fient à cette affiche, il risque d'y avoir quelques déceptions.

Après recherches, il semble que l'affiche soit plutôt celle-ci... (ci-dessous)

Comme quoi, il faut se méfier...

Ceux qui pensent voir des nichons vont en tomber à la renverse... comme sur l'affiche (celle de droite, pas celle de gauche...)

Si vous pouvez en savoir plus sur *Cabaret Magique*, allez sur [le site de la Cie 1420](#).



Jean-Luc nous a récemment fait bénéficier de son excellent travail sur le thème « [Magie & Mission Impossible](#) » que vous trouverez en bonne place sur le site du **Magicos Circus Rouennais** dans la rubrique « *Coups de Cœur – Coups de Gueule* ».



Et pour ce travail de longue haleine fort bien documentée, il y a de la demande... Ainsi, **Maximus** a mis **Jean-Luc** en contact avec **Armand Porcell** pour une publication dans la revue FFAP... mais pas plus de deux pages (alors que le document réalisé par **Jean-Luc** en comporte 32... Ah, il va falloir avoir l'esprit de synthèse). **Thomas Thiébaud** de *Virtual Magie* est également sur les rangs pour le futur site de *VM*.

Pour ceux qui seraient également intéressés, prenez un ticket et faites la queue...

Ceci termine la partie « *informations magiques* » de la réunion et nous pouvons à présent passer à la partie « *bizutage* » puisque nous avons un nouveau postulant en la personne de **David**.

Est-il « *aware* » (au courant, conscient) ?

Ah oui, j'ai oublié de vous dire que le nom de famille de **David** est... *Vandamme*.

David explique qu'il a commencé la Magie en septembre 2014... grâce à **Sylvain Mirouf** qu'il appréciait beaucoup quand il était enfant (je parle de **David** enfant... pas de **Sylvain Mirouf**).

Comme toute bonne chose, il aura fallu que cela mûrisse pour que **David** se lance et il ne précise pas s'il apprécie toujours **Sylvain Mirouf** et comme nous sommes des gens discrets, on ne lui demande pas non plus.



David précise qu'il risque de trembler un peu en présentant ses tours et on le rassure tout de suite, car cela nous arrive également.

Alors... Va-t-il nous montrer une routine de **Sylvain Mirouf** ?

Apparemment non, car **David** précise d'emblée qu'il va nous montrer une routine de **David Stone** intitulée *Traveller* extraite de son DVD *The Real Secret Of Magic volume 1*.

Pour cela, **David** utilise quatre cartes... Quatre Rois qui sont montrés un à un.

Il en pose un sur la table et garde les trois autres en main.

Puis **David** fait semblant de prendre en main une carte... et instantanément, une seconde carte apparaît sous celle qui se trouve sur la table.

David poursuit et une troisième carte rejoint les deux autres.

Au final, **David** fait disparaître la dernière carte qui est posée sur le jeu et qui réapparaît également sur la table.



On retourne les cartes... Les Rois ont disparu, il y a les quatre As à la place.

Alban conseille à **David** de faire attention aux angles et **Paillette** qui ne manque pas d'air lui explique comment le chasser (l'air) entre deux cartes.

Jean-Luc indique que **Jean-Jacques Sanvert** a une routine similaire intitulée « *empalmage invisible* » - Oups que voilà un vilain mot qu'aucun *Moldu* ne devrait être en mesure d'entendre ou de lire... C'est vrai que c'est toujours un peu gênant de donner à un tour le nom d'une technique de Magie. Quoique... combien de personnes connaissent le nom des tours qu'on leur présente ?

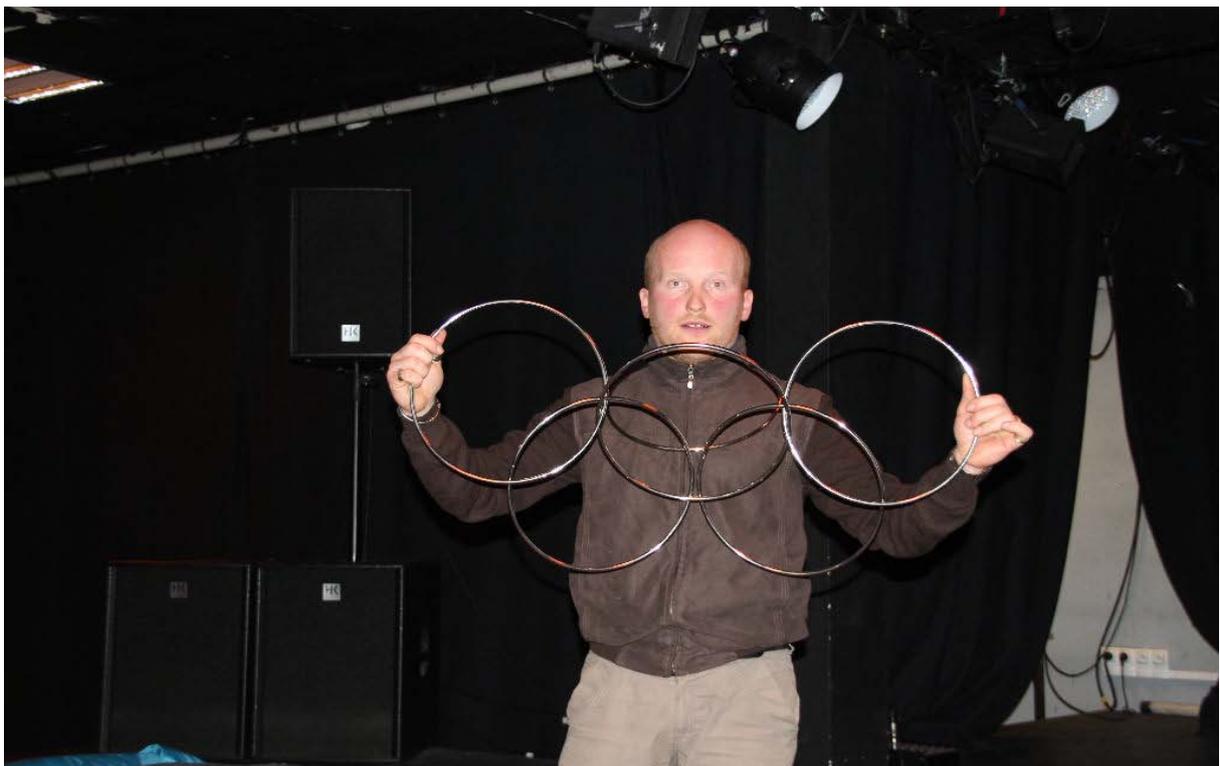
Déjà que même les magiciens du club ne connaissent pas toujours les noms des tours qu'ils nous montrent...

Paillette propose de nous montrer sa routine des six anneaux chinois.

Pour commencer, **Paillette** compte un à un les anneaux –des grands anneaux - puis en met un auteur de son cou.



Et voilà que se succèdent enclavements et désenclavements, le tout agrémenté de quelques figures de style.





Paillette nous gratifie ensuite d'une explication très détaillée des différents mouvements.

Jean-Luc, petit joueur, sort quatre anneaux de close-up et propose de nous montrer une routine de **Shoot Ogawa** – ou du moins ce dont il se rappelle de cette routine – intitulée *Ninja Rings*.



Beaucoup de magiciens connaissent la routine – très classique – de **Pierre Switon**, qui est une référence pour beaucoup de magiciens français. Celle de **Shoot Ogawa** est très impressionnante, notamment dans sa technique d'enclavement des anneaux.

Ce qui me fait dire – une fois de plus – qu'il faudrait que je me mette aux anneaux chinois... et aux cordes... et aux pièces... à la Magie, quoi...

Jean-Luc vient de la région dieppoise et aujourd'hui, il a décidé qu'il n'avait pas fait autant de kilomètres pour rien.

Du coup, il propose de montrer une seconde routine.

On hésite... et comme il sort un billet de 100 euros, on accepte avant d'empocher le billet.

Non, je déconne... On voulait, mais il n'a pas voulu nous donner le billet. Pire même, il nous a demandé si quelqu'un avait un billet de 100 euros sur lui. Peut-être un billet femelle, histoire de faire des petits...



Jean-Luc plie son billet et le pose bien en évidence – peut-être pour nous narguer – et sort une carte d'un jeu (de cartes, bien évidemment...)

Puis, il plie la carte dans le sens de la longueur et l'insère dans le billet.



Jean-Luc nous fait remarquer que quand on pousse sur une extrémité de la carte, l'autre extrémité ressort de l'autre côté du billet.

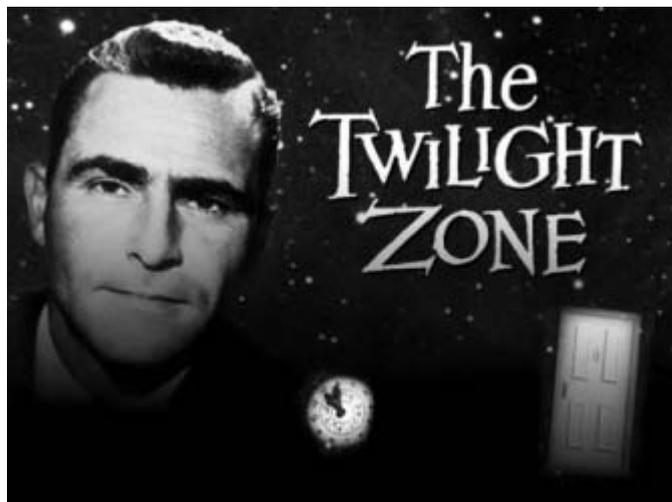
Oh bien vu l'aveugle... Eh, tu nous prends pour des quiches ou quoi ?



Et **Jean-Luc** nous montre la carte dans sa totalité, à l'intérieur du billet.



Jean-Luc nous indique à présent qu'il va créer la *Quatrième Dimension* dans ce billet.



Mais avant cela, un petit jingle...

Jean-Luc prend son téléphone mobile et on entend alors la musique du feuilleton télévisé « *La Quatrième Dimension* » datant de 1959 – mon année de naissance – et dont le titre original est « *The Twilight Zone* ».

Ah nostalgie quand tu nous tiens...

Ta da da da da da da... Vous aurez bien évidemment reconnu cette musique... Non ?

Insinuez-vous que je chante mal ? Bon, vous n'avez pas forcément tort sur ce point. Allez écouter [cette musique sur Youtube](#).

Vous allez voir, ça va rapidement vous rester en mémoire et vous prendre la tête grave... Normal, car vous venez d'entrer dans la quatrième dimension.

Et, à peine **Jean-Luc** nous a-t-il fait entendre cette musique qu'il pousse à nouveau sur la carte pour nous faire constater que celle-ci s'est apparemment retournée sur sa moitié à l'intérieur du billet. La carte apparaît désormais face en l'air.



On doit vraiment être dans la quatrième dimension parce que même ma photo est floue...

À moins que ce ne soit un tremblement excessif de ma part en entendant **Jean-Luc** chanter le jingle du feuilleton... Ah oui, ça fout les jetons.

Jean-Luc nous montre ensuite que la carte est bien face en l'air en totalité en ouvrant le billet. Mais à peine l'a-t-il refermé, qu'à nouveau... Ta ta ta ta ta ta... Arrête **Jean-Luc**, ça prend la tête ta musique !

On peut constater que la carte s'est à nouveau retournée.

Jean-Luc plie en deux le billet et la carte et je me dis que « *Non, il ne va pas oser...* ».

Traduisez : « *Il ne va pas oser déchirer le billet* » qu'il nous a affirmé être un vrai.

Mais non, il se contente de déchirer la carte, à l'intérieur du billet, pour nous faire constater qu'une partie de cette carte est face en bas tandis que l'autre est face en l'air... Ta ta ta ta ta ta... Oh non ! Assez !!



Voilà une façon très originale de renouveler la routine [Card Warp](#) créé par [Jeff Busby](#) et popularisée par [Roy Walton](#).

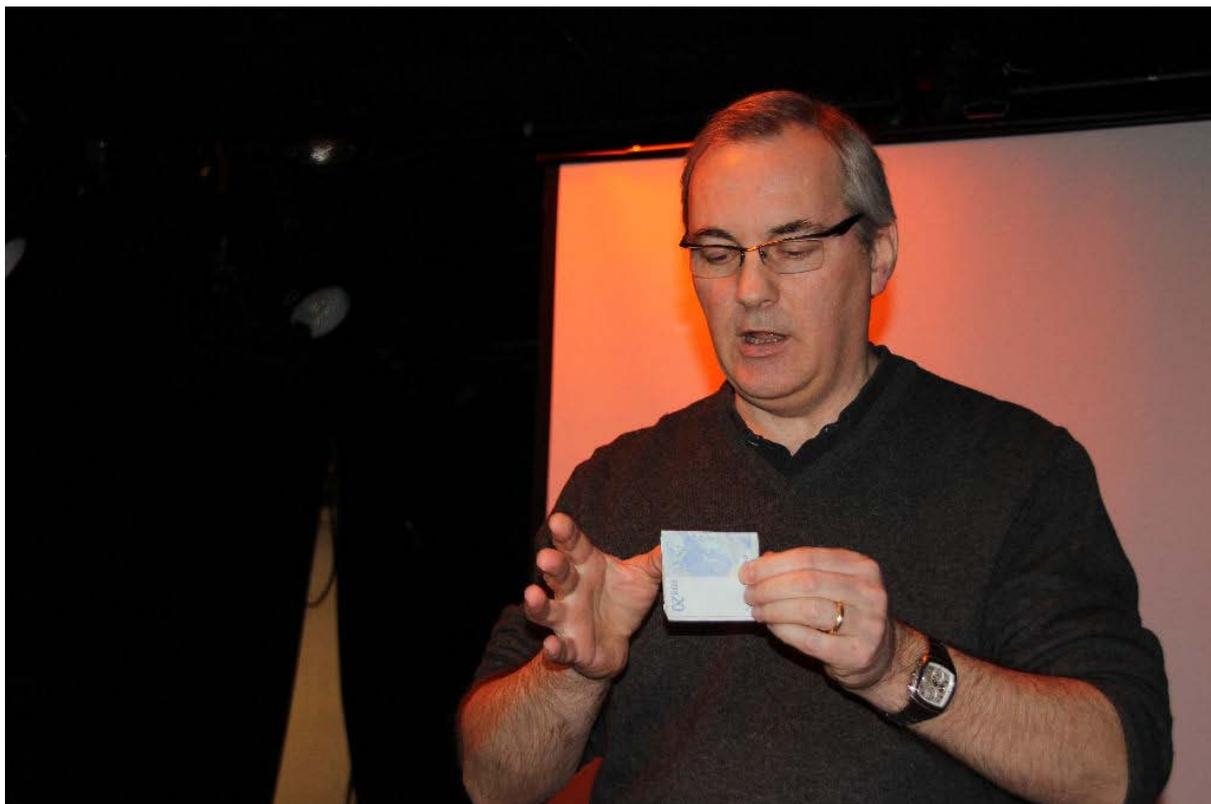
Cette version est de **Jean Jacques Sanvert** et s'appelle « *Au-delà de la Quatrième Dimension* ».

Et si vous voulez en savoir plus sur l'effet *Card Warp*, allez jeter un œil sur ce [post sur le forum de VirtualMagie](#) qui recense différentes versions.

Jean-Luc, qui décidément tient une forme d'enfer, poursuit avec un change de feuillets blancs en billets de banque.

Et faut-il le préciser à nouveau, **Jean-Luc** ne travaille qu'avec des vrais billets...

Jean-Luc montre quelques feuillets blancs recto-verso puis après avoir plié ces feuillets dans le sens de la longueur, il les ouvre à nouveau pour montrer des billets de 20 euros. (ce qui, convenons-en, fait un peu pauvre après une routine avec un billet de 100 euros...)



Cette transformation me fait penser à cette question que certains spectateurs posent « *Pouvez-vous faire apparaître de l'argent* ». La réponse étant : « *Oui, mais je ne le fais pas car j'ai un accord avec mon banquier. Je me suis engagé à ne pas faire apparaître d'argent et il s'est engagé à ne pas faire de tours de cartes...* »

Alors qu'on pourrait penser que **Jean-Luc** va bien sagement retourner s'asseoir le voilà qui sort de son sac deux bâtons dont une extrémité est agrémentée d'un pompon.

Allons bon, il va maintenant nous faire les bâtons chinois... ce qui semble une suite logique après les anneaux chinois.

Cela ne m'étonnerait qu'à moitié que ce soir pour le dîner il se fasse un chinois.

Je parle d'un restaurant chinois, bien évidemment, je ne vois pas **Jean-Luc** aller agresser un asiatique dans la rue (ni même ailleurs... et encore moins dans un restaurant).





Quand ça monte d'un côté, ça baisse de l'autre.

Forcément, il doit y avoir une connexion entre les deux bâtons.

Jean-Luc sépare à présent les deux bâtons pour montrer qu'il n'y a rien entre les deux.

Étrange...

Et quand ça monte d'un côté ça continue de descendre de l'autre et vice-et-versa.

Tout cela nous amène à parler également des pompons chinois popularisés par **Ali Bongo**.

Et j'en profite pour montrer mon modèle de poche qui ne mesure que dix centimètres de long.

Bon, merci **Jean-Luc** pour ce moment de magie...

Ah, tu as encore un truc à montrer ?

Et voilà **Jean-Luc** qui enchaine sur un effet d'élastique.

Pour ne pas être en reste, je montre également l'effet de l'élastique qui passe à travers le doigt.

À court de matériel, **Jean-Luc** retourne s'asseoir.



Et c'est **Quentin** qui se lève pour prendre la suite.

Là, il faut mentionner que lorsqu'il a rejoint le club, **Quentin** a beaucoup... regardé. Il fallait le pousser pour qu'il présente un tour et j'ai du lui faire quelques allusions assez poussées pour qu'il prenne conscience que pour progresser en Magie, il fallait travailler et ensuite oser présenter son travail.

Il semble que le déclic se soit fait car désormais, **Quentin** prend spontanément l'initiative de se lever et il faut l'en féliciter.

Quentin sort un jeu de cartes et fait choisir une carte au « *Stop !* ». C'est l'As de Trèfle.

Quentin étale le jeu face en bas et montre qu'un As est face en l'air dans l'étalement.



Le jeu est coupé puis étalé et un autre As est retrouvé.

Une dernière coupe et le dernier As est retrouvé sous le jeu.

Quentin nous avoue que la carte aurait du se retrouver sur le dessus du jeu, mais qu'importe, l'essentiel étant d'avoir retrouvé les quatre As.

Allez, je prends la suite pour montrer une petite routine de **Paul Gordon**.

Je fais défiler un petit paquet de cartes face en bas puis je le retourne pour faire défiler les faces : toutes les cartes sont des Huit de Cœur.

J'explique que lorsqu'on veut mélanger des cartes face en l'air avec des cartes face en bas, il se passe un phénomène étrange. Les cartes se séparent.



Pour démontrer cela, j'alterne les cartes, une face en l'air, une face en bas et les sépare en deux tas. L'un comporte une carte face en bas sur le dessus – il est laissé sur la table. L'autre paquet comporte une carte face en l'air et je montre que le phénomène a déjà commencé car en comptant les cartes, on constate qu'il n'y a plus qu'une seule carte face en bas sur les quatre que comporte le paquet. Un second comptage montre que toutes les cartes sont désormais face en l'air.

Le second paquet est compté : toutes les cartes sont face en bas.

L'opération est renouvelée après avoir éliminé une carte. Mais cette fois-ci c'est le paquet comportant une carte face en bas sur le dessus qui est compté en premier. Et là encore toutes les cartes reviennent face en bas tandis que dans le second paquet toutes les cartes sont désormais face en l'air.

Ce phénomène étrange n'est pas anodin quant aux conséquences.

Les quatre cartes face en l'air sont distribuées pour former une ligne et les quatre cartes face en bas sont distribuées pour former une seconde ligne.



Les cartes dont on voit le dos sont retournées : la face des cartes est entièrement blanche. Les cartes face en l'air sont retournées : les dos sont de toutes les couleurs.

tâchera d'oublier une incohérence ou deux...

Oil and Water Rainbow. Pas de grosses difficultés techniques pour un final inattendu. Et on

Pour la petite histoire, **Draco** m'a dit avoir rencontré **Paul Gordon** à Blackpool et déclare qu'il est très sympa et qu'il a même proposé de venir à Rouen faire une conférence pour notre club...

En discutant, on fait allusion à la routine de pièce présentée le mois dernier par **Dominique** et **Jean-Luc** demande si **Dominique** peut la montrer à nouveau.

Comme c'est gentiment demandé, **Dominique** explique qu'il veut bien mais qu'il n'y pas de pièces de monnaie.

Décidément, c'est une habitude parce que le mois dernier c'était pareil.

Et oui, ça coûte cher d'entretenir un Yacht (prononcez YOT...).

À votre bon cœur msieurs dames (ah non, pas « *dames* » il n'y en a pas, sauf dans les jeux de cartes qu'on utilise..) « *une p'tite pièce s'il vô plait pour que Dominique fasse son tour de magie... S'il vô plait...* ».

Une fois qu'on a réuni la monnaie pour **Dominique**, il peut commencer.



Moi, sympa comme à mon habitude, je prête mon tapis de close up à **Dominique** mais après avoir fait un essai, il préfère s'en passer car la table – ronde – ne facilite pas ses manipulations.

Du coup, **Dominique** opère à même la table qui du coup se transforme en table d'opération : « *Scalpel... Bistouri... Compresse...* » Espérons que le patient survivra...

Trois pièces à droite – trois pièces à gauche.

Le but du jeu est de faire passer les trois pièces prises en main droite afin qu'elles rejoignent celles prises en main gauche.



Évidemment, la manœuvre se fait au fur et à mesure... D'abord une pièce puis une seconde – sauf pour la dernière car pour cette troisième pièce le voyage s'effectue directement dans la main du spectateur.

Mais pour cela, il faut un peu de poudre magique sinon ça ne marche pas...

Paillette indique qu'il a une routine similaire mais utilisant quatre pièces au lieu de six.

Ah ben tout le monde n'a pas les mêmes moyens... Y en a même qui emprunte les moyens des autres... Hein **Dominique** !

Et voilà que les pièces voyagent à nouveau...



Jean-Luc, qu'on aurait pu croire « *repu* », se lève et vient montrer une routine de pièces à travers la table.



En fait, faire passer des pièces au travers d'une table ne présente pas de réelle difficulté... Le plus compliqué étant de trouver l'endroit de la table où le passage sera plus facile. Et ça, c'est la pratique qui l'enseigne.

Jean-Luc précise qu'il s'agit de la version « *Bobo* ».

À ne pas confondre avec la version pour bobos qui est formellement déconseillée aux ouvriers...

Paillette intervient pour nous montrer sa version du dernier mouvement pour le passage de la quatrième pièce.



Et c'est à nouveau **Quentin** qui se lève pour présenter une nouvelle routine.

Décidément il a vraiment eu le déclic... Voudrait-il faire concurrence à **Jean-Luc** ?

Une carte est choisie au « *stop !* » - il s'agit d'un 7P.



Cette carte est remise dans le jeu et le jeu dans l'étui.

Quentin remet à présent son téléphone à **Jean-Luc** – qui doit le déverrouiller et viser le jeu.

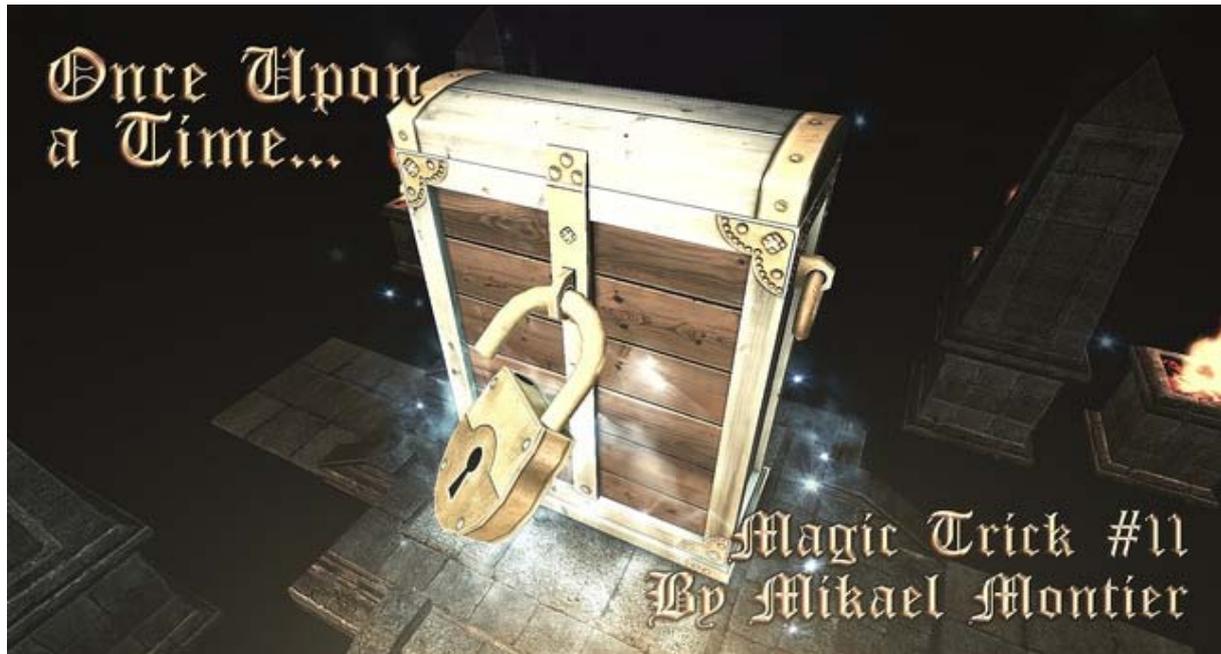


On voit alors apparaître un petit coffre fort sur l'écran du téléphone.

Jean-Luc est invité à cliquer sur ce coffre pour l'ouvrir. Un 7P apparaît.

Tour de Magie #11 – une application créée par **Mikael Montier**, disponible pour *Iphone* et téléphone *Android* pour un très petit prix.

Pour le moment, 12 tours de Magie sont disponibles.



David est également à la pointe de la technologie et propose de montrer une routine utilisant un téléphone mobile – lequel, quand on fait le tour se doit d'être immobile et non plus mobile sinon c'est le bordel...

Une carte est choisie au « stop ! » puis remise dans le paquet lequel est tenu en main. Le téléphone est mis sur le dessus du jeu.

Une carte pliée apparaît sur dans le téléphone et cette carte devient réelle dans les mains de **David**. *Card2Phone*. (et *Magic Card In Mobile* pour *Android*...)





Et hop... le 3 de Carreau.



Paillette prend la suite pour une routine destinée aux enfants... et aux grands enfants que nous sommes.

Trois cartes en éventail...



Paillette se sert d'un tapis de close-up pour envelopper ces cartes.

Il en sort une, puis une seconde et ouvre le tapis : la troisième a disparu.

Enfin, disons que **Paillette** cherche à nous faire croire cela, car on voit bien qu'une carte dépasse de derrière le tapis de close-up...

Alors forcément, on lui fait remarquer. Il nous répond avec aplomb qu'il n'y a rien derrière le tapis.

On insiste car on a horreur d'être pris pour des quiches...

Paillette sort alors de derrière le tapis une feuille cartonnée sur laquelle il est indiqué « *Rien* ». En indiquant : « *je vous ai dit... Il y a rien...* ».

On lui demande de retourner son feuillet cartonné et **Paillette** s'exécute.

Au dos de ce feuillet est indiqué « *Toujours rien* ».



Allez, circulez, Ya RIEN à voir...

J'indique que j'ai mis en ligne sur le site un tour montré dans deux versions par **Philippe** et que, faute de mieux en termes de nom, j'ai intitulé « *Si ce n'est toi, c'est donc la dernière des trois* ».

Jean-Luc me demande de quoi il s'agit et une démonstration valant mieux qu'un grand discours, je décide de montrer les deux variantes de ce tour. Celle avec trois pierres de couleur qu'on enferme ensuite chacune dans une boîte et celle avec trois cartes.



À chaque fois, le but du jeu est de trouver quelle pierre, ou quelle carte le spectateur a choisi. Le principe est logique mais très subtile.

Si vous voulez en savoir plus sur ces deux routines, reportez-vous au [compte-rendu de la réunion du 16 décembre 2006](#) et au [compte-rendu de la réunion du 19 avril 2014](#), vous aurez ainsi la description des deux variantes (sinon vous pouvez aussi aller dans la partie secrète du site... si vous y avez accès...)

Paul Gordon and Card-Shark present

Paul Gordon's

EFFIN' CANNIBALS



Sur ma lancée mais sans aucun espoir de battre le record de **Jean-Luc**, je montre pour **Dominique** la routine très « *salace* » de **Paul Gordon** intitulée *Effin's Cannibals* qui explique comment les cannibales d'une lointaine contrée reculée d'Amazonie ont inventé la position dite du missionnaire...

C'est amusant mais à ne pas présenter devant des mineurs ou des personnes un peu coincées du postérieur.

Quentin, qui décidément me surprend agréablement, souhaite nous montrer un autre tour.

Pour cela, les quatre Rois sont alternés avec les quatre Dames.



Le paquet est coupé par **Dominique** et le but de la manœuvre est de faire en sorte que les Rois et les Dames se regroupent.

Quentin fait passer le paquet derrière son dos et s'active.

Au final, les couples se sont reformés.



David propose de montrer une routine basée également sur un regroupement de cartes et utilise à cette fin les As, et les figures de chaque famille de cartes. Le thème abordé est celui du *Bal au Château*.



Les tas formés sont rassemblés et coupés puis distribués pour former quatre tas, les invités du bal allant chacun dans leur coin...

Les cartes vont alors se regrouper par valeurs. Les As ensemble, les Valets ensemble, les Dames ensemble et les Rois ensemble.

Et pour la suite de la routine, les paquets se retrouvent chacun avec un As et les trois figures mais chaque carte appartient à une famille différente.

Ben ouais, ça a picolé pas mal au bal et chacun a du mal à retrouver avec qui il est venu.

Alors que la réunion tire à sa fin, **Quentin** nous montre une dernière routine avec une pièce de monnaie qui se téléporte d'une main sous l'autre.



Allez, une de plus... La prochaine réunion aura lieu le samedi 18 avril à 14h30... on devrait notamment y parler de l'avenir du **Magicos Circus Rouennais**.

Patrice
Apprenti Magicien à Vie



RÉUNION DU 18 AVRIL 2015

Et une nouvelle réunion pour le *Magicos Circus Rouennais*. Une réunion qui revêt un aspect particulier parce qu'elle fait suite à un sondage réalisé auprès des membres du club pour tenter de répondre à cette question existentielle : « *Pourquoi y a-t-il moins de monde aux réunions ?* ».



Un sondage qui, avouons-le, n'a pas eu le succès escompté puisqu'il n'a recueilli que 22 réponses. Mais, cela a permis de dégager quelques pistes de réflexion.

Alors, ce sondage a-t-il été l'électrochoc qui va décider certains à revenir alors qu'ils ont déserté parfois depuis un an et demi ?

Trois membres m'ont déjà prévenu qu'ils ne seraient pas là pour raisons personnelles.

Il est maintenant 14h40 et nous voilà réunis dans la salle *Galilée* (oui *Copernic*, je ne sais jamais...) au sous-sol de la *Maison des Jeunes et de la Culture de Rouen*, rive gauche.

Sont présents :

- | | |
|---------------------|-----------------------|
| 1 : Patrice | 2 : Alban |
| 3 : Quentin | 4 : Christophe |
| 5 : Stéphane | 6 : Grégoire |
| 7 : Marius | 8 : David |
| 9 : Fabien | |

Bon, il faut reconnaître que la sondage n'a pas vraiment eu d'effet sur les présences, sauf à signaler celle de **Fabien** qu'on n'avait pas vu depuis bien longtemps et que je remercie d'être ici aujourd'hui.

Je sors mon appareil photo et « *Clic, clac, Canon...* » pour agrémenter ce compte-rendu qui – il faut le dire – est quand même plus « *zoli* » avec des photos.



Allez, on commence par les infos du jour et bien évidemment le sujet du jour est le résultat du sondage.

Comme ce résultat a été détaillé dans la partie réservée aux membres, je ne vais pas revenir là-dessus sauf dans les grandes lignes.

Pour le jour de réunion, c'est toujours le samedi après-midi qui a la préférence. Il reste à envisager si on maintient le 3^{ème} samedi du mois (sauf quand j'en décide autrement...) ou si on opte pour un autre samedi.

Su le plan du déroulement des réunions, en fait, il semble que l'aspect « *thématique* » et l'aspect « *apprentissage* » soient plébiscités. Une réflexion doit maintenant être menée pour intégrer ces deux aspects dans les réunions. Il restera aussi à trouver qui animera les formations dans tel ou tel domaine.

Grégoire sort un gros marqueur *Velléda* de sa mallette et propose de lister les thèmes qu'on pourrait aborder.

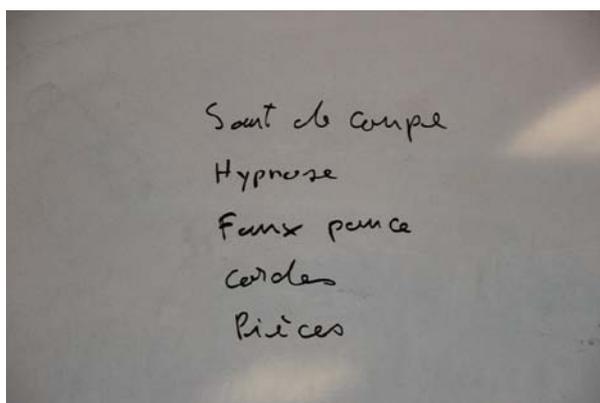
L'avantage de la salle *Copernic* (ou *Galilée*, je ne sais jamais...) c'est qu'elle est dotée d'un grand tableau blanc, ce qui va éviter d'écrire sur les murs...

Au fur et à mesure des idées lancées, **Grégoire** note sur le tableau.



Bon, ce qui est sur, c'est qu'il y a plein d'idées.

Théo m'a appelé voici quelques jours pour me suggérer de programmer dès le début de l'année magique (donc dès septembre) le calendrier des thèmes que l'on souhaite aborder et c'est une idée à creuser.



En fait, si on y réfléchit bien, le domaine de la Magie est tellement vaste qu'on ne sera jamais à court d'idée. Rien que la cartomagie permet d'aborder de très nombreuses techniques.

Grégoire suggère également les défis. Comme, je ne suis pas convaincu du fait que j'ai tenté d'intéresser – en vain - les membres du club avec « *L'enquête du Magicien* » où, à partir d'une vidéo, on devait essayer de remonter le tour L'idée de **Grégoire** est différente. On partirait d'une idée « *Comment on pourrait réaliser tel effet* » et chacun pourrait y réfléchir pendant un mois et proposer sa solution lors de la réunion suivante.

Pour changer de sujet, je rappelle que le festival de Forges va débiter le 22 avril prochain. **Draco** et **Spontus** s'y produiront... en compagnie d'autres magiciens bien sur.



Pour le programme de ce festival qui, cette année encore, est raccourci en durée, il vous suffit d'[aller sur notre site](#) et de cliquer sur le lien qui vous emmènera ensuite sur ce programme.

Vous vous dites peut-être : « *Ben pourquoi ne pas donner directement le lien vers le programme ?* »

Excellente question... C'est juste pour faire tourner le compteur des visites de NOTRE site parce que le programme est sur un autre site... J'ai le droit non ?

Allez, assez causé, passons à la partie Magie de cette réunion.

Et c'est **Alban** qui va débiter avec... Asseyez-vous car **Alban** nous étonne de plus en plus... avec un jeu de cartes. Oui, vous avez bien lu : un jeu de cartes. Et pourtant, les cartes, ce n'est pas son trip à **Alban**.

Bon d'accord, un jeu de cartes un peu particulier puisqu'il comporte des nombres inscrits au dos des cartes.

Alban, s'adressant à la foule (ouais, enfin, j'me comprends...) en délire demande qu'on lui donne une couleur : rouge ou noire. Et c'est la rouge qui l'emporte.

C'est ensuite une famille de cartes qui doit être choisie : Cœur ou Carreau. Et c'est le Carreau qui gagne.

Alban demande alors qu'on lui donne une valeur de cartes et c'est le 7 qui sort.

Donc cela nous donne le 7 de Carreau qu'**Alban** s'empresses d'aller chercher dans son jeu et qu'il pose face en l'air sur la table.



Alban demande ensuite qu'on choisisse de la même façon deux autres cartes mais dans une autre famille de cartes. Le Roi de Pique et le 10 de Trèfle se retrouvent alignés avec le 7 de Carreau.



On retourne les cartes pour montrer au dos les nombres : 8 – 23 – 17.

Alban sort de sa poche un papier sur lequel on peut lire 8 – 23 – 17.



J'indique que ce tour m'en rappelle un autre que par le plus grand des hasards je transporte dans ma mallette, à savoir *Trilogy Streamline 2.0* de **Brian Caswell**.

Ce qui permet à **Alban** de dire que son tour est également de **Brian Caswell** et qu'il s'appelle *Cataclysm*.

Comme j'ai parlé de *Trilogy*, je propose de le montrer et comme je ne l'ai pas présenté depuis très, très longtemps, je jette un coup d'œil rapide sur l'aide mémoire que j'ai inscrit à l'intérieur du rabat du jeu.

Et je me lance... sans filet... Et je me plante – lamentablement – parce que pour la première carte – le 8 de Cœur – j'annonce qu'elle a une petite valeur en oubliant de préciser que c'est une valeur impaire.

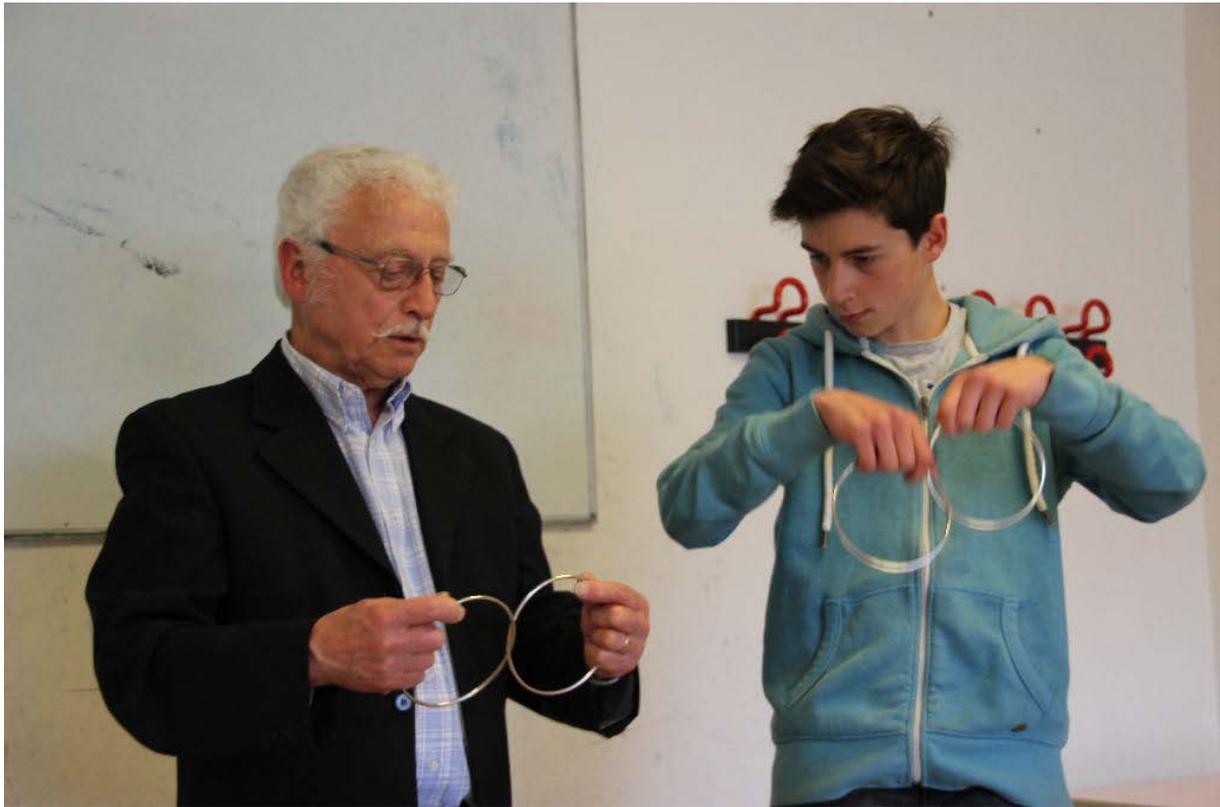
Ben oui, sur mon rabat d'étui de cartes j'ai inscrit – notamment – « I » et là, j'ai cru que « I » signifiait « UN » alors que c'était la lettre « I » pour « IMPAIR ». Voilà ce que c'est de vouloir être succinct.

Heureusement, **Fabien**, qui décidément a bien fait de venir aujourd'hui, vole à mon secours afin de me permettre de continuer cette présentation au début plus qu'approximatif.

Pour la seconde carte, ça se passe mieux et pour la troisième carte également. C'était juste une question d'échauffement en fait... ☺

Alban m'avait demandé d'amener mes anneaux chinois pour le montrer la routine de **Pierre Switon**. Une routine que je connais mais que je n'ai jamais eu le courage de bosser. Peut-être que si on lance des ateliers je me lancerai enfin dans tous les trucs que j'ai zappés jusqu'à présent.

Et voilà **Alban** en train de présenter la routine avec l'assistance de **Marius** avant de se lancer dans les explications ces différents mouvements.



Bon, question explication, ça m'a fait marrer parce qu'Alban a beaucoup utilisé l'expression « *Bon **Switon** il fait comme ça, mais pas moi...* »

Oh **Alban**, c'est la routine de **Pierre Switon** ou pas ?

En fait, **Alban** explique que le mouvement utilisé pour certaines passes ne lui convenait pas et qu'il a adapté... mais que la routine – dans son déroulement – est bien celle de **Pierre Switon**.

Marius, qu'on aurait pu croire novice en la matière, indique sur une passe que lui, il fait différemment et du coup, il nous montre sa méthode.

Euh **Marius**... Rappelle-moi ton âge... Non, non... pour rien...

Et c'est ensuite **Christophe** qui propose sa méthode.



Bon allez, c'est promis, je vais m'intéresser aux anneaux chinois version close-up... Enfin, je vais essayer. Demain. Ou la semaine prochaine... ou mois prochain... Un jour quoi...

David a amené de la lecture et propose de nous parler du « *system Alpha* » développé dans un ouvrage de **Sylvain Vip** et **Maxime Schucht**.

D'après ce que je comprends le principe est : une routine – trois possibilités et celle que préfère **David** est la présentation « *impromptue* ».



Pour qu'on comprenne bien de quoi il s'agit **David** propose à de penser à un pays d'Europe en restreignant un peu le choix : le nom de ce pays ne doit pas être un mot composé, comme Royaume Uni par exemple et ne doit pas correspondre à un trop petit pays comme Andorre ou le Luxembourg par exemple.

Alban doit ensuite chuchoter à **Christophe** la dernière lettre du nom de ce pays. Rien de plus.

Christophe est invité à penser à un fruit dont le nom commence par cette lettre. **Christophe** ne trouve aucun fruit possible. Du coup, **David** lui propose de changer de thème ou carrément de revenir au choix de départ pour changer de pays... Finalement on change de thème et **Christophe** doit chercher le nom d'un animal... mais pas trop petit et pas trop commun.

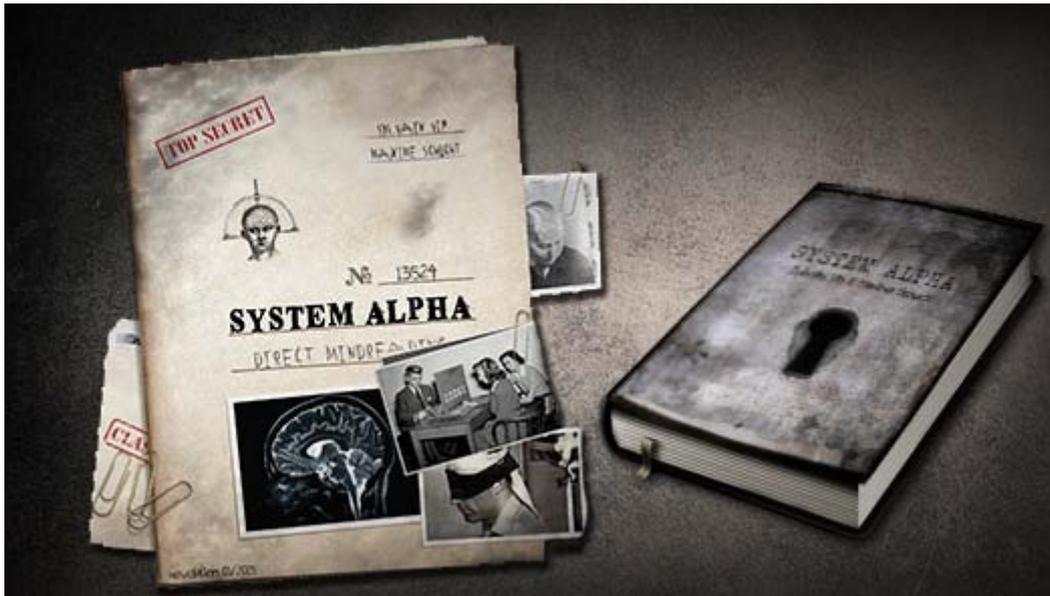
Christophe doit à présent chuchoter à **Fabien** la seconde lettre de ce nom.

Fabien est invité à penser à un fruit et chuchoter à **Stéphane** la seconde lettre de ce mot. **Stéphane** est invité à penser à un animal terrestre et communiquer à **Marius** la seconde lettre du mot lequel doit penser à un instrument de musique avant de transmettre la seconde lettre du mot à **Quentin**. **Quentin** est invité à penser à un pays d'Europe et à transmettre la seconde lettre du mot à **Grégoire** qui doit penser à un fruit.

Finalement, **Grégoire** est invité à me transmettre une consonne se trouvant vers le milieu du mot.

David me demande de penser à un mot commençant pas cette consomme et d'imaginer l'environnement logique dans lequel on peut trouver cet objet.

David révèle l'environnement auquel je pense ainsi que le mot que j'ai choisi.



Cette routine nous fait immédiatement penser à celle du « Danemark » « Kiwi » et de « l'éléphant », même si le principe est complètement différent et dénué de tout calcul mathématique... Mais cela laisse un sentiment mitigé.

Et quand j'apprends le prix du livre, cela me déclenche une quinte de toux... En fait c'est surtout le mot final sur lequel j'ai débouché (que je ne peux vous révéler...) qui me pose problème mais je dois avouer que le principe pour y arriver est bien pensé même si on revient en fait souvent sur le même thème pour les mots à trouver.

Peut-être **David** pourra-t-il nous éclairer afin de savoir si on peut avoir des finals différents de celui-ci et d'autres thèmes.

Apparemment ce livre a suscité maintes réactions puisqu'un [sujet sur le forum de Virtual Magie](#) lui est consacré et il ne comporte pas moins de 31 pages (je parle évidemment du sujet sur le forum... pas du livre qui lui en possède 104...).

Grégoire nous propose un tour inspiré par **Clément**.

Une carte est choisie (3K) et perdue dans le jeu.



Grégoire explique que la Magie, ce n'est pas de la Magie mais des Mathématiques et il se propose de développer son propos sur le tableau blanc à l'aide de son feutre *Velléda*.

Et voilà **Grégoire** qui se met à écrire sur le tableau une formule mathématique à laquelle je ne comprends strictement rien et qui me paralyse au point que j'en oublie de la prendre en photo (désolé...)

Bon, autant être honnête, vu la présentation de cette formule, elle ressemble fort à un truc inventé de toutes pièces et sans aucune logique mathématique...

Mais sait-on jamais car mes connaissances en Maths se sont arrêtées après mon bac C (que j'ai quand même obtenu avec mention « *passable* »...).

Grégoire se marre et annonce qu'il va effacer tout ça.

Il sort un mouchoir en papier de sa poche et s'applique à effacer consciencieusement le tableau.

Puis **Grégoire** prend le mouchoir entre ses deux mains pour nous montrer ce qui est apparu dessus : 3 ◇.



Et là, on comprend qu'il a « *réinventé* » la méthode montrée par **Clément** nécessitant de l'eau et une petite préparation.

Une « *petite préparation* » que **Christophe** veut absolument savoir quand elle intervient.

Non **Christophe**, là il n'y a pas de préparation... Juste un « *gimmick* ».

« *Oui mais la préparation ?* »

Non... Pas de préparation... Juste le *gimmick*... Ce n'est pas le même principe que celui de **Clément**...

D'ailleurs, pour rendre à **César** ce qui n'est pas à **Clément**, il faut préciser que le [tour présenté au mois de février dernier](#) s'appelle *Watermark* et est de **Mathieu Bish** et non de **César** comme je viens de l'annoncer...

En fait, la méthode de **Grégoire** c'est la « *méthode Sanzot* », comme la boucherie du même nom dans les *Aventures de Tintin*...

Grégoire me regarde d'un air interrogateur... « *Quelle boucherie ?* »

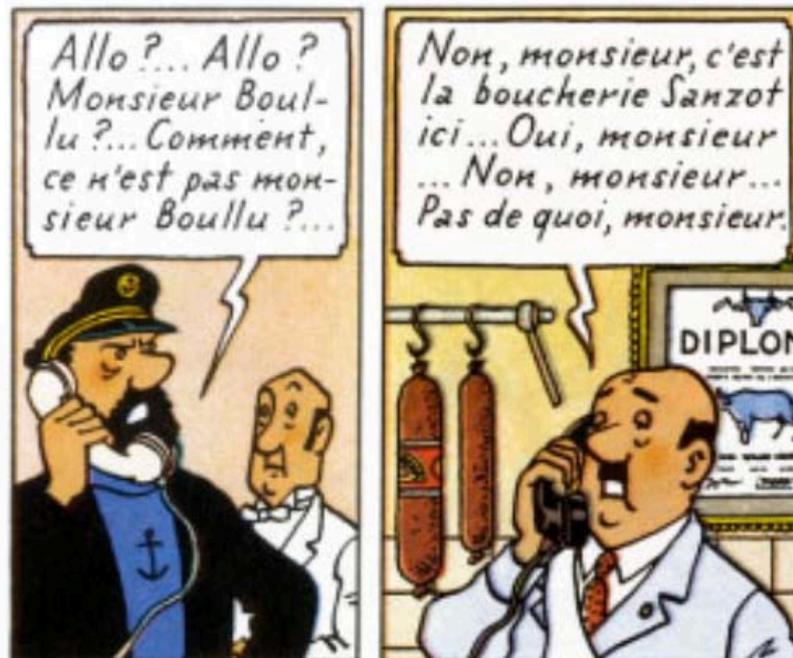
Oui... La *Boucherie Sanzot*...

« *La boucherie sans os ?* »

Non **Grégoire**... La *Boucherie Sanzot*...



© HERGE-MOULINSART 2011



Bon manifestement **Grégoire** n'a pas lu *Tintin* et ne comprend pas mon jeu de mot avec « *Méthode Sanzot* » et « *Méthode sans Eau* »...

Comment ça il est foireux mon jeu de mot ?

Bon d'accord, je vous l'accorde...

Stéphane, qui n'est pas sans os, mais en chair et en os...

Oui je sais c'est nul aussi... Mais je m'en fous, tant que je fais les comptes-rendus, j'y mets ce que je veux... même des conneries. Na !

Stéphane demande un volontaire pour l'assister et **Quentin** se lève.



Quentin est invité à couper un tiers du jeu, lequel est posé à gauche du jeu. Puis, il doit couper à nouveau un tiers du jeu, qui est posé à droite des deux autres paquets.

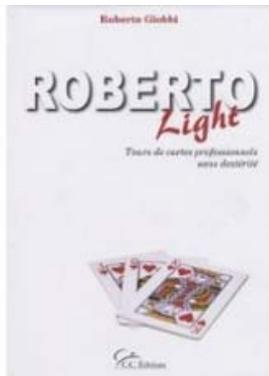
Stéphane fait remarquer qu'il pourrait avoir mémorisé les cartes du dessus et du dessous du jeu et propose de prendre le paquet qui se trouvait initialement au milieu du jeu. Pour cela, il demande à **Quentin** de prendre connaissance de la carte se trouvant sur le dessus du paquet de droite. Puis, il doit remettre cette carte à l'endroit de son choix dans ce paquet et mélanger avant de reposer le paquet à son emplacement initial.

Alban est invité à se joindre à la fête et doit mélanger le paquet de gauche – dont les cartes se trouvaient initialement au-dessus du jeu. Puis, il doit prendre connaissance de la carte se trouvant désormais sur ce paquet et la remettre à sa place.

Ceci étant accompli, **Stéphane** rassemble mes trois paquets de la droite vers la gauche.



Stéphane parcourt le jeu des yeux en tenant les cartes entre ses deux mains puis, il sort deux cartes et les pose face en bas sur la table.



Stéphane demande ensuite à **Quentin** de nommer sa carte (8K) et à **Alban** de faire de même (4K).

Les deux cartes sur la table sont retournées : ce sont bien les cartes annoncées.

Un tour automatique s'intitulant « *Double Localisation* » extrait du livre de **Roberto Giobbi** « *Roberto Light* ».

Je propose à présent de montrer une routine qui s'appelle *Sympathetic 10*, créée par le magicien britannique **Herbet Milton** reprise par le magicien allemand **Jorg Alexander** qui attribue la paternité de ce tour au magicien suédois **Nate Leipzig** et dont nous avons parlé le mois dernier. (voir le [compte-rendu de la réunion du 21 mars 2015](#)).



Pour cette routine qui remonte aux années 1920, j'ai fait faire des *cartes spéciale(ment)* chez MakePlayingCards.com car le tour commercialisé par *CardShark* ne permet – hélas – qu'un seul final alors que je dispose à présent de quatre finals possibles.

Je sors deux jeux de cartes – l'un est rouge, l'autre bleu et je demande à **Grégoire** quel jeu il souhaite qu'on utilise. Il choisit le jeu à dos rouge.

Je montre que toutes les cartes de ce jeu sont rangées par famille : Pique – Cœur – Trèfle – Carreau et dans l'ordre de l'As au Roi. J'explique que je ne vais utiliser que dix cartes et je sors du jeu les Piques de l'As au 10 que je mets aussitôt dans un verre à pied transparent afin – dis-je – d'empêcher toute manipulation de ma part. Un foulard transparent est mis sur le verre.

Je prends le second jeu et montre que les cartes sont ordonnées de la même façon et je propose d'utiliser cette fois-ci les Cœur, de l'As au 10 et je donne ces dix cartes à **Alban** afin qu'il les mélange.

Je reprends les cartes et demande à présent à **Grégoire** de confirmer que les dix cartes à Cœur sont bien mélangées puis, les cartes étant mises en éventail face vers moi, je fais défiler mon index au dessus des cartes en demandant qu'on me dise « stop ». Alors que je m'attends à un « stop » de **Grégoire**, c'est **Alban** qui crie « Stop ». Il m'a arrêté au-dessus du 6C et je retourne cette carte dans l'éventail afin qu'elle soit à l'envers par rapport aux neuf autres cartes.

Ce paquet est à présent mis dans un second verre à pied posé à côté du premier.



Dans le premier verre, les spectateurs peuvent voir au travers du foulard la face de l'As de Pique tandis que dans le second verre, c'est la face du 8C qui est visible.

Je prends le premier verre le tenant devant moi, j'enlève d'un coup sec le foulard pour montrer que la face visible est désormais le 8 de Pique.

Les deux verres sont mis côte à côte.



Les cartes sont enlevées une à une simultanément des deux verres pour montrer que toutes les cartes dans à présent dans le même ordre... et qu'il y a aussi une carte à l'envers dans le paquet des Piques : le 6 de Pique.

Une très belle routine qui peut être présentée avec un seul jeu. **Jorg Alexander** utilise pour sa présentation un jeu emballé dans son papier cellophane et scellé avec l'étiquette indiquant que ce jeu est neuf. Cela amène évidemment une dimension supplémentaire à cet effet qui en lui-même est déjà très fort. Bon, ça fait aussi monter le prix car il faut un « *Wonder Sealer* » et des étiquettes pour sceller le jeu...

Si vous vous intéressez à cet effet, [lisez le sujet qui lui est consacré sur le forum de Virtual Magie](#).

Fabien a du être stimulé par le sondage concernant la baisse de fréquentation aux réunions et du coup, lui qu'on n'avait pas vu depuis... longtemps, a décidé de venir nous rendre une petite visite.

Mais, il n'est pas venu les mains dans les poches... Ou plutôt, juste pour sortir son jeu de cartes de sa poche.



Quentin est invité à toucher le dos du carte, à en prendre connaissance avant de la remettre dans le jeu où elle est perdue.

Christophe est invité à couper une portion du jeu et à compter secrètement les cartes qu'il tient en main.

Pour corser un peu la chose, **Christophe** est invité à mélanger ses cartes tandis que Fabien mélange les siennes.

Le jeu est ensuite reconstitué.

En principe, la carte de **Quentin** est impossible à retrouver... surtout si elle se trouvait dans le paquet de **Christophe**...

Sauf que cette carte ne se trouvait pas dans le paquet de **Christophe**... ni dans celui de **Fabien** d'ailleurs puisqu'il sort une carte de la poche intérieure de sa veste.

Tout est pour le mieux dans le meilleur des mondes, sauf quand **Quentin** déclare : « *Ce n'est pas ma carte...* »

Quand un spectateur vous annonce cela, soit il dit vrai et cela signifie que vous vous êtes lamentablement vauté... soit il est très joueur et est en train de mentir...

Fabien n'a pas l'air très perturbé. Il se tourne vers **Christophe** et lui demande combien il avait de cartes dans son paquet. La réponse est 22.

Fabien distribue 22 cartes sur le tapis. La 22^{ème} est retournée : c'est la carte de **Quentin**.

Ce tour est une version simplifiée du *Acaan impromptu* de **Steeve Eléma**.

La routine suivante se fait avec l'assistance d'**Alban**.

Fabien veut savoir s'il y a du fluide qui passe entre lui et **Alban**.



En fait, ce n'est pas vraiment **Alban** la cible... mais la montre d'**Alban** car elle est munie d'une trotteuse.

Fabien tient la main d'**Alban** et lui presse le bras : la trotteuse de la montre s'arrête.

Dès que **Fabien** relâche le bras, la trotteuse redémarre.

Un effet connu mais qui ici est fait de façon indirecte ce qui laisse un doute. **Fabien** qualifie cet effet de *Killer*. Moi, j'aurais plutôt tendance à le qualifier d'effet qui arrête l'heure.

Pour rester dans le domaine des montres, **Quentin** fait le tour de la salle et demande à **Christophe** sa montre.

Quentin fait ensuite constater à **Stéphane** que la montre fonctionne en faisant avancer et reculer les aiguilles.

Cherche t-il à lui vendre ?



Quentin pose à présent la montre cadran tourné vers la table et demande à Stéphane de tourner le remontoir autant de fois qu'il le souhaite.

Pendant ce temps là, **Quentin** fait une prédiction.

Mais sa prédiction est inexacte car la montre de **Christophe**, tout comme la mienne d'ailleurs, n'a pas ce petit détail qui permet de réaliser cet effet. **Marius** indique qu'il va montrer un tour appris à partir d'un des *pdf* que j'ai mis dans la partie secrète du site (enfin... elle n'est plus secrète puisque je viens d'en parler...).

Il sort un jeu de cartes d'où il extrait les deux Dames rouges, qu'il pose à sa droite et les deux Dames noires qu'il pose à sa gauche.

Je reconnais immédiatement la routine de **Larry Jennings** « *The Visitor* ».

David est ensuite invité à choisir une carte dans le jeu et Marius se retourne pendant que **David** nous montre la carte.

Marius demande à présent à **David** la couleur de sa carte et **David** répond qu'elle est noire. Marius indique qu'il va donc utiliser les deux Dames rouges pour mettre la carte de **David** face en bas entre les deux Dames rouges face en l'air.



La suite de la routine est un voyage de la carte choisie qui va se retrouver entre les deux Dames noires avant de retourner entre les deux Dames rouges.

Il semble que **Marius** n'ait lu que la première partie de mon *pdf* où j'explique la routine telle que la présente **Larry Jennings** en précisant que certains mouvements me gênent et que je préfère la méthode **Dominique Duvivier**, plus simple mais tout aussi percutante.

Et du coup, je montre les différences en présentant rapidement la routine telle que je la présente désormais.

Une présentation qui, tout en s'inspirant fortement de la routine façon **Dominique Duvivier**, a néanmoins simplifié la dernière phase – la plus délicate de l'étalement du jeu.

Nous avons déjà eu une discussion à ce sujet lors de la réunion du 14 février 2015 et **Grégoire** avait montré la méthode qui lui a été enseignée par **Jean-Pierre Crispon** pour cette dernière phase.

David qui est déjà sur place, prend la suite. Il a disposé les quatre As sur le tapis et fait choisir une carte à... je ne sais plus qui.

La carte est remise dans le jeu et perdue.

David ramasse les As, et les montre à nouveau un à un.



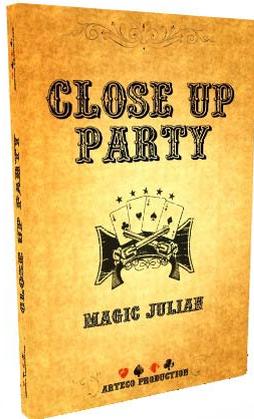
David étale à présent les quatre cartes pour montrer qu'un des As a disparu et est remplacé par la carte choisie.

La carte est retournée face en bas et posée sur la table.

Les trois cartes restantes sont à nouveau étalées. La carte choisie est encore là.

Elle est éliminée de la même façon que précédemment.

Pour l'As suivant, le même phénomène se produit. Et également pour le dernier As.



David ramasse les quatre cartes sur la table et montre ensuite quatre fois la carte choisie.

J'ai du loupé la suite pendant que je prenais des notes car d'après la description de cette routine sur le [site d'Arteco](#), les quatre As réapparaissent normalement dans la poche du magicien et la carte choisie est la seule à être tenue en main.

Un tour de **Magic Julian** intitulé (à priori) *Carré Parfait*, extrait du DVD *Close-up Party*.

David indique qu'il cherche une autre méthode pour la transformation du dernier As en la carte choisie. Il faudra y réfléchir.

La séquence consistant à montrer quatre fois la carte choisie est l'occasion de montrer le *Rumba Count* de **Jean-Pierre Vallarino** – utilisé dans la routine originale par **Magic Julian** d'après ce que nous dit **David**. On en profite pour montrer également le *Kiss Count* de **Boris Wild** et le *Cool Count* de **Jims Pely**.

J'indique que les quatre As disposés en ligne sur la table ne justifient pas ensuite de les reprendre pour les mettre sur le dessus du jeu pour à nouveau les montrer un à un et qu'il serait peut-être judicieux de ne sortir les As du jeu qu'après avoir fait choisir la carte au spectateur. **David** explique que **Magic Julian** présente cette routine dans la continuité d'une routine avec les As et qu'ils sont donc déjà sortis du jeu...

Bon, okay, mais on doit certainement pouvoir trouver une autre solution.

C'est tout le problème « *gestes justifiés* ». Plus on élimine ce qui n'est pas logique et ce qui est superflu, mieux c'est. Mais ce n'est pas toujours facile en fonction de certains impératifs techniques de la routine. J'aime bien les routines de **Paul Gordon**, mais il y a pas mal à redire sur certaines incohérences et certains gestes non justifiés. C'est sûrement la qualité et le professionnalisme du « *performer* » qui font que ça passe ou ça casse.

Et puis, il faut bien reconnaître aussi que dès lors qu'on pratique la Magie, on n'a pas la même vision, la même analyse qu'un spectateur profane qui ne retiendra que l'effet et pas la façon dont vous y êtes parvenu mais si on peut éliminer ce qui peut l'être, alors autant ne pas s'en priver.

Quentin propose une nouvelle routine et c'est **Stéphane** qui l'assiste en mélangeant le jeu.



Une fois le mélange effectué, le jeu est étalé face en l'air sur le table.

Quentin se retourne et demande à **Stéphane** de choisir une carte – de la montrer à tout le monde et de la poser face en bas à l'écart.



Le jeu est rassemblé et retourné face en bas et la carte choisie est mise au-dessus avant que le jeu ne soit coupé à plusieurs reprises.

Le jeu est à nouveau étalé face en l'air et **Quentin** indique qu'il va le mémoriser.

Puis, tandis qu'il se retourne, il demande à **Stéphane** de repérer sa carte et de la déplacer dans l'étalement.

Quentin se retourne et sans se tromper désigne la carte de **Stéphane**.



Christophe montre une méthode plus simple et plus rapide pour arriver à ce résultat éliminant le premier étalement.

Pour ma part, je montre une autre méthode qui permet aussi d'arriver à ce résultat après avoir fait mélanger le jeu par le spectateur et qui dispense également de ce premier étalement.

Ces deux méthodes ont l'avantage d'éviter toute suspicion du spectateur car le principe utilisé peut être éventé si on regarde ouvertement le jeu.



La réunion tire à sa fin et certains sont déjà partis.

Fabien montre sa façon de procéder à un saut de coupe et chacun essaie d'appliquer la méthode.

Ouais, décidemment, ce n'est vraiment pas pour moi.

Prochaine réunion le samedi 30 mai chez **Théo** (n'oubliez pas de la prévenir si vous venez...). On fêtera – un peu en avance – le 13^{ème} anniversaire du ***Magicos Circus Rouennais***.

Patrice
Apprenti Magicien à Vie



Réunion du 30 mai 2015 chez Théo
13^{ème} anniversaire du MCR



Non, je ne vais pas vous parler du dernier tome de *XIII*, cette série de bande dessinée avec un héros en quête d'identité et des réponses.

Ce chiffre 13 (pour ceux qui ne connaissent pas les chiffres romains) fait référence aux treize années d'existence du *Magicos Circus Rouennais*. Une année s'achève mais une autre commence, et c'est avec quelques jours d'avance sur le calendrier officiel que le *MCR* démarre sa quatorzième année d'aventures.

Un démarrage en beauté, grâce à un membre du club qui, une fois de plus, a permis une rencontre magique sur une journée complète, j'ai nommé : **Théo**.

Théo : prénom dérivé du prénom grec *Théodôros*. *Theos* signifiant *Dieu*.

Faut-il voir dans la réussite de cette journée un présage, une intervention divine ?

Je sais qu'à la lecture de ces quelques mots, **Théo** va sourire... C'est mon clin d'œil à moi, une façon de remercier notre ami aux milles activités.

Bon... Vous êtes tous en train de vous dire – sauf ceux qui s'en foutent royalement comme de leur première paire de chaussettes... et dans ce cas là, pourquoi lisent-ils LE compte-rendu ?

Donc, disais-je avant d'être interrompu de façon fort impolie par moi-même, vous êtes tous (ou presque tous) en train de vous dire : « *Mais quand va-t-il cesser ces diarrhées rédactionnelles pour entrer dans le vif du sujet ?* ».

Ce à quoi je répondrai en toute honnêteté et en toute simplicité : « *Je fais ce que je veux... C'est MON compte-rendu, et je vous laisse le lire uniquement parce que je suis un mec sympa... Alors bouclez-la et lisez la suite...* »

Samedi 30 mai 2015, neuf heures cinquante cinq. Voici plus de quarante cinq minutes que je roule en compagnie de **Quentin** pour finalement arriver à bon port devant chez **Théo**.

Je sais que nous sommes arrivés à « *bon port* » car un navire est mouillé devant le château.



« *mouillé* »... J'espère que nous ne le seront pas aujourd'hui car n'oubliez pas que nous sommes en Normandie...

Le navire pourrait avoir pour nom « *La Licorne* » et le château s'appeler « *Moulinsart* », mais il n'en est rien car nous sommes dans la vraie vie et pas dans un album de *Tintin* (après avoir voici quelques lignes, parlé de « *XIII* ». Ah quelle culture... Hum... littéraire... Je m'étonne moi-même...).

Je franchis le bateau pour entrer dans la cour (admirez ce subtile jeu de mot où l'évocation d'un « *bateau* », cet abaissement d'un trottoir, se marie harmonieusement avec le mot « *navire* », cette construction qui va sur l'eau...) et je me gare dans la cour.

Théo est là, guettant l'arrivée de ses invités dans cette tenue symbole d'un certain rang social qui l'élève bien au-dessus de la catégorie des « *gueux* ».

Mais il faut de tout pour faire un monde...



Comme je sens votre impatience grandir, je passe sur les salutations de bienvenue avec **Théo** et son épouse **Marie-Christine** pour attaquer directement le déroulement de cette journée.

« *Ouf !* » diront certains... Mais je les méprise.

Ce n'est pas la première fois que l'anniversaire de notre club de magie est célébré lors d'une journée magique chez **Théo**, mais cette année, c'est un peu particulier.

Les fois précédentes, une partie de la troupe arrivait le matin, ce qui permettait de concocter une belle arnaque pour ceux venant l'après midi.



Attention
Arnaque

Or cette année, tout le monde a indiqué venir le matin...

Par peur de l'arnaque, peut-être.

Du coup, cela devient un peu compliqué pour monter un bobard.

Mais qu'importe, l'essentiel étant que les gens viennent et croyez-moi, on devrait faire toutes les réunions chez **Théo** parce qu'aujourd'hui, du monde, il y en a beaucoup.

Sont présents : (avec des arrivées échelonnées dans le temps) :

- | | |
|----------------------------------|------------------------|
| 1 : Théo | 2 : Spontus |
| 3 : Patrice | 4 : Quentin |
| 5 : Dominique | 6 : Léo |
| 7 : Louis | 8 : Greg |
| 9 : Lucas | 10 : Grégoire |
| 11 : Thierry | 12 : Christophe |
| 13 : Mankai | 14 : Fabien |
| 15 : David | 16 : Tomarel |
| 17 : Jean-Luc | 18 : Stéphane |
| 19 : Nicolas (un nouveau) | 20 : Toff |
| 21 : Éric | 22 : Clément |
| 23 : Paillette | |

Cela faisait bien longtemps que nous n'avions pas été aussi nombreux.

Théo a prévu une table rectangulaire dans sa pièce spéciale « *réceptions en tous genres* », autour de laquelle les premiers arrivés prennent place.



Mankaï s'assied près de **Spontus** et commence à lui parler de son projet de scène démontable qu'il prévoit d'utiliser notamment pour de grandes illusions et des prestations en lumière noire. Et pour illustrer son propos, il sort les plans de sa future création.

En matière de plans, **Spontus** doit en connaître un rayon car, vu son nouveau look « *homme des bois* », ça doit être lui-même qui a construit sa cabane aux fins fonds d'une forêt hostile et éloignée de la civilisation.

Théo a précisé lors de la journée que **Spontus** ne coiffait plus ses cheveux parce que son peigne avait perdu une dent... et que c'était la dernière. Ah, ah, ah, mort de rire.

Face au projet de **Mankaï**, **Spontus** est *dubitatif* (ce qui ne veut pas dire « *éjaculateur précoce...* »)



Spontus n'a vraiment pas l'air conquis et il explique pourquoi.

Là, ça tourne un peu au sketch des p'tits vieux dans le *Muppets Show* parce que forcément, à chaque argument avancé, **Mankai** défend son bébé avec passion.

Ça discute, ça discute... Enfin « *ils discutent* » devrais-je dire, parce que tout ce qui les entoure semble avoir disparu à leurs yeux.

Spontus : « *Laisse-moi terminer..* »

Mankai : « *Justement, toi, tu ne m'as pas laissé terminer...* »

Ohé ! On est là...

Bon, le mieux est de les laisser causer et de prendre un café tout en accueillant ceux qui continuent à arriver.



À l'issue de notre petite pause café, nous constatons que le duo *Heckle et Jeckle* s'est calmé et que la table est devenue trop petite.

N'allez surtout pas croire que ses dimensions ont diminué... Le problème est que nous sommes désormais un peu trop nombreux et du coup, il faut modifier la disposition des lieux.



J'espère que l'on va y arriver sans problème, sinon, on demande à **Mankai** de nous faire un plan de table et à **Spontus** de le commenter... ☺

Ceci étant fait, hop, Clic Clac Canon pour immortaliser l'instant présent.



Vous remarquerez que **Spontus** a pris soin de ne pas s'asseoir près de **Mankai**... À moins que ce ne soit le contraire...

Dans la salle de spectacle de **Théo**, il y a également une partie « scène » mais celle-ci ne sera utilisée que cet après-midi. Ce matin, c'est réservé au « *close-up* ».



Comme il est de coutume lors de chaque réunion, je dis quelques mots pour parler du devenir du club et des changements envisagés pour les futures réunions, notamment en mettant en place une partie « *atelier – apprentissage* » dont il serait bien de définir le calendrier des activités une bonne fois pour toute l'année à venir.

Mankai indique que pour souder le groupe, on pourrait envisager de faire un spectacle. L'idée est intéressante dès lors qu'on part sur un spectacle caritatif mais cela suppose une organisation sans faille et surtout du matériel de sonorisation et pour les lumières.

Mankai est très confiant et indique qu'il a déjà organisé un spectacle tout seul.

Pourquoi pas... il faudra en reparler.

Jean-Luc se lève car il a trois annonces à faire.



Tout d'abord, il nous apprend que son article « [Magie et Mission Impossible](#) » (en ligne sur notre site) est paru sous une forme condensée dans la revue de la FFAP.

Il poursuit en indiquant que **Jacques Paget** (« *Le Pouvoir de l'Illusion* »), avocat et magicien faisant également du coaching pour chefs d'entreprises donnera une conférence à Dieppe le 2 décembre prochain. Plus d'infos dans les mois à venir pour ceux qui seraient intéressés

La dernière info concerne [Scorpène](#). **Jean-Luc** et **Tomarel** ont dîné avec lui et il s'est déclaré prêt à venir partager avec nous son expérience et sa magie. Il reste à définir une date (à toi de jouer **Jean-Luc**...)

Mankai s'installe derrière la table pour nous parler d'une fabrication « *maison* » : des gobelets, dont l'un fait *chop-cup*.

Mankai nous montre l'ensemble du matériel... y compris les balles...



Spontus lui lance – non, pas une balle – cette remarque : « *Tu vois l'intérêt de nous montrer le matériel avant le tour ?* »

Ah, si vous cherchez quelqu'un pour animer vos soirées, je vous recommande le duo *Tic et Tac*, vous êtes assurés de ne pas vous ennuyer.

Et comme disait **Thierry Roland** « *Ah c'est deux, ils ne partiront pas en vacances ensemble...* ».

Comme nous, on aime bien foutre un peu la merde, on se range du côté de **Spontus** pour demander à **Mankai** de nous montrer le déroulement de la routine. Lequel, sans trop se faire prier, et devant la demande générale, accepte de nous montrer comment il utilise son matériel.



Théo, qui en matière de gobelets a quelques progrès à faire (private joke), regarde **Mankai** avec attention.

Il faudrait peut-être que quelqu'un se décide à lui faire remarquer que les lunettes, ce n'est pas comme ça qu'on les porte...

Mankai nous fait sa démonstration de *pas-se* avec ses gobelets en plastique jusqu'à l'apparition finale...

Sa conclusion : « *Ah ben finalement, je m'en suis pas mal tiré...* »

Ben s'il est content de lui, c'est l'essentiel non ?



Mankai se lance à présent dans l'explication de la fabrication.



Dans la catégorie « *Tom et Jerry en vacances* », **Spontus** déclare : « *On peut faire ça avec des gobelets normaux...* »

Mankai prend la défense de sa création (on n'en attendait pas moins de lui) et finalement tout le monde tombe d'accord pour dire que ces gobelets « *maison* » présentent un intérêt dès lors qu'on trouve la justification qui va avec pour leur usage. Je suggère « *Pause Café* » et demande si ça existe des sucres ronds...

Le prénom « *Dominique* » a souvent pour diminutif « *Domino* », c'est peut-être pour cela que notre **Dominique** a décidé de présenter un tour avec des dominos...



Chacun fait en fonction de ses moyens.
Ceux de **Dominique** seraient-ils limités ?

Et oui, car ce n'est pas un jeu complet de dominos qu'il utilise mais seulement quatre dominos...

Des dominos très particuliers puisqu'il s'agit de deux « *double 2* » et de deux « *double 5* » (comme on peut... à peine... le distinguer sur cette photo).



Que se passe t-il quand on met en contact un domino « *double 2* » et un domino « *double 5* » ?

Un phénomène très étrange survient car les « *double 2* » se rejoignent et idem pour les deux « *double 5* ».

Pire encore, quand en fin de routine, **Dominique** nous montre – pour le fun – quatre « *double 2* »

Le tour s'appelle « [Les dominos](#) », vendu chez un autre **Dominique...** **Duvivier...** au magasin de magie **Mayette**. Le matériel permet de faire quelques effets additionnels.

Christophe ne s'est pas trompé de date pour cette réunion – contrairement à **Dominique** qui s'est pointé la semaine dernière chez **Théo...** Mort de rire...

Et **Christophe** nous propose une routine de corde.



Une histoire de corde... et de nœuds.

Christophe explique que dans le temps jadis, quand on voulait se rappeler quelque chose, on faisait un nœud à son mouchoir mais qu'il a trouvé une autre méthode : une méthode pour magicien. Par exemple, quand il veut se rappeler qu'il a un spectacle à faire (ou une date de réunion du **MCR**?... Pff, mort de rire.)



Et c'est ainsi que **Christophe** fait apparaître un nœud à une des extrémités de sa corde. Puis un second.

Il s'en suit une succession d'apparitions – disparitions de ces nœuds.

Des mouvements notamment inspirés par **Tabary**.

Pour information, **Aldo Colombini** propose une routine identique intitulée *Trio-umph* dans son booklet « *On The Ropes* » (disponible en français...).

Mankai indique qu'on peut rallonger la routine et décide de nous montrer trois techniques différentes pour créer des nœuds qui disparaissent.

Il a cette explication savoureuse : « *Pour la seconde partie, c'est pareil mais c'est autrement...* »

Évidemment, la salle éclate de rire.

Et nouvel éclat de rire quand **Mankaï** indique : « *Pour la troisième, c'est comme l'autre mais...* »

Et tout le monde de compléter : « *Mais c'est autrement...* »



Forcément, ça nous aurait manqué s'il n'était pas intervenu, **Spontus** demande : « *C'est quoi l'intérêt de faire trois fois le même effet ?* »

Et fort logiquement, **Mankaï** répond en souriant : « *C'est pour rallonger...* »

Euh, j'voudrais pas dire, mais il l'avait précisé avant de commencer...
Oh **Spontus**, t'écoute pas ?

Pour rester dans le domaine des cordes, **Spontus** propose de montrer une routine avec apparition périlleuse d'un nœud.

En fait, ce sont deux nœuds qui vont apparaître et que **Spontus** nomme « *papa* » et « *maman* ».

Un troisième nœud fait rapidement son apparition... Un bébé nœud.

Et en imprimant un mouvement pour desserrer et resserrer la boucle du nœud – comme un cœur qui bat – **Spontus** annonce « *Et il est vivant !* »



Mankaï a décidé de ne pas céder du terrain à son meilleur copain et le revoilà qui nous parle de la technique pour faire deux nœuds en même temps et celle du nœud sans lâcher les extrémités de la corde.



Également pour rester dans le sujet, j'en profite pour montrer une technique – très simple – pour emprisonner simultanément deux bagues chacune dans un nœud sur une même corde.

Voici quelques semaines, une demande d'adhésion au club est parvenue par le biais du site. Son auteur, **Nicolas**, sollicitait de rejoindre la troupe mais ne pouvait être présent pour notre dernière réunion en juin. Comme il semblait très impatient, je l'ai aiguillé vers **Théo** afin de savoir s'il pouvait venir aujourd'hui.

C'est la raison de la présence de ce **Nicolas**, que nous allons pouvoir torturer à souhait pour savoir s'il est digne de se joindre à nous : Il est notre cadeau d'anniversaire en quelques sortes...

Nicolas nous indique qu'on va rester dans les cordes et nous présente trois cordes de couleurs différentes reliées entre elles par des nœuds.

Il y a une corde orange, nouée à une corde blanche, elle-même nouée à une corde bleue.

Nicolas enroule le tout autour de sa main et nous montre ensuite que les nœuds ont disparu et que la corde est désormais en un seul morceau de trois couleurs.



Spontus donne quelques conseils pour la présentation en demandant à **Nicolas** de « *ralentir* » dans l'exécution de cette routine qu'il a présentée tambour battant.

Le compère de **Spontus**, j'ai nommé **Mankai** bien sur, propose une présentation différente pour le début de la routine – en nouant toutes les extrémités des cordes entre elles – et également un mouvement particulier pour le climax au moment de la disparition des nœuds.



Nicolas prend acte de ces conseils avisés et propose de poursuivre en montrant une routine de cartes.

Pour cela, il prend un étui de cartes et fait semblant de sortir des cartes qu'il me demande de mélanger...

M...ince... Je suis en train de prendre des notes pour LE compte-rendu et l'autre, il me demande de participer à son tour... Mais y connaît pas *Raoul* !

Bon, comme c'est un nouveau et que, en plus, je suis d'un naturel cool, je me plie au jeu... de cartes invisibles.



Mélange du jeu... invisible, choix d'une carte... invisible, remise face en bas dans le jeu face en l'air (enfin j'crois), cartes rangées dans l'étui.

Nicolas me demande quelle était ma carte et je réponds avec assurance, que c'était l'As de Pique.

Nicolas reprend l'étui du jeu et cette fois-ci en sort un jeu bien réel dont il fait défiler les cartes face en l'air pour montrer qu'une seule carte est face en bas.



Nicolas retourne la carte et montre la Dame de Pique.

Nicolas : « *Est-ce bien ta carte ?* »

Moi : « *Ben non* ».

Nicolas : « *Comment ça ? Ben c'est bien la Dame de Pique que tu avais choisie ?* »

Moi : « *Ben non, c'était l'As de Pique* ».

Nicolas : « *Ah ben j'avais compris que c'était la Dame de Pique* »

Moi : « *Ben non...* »

La foule en délire lui jette des moules et des bigorneaux avariés en se moquant de lui et je calme tout le monde en disant que cela peut arriver à tout le monde de se tromper... Ah quelle méchanceté !

Non, je déconne, tout le monde a été très gentil et s'est marré.



Certains nouveaux postulants se seraient arrêtés là après avoir présenté deux tours, mais **Nicolas** qui a montré qu'il était très à l'aise en notre présence, propose de montrer une autre routine.

C'est **Mankaï** qui joue le rôle du spectateur pour ce qui est plus un test de mémoire qu'un tour de magie selon **Nicolas**.

Deux cartes : l'As de Trèfle et l'As de Pique.



L'As de Pique est donné à **Mankaï** tandis que **Nicolas** tient l'As de Trèfle et se propose d'intervertir magiquement sa carte avec celle de **Mankaï**.

Mais au final, les As ont disparu, laissant la place au Roi de Cœur et au Roi de Carreau.

Bon et bien c'est pas mal tout ça, merci **Nicolas**...

Ah, un autre tour ? Bon ben okay...

Pour ce nouveau tour, **Nicolas** remet le jeu à **Paillette** et lui demande de le mélanger.

Puis **Nicolas** se retourne et demande à **Paillette** de faire trois tas à peu près égaux sur la table. Il doit sélectionner un tas, qu'il peut mélanger s'il le souhaite, regarder la carte se trouvant sur ce paquet et la mémoriser.

Ce paquet est ensuite mis face en l'air et pris en sandwich avec les deux autres.

Jean-Luc est invité à mélanger le jeu à l'américaine.

Spontus est invité à couper le jeu.



Le jeu est étalé sur la table et **Nicolas** se donne quatre chances.



Trois cartes sont finalement écartées. La dernière carte est face en bas.

Nicolas prend la carte et la regarde. Il demande à **Paillette** qu'elle était sa carte. **Paillette** répond « *2P* ».

Nicolas sursaute... « *Deux de Pique ?* »

Ce que confirme **Paillette**.

La carte sortie était le « *4C* ». Oh, oh... loupé...

Nicolas explique que normalement, il ne rate jamais cette routine et nous révèle néanmoins le principe de ce tour qu'il dit être de **Bernard Bilis** et qu'on peut retrouver dans le livre « *La Magie pour les Nuls* ».

Certains nouveaux postulants se seraient arrêtés là après avoir présenté trois tours, mais **Nicolas** qui a montré qu'il était très à l'aise en notre présence (oui, je sais, je me répète), propose d'enchaîner sur autre chose.

Et le voilà qui montre ce tour attribué à **David Copperfield** qui consiste en un mouvement impossible avec les mains croisées.



Ce tour est basé sur un bon détournement d'attention et est surtout très marrant quand il est réalisé avec une salle complète... Ce qui est le cas aujourd'hui.

Tout le monde se prête au jeu et bien évidemment ne réussit pas à retourner les mains pouce en l'air...

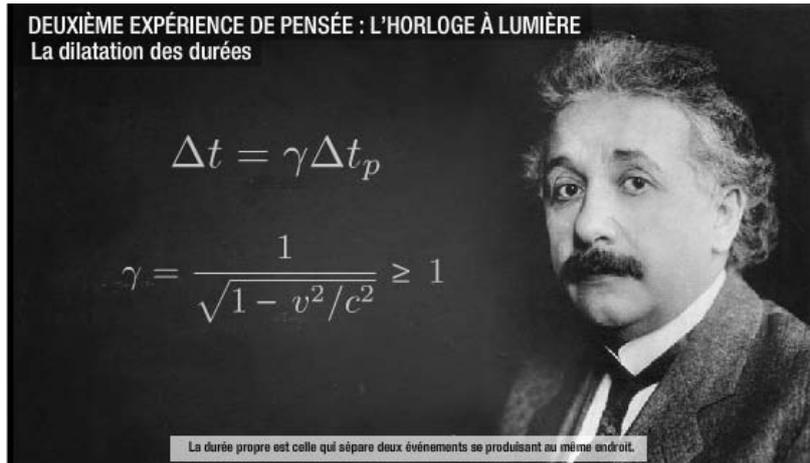


Sauf **Spontus**... qui se marre car il a bien évidemment triché.



Mine de rien, l'heure a tourné à une vitesse folle, preuve que celui qui parlait de la relativité du temps n'avait pas dit que des conneries à ce sujet.

Il est l'heure de marquer une pause pour reprendre des forces avant d'attaquer l'après midi.



Théo et **Marie Christine** qui ont le sens de l'accueil ont prévu un petit apéritif agréablement complété par ce que les uns et les autres ont amené au titre d'une participation amicale.



Après ce moment de convivialité, tout le monde se répartit aux différentes tables pour le repas, où certains se livrent à leur activité préférée entre deux plats : la Magie et plus particulièrement le close-up à table.

Heureusement que nous sommes un club de magie et pas un club de plongée sous-marine... Sinon vous imaginez le bordel à table... Les palmes, le tuba... À la limite, je veux bien m'occuper des bouteilles.



Pour clôturer un repas d'anniversaire, il y a forcément le gâteau d'anniversaire et la bougie d'anniversaire...



Allez, hop ! Une année de plus !

Et une petite photo souvenir devant le château...



On a eu du bol, il ne pleuvait pas...

Vous aurez peut-être remarqué – tout en haut des marches – une présence féminine... Eh oui, nous avons eu une agréable surprise avec la venue de la **Fée Solveil**... de son prénom **Dorothee**, à laquelle **Spontus** avait eu l'excellente idée de proposer de venir. Peut-être sera-t-elle convaincue qu'il faut absolument qu'elle rejoigne le **Magicos Circus Rouennais**. Et, promis-juré, elle n'aura pas à subir l'épreuve de l'examen d'admission.



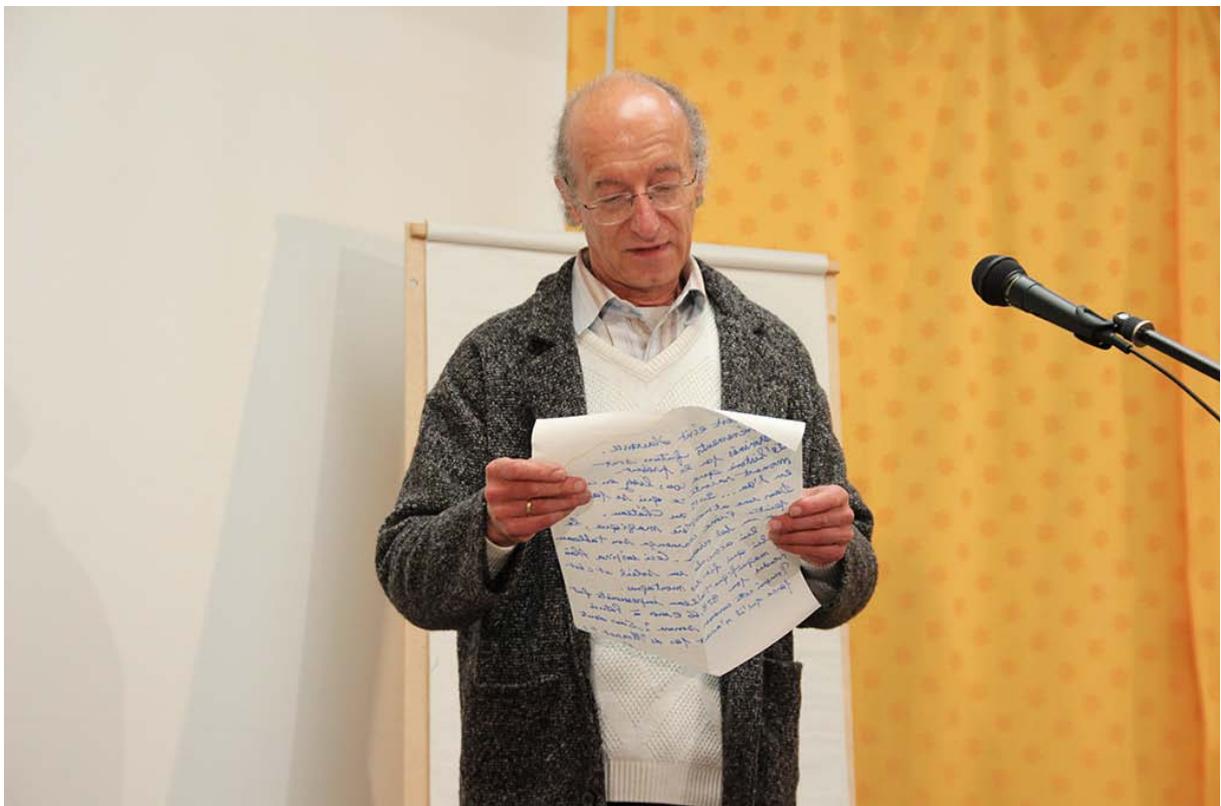
Bon, assez trainassé ! Au boulot !

Quoi le café ?

Et après une petite pause-café, **Théo** nous propose de reprendre nos activités magiques en passant dans la partie « *spectacle* » de la salle.



Et, en tout bien, tout honneur, c'est **Théo** qui démarre la séance.



Aïe ! **Théo** sort un long document manuscrit et j'espère que ce n'est pas le texte d'un discours...

Comme pour me rassurer, **Théo** précise que ce document raconte une histoire un peu troublante qui semble prouver que tout est écrit d'avance.

Ben, c'est évident... puisqu'on voit bien que le document est DÉJÀ rédigé...

Mais **Théo** précise immédiatement sa pensée : « *le futur est déterminé par le présent...* ». Et, **Théo** se propose de nous le démontrer.

Théo indique que pour éviter qu'on ne pense à une arnaque...

Nous ? Penser cela ? Oh non, jamais de la vie... On n'est pas comme ça...

Donc, pour éviter toute pensée malsaine de notre part, **Théo** déchire un petit bout du document et confie ce morceau de papier à **Quentin**. Le reste du document étant suspendu à un fil accroché à une poutre afin que tout le monde puisse l'avoir à l'œil.



Théo nous explique que son père peignait des tableaux pour gagner un peu d'argent... et il propose à **Marius** de commencer un dessin qui sera complété par d'autres personnes présentes dans la salle.

Marius se lève et vient dessiner un visage sur la grande feuille de papier d'un bloc qui repose sur un chevalet.

Clément vient compléter ce dessin en ajoutant une auréole au-dessus du visage.

Dorothee rajoute une fleur.

Lucas dessine un soleil... et **Stéphane** conclut en rajoutant un corps agrémentés de deux ailes et en reliant un bras à la fleur.



Ouah ! C'est beau l'art...

Théo indique que pour donner toute sa valeur à une œuvre, il faut la signer et bien qu'il n'ait pas fait grand-chose dans ce dessin, il appose sa signature.

Non content de s'approprier le travail d'autrui, **Théo** met ce dessin à prix pour 20 euros et c'est **Clément** qui fournit un billet qu'il met dans une enveloppe à la demande expresse de **Théo**.

Théo montre plusieurs enveloppes identiques – dont celle de **Clément** – avant de se lancer dans une explication axée « *physique quantique* » qui considère que tant qu'on n'a pas ouvert l'enveloppe contenant le billet, on peut supposer qu'il y a 20 euros dans chaque enveloppe.

Théo mélange les enveloppes et propose de faire une loterie.

Théo fait ensuite choisir à plusieurs membres du club une enveloppe et conserve la dernière qu'il propose d'échanger avec quelqu'un.

Grégoire demande à intervertir son enveloppe avec **Théo**. Au final, l'enveloppe de **Théo** est accrochée au pied du micro, bien en vue.



Chacun ouvre à présent son enveloppe : elle est vide. L'enveloppe accrochée au pied du micro contient un billet de 20 euros que **Théo** restitue immédiatement à **Clément**.

Théo attire maintenant l'attention sur le rouleau de papier suspendu à un fil et monte sur une chaise pour le décrocher.

Le document est déplié et **Théo** commence à le lire : « *Ce qui se passait au château en 2015, le 30 mai...* ».

Le texte relate tout ce qui vient de se dérouler en citant les prénoms et les actions de chacun.



Et le coin déchiré du document correspond bien au morceau en possession de **Quentin**.

Bravo à **Théo** pour cette routine qui en intriguera plus d'un.

Le dessin de tout à l'heure était en noir et blanc et **Éric** souhaite nous parler de couleurs...

Et c'est dans une envolée très lyrique qu'**Éric** nous parle de la couleur bleue, de la couleur organe et enfin de la couleur jaune.

Éric tient dans sa main droite trois rubans de couleurs et les met un à un dans un grand cornet noir (je n'ai pas écrit « *de couleur noire* » car selon certains puristes, le noir n'est pas, au sens strict du terme, une couleur...)



Quelle couleur choisir, chacune ayant sa propre symbolique ?

Parfois, lorsque le choix est ardu, certains préfèrent ne pas choisir par peur du résultat tandis que d'autres décident de tirer le meilleur parti en faisant un choix « *équilibré* ».

C'est cette dernière solution qui prévaut dans cette routine, car **Éric** ressort du cornet les trois rubans enclavés.

Un classique qu'on trouve sous l'appellation « *Rubans du 20^{ème} siècle* » (voir notamment le DVD de **Dominique** et **Alexandra Duvivier** – *l'école de la magie volume 3*). Mais ce tour existait bien avant le 20^{ème} siècle...



On reste dans le domaine des couleurs avec **Léo**, le fils de **Spontus** qui lui, contrairement à son père, a un coiffeur efficace.

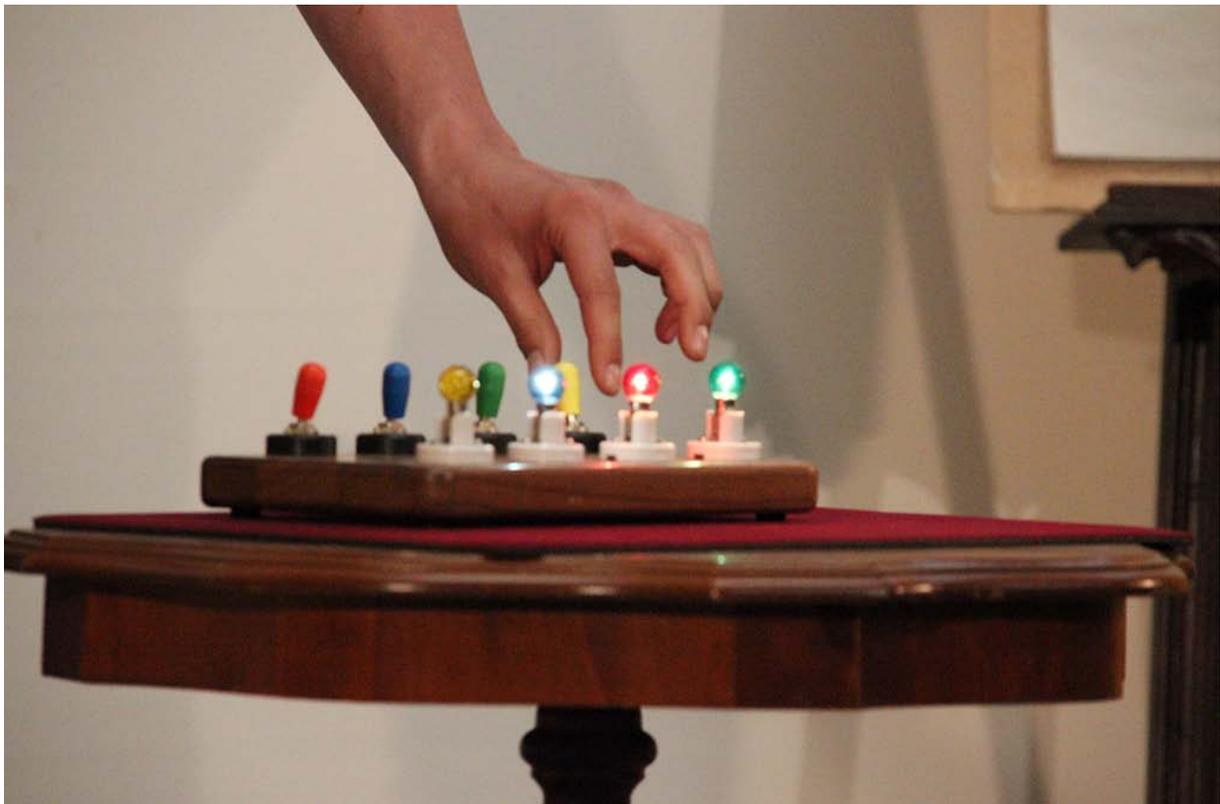


Léo nous présente une routine que je trouve géniale car incompréhensible, à moins de connaître le truc.

Imaginez un tableau (pas une œuvre d'art peinte...)... un tableau électrique en bois, supportant quatre ampoules de couleurs différentes et quatre interrupteurs dont la couleur correspond à celle de l'ampoule en regard. Ainsi, il y a une ampoule jaune et un interrupteur jaune, une ampoule verte et un interrupteur de la même couleur. Une ampoule bleue et un interrupteur de la même couleur et enfin idem pour l'ampoule et l'interrupteur rouge.

Tout serait pour le mieux dans le meilleur des mondes si **Léo** ne décidait de changer les ampoules de place. Juste pour voir le résultat...

Et bien, malgré chaque changement, l'interrupteur d'une couleur continue à allumer l'ampoule de la même couleur. Et cela, même si on décide – au hasard avec l'aide du public – de l'emplacement des ampoules.



Pire, si on enlève le capuchon de couleur des interrupteurs et qu'on les change également de place au hasard, les lampes de la bonne couleur continuent de s'allumer.

C'est à s'arracher les cheveux... (Eh **Spontus**... ça te donne pas une idée ? Non, non, je ne critique pas ta nouvelle coiffure... Ni ta nouvelle barbe... C'est juste que... Bon d'accord, j'oublie...)

On demande s'il y a un candidat pour prendre la suite de **Léo**, et **Mankai** s'adressant à la cantonade : « *Eh Patrice, à toi ! Tu dois bien avoir quelque chose à présenter...* ».

Que faire ? Le « *Président* » va-t-il se dégonfler, prétexter qu'il ne peut pas, qu'il a piscine... Mais, je ne suis pas du genre « *Courage, fuyons !* » et je le lève pour prendre la place de **Léo**.

Bon certes, je vais présenter [un tour que j'ai montré le mois dernier](#). Mais nous n'étions que neuf présents (dont moi) alors qu'aujourd'hui on fait salle comble. Et puis, j'ai un peu amélioré la présentation.



Pour cette routine, j'utilise deux verres... vides (mais ils ne le resteront pas longtemps) et je commence à raconter l'histoire d'un tour extraordinaire qui était présenté dans les années 20 par le célèbre cartomane [Nate Leipzig](#).

Je sors un jeu de cartes et je fais constater qu'il est neuf, que son étui est sous cellophane et comporte la vignette en scellant l'ouverture.

J'enlève le papier cellophane, ôte la vignette avec l'aide de **Dominique** et sort les cartes en éliminant les deux Jokers et les deux cartes publicitaires.

Puis, je montre que les cartes sont rangées par famille et je sors les dix premières cartes à Pique (de l'As au 10) et je les mets dans le verre de droite – face des cartes tournée vers le public.

Je sors alors un second jeu – dont les cartes sont elles-aussi rangées par famille et j'en extrais les dix premières cartes à Cœur (de l'As au 10) que je donne à mélanger à **Dorothee**.

Ayant récupéré les cartes, je sors de ma poche un foulard et j'en couvre le premier verre pour – dis-je – éviter qu'on me soupçonne de toute manipulation.

Puis, je fais constater à **Dominique** que les dix cartes à Cœur ont bien été mélangées avant de lui faire choisir une de ces cartes au « *Stop!* » en faisant passer mon index au-dessus de ces cartes en éventail.

Le « *Stop!* » est intervenu sur le 6 de Cœur et je mets cette carte à l'envers dans l'éventail.



Enfin, rassemblant les cartes, je les mets dans le second verre – face tournée vers le public.

Le public voit deux verres contenant pour l'un – recouvert d'un foulard transparent - un paquet de cartes à Pique dont la face de l'As est visible, et dans l'autre, un paquet de cartes à Cœur dont le 8 est visible.



J'explique qu'à ce stade du tour, **Nate Leipzig** saisissait le verre avec le foulard et que c'est à cet instant précis que la Magie intervenait.

Je me saisis du verre et d'un geste rapide, j'enlève le foulard pour faire constater que désormais, c'est la face d'un Huit de Pique qui est visible.



Puis, en les sortant une à une, je fais constater que les cartes dans les deux verres sont désormais rangées dans le même ordre et qu'il y a aussi, parmi les cartes à Pique, une carte à l'envers : le 6 de Pique.

Une superbe routine intitulée *Sympathetic Ten*, remise au goût du jour par **Jorg Alexander**.

Léo revient sur scène pour une démonstration de calculateur prodige.



Le principe est simple : vous choisissez dans votre tête un nombre que vous élevez à la puissance trois à l'aide de votre calculatrice. C'est-à-dire que vous le multipliez par lui-même puis encore par lui-même. Vous énoncez le résultat et **Léo** vous donne la racine cubique, c'est-à-dire le chiffre de départ. Alors forcément, si on dit « 27 », le chiffre de départ est assez facile à trouver (« 3 » pour ceux qui seraient lents à la détente). Mais imaginez qu'on dise « 14688 »... Ah, on fait moins le malin là...

Un truc à s'arracher les cheveux (hein **Spontus**... Euh... Désolé...).

L'explication du truc (ben oui, ya un truc) est faite de façon très didactique par **Léo** et a pour conséquence immédiate de me filer des boutons au point que c'est limite de devoir faire appel au SAMU pour m'évacuer...

Et en plus, **Léo**, ça le fait marrer...

Bon, cela dit, mieux vaut qu'il fasse ça que vendre de la drogue ou faire des tournantes avec ses potes dans une cité...

Jean-Luc sollicite l'assistance de neuf spectateurs – pas plus, pas moins.

Ben heureusement qu'il n'était pas présent le mois dernier... Parce qu'il n'aurait pas pu présenter sa routine...



Jean-Luc tient dans sa main neuf enveloppes numérotées de « 1 » à « 9 ».

Jean-Luc explique à présent qu'on va mélanger les enveloppes pour en changer l'ordre et il explique – démonstration à l'appui – comment cela doit se passer. En fait, soit il pose l'enveloppe soit il l'intervertit avec la suivante.

Cela étant fait, **Jean-Luc** fait constater que l'ordre des enveloppes a bien été changé avec cette méthode et que les numéros ne sont plus dans l'ordre ascendant.

Après cette démonstration liminaire, **Théo** est invité à décider du tri des enveloppes et pour cela, il doit, comment **Jean-Luc** l'a expliqué, dire « on pose » ou « on intervertit ». **Jean-Luc** suit les instructions données et pose sur la table l'enveloppe désignée ou intervertit cette enveloppe et la suivante.

Les neuf spectateurs sont alignés sur la scène et **Jean-Luc**, prend les enveloppes et en distribue une à chaque spectateur. Le numéro sur l'enveloppe est bien visible et effectivement l'ordre est aléatoire.



Chacun est invité à ouvrir son enveloppe et je vous laisse découvrir le résultat :



Magique ?
Non... M A G I C I E N S !

Paillette prend la suite pour un tour qui n'est pas de scène, ni de salon mais plutôt de close-up et pour une meilleure visibilité de la chose, je lui passe un support de cartes.

Paillette montre un jeu de plusieurs cartes supportant chacune une lettre.

Lucas est invité à choisir un mot parmi trente listés sur un carton et à former ce mot à l'aide des cartes tandis que **Paillette** a le dos tourné.



Une fois le mot formé, **Lucas** doit retourner les cartes face en bas.

Paillette se retourne, montre le support avec les cartes et annonce que le mot choisi est **HAINE**. Ce qui est exact.

Pour l'explication, basée sur un truc subtil, **Paillette** choisit le mot **MAGIE**.

Et avouons que la **MAGIE** c'est quand même mieux que la **HAINE**.

Un tour de **Benji (Benjamin Fogiel)**.



Mankaï nous propose un exercice de mentalisme et demande à... Je ne sais plus qui... de choisir un nombre entre 1 et 5. Une fois le nombre annoncé à haute voix (3), **Mankaï** attire l'attention sur son appareil photo et montre le papier se trouvant dessous et sur lequel est inscrit « *TROIS* ».



Inévitablement, **Spontus** réagit en disant « *on peut le faire avec un nombre entre 1 et 100...* ».

Ah, ils sont trop top ces deux là.
Je ne sais pas s'ils ont beaucoup répété avant mais leur numéro de *Bip Bip et le Coyote* est vraiment extra. On en redemande...



Spontus monte sur la scène et nous montre ce qui ressemble à un *nunchaku* (en plus petit) en précisant que pour occuper les spectateurs qui attendent, on peut leur soumettre des « *casse-têtes en dur* »...

Bon, ben pourquoi pas, dès lors que ce n'est pas pour réduire en *charpie* (pas le stylo des magiciens...) le crâne de **Mankaï**...

Marius prend la place de **Spontus** et commence à lire le journal.

Oh ! Si tu t'ennuies tu peux partir tu sais...

Bon d'accord, il ne lit pas le journal, il se contente de tourner les pages avant de prendre une paire de ciseaux et de découper une bande de papier.

Puis, tenant la bande de papier en main gauche, il demande qu'on lui dise « *stop !* » alors que les lames des ciseaux descendent le long du morceau de journal.



Au « *stop !* » **Marius** coupe entièrement la largeur de la bande de papier et le morceau coupé tombe à terre.

Quentin, l'auteur du « *stop !* » est invité à lire la première phrase sur ce morceau.

Marius attire l'attention sur une prédiction faite avant le tour et sur laquelle est inscrite cette même phrase.

Certes, c'est une escroquerie, mais elle fonctionne parfaitement, alors pourquoi s'en priver.

Un conseil est donné pour que **Marius** fasse attention à ne pas couper en biais...

Exit **Marius** et installation de **Christophe** et de mon matériel de sonorisation car il a prévu de faire un tour en musique.

C'est une routine de pièces que **Christophe** nous propose.

Imaginez un fermoir de porte-monnaie... sans le porte-monnaie. Il semble donc fort peu probable d'en sortir de l'argent. Or, c'est quand même ce que **Christophe** est capable de faire.

Bon d'accord, il n'est pas encore au point et se contente de pièces de monnaie... Mais il ne désespère sûrement pas d'y arriver avec des billets.



Apparition d'une pièce de monnaie – disparition – réapparition et même dédoublement de la pièce.

Mais la Magie est éphémère car aussitôt les pièces apparues, elles disparaissent à nouveau une à une pour être remplacée par une pièce géante...

Pas très pratique à transporter... C'est pourquoi **Christophe** tente l'impossible et il réussit : il transforme la pièce géante en un billet de banque.

« *Patience et longueur de temps font plus que force ni que rage...* » avait écrit **Jean de la Fontaine**... Une fontaine aux pièces très certainement... comme celle de Trevi.



Beaucoup de travail pour cette routine. C'est le problème avec la Magie des Pièces , il faut bosser.

Candidat suivant !

Ah, le candidat suivant est une candidate... et c'est suffisamment rare au **MCR** pour que l'évènement soit célébré.

Dorothee, plus habituée des numéros de scène sous le nom de la **Fée Solveil** avec notamment des apparitions de colombes, propose de nous montrer une routine de cartes.

Pour présenter cette routine, elle a besoin de deux spectateurs : un homme et une femme...

Elle est vraiment chanceuse car il n'y a qu'une autre femme dans la salle : **Marie Christine**, l'épouse de **Théo**, laquelle se prête volontiers au jeu.

Celui qui – à mon humble avis – risque de peut-être regretter sa participation est **Fabien**. D'ailleurs **Dorothee** annonce que si ça rate, ça sera de sa faute... Ben au moins, c'est dit.



Dorothee déclare « *On va tenter de faire une prédiction* » et elle confie un feuillet de papier plié à **Marius**.

Puis, elle sort le jeu de cartes et en élimine les Jokers avant de constituer deux tas avec les cartes.

Les deux paquets sont ensuite mélangés face en l'air – face en bas et **Dorothee** montre à **Marie-Christine** et **Fabien** ce qui doit être fait pour – selon son expression – « *mettre le bazar dans le jeu* ».

Dorothee propose de nous associer à ce bazar en nous demandant à chaque mélange de chanter « *Pirouette Cacahuète...* ».

Marie-Christine commence... On chante.

Fabien poursuit... On chante à nouveau.

C'est dingue ce qu'on est capable de faire faire à un auditoire.

Ô Grand Maître, quelle est cette secte étrange ?

C'est celle de ceux qui attendent qu'on fasse *péter les cahuètes...* (allusion aux célèbres Guignols de l'Info)

Dorothee propose de continuer mais **Marie-Christine** et **Fabien** décident de s'arrêter – probablement parce que le son mélodieux de notre joyeuse assemblée ne les a pas enchantés...

Il est temps de passer à la lecture de la prédiction. Une prédiction en plusieurs temps d'ailleurs – chaque temps correspondant à un pliage de la feuille supportant cette prédiction à tiroir.

« *Il y aura 20 cartes face en bas...* »

Dorothée compte – en nous invitant à l'accompagner à haute voix. Effectivement, il y a 20 cartes face en bas. Les autres sont éliminées.



« *Il y aura 9 cartes rouges* ». Allez, on compte à nouveau avec **Dorothée**. Effectivement, le compte est bon.

« *Toutes les cartes noires seront impaires...* ».

Les cartes sont nommées une à une et effectivement, il n'y a que des cartes impaires... à une exception car un 4 de Trèfle s'est glissé parmi les cartes noires.

Aïe !

Mais rappelez-vous, il s'agit d'une prédiction à tiroir et la dernière partie de cette prédiction indique « *sauf le Quatre de Trèfle* ».

Dorothee brandit sa prédiction et le 4 de Trèfle sous les applaudissements du public.



Ce tour est une variante de *Pre-Deckability* d'**Aldo Colombini** (connu en France sous le nom de *Serial Prediction*). Une variante qui simplifie le déroulement en supprimant le troisième tas de la version de **Colombini**. C'est **Ali Bongo** qui avait montré ce tour à **Dorothee**.

Spontus intervient pour faire remarquer comment **Dorothee** a mené cette routine par son jeu de scène avec les deux spectateurs et en associant également le public, ce qui a donné encore plus de force à cet effet étonnant et amusant.

C'est vrai qu'un tour de magie présenté sans conviction reste quelque peu insipide, même si l'effet est fort et que la technique a été correctement utilisée. Le magicien doit aussi être un comédien, un amuseur, afin de distraire son public. Les anglo-saxons utilisent le mot « *entertainment* » qui signifie « *divertissement* » et c'est vrai que la Magie doit avant tout rester un divertissement.

C'est à présent **Clément** qui se présente devant nous pour, dit-il, une « *petite connerie* ». Il ajoute que ce qu'il va présenter est une totale improvisation, qu'il n'a absolument rien préparé et qu'il va donc foirer.

C'est ce qu'on appelle un total manque de confiance en soi, à moins que ce ne soit une façon de conditionner son public...

Cela dit, **Clément** nous a habitués par le passé à foirer les tours... surtout ceux de ses petits camarades.

Marius est invité à le rejoindre sur la scène et à mélanger le jeu.

Mankaï est invité à mélanger à nouveau les cartes qui ont été éparpillées sur la table pour la circonstance.



Mankaï doit à présent choisir une carte et ne pas la montrer à **Clément**.

Clément, qui a récupéré cette carte sans en regarder la valeur, se tient à présent face à **Mankaï** et propose de découvrir la valeur de cette carte.

Après s'être – intensément – concentré, **Clément** déclare « *Ta carte est rouge...* ».

« *Ta carte est un... Cœur...* »

Puis, telle une litanie, il se met à nommer la valeur des cartes « As, deux, trois, quatre... », etc.

Clément finit par dire « *Le Roi de Cœur... Ta carte est le Roi de Cœur...* »

Mouais, bon évidemment, tous ceux qui pratiquent la Magie des Cartes auront leur idée sur le procédé utilisé.



Clément déclare « *Bon d'accord, vous avez compris...* », et il explique comment il a découvert la valeur de la carte.

Puis, **Clément** propose de recommencer l'expérience mais cette fois-ci avec les yeux bandés.

Une écharpe est utilisée pour lui bander les yeux.

Une nouvelle fois, **Mankai** choisit une carte et la remet à **Clément** qui commence à se concentrer.

Le suspense est intense. La foule retient sous souffle (et du coup, certains s'écroulent par manque d'oxygénation...)

Clément déclare (enfin) : « *Ta carte est une carte... noire...* »

Puis, **Clément**, comme précédemment, se met à réciter les valeurs possibles de cette carte avant de conclure : « *La carte est le Quatre de Pique* ».

Et c'est exact.

Mankai est songeur car il se demande, tout comme nous, où est le trucage.



Clément nous indique qu'il a acheté ce jeu très particulier à *Blackpool* lors du congrès de Magie et il nous en explique le principe.

On se demande où certains créateurs de Magie vont chercher leurs idées...

Clément dit que, selon lui, c'est de la « *Magie pour Magiciens* ».

C'est peut-être un peu réducteur mais c'est vrai qu'on fait quand même rarement ce genre de prestation avec les yeux bandés et que, si on n'a pas les yeux bandés, on a tout intérêt à utiliser un autre type de jeu dont au sujet duquel je ne donnerai pas plus de précisions... (enfin, j'me comprends...).

Eh, au fait **Clément**, concrètement, tu l'as acheté pourquoi ce jeu ?

David demande s'il peut présenter un tour, bien que ce ne soit pas un tour de scène.

Nous nous réunissons alors en assemblée extraordinaire pour statuer sur cette demande et après d'âpres discussions, nous donnons notre feu vert.



David sort un jeu de cartes qui est à présent mélangé et une carte est choisie.

David nous parle de cartes et de cartes jumelles et pour illustrer son propos sort l'As de Pique, puis l'As de Trèfle.

La carte choisie – le Valet de Trèfle – est mise entre ces deux As.

David nous montre que cette carte vient de se transformer en 10 de Cœur, une carte qui avait été nommée librement juste auparavant par **Marius**. Cette carte est posée sur la table.

David fait à présent choisir une nouvelle carte au « *Stop!* » : le 6 de Carreau.

Cette carte est laissée dans le jeu et **David** se saisit des deux As noirs et les fait passer dans le jeu : une carte apparaît entre les deux As.

David montre cette carte : il s'agit du 10 de Cœur...

David montre la carte sur la table censée être le 10 de Cœur : c'est le 6 de Carreau.



Une routine extraite du double DVD *Vision* de **Guillaume Botta**.

Nous sommes quelques uns dans la salle à ne pas être convaincu par cette routine.

Christophe avait présenté cet effet lors de la [réunion du 18 janvier 2014](#) et là aussi, nous avons eu un sentiment bizarre relevant un illogisme apparent ce dont avait convenu **Christophe**.

J'espère que **Guillaume Botta** ne lira pas ce compte-rendu, sinon il va croire qu'on lui en veut.

L'après midi touche à sa fin et certains sont déjà partis. **Tomarel**, notre *magicien conteur* propose ne nous montrer sa dernière création : une routine à présenter en petit comité et qui a pour décor la ville de Rouen.

C'est **Dorothee** qui va être la « *spectatrice* ».



Tomarel commence à raconter une histoire étrange – pourtant absolument réelle – celle de la « *tour à bébé de Rouen* » en l’an 1831.

En fait, la véritable appellation est « [tour d’abandon](#) » et c’était un lieu où couramment en Europe, au moyen âge mais également plus tard au 18^{ème} et au 19^{ème} siècle, des mamans pouvaient abandonner anonymement leurs enfants, généralement nouveau-nés.

Tomarel demande à **Dorotheé** si elle a une idée du nombre d’enfants abandonnés à Rouen en 1381... Elle suggère 41... Mais le nombre réel fait froid dans le dos : 900 enfants.

Tomarel explique que souvent, les mères, en prévision de retrouver peut-être un jour leur enfant, laissait sur lui un signe distinctif. Cela pouvait être un bouton cousu sur un vêtement ou encore un objet de toute autre nature. Ainsi, des morceaux de cartes à jouer ont beaucoup été utilisés. En effet, [Rouen était au 16^{ème} siècle un grand centre d’exportation de la carte à jouer française](#) (tout comme Lyon).



Tomarel sort un paquet de demi-cartes et explique que lorsque deux moitiés de cartes coïncidaient, la mère pouvait être sûre que l'enfant était bien celui qu'elle avait abandonné.

Mais ce genre de retrouvailles étaient rares...



Rares ? En fait, pas si rares que cela grâce à la Magie de **Tomarel**.

Deux tas de demi-cartes ont été constitués.

La demi-carte choisie par **Dorotheé** retrouve très vite, contre toute attente, sa moitié complémentaire pour former une carte complète.

Et tout cela ne serait pas autre chose qu'une coïncidence si deux autres coïncidences de cartes ne survenaient à nouveau...

Et au final, ce sont toutes les demi-cartes des deux tas qui se complètent pour reconstituer les cartes complètes comme si le destin avait voulu donner une nouvelle chance à ces enfants abandonnés.

Tomarel est très agréablement surpris de l'accueil réservé à cette routine qui, il est vrai, touche un domaine très particulier.

Voilà une nouvelle histoire qu'il pourra dès à présent ajouter à son répertoire.



Cette routine très originale inspirée par *Twist Of Faite* d'**Aldo Colombini**, clôt cette journée magique.

Si vous êtes arrivés au terme de ce (très) long compte-rendu, je vous adresse mes félicitations. Vous avez pu constater que le **Magicos Circus Rouennais** est un club de passionnés de Magie et que nos rencontres ne sont pas synonymes de morosité.

Je remercie chaleureusement **Théo** et **Marie-Christine** pour leur charmant accueil (en prenant une option pour l'année prochaine pour le déroulement du 14^{ème} anniversaire...). Mes remerciements également à **Mankaï** pour ses photos – dont certaines agrémentent ce compte-rendu.

Et surtout, merci à tous ceux qui étaient présents aujourd'hui (certains s'étaient excusés par avance pour leur absence). C'est grâce à la présence de ses membres que le **Magicos Circus Rouennais** continue à vivre.

La prochaine réunion aura lieu le samedi 20 juin et clôturera l'année magique 2014-2015.

Patrice
Apprenti Magicien à Vie



Réunion du 20 juin 2015



« Ce n'est qu'au au-revoir mes frères, ce n'est qu'un au-revoir... Oui nous nous reverrons mes frères, ce n'est qu'un au-revoir... » (air connu).

Oui, nous nous reverrons... en septembre – le 12 septembre, très précisément. Une date qui marquera l'entrée du **Magicos Circus Rouennais** dans sa quatorzième année d'existence.

Mais avant cela, il nous faut terminer cette année magique et aujourd'hui, c'est la dernière réunion de l'année magique 2014-2015.

Le mois dernier nous étions nombreux, très nombreux, pour une réunion chez **Théo** à Ferrières en Bray, lors de laquelle le 13^{ème} anniversaire du club avait été fêté, légèrement en avant. Je pressens qu'aujourd'hui, nous allons être beaucoup moins nombreux.

Et pour ne pas vous faire patienter plus longtemps...

Sont présents :

1 : Patrice	2 : Alban
3 : Grégory	4 : Grégoire
5 : Coda	6 : Dominique Presti

Et oui... vous avez bien lu... Six.

Et pour vous en convaincre, j'ai fait la traditionnelle photo (sur laquelle je ne figure pas car je suis un grand timide).

Ah bah la *MJC*, ce n'est pas le château de **Théo**... Ca attire moins de monde...



Comme d'habitude, on démarre par les infos diverses et variées.

Grégory souhaite faire un peu de pub et indique qu'il participe à un forum intitulé *toutelamagie.net* (qui semble en fait désormais s'appeler toutelamagie.forumpro...). Ce forum précise qu'il est parrainé par **Bebel** mais il semble qu'il n'y ait aucun post de ce célèbre parrain...

Quelqu'un dans notre petite assemblée (dont je tairai le nom) demande « *C'est qui Bebel ?* »

Je manque de m'étrangler... « *Non sans déconner tu ne connais pas Bebel ? Pourtant, il est vachement connu Jean-Paul Belmondo* ».

Ouais, je sais c'est nul mais quand même, ne pas connaître **Bebel** quand on est magicien et français, ça la fout mal...

Bref, on explique à l'ignare qui est **Bebel**, et on signale que l'intéressé a sorti un DVD en solo intitulé « *Bebel - enfin le DVD* » et qu'il a également fait un DVD avec **Jean-Pierre Vallarino** intitulé « *Inspiration* »... qui vous fera retenir votre « *respiration* ».

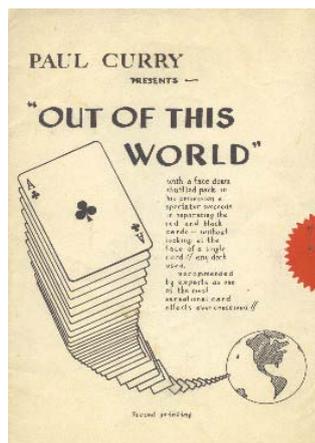


Pour ne pas laisser **Grégory** faire seul de la pub pour son forum préféré, je vais parler un peu du forum de [Virtual Magie](#) qui, je le rappelle, héberge les aventures du **Magicos Circus Rouennais** depuis de nombreuses années (novembre 2002).

J'indique que je me tâte (on n'est jamais mieux servi que par soi-même...) pour mettre dans la partie réservée de notre site, un article sur la célèbre routine de **Paul Curry** « *Out Of This World* ».

[Un très long post \(15 pages\) a été consacré sur le forum de Virtual Magie à ce classique de la magie](#) des cartes et à ses très nombreuses variantes. Le forum de *The Magic Café* est tout aussi intéressant et consacre deux posts ([1](#) et [2](#)).

Pour l'anecdote, **Derren Brown** a une version où il ne s'agit pas de séparer les cartes rouges et les cartes noires mais des photos de personnes vivantes et de personnes mortes... Macabre non ? Vous imaginez : « *Vivant, vivant, mort...* » Ya pas intérêt à tomber sur un fan d'**Elvis** ou de **Mickaël**...



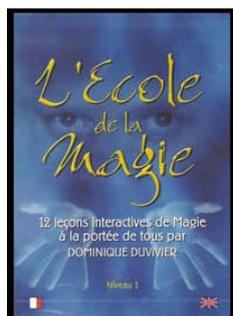
Paul Curry a décrit dans le détail son effet créé en 1942 et a même poussé le vice à décrire certaines variantes créées par d'autres magiciens dont **Harry Lorayne**...

Dans le livre « *Very Best Of* » consacré à **Paul Curry**, plusieurs chapitres sont consacrés à cet effet et ses variantes.



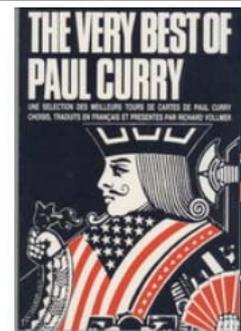
Personnellement, je n'apprécie pas trop la méthode utilisée par **Paul Curry** sur le plan technique. Outre la préparation qu'elle requière, je trouve que le mélange à la française utilisé est assez peu naturel.

J'en profite pour montrer à mes petits camarades ce dont il s'agit et pour l'expliquer et ils sont assez d'accord avec moi.



Je préfère de loin la version proposée par **Dominique Duvivier** dans le DVD *L'École de la Magie volume 1* sous le nom « *Les Rouges et les Noires* » qui, outre le fait qu'elle est présentée de façon amusante, est également totalement impromptue et ne nécessite aucune technicité particulière pour un résultat très bluffant.

Mais cela n'engage que moi...



Comme tout le monde est à court d'infos, nous décidons de passer à la partie « *magie* » de la réunion.



J'ai amené un peu de matériel d'occasion à vendre et m'étonne d'être le seul à avoir ramené des trucs et j'indique que l'on va faire aujourd'hui un mini atelier « *faux mélanges* », comme je l'ai indiqué dans la dernière newsletter adressée aux membres du club.

Bon, là, je surprends un peu mon auditoire qui n'a pas l'air au courant du programme et finalement, je me rends compte que j'avais oublié d'indiquer dans la newsletter que je proposais une *foire aux trucs* pour cette dernière réunion et un atelier « *cartomagie* ». *Mea culpa*...

Ben oui, j'ai trouvé un modèle de newsletter sympa pour le site, sur lequel j'essaie de faire quelques améliorations et du coup en effectuant une modification, j'ai supprimé accidentellement le paragraphe concernant la réunion d'aujourd'hui... C'est bête hein...

D'un autre côté, question *foire aux trucs*, je n'ai aucune récurrence ce qui me permet de revendre trois DVD... Y pas de petits profits...

Grégoire – que je ne remercierai jamais assez de faire deux heures de route pour venir aux réunions car il demeure dans le département de la Seine et Marne (et sans lui nous serions seulement cinq...) – se lève et déclare qu'aujourd'hui, il va faire un tour un peu cochon.

Ben cela ne pose pas trop de problèmes puisqu'aucun des « *tous jeunes* » du club n'est présent...

Grégoire, qui a le sens du suspense et qui sait tenir un auditoire en haleine, sort son mouchoir de sa poche, et se mouche (c'est en général le premier usage de cet ustensile mais il aurait aussi pu l'agiter pour nous dire au-revoir...).

Serait-ce l'émotion qui lui arrache une larme ?

Euh, en fait, non...

Je vous laisse juge... Mais pour cela, il vous faut tourner la page.

Ah quel suspense !



Et dire que certains (dont je fais partie) trouvent ça drôle...

Grégoire range son nez de goret et sort un jeu de cartes.

Il parcourt les cartes en nous faisant remarquer qu'il y a des cochons barbus : les Rois. Mais qu'il cherche une cochonne.

S'adressant à **Dominique**, il lui demande comment il préfère sa cochonne.

Bon, est-ce que **Dominique** a vraiment compris de quoi il s'agissait... Mystère, car il répond « *rousse* ».

Grégoire, qui a le sens de l'enchaînement, traduit immédiatement « *rousse* » en langage cartomagique par « *rouge* » et sort les deux Dames rouges du jeu, car tant qu'à faire, mieux vaut deux cochonnes qu'une seule...

Les deux Dames sont posées face en bas sur la table ou groin contre table si vous préférez.

Dominique est invité à choisir une carte dans le jeu laquelle est ensuite remise dans ce même jeu qui est alors mélangé par **Dominique**.



Et tout à coup, une carte vient d'apparaître entre les deux Dames sur ma table : la carte choisie.

Dominique et **Gregory** donnent quelques conseils très avisés pour ramasser sur la table les deux Dames et la carte choisie.

Grégory propose de prendre la suite pour nous présenter un tour avec quatre cartes. Il y a le 2T, le 2P, le 2K et le 2C... Donc, pour ceux qui ont suivi, c'est un carré de Deux.

Des Deux particuliers selon **Grégory** car ils réagissent au balancement.

Grégory pivote de droite à gauche et de gauche à droite (à moins que ce ne soit le contraire...) son paquet de cartes et, en faisant ensuite défiler les cartes, il nous fait constater que le 2T s'est retourné face en bas alors que les trois autres cartes sont face en l'air.

Nouveau balancement du poignet, réapparition du 2T mais cette fois-ci c'est le 2K qui s'est retourné et les trois autres cartes face en l'air.

Grégory poursuit ainsi et chacun à leur tour les Deux se retournent.



Grégory remet toutes les cartes face en l'air et nous demande « *Quelle était la couleur des dos ?* ».

La réponse donnée est « *bleue* ».

Mais **Grégory** nous montre que nous sommes dans l'erreur car apparemment tous les dos sont de couleur rouge.

À moins que... car nous voyons ensuite successivement une couleur verte, une bleu foncé, et un dos bleu.

Cette routine est une variante d'un classique et je demande à **Grégory** pourquoi il n'utilise pas un *étalement Ascanio*. Je propose de montrer la façon dont je présente cette routine... sauf que je suis dans la quasi impossibilité de faire un étalement correct tellement les cartes collent...

Grégory indique que les cartes dans les petits paquets s'usent très vite...

Ah ben je confirme...

Et **Grégory** dit qu'il préfère sa méthode parce qu'il trouve que *l'étalement Ascanio* n'est pas très naturel et que les spectateurs pourraient trouver cela pas normal de présenter les cartes ainsi.

Grégoire vole à mon secours en indiquant que les spectateurs s'attendent souvent à voir des trucs pas très normaux de la part d'un magicien...

C'est à présent **David « Coda »** qui nous propose également un tour avec un petit paquet de cartes en extrayant d'un jeu tous les Piques de l'As au Dix.

Et pour compléter son paquet, il sort également la Dame de Cœur.



Les cartes à Pique sont distinctement montrées puis rassemblées.

Coda insère la DC face en l'air dans ce paquet face en bas et indique qu'il est facile de la retrouver en faisant défiler les cartes puisque c'est la seule carte face en l'air... C'est pas faux...

Par contre, c'est nettement plus difficile si la DC est face en bas et qu'on mélange le paquet. C'est pas faux non plus.

Donc la carte est remise face en bas et le paquet est mélangé puis distribué en deux tas et **Grégory** est invité à mettre n'importe quel tas sur l'autre.

L'opération est renouvelée une seconde fois.

Les cartes sont ensuite distribuées sur la table pour former un cercle.

« *Voici la Roue de la Fortune* » indique **Coda** en précisant que la DC vaut 55 euros, somme qu'empochera **Grégory** s'il la retrouve.



Grégory est invité à mettre son doigt sur l'une des cartes. Si c'est la DC, il gagnera 55 euros mais si c'est une autre carte, on déduira la valeur de cette carte de la somme des 55 euros et **Grégory** devra passer à la carte suivante en se servant de la valeur de la carte désignée pour avancer dans le cercle de cartes.

Suspense.... (déjà il y a beaucoup de suspense dans cette réunion)

Ah, un 4P... Bon $55-4=51$... somme en euros que **Grégory** empochera si la prochaine carte est la DC.

On avance de quatre cartes et, suspense (eh oui, encore)... on tombe sur le 10P. Ah, $51-10=41$... Bon 41 euros, c'est pas mal quand même.

Allez, on continue... et on continue à nouveau, et encore... Ben oui, parce que **Grégory** tombe toujours sur une carte à Pique... Et au final, on arrive à zéro euro et une seule carte reste face en bas dans le cercle : la DC.

Et voilà, un « *divertissement cartomagique* » très ingénieux intitulé « *La Roue de la Fortune* » proposé par **Richard Vollmer**.

Les tours avec un lot en argent à la clé sont souvent intéressants... du moins au départ... quand le spectateur pense qu'il peut gagner.



Je propose de montrer un tour intitulé « 1 Chance sur Trois » qui m'a été adressé par **Maximus**. C'est un tour paru dans la revue FFAP et proposé par **Christian Guignet** qui a amélioré un tour ancien.

J'invite **Grégory** à me rejoindre avec deux objets de son choix. Il y a un trousseau de clés et un étui de jeu de cartes.

Je sors un billet de 10 euros et propose un jeu, une loterie dont l'enjeu est le billet.

Pendant que je tourne le dos, **Grégory** positionne les objets dans l'ordre de son choix et il doit ensuite suivre mes instructions.

Je lui demande de permuter les clés avec l'objet qui se trouve immédiatement à droite. Et s'il n'y a aucun objet à droite, de ne rien faire. Il doit maintenant permuter le billet avec l'objet se trouvant immédiatement à sa gauche. Et s'il n'y a aucun objet à gauche, de ne rien faire.

Ensuite, il doit permuter l'étui du jeu de cartes avec l'objet se trouvant immédiatement à sa droite. Et s'il n'y a aucun objet à droite, de ne rien faire.

À présent, **Grégory** doit prendre en main droite l'objet se trouvant à l'extrême droite. Il reste désormais deux objets sur la table. **Grégory** doit prendre avec sa main libre, l'objet se trouvant à droite.

Et j'annonce « *Tu tiens maintenant deux objets... et moi, je vais ramasser mon billet qui se trouve sur la table...* »

À tous les coups on gagne...

Pour rester dans le thème de l'argent, **Grégory** propose un tour qui se passe dans une banque.

Grégory sort deux cartes du jeu sans les regarder. Ces cartes sont sensées symboliser un employé et un client de la banque.

Dominique est invité à choisir deux cartes et les autres membres présents doivent également piocher deux cartes dans le jeu.

Toutes ces cartes symbolisent des employés et des clients de la banque.

Grégory collecte les cartes y ajoute les siennes et mélange le paquet.

Grégory explique que des malfrats envisagent de braquer la banque et que l'un d'eux vient faire du repérage. Une carte supplémentaire est choisie (7C) et mise dans le paquet qui est ensuite à nouveau mélangé.

Tout serait pour le mieux dans un monde malhonnête s'il n'y avait pas la police, laquelle a eu vent du projet de braquage et qui a décidé de dépêcher sur place deux fins limiers en la personne de Jok et Joc (les deux Jokers).



Un Joker est mis face en l'air sur le paquet face en bas et le second Joker va face en l'air sous le paquet. On mélange le tout et au final, une seule carte se retrouve entre les deux Jokers : le 7C.

Un tour automatique qui a bluffé **Grégory**... et qui, précision importante, lui a été montré par son fils **Lucas**... âgé de 12 ans.

Comme personne ne se bouscule pour présenter un autre tour, je me lève et propose un tour basé sur l'estimation...

Un jeu de cartes est mélangé par **Alban** puis coupé en deux portions à peu près égales.

Alban est invité à choisir une des portions, à la mélanger et à prendre connaissance de la carte se trouvant sous cette portion de jeu, la montrer à ses petits camarades avant de reposer cette portion de jeu sur celle restée sur la table.

Je me saisis du jeu, je le coupe et pour faire bonne mesure, je le mélange à l'américaine.

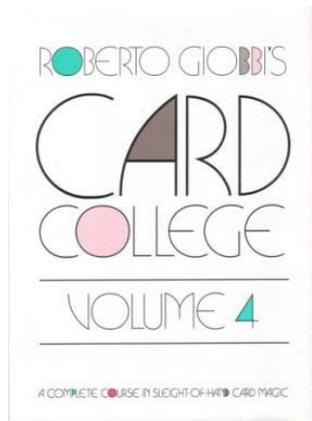
Puis, je divise le jeu en cinq tas et demande à **Alban** de regarder dans chaque tas si sa carte s'y trouve. Si sa carte se trouve dans le tas regardé, il doit la mettre face en bas sur la table sans rien dire et si elle ne s'y trouve pas, il doit sortir une carte quelconque.

Au final, le jeu a été rassemblé et cinq cartes sont en tas sur la table.

Je propose un dernier mélange et demande à **Alban** de distribuer les cartes en posant une carte sur la table et en mettant la suivante sous le jeu et ainsi de suite. Il paraît que les Australiens mélangent comme ça...

Au terme de cette manœuvre, **Alban** n'a plus qu'une seule carte en main... Je lui demande de nommer sa carte : le 10 de Pique et de prendre connaissance de la carte qu'il tient en main... C'est le 10... de Cœur.

Et merd... credi... Bon, j'avais partiellement bon puisque la carte est un 10.



« Jean Pierre réfléchir.... Hummmm !!! » (merci **Dany Boon** pour cet excellent sketch du culturiste)

Ah d'accord... en fait, j'ai oublié une nouvelle coupe après le mélange à l'américaine ce qui explique ce foirage lamentable.

Un tour intitulé *Impossibility*, qu'on peut trouver dans le *volume 4 de Card College* de **Roberto Giobbi** et qui, aussi incroyable que cela paraisse, marche très bien (quand on n'oublie pas la dernière coupe...)

Alban se diversifie en termes de magie. On a pu le voir se lancer dans les cartes et le voilà à présent qui nous propose une routine avec des pièces.

Des pièces, mais aussi des cartes... quatre cartes et quatre pièces.

Vous voyez où je veux en venir ?

Deux indices ? **Keanu Reeves** et cette photo :



Et oui, **Alban** va nous faire un remake de *Matrix*...

Rassurez-vous, il ne va pas de pencher en arrière pour éviter nos projectiles... Ce n'est plus de son âge. C'est juste un « *matrix* » magique.

Alban précise que c'est *un tour à pas cher* avec quatre pièces de 1 centime d'euro.

Quatre pièces disposées en carré et quatre cartes. Une carte posée sur chacune des pièces. Et les pièces voyagent une à une pour se retrouver sous une seule et même carte.



Bon là, **Alban** triche un peu car il utilise la version « *automatique* » ce qui explique les pièces de 1 centime.

Pour une meilleure visibilité de la chose, on lui suggère d'utiliser des pièces de 5 centimes d'euro mais **Alban** n'est pas sur de la force de son « *gimmick* ». Néanmoins, il fait un test devant vous et constate que ça marche...

Cool. Bon, le revers de la médaille (ou plutôt de la pièce) c'est que ce n'est plus *un tour à pas cher*, c'est *un tour à un peu plus cher*...

Bien, même si j'ai complètement zappé de préciser le thème du mini atelier d'aujourd'hui, ce n'est pas une raison pour ne pas le faire... D'autant que j'ai révisé deux faux mélanges en main, façon mélange à la française...

Comme ce compte-rendu pourrait être lu par des *Moldus*...

Quoique... déjà que les magiciens ne le lisent pas, je ne vois pas pourquoi les *Moldus* le feraient... Mais bon, on n'est jamais trop prudent.

Donc, disais-je avant d'être interrompu par moi-même : Comme ce compte-rendu pourrait être lu par des *Moldus* (bis repetita), je ne détaillerai pas ici ces deux techniques. Toutefois, l'un de ces mélanges a néanmoins produit son petit effet sur mes camarades.

Je m'en vais vous le décrire...

Ah, non, c'est vrai, j'ai dit que je ne le ferai pas... Bon, tant pis...

Grégory nous montre le *Zarrow Shuffle*, un faux mélange sur table et je me dis qu'il va falloir tester car il semble également très efficace...

Grégory souhaite apparemment rattraper tout le temps des réunions auxquelles il n'a pas pu assister de par son boulot et il nous propose un nouveau tour de petit paquet.



Ce petit paquet est constitué pour le moment des quatre Dames. Une carte choisie est mise entre les Dames mais cette présence féminine semble l'indisposer car cette carte disparaît aussitôt à vue.

Le jeu de cartes est étalé sur la table : il y a une carte face en l'air parmi toutes les cartes face en bas. Cette carte est sortie de l'étalement et **Grégory** s'en sert comme d'une pelle pour retourner les quatre Dames sur la table et montrer qu'il s'agit de la carte choisie.

Une routine de **Dominique Duvivier** intitulée *Flying Card*.

J'avais montré voici quelques mois une routine de **Paul Gordon** intitulée *Oil & Water Rainbow* ([cf compte-rendu du 21 mars 2015](#)) et avant cela, j'avais proposé cette routine dans le cadre de *l'Enquête du Magicien* dans la partie réservée du site pour que les membres planchent sur la solution.

Grégory a planché – tardivement – sur la solution... sans voir que je l'avais depuis mise en ligne – et il nous propose cette routine aujourd'hui.



Que se passe t-il quand on essaie de mélanger un petit paquet de cartes en mettant des cartes face en l'air et des cartes face en bas ?

En fait, un phénomène très étrange survient car les cartes ont apparemment horreur de cela.

Ainsi, si vous mélangez des cartes face en l'air et face en bas et que vous constituez deux tas, vous verrez que progressivement toutes les cartes vont se mettre face en l'air dans un tas et face en bas dans le second tas. On commence l'expérience mais le résultat est le même.

Et pire encore, si on s'acharne, on constate que certaines cartes sont devenues des As tandis que les autres cartes changent de couleur de dos. Oh, c'est dingue ce que c'est susceptible une carte...

Une routine modifiée par rapport à la routine originale, car **Grégory** n'avait pas toutes les cartes nécessaires... On s'adapte comme on peut.

Allez, à qui le tour ?

Grégory ? Ah ben vas-y alors...

Grégory nous propose ce qu'il nomme un « *tour marrant* » pour révéler une carte choisie.

Pour cela, il fait choisir une carte à **Dominique** (le VT). Cette carte est ensuite perdue dans le jeu.

Le jeu est rangé dans l'étui et c'est grâce à son Smartphone que **Grégory** va retrouver la carte en visant l'étui du jeu.

En effet, en déclenchant la fonction « *appareil photo* » de son téléphone, **Grégory** vise l'étui du jeu et tout à coup, un coffre fort genre coffre de pirate apparaît à l'écran. Ce coffre est fermé d'un cadenas.

Dominique est invité à appuyer sur le cadenas et voilà que le Valet de Pique sort du coffre.



Bon, là c'est un RK mais je vous jure que la carte de **Dominique** était un VP...

Tour #11 par Mikael Montier (serait-il le frère ou apparenté à **Liam Montier**?). Disponible sur Iphone et sur Android gratuitement...

Au fait, **Grégory**... Tu es sûr que tu lis tous les comptes-rendus de réunion ?

Non, je dis ça comme ça, parce que cette application a aussi été présentée le 21 mars dernier...

Allez au suivant !

Et le suivant est à nouveau **Grégory**... Il faut dire à sa décharge qu'il n'a pas beaucoup de concurrence parmi les membres présents...

Grégory propose à présent de nous montrer une houlette impromptue.

Une carte est choisie et perdue dans le jeu.

Trois cartes sont montrées mais la carte choisie ne s'y trouve pas.

Les trois cartes sont remises dans le jeu mais en les laissant dépasser de moitié. Puis, le jeu est recouvert d'un foulard.

On enfonce les cartes dans le jeu. On le saupoudre de poudre de *Perlimpinpin* (qui comme chacun le sait facilite la révélation des cartes choisies mais elle soigne également assez bien les hémorroïdes...).



Tout à coup, une carte émerge du jeu : la carte choisie.

Comme nous ne sommes plus que trois dans la salle, nous décidons qu'il est temps de mettre fin à cette réunion.

Dominique qui a l'œil acéré du faucon en vol, a remarqué que j'avais des morceaux de corde devant moi.

Comme il a beaucoup fréquenté de policiers dans sa carrière de tenancier de cabaret, il est formé à l'art délicat et ô combien subtil de l'interrogatoire et me demande : « *Qu'est ce que tu fais avec ça ?* ».

Je suis sur le point de lui répondre « *Qu'est ce que ça peut te faire, t'es de la police ?* »

Mais, comme je sais qu'il n'est pas de la police, je décide qu'il est plus simple de lui dire la vérité : « *Ben c'est pour la routine des trois cordes...* »

Et voilà **Dominique** qui nous montre sa version des trois cordes. Une version tout à fait classique mais c'est surtout par rapport au baratin l'accompagnant que **Dominique** nous la montre.



J'indique qu'**Alban** a également un baratin sympa avec une histoire de trois sœurs, de jumeaux et d'un vieux magicien (cf [compte-rendu de la réunion du 15 mars 2014](#)) et cela clôt définitivement cette réunion.

La rentrée magique du **Magicos Circus Rouennais** aura lieu le samedi 12 septembre 2015. D'ici là, passez de bonne vacances.

Patrice
Apprenti Magicien à Vie

