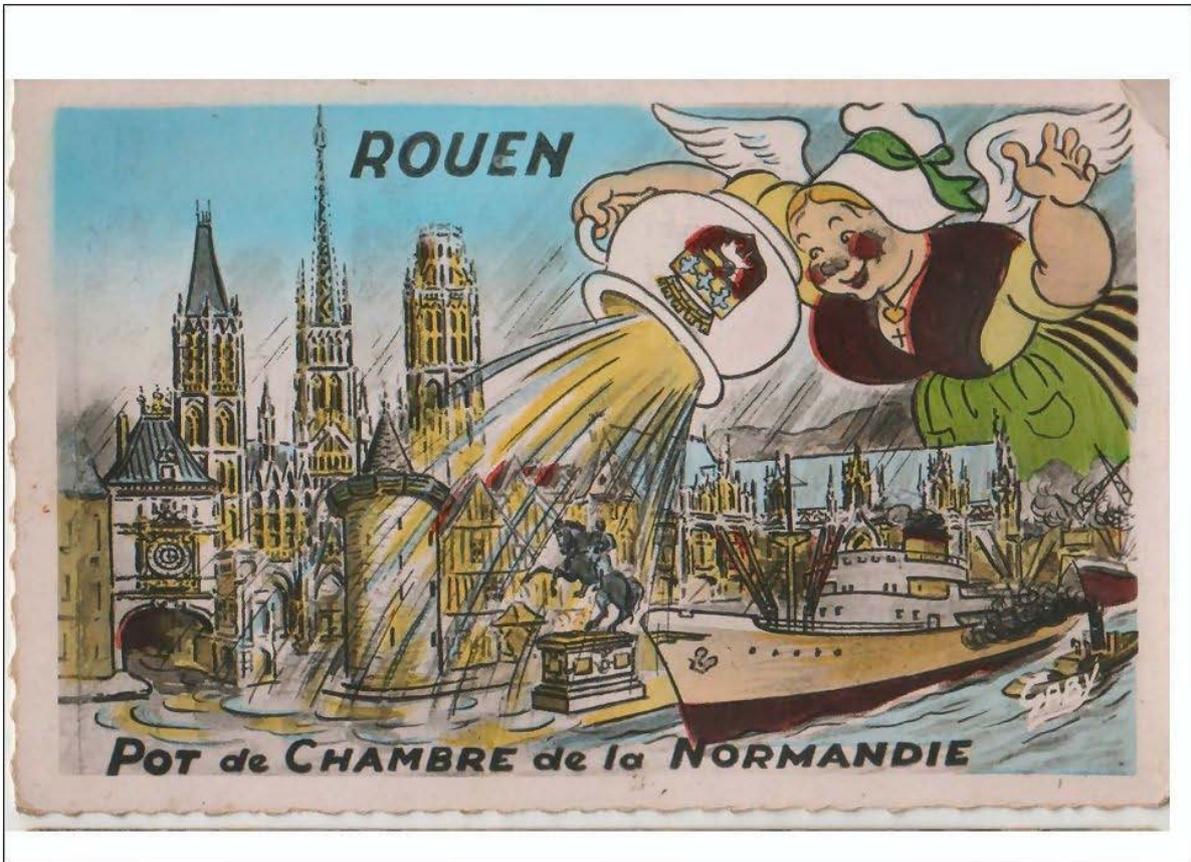




COMPTES RENDUS DES RÉUNIONS

Année Magique septembre 2016 à juin 2017

Réunion du 17 septembre 2016 – Rentrée magique du MCR



Une rentrée magique humide. Et oui, nous sommes en Normandie... Plus précisément à l'endroit appelé « *Le Pot de Chambre de la Normandie* », c'est-à-dire à Rouen.

Mais fort heureusement cette pluie n'a pas d'incidence sur notre réunion de rentrée puisque nous sommes, bien à l'abri, dans la salle *Descartes* (la bien nommée) dans la *Maison des Jeunes et de la Culture de Rouen*.

Nous attaquons la quinzième année d'existence du ***Magicos Circus Rouennais*** et c'est pour moi très gratifiant de voir qu'au fil des années ce qui n'était au départ que la rencontre de trois passionnés de Magie, est devenu un club de magie à part entière.

Avant cette réunion, j'ai reçu plusieurs messages de membres m'annonçant leur absence et j'ai craint pendant un moment que cette rentrée se fasse à effectif plus que réduit. En effet, les magasins *But* célèbrent l'anniversaire de la marque avec pour thème « *la Magie* » et quelques membres du ***MCR*** ont été recrutés pour la circonstance (et c'est tant mieux pour eux...).

Mais en prenant place dans la salle, je constate que nous serons 11 avec l'arrivée d'un 12^{ème} un peu après et ce n'est finalement pas si mal.



Sont présents :

- | | |
|--------------------------------------|-----------------------|
| 1 : Patrice | 2 : Mankai |
| 3 : Éric | 4 : Quentin |
| 5 : Victor | 6 : Toff |
| 7 : Stéphane | 8 : Christophe |
| 9 : Thomas (un petit nouveau) | 10 : Alban |
| 11 : Pierre | 12 : Théo |

Et **Paillette** nous rejoindra d'ici quelques minutes pour faire le 12ème.

Réunion de rentrée et donc, nous avons prévu de faire « *cool* »... L'atelier magique du jour est dédié à une technique de cartomagie qu'on appelle « *false cut* » en anglais. Vous m'excuserez mais je ne peux pas donner le nom français sous peine de dévoiler l'un des secrets les mieux gardés de la Magie.



Vu le nombre de Français qui parlent anglais et qui, en plus, risquent de lire ce compte-rendu, je suis sur que la Magie n'est pas en péril.

Tu ne le sais peut-être pas, cher lecteur, mais il y a un nombre considérable de « *false cuts* » et beaucoup de magiciens de renom ont apporté leur pierre à l'édifice.

Certaines « *false cuts* » sont simples et s'exécutent en un seul mouvement, tandis que d'autres sont multiples et plus ou moins acrobatiques. On peut faire une « *false cut* » en main ou sur table.

La préparation de cet atelier m'a permis de découvrir des petits bijoux et ma préférence va à la simplicité car, comme l'indique **John Bannon** dans son double DVD *Move Zero*, la « *cut* » et la « *false cut* » doivent être un mouvement anodin auquel on ne doit pas paraître donner d'importance. Aussi, si on commence à se lancer dans un mouvement acrobatique – qui peut bien évidemment être très esthétique – on risque d'attirer l'attention du spectateur sur nos capacités à manipuler les cartes et de passer pour un technicien avant d'être reconnu comme un magicien. Et autant la Magie se doit d'être inexplicable autant une technique trop ostensible risque de tuer la Magie.



Pour ceux que cela intéresse, mes sources pour cet atelier ont été :

Vidéos :

- **Daryl** – Encyclopedia Of Card Sleights –DVD 2 et 3
- **Roberto Giobbi** – Card College 1&2 – DVD 1
- **Simon Lovell** – Toolbox – DVD 4
- **R Paul Wilson** – Royal Road To Card Magic – DVD 1
- **Jean-Pierre Vallarino** – Encyclopédie des Cartes – DVD 1
- **Aldo Colombini** – Sleights & Subtleties – DVD 3

Livres :

- **Roberto Giobbi** - Card College volumes 2 et 3
- **S.W. Erdnase** - *L'expert aux Cartes (The expert at the card table)*
- **Jean Hugard et Frederick Braue** - *La Magie des Cartes (Royal Road To Card Magic)*

Je recommande la vidéo pour l'apprentissage car il n'est pas très évident de suivre la description écrite d'un mouvement de cartomagie.

Et comme le préconise **Daryl**, vous pouvez avantageusement vous aider en constituant trois paquets de cartes entourés de papiers de couleurs différentes. Cela permet de mieux visualiser le déroulement du mouvement ou des mouvements à effectuer.



Ce ne sont pas moins de 29 « *false cuts* » que je montre et explique dans cet atelier et comme j'ai demandé aux membres du club de se munir d'un jeu de cartes et d'un tapis, chacun peut tester aussitôt le mouvement effectué.

À titre d'aide mémoire, j'ai amené ma tablette sur laquelle j'ai chargé toutes les vidéos que j'ai réalisées pour le site du **MCR** car, croyez-moi sur parole, il y a de quoi oublier le déroulement de certaines « *false cuts* ».

Cet atelier se termine par quelques conseils, notamment sur la façon de réaliser une « *false cut* » en général, sur le tempo à adapter et également sur le choix du jeu cartes qui peut avoir son importance dans certains cas.

Maintenant, ça sera aux membres de regarder les vidéos sur le site, de tester et de voir s'ils décident d'adopter une ou plusieurs de ces « *false cuts* ».

Cet atelier étant à présent terminé, la réunion peut se poursuivre avec **Théo** qui nous propose une routine utilisant des principes connus mais qu'il a essayé de revisiter.

Certainement pour fêter cela, il sort trois petits verres transparents qu'il répartit devant lui sur la table.



Ah bah comme nous sommes 12, il semble qu'il faudra tirer au sort qui va avoir le droit de boire un coup et...

Oups ! On me signale dans mon oreillette que ce n'est pas pour boire un coup mais que cela fait partie de la routine... Désolé...

Théo qui n'est plus ce qu'on pourrait appeler un jeune homme (désolé Théo mais tu conviendras que j'ai raison), nous parle d'une discussion qu'il dit avoir eu avec... **Albert Einstein**... sur la relativité du temps.



Ben voyons ! Il nous prend pour des quiches ou quoi ?

Et avec un aplomb que ne renierait pas le fil du même nom, **Théo** nous indique que c'est une façon d'expliquer les prédictions que font les magiciens et autres charlatans... En fait, selon **Théo**, ils ne font pas des prédictions mais ils remontent le temps.

Pour asseoir sa démonstration (et croyez-moi, quand on entend ce genre d'inepties, il vaut mieux s'asseoir...), **Théo** nous demande de ne plus bouger pendant trois secondes... puis, il nous déclare que, pour nous, le temps s'est arrêté trois secondes mais que lui, **Théo**, il en a profité pour aller voir ce qui se passait dans un quart d'heure et ainsi pouvoir faire des « *prédictions* » qui n'en sont pas.

Allons bon, voilà que **Théo** se prend pour « *Doc* » de *Retour Vers le Futur*...

Et à bien y regarder, il y a peut-être une vague ressemblance... enfin... très vague...

(nota : la photo ci-contre montre *Doc*... Pas **Théo**)



Théo sort un calepin et propose à **Quentin** de participer.

Puis, en regardant **Quentin**, **Théo** inscrit quelque chose sur une feuille du calepin, la déchire et la met dans le verre de gauche, bien visible de tous.

Théo remet à présent son calepin à **Quentin** et lui demande de dessiner sur une feuille un dessin simple de son choix. Il doit ensuite arracher la feuille, la plier et la conserver.



Théo récupère son calepin et rappelle qu'il ne va pas faire de « *divination* » mais qu'il a déjà fait une « *prédiction* » et que celle-ci se trouve dans le verre.

Théo inscrit à nouveau quelque chose sur une feuille de son calepin et après avoir déchiré le feuillet, il le place dans le verre du milieu.

Théo indique avoir amené sa tirelire laquelle comporte plusieurs pièces de différentes valeurs et il demande à **Toff** de prendre une poignée de pièces dans sa main et de les conserver.

Pendant ce temps, **Théo** tourne le dos.

Toff pioche dans la boîte et regagne sa place avec son butin.



Une troisième prédiction est faite par **Théo** et mise dans le dernier verre.

Pour cette dernière prédiction, **Théo** sort un jeu de cartes, étale les cartes en rosette sur la table et demande à **Thomas** de mettre son doigt sur le dos d'une des cartes.



Thomas fait son choix et est invité à prendre sa carte puis à regagner sa place avec la carte choisie sans qu'elle ait été montrée à qui que ce soit.

Théo commence à présenter les révélations. Il prend le papier dans le dernier verre et demande à **Thomas** de nommer sa carte : *Valet de Pique*. **Théo** montre que sur le papier est inscrit « *Valet de Pique* ».

Théo demande à présent à **Toff** de faire la somme de toutes les pièces qu'il a prises : 40 centimes.

Théo est étonné car il avait noté « *60 centimes* ». Il est vrai que, lorsqu'on a l'explication, la méthode utilisée est très précise mais ne tolère pas de manipulation imprécise de la part du spectateur... Et croyez-moi, la méthode vaut son pesant d'or... ou plutôt de « *pièces* ».

Pour le dessin de **Quentin**, **Théo** montre qu'il avait dessiné quelque chose d'assez approchant.

Suite à nos applaudissements, **Théo** déclare avec modestie que ce n'est que de la mise en scène... Ouais, ben pas seulement, parce que coup des pièces (pas le coût...) c'est vraiment un truc qu'il fallait aller trouver... C'est d'ailleurs à partir de cela que **Théo** a bâti sa routine en ajoutant des prédictions supplémentaires. Il est un peu déçu par sa troisième prédiction, faites avec un jeu de cartes car cela fait un peu trop « *magie* » et il planche pour trouver autre chose.

Concernant un des principes utilisés, j'en profite pour parler du tour que j'avais acheté chez *Climax* commercialisé sous l'appellation « *Clairvoyance* », permettant de réaliser quatre prédictions grâce à un système très astucieux.



Mankai propose de nous montrer un « *dépoussiérage* » d'un vieux tour de Magie (pour reprendre son expression) : les rubans afghans.

Dans son livre *Toute La Magie*, **Gilles Arthur** appelle ce tour « *l'Anneau de Mobius* » tandis que **Robert Veno** se contente de l'appellation « *Les Trois Bandes de Papier* » dans son *Cours Magica*.

C'est après avoir lu un article de la *Revue de la Prestidigitation* datant de 1988 que **Mankai** a eu l'idée de reprendre l'effet en allant un peu plus loin. Le principe des anneaux de papier a été remis au goût du jour (de l'époque) par un magicien américain **Del Wilson** qui utilisait des... fermetures à glissière, évitant ainsi une préparation préalable.



Mankai a rajouté en plus un côté « *mentalisme* ».

Pour sa démonstration, **Ezzedine** demande à trois membres du club de l'assister.

Mankai a trois enveloppes contenant chacune une prédiction et il demande à ses trois participants d'en choisir une chacun.



Mankaï demande à ses trois partenaires de mettre leur enveloppe dans leur poche car personne ne doit regarder les prédictions pour le moment.



Une fermeture à glissière est ensuite choisie par chacun des trois participants. et **Alban**, qui semble connaître *le tour des bandes afghanes*, commence à former un anneau avec sa fermeture à glissière ce qui lui vaut immédiatement le courroux de **Mankaï** qui lui demande d'attendre.

Mankaï forme ensuite un anneau avec chaque fermeture à glissière.

L'opération est facilitée par les « *scratches* » genre *Velcro* dont sont munies les extrémités des bandes de tissus.

Mankaï insiste fortement concernant **Alban** « *Tu ne bouges pas... TU NE BOUGES PAS. Tu tiens là, ici, comme ça et tu ne bouges pas.....* ».

Bon, il est vrai qu'**Alban** a tendance à vouloir toucher son anneau (sans aucune connotation sexuelle)...

Vient à présent le moment de la « *révélation* ».

Mankaï demande à **Alban** de défaire le zip de sa fermeture à glissière, et celui-ci éprouve quelques difficultés car il tient fermement son anneau comme cela lui a été demandé.

Du coup, **Mankaï** lui dit « *Non mais maintenant tu peux lâcher...* ».

On constate qu'**Alban** obtient deux anneaux séparés.

Pierre obtient un grand anneau, tandis que **Stéphane** obtient deux anneaux enclavés.



Mankaï rappelle l'existence des prédictions et chacun est invité à lire le contenu de son enveloppe.

La prédiction d'**Alban** indique « *je savais que vous alliez obtenir deux anneaux séparés* ». Celle de **Pierre** confirme qu'il allait obtenir un grand anneau et celle de **Stéphane** indique qu'il obtiendrait deux anneaux enclavés.

Les trois fermetures à glissière sont reconstituées et **Mankaï** demande à présent à ses trois assistants de s'échanger leur bande de tissu respective.

Mankaï reforme les anneaux et s'adressant à **Alban** lui dit « *Tu commenceras quand je te le dis...* ».

Mort de rire...

Aujourd'hui, nous avons parmi nous une nouvelle tête : le jeune **Thomas**, qui nous est adressé par **Maximus** (que je salue).

Et comme tout nouveau postulant, **Thomas** va devoir se plier au traditionnel « *examen de passage* », tout en signalant quand même que le terme « *examen* » est un petit peu exagéré car on demande juste aux postulants de montrer qu'ils pratiquent déjà – un peu – la Magie et qu'ils sont capables de présenter un tour ou deux. Après, c'est aux postulants de bosser pour progresser et on a déjà vu des postulants venir à une ou deux réunions et ensuite... disparaître. Preuve, peut-être, qu'ils ont progressé hyper vite.



Pour son « *intronisation* » **Thomas**, nous présente une routine avec l'incontournable tour des débutants : *l'étui à disparition*.



Bon, une certaine crispation dans la tenue du « jeu », mais elle est bien compréhensible. C'est la première réunion de **Thomas** et on peut comprendre qu'il soit un peu stressé. En plus, ceux qui connaissent le tour savent ce qu'il y a à cacher...

Moment de franche rigolade au moment des conseils prodigués sur la tenue du matériel : quand il a fallu sortir le jeu de l'étui, il était coincé au point qu'on a envisagé un moment l'usage d'un burin et d'un marteau...

Et c'est à présent **Pierre** qui nous propose – selon ses propres termes – « *une petite routine qui n'a rien d'extraordinaire...* ».

Mais dis-toi bien **Pierre** que nous en sommes tous là : présenter des routines qui n'ont rien d'extraordinaires... Mais ce qui compte, c'est qu'elles fassent leur effet, car les routines « *extraordinaires* » ne courent pas les rues... 😊



Pierre précise que cette routine ne doit pas être montrée à de jeunes enfants car elle contient des choses violentes pouvant donner des cauchemars...

Effectivement, c'est dangereux car **Pierre** utilise des carreaux. Et tout le monde sait que le carreau ça coupe...

As, Deux, Trois de Carreau et un Joker. Mais ne vous y trompez pas, derrière la mine sympathique du Joker se trouve un horrible vampire qui suce le sang de tout le monde.

La routine est présentée avec le son (et le sang), et **Pierre** nous fait entendre le bruit du vampire qui suce le sang de ses victimes- *slurp* ! (enfin, en plus effrayant...).

Successivement le Trois, le Deux et l'As de Carreau vont perdre leur belle couleur rouge et devenir entièrement blancs (face et dos).

Et **Pierre** de conclure « *Vous y croyez vous aux vampires ? Moi Pas... Car les vampires cela n'existe pas* ».



Pierre nous montre la carte restante : le Joker – dont la face est devenue blanche.

La salle commence à se vider petit à petit et je me lance pour montrer une routine qui m'a été montrée par un magicien canadien – plus particulièrement « *Québécois* », car la nuance est importante pour les habitants du Québec. Il m'a également offert le jeu pour montrer cette routine – un jeu Bicycle, libellé à la fois en anglais et en français.

Ce magicien se nomme **Érik Élektrik** et j'en profite pour le remercier de son accueil ; nous avons passé, mon épouse et moi, une délicieuse soirée en sa compagnie et celle de son amie près de Montréal en juillet dernier.

Un jeu – à dos bleu, dans un étui bleu – comportant un grand point d'interrogation au feutre noir. Ce jeu contient une prédiction.

Cette prédiction est une carte à dos rouge comportant un point d'interrogation sur ce dos. La prédiction est perdue quelque part dans le jeu.

Un spectateur est invité à sélectionner une couleur, puis une famille et à se concentrer sur une carte de cette famille. Le choix est entièrement libre.

Le magicien demande ensuite à cette personne combien elle compte de points sur la carte à laquelle elle pense.

Le jeu est mis face en l'air. Le magicien fait défiler les cartes et s'arrête sur la carte pensée, laquelle est sortie du jeu.

On retourne la carte choisie : elle a un dos rouge avec le point d'interrogation inscrit dessus.

Cool... Et parfois on va chercher très loin une explication toute simple car personne dans la salle n'avait trouvé l'explication de ce petit miracle...



Éric – qui celui-là n'est pas **Élektrik** – propose un test d'observation.

Éric fait défiler des cartes face en bas et nous montre la face d'une carte : rouge. Il la pose face en bas sur la table.

La carte suivante montrée est noire. Elle est également posée face en bas sur la table.

La suivante est rouge.

Il reste une carte en main dans la main d'**Éric** (noire) et il nous demande si nous nous rappelons la couleur des cartes sur la table : deux rouges et une noire.

Éric retourne les cartes. Elles sont blanches et chacune comporte une lettre pour former le mot « *G A G* ».



Une routine, en forme de gag, utilisant un comptage de **Daryl**.



Mankaï nous montre les cartes qu'il a fabriquées pour présenter l'huile et l'eau : des cartes surdimensionnées.

Je me dis que ça doit être chaud pour effectuer un *Comptage Elmsley* et du coup je propose de tester avec la routine l'Huile et l'Eau de **Dominique Duvivier**.



Et bien, malgré la taille conséquente des cartes, ça passe beaucoup mieux que je ne pensais.

Encore une sacrée trouvaille de notre ami **Mankaï**.

En ce moment, son cerveau carbure à toute vitesse et à chaque réunion, il nous gratifie d'une nouvelle trouvaille.

Alor, que nous réserve la prochaine réunion ?

La routine suivante est très éloignée du domaine des cartes car elle n'utilise qu'un tout petit accessoire. Mais **Christophe** maîtrise très bien cet accessoire.

Pour cette routine, **Christophe** utilise une « *raquette* ».

Une raquette d'un genre un peu spécial car ne comptez pas faire une partie de tennis avec.



Cette petite raquette est blanche des deux côtés mais **Christophe** y appose des points au marqueur noir.

Et là, la Magie opère. Les points apparaissent, disparaissent, et changent de place. Au final, une grosse balle en mousse de couleur noire apparaît.

Alors là, je dis « *Bravo !* » car avec un objet en soi (pas en « *soie* », car ça coûtait trop cher...) très anodin, on arrive (enfin... **Christophe** arrive) à créer un moment réellement magique.

Le texte est également très bien trouvé puisqu'il fait référence à la puberté, aux points noirs qui apparaissent sur le visage des adolescents (et cela ne concerne d'ailleurs pas que les adolescents...).

Mais heureusement, **Christophe** a un tube d'un produit miracle « *anti points noirs* » qui permet de retrouver un visage sans impuretés.

En fait... Il n'y a peut-être aucune Magie dans cette routine... Tout cela résulte peut-être seulement de l'efficacité du produit utilisé...

C'est quoi la marque ?



Une routine inspirée de **Richard Sanders** - [Turbo Stick](#) (qui la présente en apposant des croix sur la raquette). Un grand classique de la Magie revisité de façon très originale.

Paillette prend la suite et lui aussi utilise un petit accessoire qui a connu son heure de gloire : le *Wow!* créé par **Katsuya Masuda**. Un article remis au goût du jour avec une version *Wow ! 2.0 (Le Retour)*.

Paillette invite **Quentin** à mélanger un jeu de cartes dans lequel il choisit ensuite une carte. Cette carte est perdue dans le jeu.

Paillette montre une carte (6 de Cœur) : ce n'est pas la carte choisie.

Cette carte est mise dans un petit étui transparent et **Paillette** affirme à **Quentin** qu'il s'agit de SA carte. **Quentin** répond par la négative.

Paillette montre la face de l'étui – au travers de laquelle on voit le 6C puis demande à **Quentin** de se concentrer sur sa carte et de souffler sur l'étui.



La carte se transforme alors à vue en un 8 de Trèfle, la carte de **Quentin**.

Paillette poursuit en disant et « *Si je fais Pouf Pouf...* », et en tapotant le dessus du jeu... « *Le 6 de Cœur apparait sur le paquet...* ».

Paillette retourne la carte se trouvant sur le dessus du jeu pour montrer le 6C.

De mon point de vue, il pourrait être plus magique de faire apparaître le 6C à l'envers dans le milieu du jeu...

C'est vrai que l'effet du *Wow!* est assez sympa et que c'est une superbe trouvaille.

Mais... ce qui me gêne, c'est la justification de l'utilisation de cet étui et de mettre une carte dedans...

Le sujet a fait couler beaucoup d'encre. [10 pages de messages sur le forum de Virtual Magie](#) et pas moins de [33 pages sur le forum du MagicCafé...](#)

Christophe en profite pour montrer sa façon d'utiliser le *Wow!*, un petit étui chargé de le dépanner quand un tour se passe mal, car il n'est pas un vrai magicien.

Une carte est choisie et signée sur sa face par **Mankai** avant d'être perdue dans le jeu.

Christophe déclare que grâce à son feutre magique, il va faire revenir la carte de **Mankai** sur le dessus du jeu : le 6C.

Sauf que ce n'est pas la carte de **Mankai**.



Christophe dit « *Bon ben ça a loupé. Comme tu as signé ta carte, je vais signer la mienne...* » et **Christophe** signe le dos du... 6C et pose cette carte à l'écart.

Christophe nous explique que dans sa routine, il fait encore deux ou trois essais pour trouver la carte choisie mais qu'il n'y parvient pas. Mais là, il va à l'essentiel.



Christophe indique que comme il a échoué à retrouver la carte choisie, il va donc devoir se servir de son étui magique et il y introduit, face en bas, la carte qu'il a signée.

Christophe fait passer doucement l'étui avec le 6C visible au-dessus du jeu et à un moment donné, cette carte se transforme à vue en la carte de **Mankai**.

Christophe fait ensuite constater que la carte s'est réellement transformée car sa signature se trouve toujours sur le dos de cette carte.

Et c'est sur cette routine que se termine cette réunion de rentrée du **MCR**.

Patrice
Apprenti Magicien à Vie



RÉUNION DU 8 OCTOBRE 2016

Et c'est reparti pour un nouveau tour de piste du *Magicos Circus Rouennais*.

Tout le monde est sur la ligne de départ, attendant que le drapeau à damier se lève pour cette nouvelle course... contre la montre.



Alors, j'accélère afin de ne pas vous faire attendre plus longtemps.

Sont présents :

- | | |
|----------------|------------|
| 1 : Mankai | 2 : Éric |
| 3 : Toff | 4 : Thomas |
| 5 : Christophe | 6 : Pierre |
| 7 : Presti | 8 : Alban |
| 9 : Patrice | |

Nous avons gagné la salle *Descartes* au premier étage de la *MJC de Rouen rive gauche* et je sors mon appareil photo pour immortaliser la scène (pas la cène, même si nous sommes autour de la table...).



Au titre des infos d'ordre général, **Mankaï** nous rappelle qu'il a participé le dimanche 25 septembre aux *Virades de l'Espoir* à Saint Pierre de Varengeville (76), en compagnie de **Maximus**.



Chaque enfant est reparti en sachant faire un tour de magie.

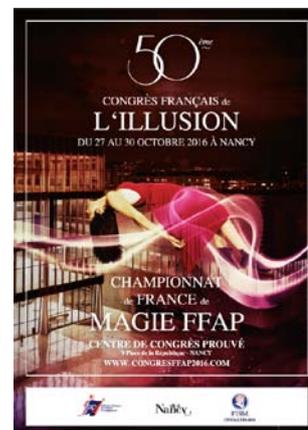
Des vocations vont-elles voir le jour ?



Mankai indique également que **Duraty**, un magicien qu'il apprécie, a sorti un nouveau livre (un [compte-rendu de cet ouvrage est à lire sur Virtual Magie](#)).

Un petit livre – 83 pages avec 170 illustrations – pour un prix abordable : 20 euros.

Christophe nous rappelle qu'il ira au *congrès FFAP à Nancy* fin octobre et qu'il nous fera un compte-rendu.



Éric signale que **Ykaj (Jacky)** sera en spectacle le 5 novembre prochain au Casino de Dieppe.

Jacky s'est spécialisé dans l'hypnose et cela nous rappelle à tous la séance d'hypnose lors de la [réunion MCR du 20 septembre 2014](#) lors de laquelle **Clément** avait joué le cobaye.

Clément, qui par la suite, a affirmé avoir simulé... Le doute subsiste.

Nous évoquons les différentes propositions d'atelier pour les réunions à venir et bien évidemment, la cartomagie est à l'honneur... mais pas seulement.

Fin des informations d'ordre général et nous pouvons donc passer à la vitesse supérieure avec la partie « *pratique* » de la réunion.

*
* *
*

Aujourd'hui, nous allons présenter un atelier magique collégial consacré à la cartomagie et aux comptages d'un genre particulier... Je n'en dis pas plus ; les magiciens comprendront. Quant aux autres, les non-magiciens, s'ils ne comprennent pas, et bien c'est parfait.

C'est **Christophe** qui démarre sur les chapeaux de roues avec une routine de cartes comportant plusieurs comptages.

Et cette routine est un grand classique de la magie : les *As McDonald's*.

Pour la petite histoire, sachez que la routine *McDonald's Aces* a été créée par **Mac McDonald**, un magicien qui n'avait plus qu'un bras et elle s'appelait initialement "*\$100 Routine*" car dit-on, c'était le prix à payer pour en connaître le secret.

Un peu de culture magique ne fait pas de mal... bien au contraire.



Pour cette routine, **Christophe** utilise son propre boniment en parlant d'un défi qui lui a été posé afin qu'il démontre ses capacités en tant que magicien et pour prouver qu'il n'est pas simplement un habile tricheur.

Les quatre As sont sortis du jeu et mis face en l'air en ligne sur la table. Chaque As est recouvert de trois cartes quelconques face en bas afin d'empêcher quiconque de toucher ces As. Le défi lancé consiste à néanmoins réussir à faire quelque chose avec les As.

Christophe prend le premier paquet et d'un claquement de doigt compte les cartes pour montrer que l'As vient de disparaître du paquet... En fait, ce n'est pas une disparition mais plutôt une transformation car il y a toujours quatre cartes dans le paquet, mais plus d'As.



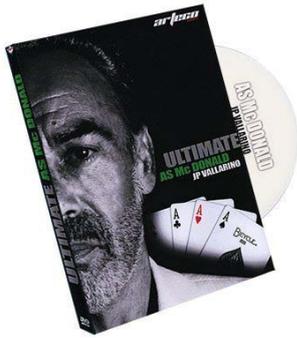
Christophe prend ensuite le second paquet... Nouvelle transformation : toujours quatre cartes mais plus d'As.

Idem avec le troisième paquet... Le compte tour est dans le rouge...

Mais que sont donc devenus ces trois As ?

Comme vous venez de le constater, le célèbre principe de **Lavoisier** vient encore une fois de se manifester : « *rien ne se perd, rien ne se crée, tout se transforme...* » (à ne pas confondre avec le non moins célèbre principe d'**Archimède** qui veut que tout corps plongé dans un liquide en ressort mouillé...).

Christophe conclut la routine en montrant que les trois As sont désormais dans le dernier paquet en compagnie du quatrième As.

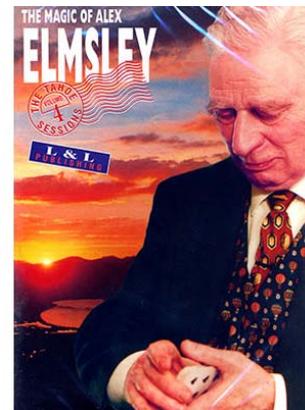


Cette routine provient du DVD de **Jean-Pierre Vallarino** « *Ultimate As Mc Donald* » et c'est la version simplifiée (le DVD comporte deux routines) car l'autre version fait trop « *usine à gaz* » selon **Christophe**.

Christophe nous explique avoir choisi cette routine car elle comporte plusieurs comptages différents dont il ne connaît d'ailleurs pas tous les noms... Mais qu'à cela ne tienne... Il s'agit d'un atelier qui se veut « *collégial* » et nous allons donc agir de façon « *collégiale* ».

Le premier mouvement est un comptage faussement appelé [Comptage Elmsley](#)...

En effet, le comptage inventé par monsieur **Alex Elmsley** s'appelait le *Ghost Count* et ne se faisait pas de la même manière que ce qu'on appelle aujourd'hui « *comptage Elmsley* ». Entendez par là qu'actuellement, c'est la main gauche qui emmène les cartes alors qu'**Alex Elmsley** utilisait la droite et c'est d'ailleurs cette façon de faire qu'utilisait **Aldo Colombini** ce qui m'avait laissé pensé à mes débuts en Magie qu'il était gaucher...



Le second mouvement est appelé comptage ou subtilité *Oiram* et a été inventé à **Ed Marlo** (OLRAM est MARLO à l'envers...).

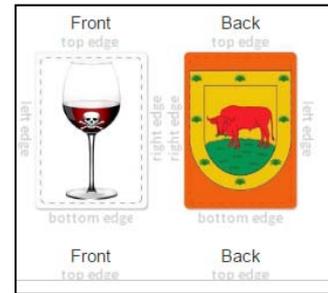
Pour l'illustrer, **Christophe** montre une routine avec huit cartes où le spectateur choisit la seule carte avec un dos d'une couleur différente des autres cartes. ([Eight Cards Brainwave](#) de **Nick Trost**)

Cela sera l'occasion pour moi de montrer – une fois de plus, mais je ne m'en lasse pas – ce qui m'avait été enseigné par un certain **Thomas Thiébaud** (Virtual Magie) lors d'une réunion **MCR** chez **Spontus**. C'est ce genre de « *petit plus* » qui fait la différence et qui donne plus de force et de crédibilité à ce mouvement.

Bon, disons-le tout de suite, ce mouvement a quelque peu perturbé notre ami **Presti** qui ne comprenait pas pourquoi trois fois de suite, il est tombé sur une carte avec la même couleur de dos... Finalement, il a compris... assez vite, mais il a fallu lui expliquer... longtemps... ☺

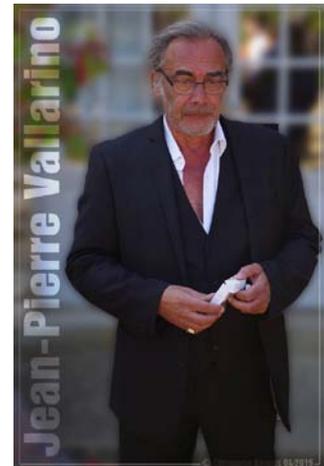
J'en profite également pour montrer une routine d'**Aldo Colombini** intitulée *Mickey Finn* extraite du DVD *Effective Card Routines*, qui utilise la subtilité *Oiram* pour faire choisir à votre spectateur un verre plein de poison (ou pas...).

J'ai fait faire les cartes chez *MakePlayingCards.com*.



Le comptage suivant est français. Cocorico !

Il s'appelle le *Rumba Count* et a été créé par **Jean-Pierre Vallarino**. C'est un mouvement homogène, fluide et esthétique (pour reprendre les termes de **Jean-Pierre Vallarino** lui-même...) et j'avais pu constater lors d'un voyage en Grande Bretagne en avril 2004 que personne au sein du *Leicester Magic Circle* ne connaissait ce mouvement (pas plus que le *Kiss Count* de **Boris Wild**, d'ailleurs). J'espère que les choses ont évolué depuis...



Christophe montre également une subtilité très intéressante qui suit un comptage *Elmsley* et qui consiste à montrer la face des deux premières cartes comptées. Personne dans la salle ne connaissait ce mouvement et c'est quelque chose à retenir, même si les utilisations apparaissent somme toute assez limitées...

Concernant la routine des *As McDonalds*, c'est l'occasion pour **Mankaï** et moi de parler de la version que nous présentons et notamment de la façon de monter le jeu à partir duquel seront sorties les cartes nécessaires à la réalisation de ce petit miracle de close-up.

Mankaï est adepte de la méthode *As Leader*, et moi, je préfère la variante de **Jahn Gallo** intitulée *Barcelona Swindle*.



À noter que l'on peut encore trouver *Barcelona Swindle* dans certaines boutiques en ligne et que le tour comporte un DVD et un set de cartes Anglo Giant (plus grandes que les cartes format Poker) permettant de présenter sur scène ou en magie de salon.

L'atelier se poursuit en revenant en détail sur les différents mouvements utilisés et en les complétant par d'autres comptages utilisés en cartomagie.

Ainsi, nous passons en revue le [Comptage Optique](#) (*Flushtration Count* ou *Back Count*), qui, lorsqu'il est bien fait est très trompeur.

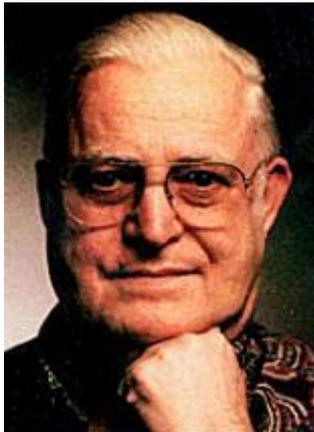
Ce mouvement est souvent attribué à **Brother John Hamman**... alors que **Norman Houghton**, un magicien canadien a publié ce comptage quinze années avant **Hamman**...

Je n'ai pas trouvé de photo de **Houghton**, alors je mets celle de **Hamman**... faute de mieux.



Un autre comptage intéressant a été inventé par un Français. Il s'agit du [Kiss Count](#) de **Boris Wild**.

Une alternative au *Comptage Optique* et au *Rumba Count*...



Comme nos doigts commencent à être chauds bouillants comme l'huile d'un moteur qui a bien tourné, nous enchaînons sur le [Comptage Hamman](#) qui cette fois-ci est bien de **Brother John Hamman**... (enfin, en principe...). C'est une technique que beaucoup de magiciens redoutent car elle demande un bon entraînement et un bon rythme d'exécution.

Bon, tout à l'heure nous avons évoqué le *Comptage Elmsley*, et nous en venons à présent à parler du [Comptage Jordan](#), puisque l'un permet d'enchaîner sur l'autre et vice et versa. Ce comptage inventé par **Charles Jordan** est assez méconnu et c'est oublier qu'il a été publié pour la première fois en 1919 et donc bien avant le *Comptage Elmsley* publié pour la première fois en 1959...



Nettement plus récent, [l'étalement Ascanio](#), qui date des années 70 et a été inventé par le magicien espagnol **Arturo de Ascanio**. Publié initialement sous le nom « *El culebreo* » (la couleuvre) du fait du mouvement des cartes, cette technique a été rebaptisé plus tard « *Ascanio Spread* » (*étalement Ascanio*) par un certain **Fred Kaps**.

Grâce aux cartes prêtées par **Éric**, j'illustre ce mouvement avec la routine « *Le Test de l'Oculiste* » (disponible dans de nombreuses boutiques de magie pour une somme très modique).



Quatre cartes formant un carré sont montrées face en l'air. L'étalement est refermé et successivement les quatre cartes vont se retourner une à une pour montrer un dos bleu. Mais était-ce bien un dos bleu car si on montre le dos des cartes, il est rouge. Aurait-on des problèmes de vue ?

Il faut allumer vos phares si vous voulez mieux voir.

Mais, rien de tel qu'un test de vision... Les cartes sont retournées et étalées une dernière fois pour montrer un dos comportant des lettres et des symboles de différentes tailles...

Bon, ça c'est vu, allez, on passe au [Gemini Count](#) (le *Comptage Gemini*), un mouvement développé par **John Hamman** dans les années 70.

Et pour illustrer ce mouvement, une petite routine forte intéressante de **Darwin Ortiz** intitulée «*Jumping Gemini*».

Quatre cartes face en bas... Celle se trouvant sur le paquet est la plus importante : le 2C. On a beau l'écarter, elle revient dans le paquet, même si on la pose sur la table. Vous pensez que j'utilise quatre cartes identiques ? Effectivement, j'utilise... quatre 10 de Pique. Alors, comment va-t-on appeler ce tour ? Le tour des quatre 2C ou le tour des quatre 10P ? Personnellement je préfère l'appeler le tour des quatre Rois...

Comme vous venez de le comprendre c'est une routine avec de multiples rebondissements le dernier étant l'apparition de quatre Rois au lieu et place des 2C et des 10P.

Cherchez sur [YouTube](#) et vous trouverez plein de versions (pas toujours très bonnes...) de cette incroyable routine.



Mankai invite **Presti** à venir le rejoindre sous les applaudissements d'une foule en délire qui jette des moules et des bigorneaux car le surnom de **Presti** est « *l'Amiral* » du fait qu'il possède un bateau mouillé du côté de Deauville... (ah ben on ne se refuse rien...).

Mankai remet un jeu de cartes à **Presti** et lui demande de lui distribuer six cartes une à une dans sa main en comptant à haute voix.

Mankai s'adresse à **Presti** en lui disant « *Alors, ça s'appelle le tour des...* »

Et **Presti** qui a du déjà voir le tour répond « *six cartes...* »



Mankai recompte les cartes une à une, il y en a sept...

Cette carte supplémentaire est posée sur la table et **Mankai** annonce : « *Donc, le tour des six cartes* » et il recompte les cartes une à une.

Là encore, il y a sept cartes. Cette septième carte est également posée sur la table et **Mankai** reprend « *Donc, le tour des six cartes* ».

Nouveau comptage et à nouveau sept cartes comptées.

Mankai enlève à nouveau cette carte supplémentaire et remet les cartes qui lui restent en main à **Presti** pour qu'il les compte en les déposant dans sa main. Il y a neuf cartes.

Les trois cartes supplémentaires sont posées sur la table.



Mankai recompte les cartes : il y en a neuf.

Mankai élimine ces trois cartes supplémentaires et recompte : il y a à présent sept cartes.

Mankai pose sur la table cette septième carte et demande à **Presti** de compter les cartes restantes : il n'y en a plus qu'une !

Cette routine est une bonne illustration du *Comptage Boucle* et du *Comptage Hamman*.

Le [Comptage Boucle](#) est un mouvement traditionnellement attribué à **Dai Vernon**, mais selon certaines sources, il aurait été créé par le magicien mexicain **Abraham J Canto**.



Mankai poursuit avec une seconde routine et c'est **Éric** qui joue le rôle du spectateur. **Mankai** remet le jeu à **Éric** et lui demande de lui donner douze cartes en les distribuant une à une.



Mankaï retourne ensuite ses poches de pantalon pour montrer qu'elles sont vides.

Mankaï compte ensuite les cartes une à une : il y en a onze.

Mankaï montre qu'une carte est passée dans sa poche gauche de pantalon et il propose de faire passer une autre carte.

Mankaï compte à nouveau les cartes, il y en a dix. Et **Mankaï** sort une seconde carte de sa poche.

Nouveau comptage et cette fois-ci il y a neuf cartes. Une nouvelle carte est sortie de la poche de **Mankaï** qui propose à présent de faire passer trois cartes.

Mankaï demande à **Éric** de prendre les cartes et de les compter : il y en a seulement six et **Mankaï** sort à présent trois cartes de sa poche.

Mankaï propose à présent de faire passer deux cartes. Il recompte ses cartes pour montrer qu'il n'en a plus que quatre. **Mankaï** retourne sa poche gauche mais il n'y a aucune carte. Il s'excuse et dit qu'il s'est trompé de poche et sort deux cartes de sa poche droite de pantalon.

Éric est invité à recompter les cartes, il y en a trois et **Mankaï** dit que la quatrième est passée dans sa poche. Il sort une carte de sa poche droite de pantalon.



Mankaï met les trois cartes face à **Éric** et lui demande d'en choisir une.

Mankaï met cette carte au milieu des deux autres puis en refermant l'étalement, il dit que c'est incroyable parce que la carte choisie a déjà voyagé et il la sort de sa poche arrière gauche de pantalon.

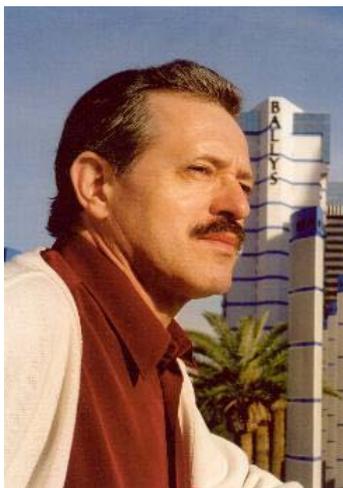
Et pour finir, **Mankaï** montre que les deux dernières cartes passent également – une à une – dans sa poche arrière de pantalon.

Waouh ! Et en plus **Mankaï** nous dit que c'est la première fois qu'il montre cette routine en public... et avec des cartes pourries en plus.

Nouvelle utilisation du *Comptage Hamman* et du *Comptage Boucle* avec quelques petites choses en plus... bien sur.

J'enchaîne avec un nouveau comptage permettant de montrer cinq cartes blanches des deux côtés. Pour cela, je présente la routine de **Shigeo Takagi** intitulée « *Wild Blanks* » extraite du livre *The Amazing Miracles Of Shigeo Takagi* de **Richard Kaufman**.

Cinq cartes sont montrées – elles sont blanches des deux côtés. J'écris « *MCR* » sur l'une des cartes et les quatre autres s'impriment mystérieusement avec les mêmes lettres.



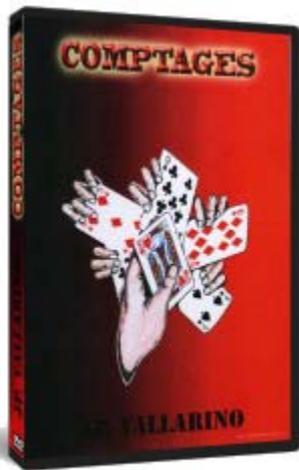
Pour ne pas en rester là, je décide de montrer une alternative au *Rumba Count*. Il s'agit du *Cool Count*, un comptage inventé par le magicien français **Jims Pely** pour sa routine « *le 5 à 7 des Jokers* » car le *Rumba Count* présente un petit problème avec les cartes non symétriques et notamment le Joker qui a chaque fois fait une demi tour complet et a donc la tête une fois dans un sens et une fois dans l'autre sens... (essayez vous verrez...)

Et ceci conclut notre atelier « *comptages* ».

Comme vous pouvez le voir, nous n'avons pas lambiné sur la route et sans bourrer comme des malades nous avons quand même détaillé pas mal de comptages différents.

Et en rédigeant ce compte-rendu, je m'aperçois que l'on n'a pas parlé du *Killer Count* (de **Steve Beam**), basé sur le *Comptage Hamman*, ni du *Visual Count*, ni du *Diminishing Count* (de **Daryl**), ni du *Comptage Oméga* (de **Jeff Bushby**), ni du *Veesser Count* et du *Veesser Concept* (de **Bob Veesser**)...

Mais que les membres du **Magicos Circus Rouennais** se rassurent, ces comptages se trouvent dans la partie secrète du site...

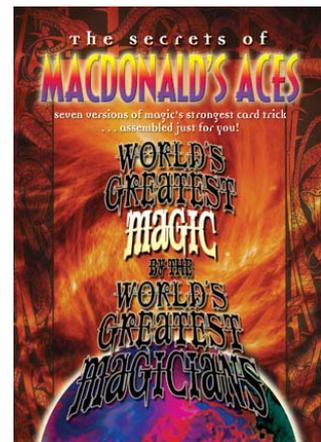


Merci à **Jean-Pierre Vallarino** qui a permis d'illustrer ce compte-rendu grâce aux vidéos YouTube qui font la promotion de son DVD « *Comptages* » dans lequel il détaille treize comptages et quelques variantes en plus.

Cette participation, certes involontaire, vaut bien une petite pub – gratuite.

Si vous vous intéressez à la routine des *As McDonald's* présentée lors de cet atelier, sachez que *LL Publishing* a sorti un DVD entièrement consacré à cet effet dans la série *The World's Greatest Magic*.

Et dans ce DVD vous trouverez les présentations de **Michael Ammar**, **Johnny Thompson**, **John Mendoza**, **Alexander DeCova**, **John Guastafarro** et **Martin Nash**.



[Sur YouTube](#), une performance intéressante de **Jon Racherbaumer**...
Mais également de [Simon Lovell](#) (j'aime bien son côté déjanté...)

*
* *
*

Mankaï souhaite nous montrer son dernier bricolage magique et je lui laisse la place.

Là, on abandonne les cartes pour les foulards.

Une fois son matériel mis en place, **Mankaï** est très fier de sa présentation.



À sa gauche, un support avec un cintre sur lequel sont accrochés quatre foulards de différentes couleurs. À sa droite un sac dont dépassent des foulards de couleurs.

Deux enveloppes en papier kraft et des cartons colorés viennent compléter la préparation.

Mankaï a même préparé un petit texte qu'il nous lit. On y parle de la lumière blanche qui est un bouquet d'ondes électromagnétiques qui sont un mélange de couleurs dans le spectre du visible...

Waouh, c'est beau on dirait du... du...

Mais oui, vous savez ce poète qui...

Non ?

Ben moi non plus. À moins que ça ne me rappelle un cours de physique quand j'étais en Terminale C au Lycée Corneille à Rouen.

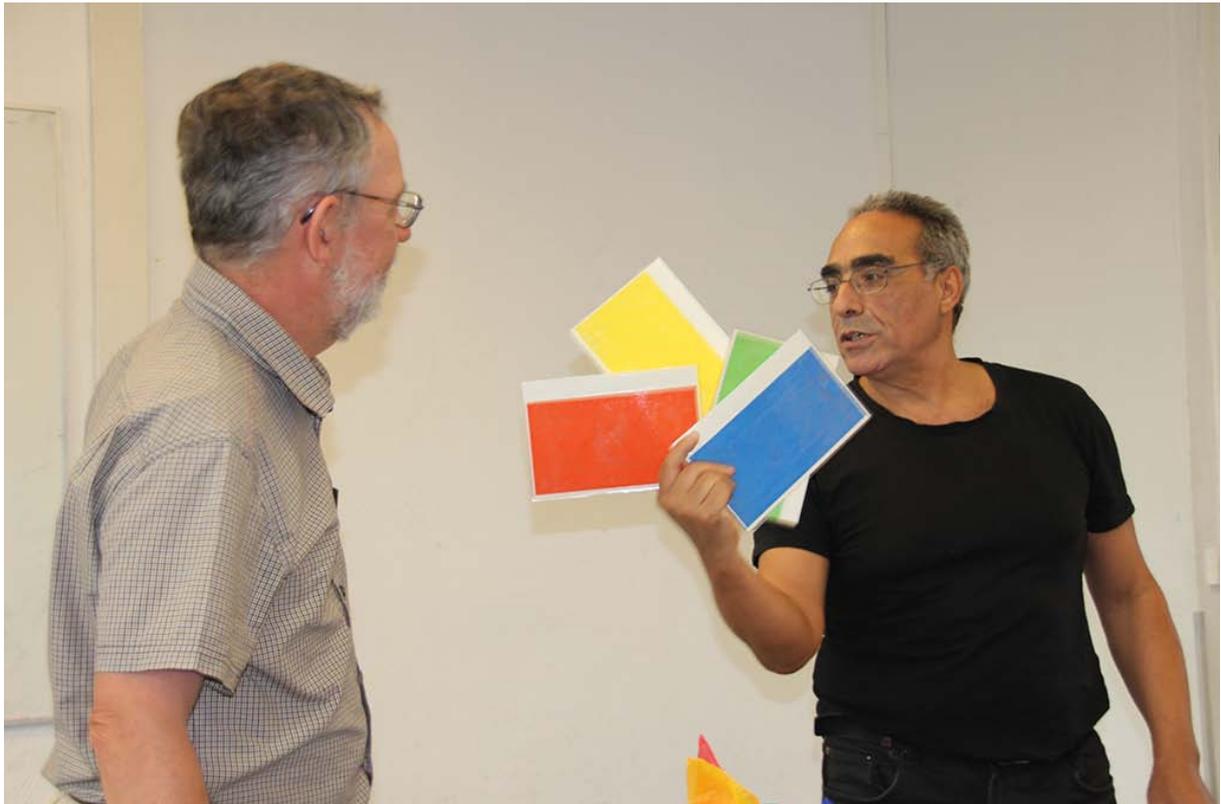
Mais c'est beau quand même...

Et **Mankaï** nous détaille les couleurs qui forment l'arc en ciel...

Tout cela pour dire que les couleurs envoient des messages et **Mankaï** se propose de le démontrer.

Pierre va participer à l'expérience en choisissant une couleur sans que ni lui, ni **Mankaï** ne sache laquelle.

Et **Mankaï** ajoute « *Ne vous inquiétez pas, tout est sous contrôle...* »



La couleur choisie est mise dans une enveloppe et les cartons restants sont mis dans la seconde enveloppe.

Mankaï qui tient l'enveloppe avec la couleur choisie rappelle que les couleurs envoient des messages et ajoute « *J'espère que je ne me suis pas trompé...* »

Il tend l'enveloppe à **Pierre** en lui demandant de l'orienter vers le cintre dont **Mankaï** s'est saisi. **Mankaï** qui ajoute : « *j'espère que je ne me suis pas trompé...* » (bis repetita)

On sent une intense cogitation da la part de notre ami **Mankaï**.



Tout à coup le foulard rouge tombe à terre et **Mankaï** s'écrie : « *Merde, je me suis trompé...* »

Bon ben au moins ses craintes étaient fondées...

Mankaï ajoute « *Ce n'est pas grave, ce n'est pas grave, on va le mettre à la fin, c'est celui qui reste...* »

On comprend que le foulard qui restera en dernier sur le cintre sera le bon.

Le foulard vert tombe puis le bleu et reste finalement accroché au cintre le foulard jaune.

Mankaï déclare : « *Et il reste le foulard JAUNE... J'espère que je ne me suis pas trompé ce coup là...* »

Ben si parce que le carton choisi portait la couleur BLEUE...

Perfidement je demande « *Euh tu disais quoi tout à l'heure ? Que tout était sous contrôle ?* »

Mankaï, beau joueur, déclare : « *Bon ben je me suis trompé mais on va dire que la couleur qui reste c'est le bleu...* »

Et moi, très chiant (oui, ça m'arrive), je dis : « *Ben non, c'était pas la bleue...* »



Mankaï poursuit en saisissant le sac avec les foulards et en disant « *Ici, là...* » Il désigne le sac dont dépassent les foulards « *Donc c'est la bleue...* »

Mankaï tire sur le foulard rouge pour le sortir du sac.

Puis, il tire sur le foulard jaune (celui

qui n'a pas été choisi... Aie pas sur la tête...).

Puis il tire sur le foulard vert...

Il tire enfin sur le foulard bleu pour nous faire constater que c'est le seul qui comporte un nœud.

Mankai rassemble maintenant tous les foulards et les met dans une pochette en tissu.

Puis il projette le sac d'avant en arrière pour finalement – non sans difficultés – montrer que les foulards viennent de se rassembler pour former un immense foulard de toutes les couleurs.



Et **Mankai** de conclure « *Je me suis trompé dans la préparation...* »

Mankai nous propose de détailler toutes les étapes de cette routine qui mélange en fait trois tours et il nous demande « *Ici, où je me suis trompé est- ce que vous avez une idée de comment j'ai fait ?* »

Et moi de répondre : « *Ah ben non, puisque même toi tu ne savais pas comment faire...* »

Oui, je sais, la critique est facile... mais tout le monde se marre, y compris **Mankai** qui nous explique les principes – très astucieux – utilisés auxquels personne dans la salle n'avait pensé.

L'un de ces principes provient du livre de **Duraty** « *Jubilation* » mais **Mankaï** a fabriqué un système plus pratique que celui utilisé par **Duraty**. Et du coup, il lui a envoyé une photo de son bricolage maison.

Encore bravo à **Mankaï** pour son imagination débordante.

C'est à présent **Pierre** qui nous propose de revenir aux cartes.

Pierre arbore fièrement son badge « **MCR** » et je me dis qu'il faudrait peut-être que j'en fasse refaire...

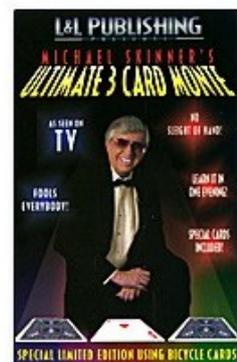


Pour cette routine, un tour de petit paquet utilisant seulement trois cartes, **Thomas** joue le rôle du spectateur.

Un As de Carreau, un Deux et un Trois de Trèfle et le but du jeu est de suivre l'As de Carreau.

Simple à priori, sauf que l'As n'est jamais là où on pense. Trop compliqué avec trois cartes ? Ben on peut essayer avec deux... mais là encore l'As n'est jamais où on pense.

Le célèbre *Bonneteau Parfait* (*Ultimate 3 Card Monte*) de **Michaël Skinner**. Bon là, il faut une bonne mémoire pour les enchaînements sinon ça sera la catastrophe...



Mankaï revient devant nous avec une corde blanche mais pas seulement...



Un tour inspiré de **Bertrand Crimet** et **Mankaï** nous prie d'excuser la présentation parce qu'elle n'est pas rodée... Hum... La présentation de **Mankaï** bien évidemment car celle de **Bertrand Crimet** est parfaitement au point.



Mankaï souhaite nous montrer le cirque le plus petit du monde qui n'est constitué que par un magicien, un acrobate et un clown, tous trois symbolisés par des nœuds sur la corde.

Le magicien ne semble pas très sympathique comme garçon car il fait disparaître ses deux collègues.

Deux nœuds disparaissent sur la corde.

Le magicien est lui-même un peu acrobate : le nœud voyage en haut de la corde avant de se détacher et d'atterrir dans la main de **Mankaï**.

Un magicien acrobate parce qu'il revient sur la corde quand on le met dans la poche : le nœud réapparaît sur la corde.

Mais un magicien également clown : le nœud est ôté de la corde et se transforme en nez rouge.

Finalement la corde se transforme en nœud papillon.



Et **Mankaï** de préciser « *Lui (**Bertrand Crimet**) il ne fait pas comme ça, mais moi, je fais comme ça...* »

Mankaï enchaîne aussitôt pour nous montrer comment il a jumelé les *Pompons d'Ali Bongo* et les *Bambous Chinois*.

Là, c'est la grande classe car **Mankaï** a particulièrement soigné la fabrication de son matériel alors qu'il s'agit de matériaux de récupération.



Une fois la routine des *Pompons Chinois* montrée, les deux morceaux se trouvent séparés et **Mankai** les équipe chacun d'un embout blanc, ce qui lui permet de poursuivre sur la routine des *Bambous Chinois*.

Avouez que l'idée est ingénieuse et qu'il fallait y penser.



Éric prend la suite de **Mankaï**.

Il fait appel à **Alban** pour l'assister.

Quatre Dames... et **Alban** est invité à en choisir une. Son choix se porte sur la Dame de Cœur.

Éric s'attendait à ce choix, car cette Dame a un dos de couleur bleue alors que les autres Dames ont un dos de couleur rouge.



Éric propose de recommencer et **Alban** choisit la Dame de Trèfle. Cette fois-ci, la Dame de Trèfle est la seule à avoir un dos rouge, les trois autres ont désormais un dos bleu.

Éric demande à **Alban** de quelle couleur étaient les dos et **Alban** répond fort logiquement « *bleu et rouge* ».



Éric montre que tous les dos sont bleu en réalité - Merci à **Jean-Pierre Vallarino** pour son *Rumba Count*.

Puis **Éric** indique qu'avec un peu d'imagination on peut voir des dos rouges et il nous replonge dans l'atelier « *comptages* » en effectuant le très esthétique [Comptage Orion](#) d'**Yves Doumergue**. (initialement publié avec humour sous le nom de *comptage Salsa...*)

Et voilà qu'**Éric** se transforme en instructeur car il est vrai que ce comptage très visuel est loin d'être facile à maîtriser...



Et tout à coup, **Éric** a un doute en regardant **Mankaï** mais surtout en regardant les cartes que **Mankaï** tient en main.

Aussitôt, il jette un œil à l'étui de son jeu de cartes posé sur la table et s'aperçoit que **Mankaï** a pris les cartes qui s'y trouvaient.

Éric s'écrie « Ah... mon jeu préparé ! »

Et moi, fidèle à moi-même, je m'écrie « Ah ce **Mankaï**, il a des cartes de merde et il faut qu'il utilise celles des autres... ».

Mankaï se marre en disant qu'il n'a touché que les cinq premières cartes et regagne sa place.

On discute un peu avec **Éric** de la façon dont il fait son *Rumba Count* et il en profite pour expliquer sa routine.

Je jette un coup d'œil dans la salle et vous savez quoi ?

Mankai n'est plus à sa place mais à côté des deux **Christophe** pour expliquer le *Comptage Orion*. Et les cartes qu'il a en main... Ben encore une fois, ce ne sont pas les siennes.



Décidemment, c'est une manie !

Pendant ce temps là, **Éric** a mis de la musique : *Winnie l'Ourson*...

Bon, je sais qu'il faut savoir rester jeune d'esprit, mais là, c'est carrément retomber en enfance...



Cette musique qui ramène des années en arrière est là pour introduire la routine de cartes qu'**Éric** souhaite nous présenter : « le tour du petit lapin » ou plutôt *Little Bunny's Card Trick*.

Et **Éric** possède le petit livret joliment colorié qui accompagne cette routine.

Christophe est invité à assister **Éric**. Et c'est là que cela se complique...

Éric a prévenu qu'il lui fallait un spectateur bilingue, niveau 6 ans en Anglais... Le but était que le spectateur traduise en langue française ce qui est inscrit en langue anglaise sur les pages du livre.

Or **Christophe** maîtrise aussi bien l'anglais que moi un saut de coupe, c'est-à-dire : pas bien du tout. Mais **Éric** vient à son aide.



« *Un jour, un petit lapin trouve un jeu de cartes et les jette par terre...* »

Éric préfère ne pas jeter les cartes par terre pour, dit-il, éviter qu'elles deviennent aussi pourries que celles de **Mankaï**... et donc, il préfère les mélanger en mettant la moitié des cartes face en l'air et l'autre moitié face en bas.

Éric demande ensuite à **Christophe** « *Bon, où on en est ?* »

Et **Christophe** qui a tourné plusieurs pages du livre répond « *Bon, ben ça, on l'a fait...* »

Éric regarde la page et dit « *Ah non pas encore...* »

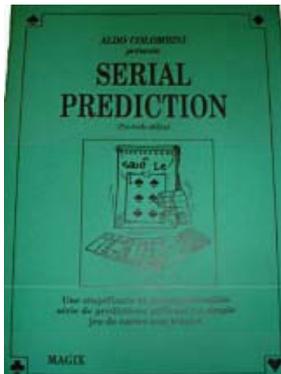
Et **Christophe** de répondre avec découragement « *Ah ben tu vois, j'te l'ai dit, t'as pas pris le bon...* »



La suite est une série de révélations : « *il y avait treize cartes face en l'air* », « *Sept cartes étaient noires* », « *Et six étaient rouges...* »
« *Toutes les cartes noires étaient des Trèfles...* »

Sauf qu'il y a le Quatre de Pique parmi les cartes noires.

Fort heureusement, il y a une dernière révélation qui dit « *Sauf le Quatre* ».



Les connaisseurs auront tout de suite reconnu une adaptation de *Pre Deck Ability Deck* d'**Aldo Colombini** – une routine commercialisée sous le nom de *Serial Prediction* en France...

Si vous ne connaissez pas, sautez tout de suite dans votre voiture et allez à toute vitesse dans le premier magasin de magie (sinon, il y a aussi Internet...) car ce tour est excellent.

J'ai mis mon blouson et tout le monde me regarde, se demandant si je vais partir ou faire autre chose.

Comme **Éric** souhaite montrer une autre routine, je me rassois et tout le monde reste sur cette interrogation « *Mais pourquoi a-t-il mis son blouson ?* »

Éric a devant lui une boîte en carton et propose une devinette qui consiste à trouver ce que cette boîte contient.

Dans ce compte-rendu, vous avez peut-être remarqué, ici ou là, des allusions au domaine de la voiture et de la course de voiture... Ce n'était pas fortuit... car figurez-vous, qu'il y a un « *pilote* » au volant de ce compte-rendu : moi.

Et un bon pilote doit savoir regarder au loin, plusieurs voitures devant lui, afin d'anticiper les éventuelles mauvaises surprises.



« *Anticiper* », c'est ce que j'ai fait dans ce compte-rendu pour vous préparer à la routine qu'**Éric** souhaite nous proposer maintenant : *The Great Race* (la Grande Course).

Il s'agit d'une routine commercialisée par **Aldo Colombini** qui s'est inspiré d'une routine du magicien britannique **Toni Koykini** nommée *Derby* et publiée en 1952.

Nick Trost s'était également inspiré de cette routine et avait publié sa version intitulée *Horse Race* dans son ouvrage *Gambling Tricks*.



Et dans sa boîte, **Éric** a quatre petites voitures.

Éric sort le matériel qu'il a acheté sur le site maxello.com (ne cherchez pas, il a du acheter le dernier... l'article n'est plus référencé. Mais si vous êtes intéressé par ce tour, rappelez-vous que *Google* est votre ami...).

Le matériel en question consiste en un petit tapis de course (en carton) et les quatre petites voitures. Il faut en plus un jeu de cartes et trois spectateurs (non livrés par *Maxello*...)

Ce sont **Alban**, **Presti** et **Christophe** qui vont se transformer – l'espace d'un instant – en pilotes de mini bolides.

Attention, tous les concurrents sont attendus sur la ligne de départ...



Le but du jeu est bien évidemment de franchir la ligne d'arrivée avant les autres.

C'est le hasard du tirage des cartes qui détermine l'avance des voitures.

Mais cette course épique (et pic et colégram...) est truquée car c'est toujours le même qui va gagner : **Éric**.

Les ceintures de sécurité sont bouclées et les vaines tentatives de trois concurrents se succèdent.

Tout le monde semble passionné par les différentes manches...

Sauf **Toff**, qui ne doit pas aimer les courses de voitures...



Au final, **Éric** montre qu'il avait prévu la carte qui ferait gagner la dernière manche.

La version « **Aldo Colombini** » se fait en trois phases plus la prédiction. Ça a un peu des « *longueurs* » par rapport à la version « **Nick Trost** » qui se fait en deux phases mais sans prédiction... En fait, il faudra voir s'il est possible de supprimer une des phases de la version de notre regretté **Aldo**. Putain ! Plus de deux ans déjà qu'il est parti...

Éric a rangé son matériel et je peux donc faire mon entrée en piste... et vous allez – enfin – comprendre l'utilité du blouson.

J'invite **Presti** à venir me rejoindre et je lui demande de choisir une carte dans le jeu.



J'annonce que cette carte – qui a ensuite été perdue dans le jeu – a voyagé et se trouve à présent dans ma poche.

Je cherche dans la poche droite de mon blouson.

Comme je ne sens pas la carte, je dis qu'elle doit se trouver dans la poche gauche.

Mais, là non plus, je ne sens pas la carte.

Je vide le contenu de ma poche : clés de voiture, porte monnaie, étui du jeu de cartes... Pas de carte.

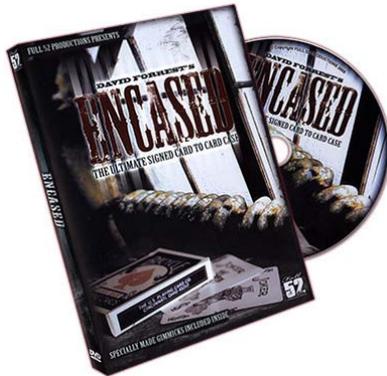
Je vide le contenu de ma poche droite : téléphone mobile, clé de la MJC, télécommande du caméscope... Pas de carte.

Je demande à **Dominique Presti** si par hasard la carte ne serait pas dans sa poche à lui... Non.

Je réfléchis et soudain je me rappelle : la carte a voyagé dans l'étui du jeu de cartes et se trouve à présent entre les deux Jokers.

Je prends l'étui du jeu, je le secoue pour faire entendre un bruit à l'intérieur. J'ouvre l'étui et montre qu'il contient des cartes.

Je sors les cartes : il y en a trois que je mets en éventail dos vers les spectateurs.



Je retourne les deux cartes des extrémités : ce sont les Jokers.

La carte du milieu est montrée : il s'agit de la carte de **Presti**.

En principe, j'aurais dû la faire signer au départ, mais bon...

Une routine extraite du **David Forrest** intitulé *Encased*, présenté comme étant *l'Ultime Carte Signée dans l'Étui*... On peut fabriquer le gimmick soi-même et cinq routines sont proposées.

Mankai prend ma place avec **Christophe** pour une nouvelle routine de cartes.

Mankai montre les cartes en disant « *Un jeu de cartes... avec des cartes pas pourries* », ce qui nous fait aussitôt réagir en lui disant que ce n'est pas son jeu de cartes et ça le fait marrer parce que c'est SON jeu.

Mankai demande à **Christophe** de nommer n'importe quelle carte sauf le Joker.

Christophe choisit le Trois de Trèfle.

Mankai dit que « *le Trois de Trèfle peut être n'importe où dans le jeu... Sauf qu'il n'est pas dans le jeu* ».

Puis **Mankai** s'arrête et dit « *Attends, parce que je me suis peut-être trompé...* »

Ah ben décidément, cela devient une habitude.

Bon, recommençons...

Mankai indique qu'il a une carte dans sa poche et que c'est le Trois de Trèfle. Il sort la carte et effectivement, c'est le Trois de Trèfle.

Mankai explique que en fait, il avait localisé rapidement la carte et l'avait mise dans sa poche sans qu'on s'en aperçoive. Il joint le geste à la parole pour expliquer comment il a fait et ressort la carte qu'il introduit dans le milieu du jeu en disant « *Et si je la remets dans le jeu, et que je fais claquer les cartes, hop !, la carte est déjà revenu dans ma poche* ».

Mankai sort à nouveau le Trois de Trèfle de sa poche.

Pas impressionné pour deux sous, **Christophe** lui dit « *Ça tu nous l'as fait le mois dernier déjà, je crois bien...* »



Et **Mankai** de répondre « *Ah oui mais non mais pas comme ça...* ».

Mankai nous explique sa méthode pour localiser n'importe quelle carte dans le jeu.

Oups... Mais où va-t-il chercher tout ça ?

Bon ça fait un peu usine à gaz pour moi, mais il faut admettre que la méthode est astucieuse et qu'elle fonctionne très bien si on a une bonne mémoire et le toucher adéquate.

Vous aviez rêvé d'une routine ultime de carte pensée à la poche. Ben **Mankai** l'a fait.

C'est fou ce qu'il y a comme trucs ultimes en Magie (*Ultimate* comme on dit Outre Manche et Outre Atlantique... Quoique, même **Jean-Pierre Vallarino** fait dans « *l'ultimate* » avec sa routine d'As Mc Donald...)

Et c'est sur cette nouvelle innovation cartomagique que nous nous quittons.

La prochaine réunion aura lieu le samedi 12 novembre 2016 et je me rends compte à présent que la date retenue n'est pas forcément la meilleure que j'aurais pu choisir puisque le vendredi 11 est férié et qu'il y aura peut-être des week-ends prolongés pour certains membres du club. Bon, on verra bien.

Patrice
Apprenti Magicien à Vie



RÉUNION DU 12 NOVEMBRE 2016

Programmer une réunion du **Magicos Circus Rouennais** un 12 novembre est peut-être assez présomptueux.

Ben oui, le 12 novembre, c'est le lendemain du 11 novembre.

J'en vois qui ricanent en disant qu'il ne fait pas être un génie pour avoir trouvé ça... Pffft. La bave du crapaud n'atteint pas la blanche colombe.

Bon, le 11 novembre... C'est la célébration de l'armistice de la Grande Guerre de 1914-1918... et...

Ohé ! Il y a quelqu'un ?

Et c'est un jour férié. Et...

Oh les boulets ! Et cette année le 11 novembre tombe un vendredi. Donc...

Bon, je vais vous donner la réponse parce que la rapidité d'esprit ne semble pas être votre qualité première...

Non, je déconne... J'ai trois lecteurs pour mes comptes-rendus et je souhaite les conserver.

Donc, un jour férié un vendredi (ou un lundi) cela donne un week-end prolongé dont les gens (y compris ceux du **MCR**) peuvent en profiter pour partir quelques jours...

Ca y est, vous avez capté ? Alléluia ! comme chantait **Léonard Cohen**...

Mais, je constate que mes craintes semblent injustifiées car en pénétrant dans le hall de la *Maison des Jeunes et de la Culture*, je constate que plusieurs membres du club y sont déjà.

Et ce hall va continuer à se remplir dans les minutes qui suivent avant que nous rejoignons la salle Descartes.

Au final, nous seront treize pour cette nouvelle réunion, ce qui n'est pas si mal que ça.



Tout le monde s'installe et je peux ensuite prendre la traditionnelle photo destinée à illustrer ce compte-rendu.



Sont présents :

- | | |
|-----------------------|------------------------------|
| 1 : Mankaï | 2 : Vincent « Ataën » |
| 3 : Manu | 4 : Pierre |
| 5 : David | 6 : Tomarel |
| 7 : Christophe | 8 : Stéphane |
| 9 : Éric | 10 : Alban |
| 11 : Victor | 12 : Paillette |
| 13 : Patrice | |

Si vous avez le sens de l'observation (ce dont je ne doute pas), vous pouvez constater que notre ami **Mankaï** a une curieuse posture.

Aurait-il un lumbago ?

En fait (de fin d'année), **Mankaï** sourit de toutes ses dents et la réponse à cette étrange façon de se tenir, ne doit pas être d'ordre médical.

Nous n'allons pas tarder à avoir l'explication...

Rappelez-vous que **Mankaï** est un bricoleur invétéré...

Je n'ai pas écrit « *invertébré* » même si son apparence pourrait laisser penser que les os de son dos ont disparu...

Mankaï nous gratifie à chaque réunion d'une nouvelle création ou d'un nouveau bricolage et là, il a vu en grand...

Son dernier bricolage lui donne une carrure de déménageur boosté aux stéroïdes et le plus drôle, c'est qu'il a pris le métro avec sa « chose » sur le dos, pour venir jusqu'ici...

Mais assez parlé... Je vous laisse découvrir...



Ah ben oui, ça surprend... On dirait une tortue... Mais pas « *ninja* ». Ou encore *Quasimodo* dans Notre Dame de Paris... « *Ahhh... Esméralda... Viens toucher ma bosse...* »

Et **Ezzedine** nous révèle les secrets de la fabrication... Tout avec des matériaux de récupération.

Sacré **Mankaï** !

Savez-vous que nous avons failli ne pas avoir d'atelier magique aujourd'hui.

La cause ?

Une panne de la voiture de **Christophe**. Et comme c'était lui qui devait faire office d'instructeur... Ben on était mal...

Finalement, il a réussi à nous rejoindre et nous allons donc pouvoir travailler « *les cordes* ».

Les membres du club susceptibles d'animer un *atelier magique* sont instamment priés de passer auparavant dans un *atelier automobile* pour faire réviser leur voiture en temps et heure pour éviter ce genre de problème.



Nous avons déjà eu un atelier magique dédié à la routine de cordes d'**Henry Mayol** avec **David**. Aujourd'hui, **Christophe** nous propose deux routines avec des nœuds...

Mais avant de nous lancer dans cet atelier, nous abordons d'abord les infos magiques du moment...

Et la conversation qui démarre concerne le statut qu'il est préférable d'adopter quand on est magicien et que l'on effectue de temps à autres des prestations rémunérées. Deux possibilités : passer par le [GUSO](#) (le Guichet Unique du Spectacle Occasionnel) ou adopter le [statut d'auto-entrepreneur](#), catégorie « *Art du spectacle vivant* ».



Au sein du club, certains ont opté pour le *GUSO*, tout en reconnaissant que c'est cher... très cher pour le client.

Pour ce qui concerne l'*auto-entreprenariat* ... là les choses sont plus compliquées car en fonction de l'interlocuteur officiel (employé d'une administration) auquel on pose la question, la réponse varie de « *oui, en tant que magicien vous pouvez...* » à « *non, en tant que magicien, vous ne pouvez pas...* ».



L'argument massue est qu'un auto-entrepreneur doit pouvoir décider de la date et du lieu de son intervention, ce qui n'est pas le cas d'un magicien.

Si le sujet vous intéresse, je vous recommande la lecture du forum de Virtual Magie, il y a un [post de 21 pages](#) sur le sujet...

Ce qui est sur, c'est que même au sein du club, les avis sont partagés.

Et il y a surtout une chose importante, c'est que pour certains, la Magie, c'est leur métier, et ils ont donc besoin de toute la protection sociale dont ils peuvent bénéficier. Tandis que pour d'autres, c'est une activité annexe, ces derniers sont déjà salariés et bénéficient donc déjà de la protection sociale de part leur emploi principal.

Le point de vue des uns et des autres ne peut bien évidemment pas être le même, ce qui conduit souvent à des tarifs qui ne sont pas comparables car pour les premiers, il est important que les charges existent tandis que pour les seconds, elles ne font que gonfler le prix de la prestation alors qu'ils n'en voient pas l'utilité...

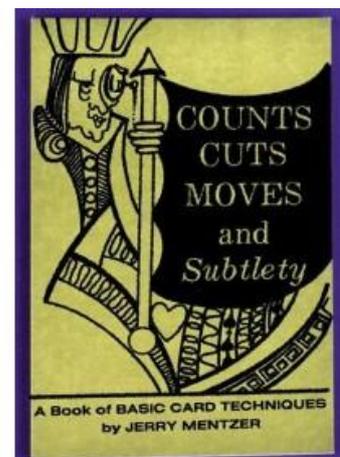
Et au final, le client peut être incité à choisir la prestation la moins chère... au détriment du professionnel (qui ne sera d'ailleurs pas forcément systématiquement meilleur que l'amateur...)



À l'issue de cette discussion, et en rapport avec l'atelier « *comptages* » du mois dernier, je fais un peu de pub (gratuite) pour **Jean-Pierre Vallarino** en rappelant qu'il a sorti plusieurs DVD d'apprentissage de la Magie des Cartes et notamment un qui est consacré aux comptages.

Je montre également – pour ceux qui maîtrisent la langue anglaise – un petit bouquin intitulé *Counts, Cuts, Moves and Subtlety* dont l'auteur est **Jerry Mentzer**, où l'on trouve l'explication de plein de techniques de cartomagie.

Il y a enfin les célèbres « *Techno Cartes* » de **Daniel Rhod** qui constituent un bon « *aide-mémoire* » pour certains mouvements. Le 3^{ème} opus est sorti tout récemment.



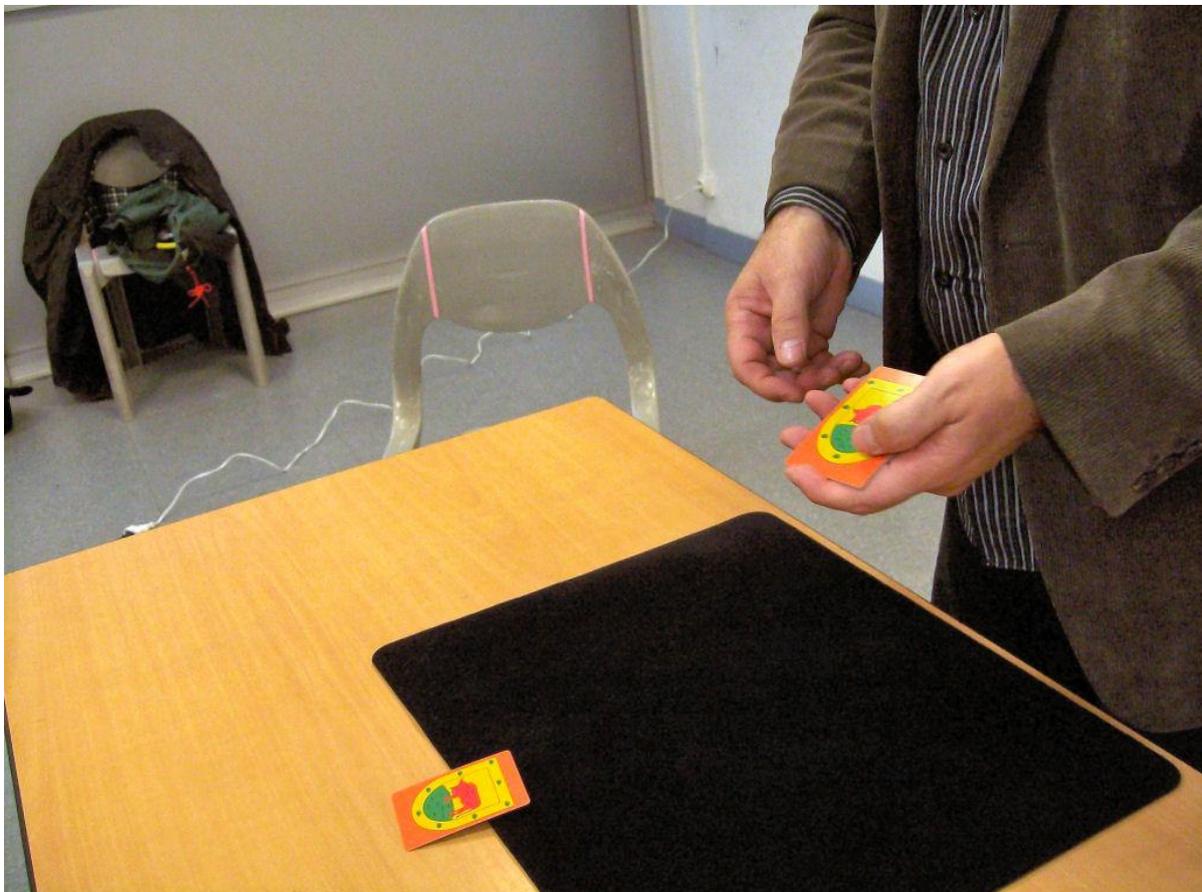
Spécialement à l'attention de **Christophe**, j'ai ramené le DVD de **Simon Lovell** « *Packet Killer* » (une création *Magic Makers*) ainsi que le jeu de cartes... spéciales... fourni avec dont certaines permettent, notamment, de présenter le *Bonneteau Parfait* de **Michael Skinner**. Les cartes fournies permettent de présenter plus de 50 effets.

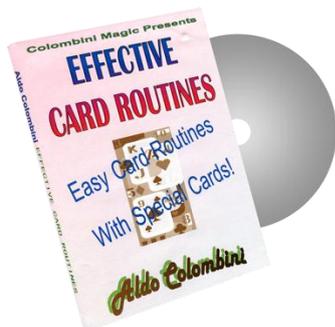


À la demande de **Manu**, j'ai ramené le set de six cartes que j'ai fait fabriquer par MakePlayingCards.com pour présenter un tour d'**Aldo Colombini** basé sur la *Subtilité Oram*.

Comme **Manu** était absent le mois précédent, il me demande de présenter à nouveau ce tour intitulé *Mickey Finn*.

L'effet consiste à faire choisir une carte dans un paquet de six et, en fonction du choix du spectateur (ou même de l'action du magicien...), de montrer que la carte choisie est la seule représentant un verre avec (ou sans) poison. C'est un effet du même type que celui de **Nick Trost** intitulé *8 Cards Brainwave*.





Dans cette routine, extraite du DVD *Effective Card Routines*, la méthode d'**Aldo Colombini** pour la *Subtilité Oloram* est assez intéressante et différente de celle qu'on connaît habituellement et je trouve que, pour cette routine, la façon de faire est très trompeuse car il alterne les présentations de cartes, main gauche puis main droite, puis main gauche, etc.... et il dépose les cartes en deux tas.

Paillette nous dit être allé voir le spectacle d'**Ykaj** (l'envers de « *Jacky* », c'est comme **Marlo** avec *Oloram*...) au *Casino de Dieppe* la semaine passée. La séance, consacrée à l'hypnose, a duré deux fois quarante minutes et c'était bien.



Paillette nous parle ensuite de l'émission

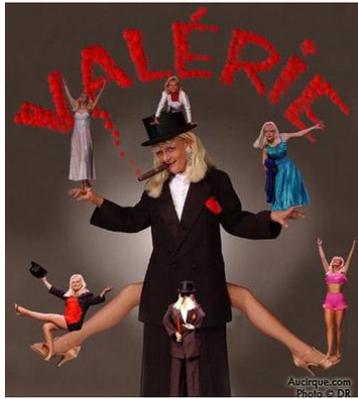
La France a un Incroyable Talent et du magicien **Antonio** et de la bague volante qui tourne sur elle-même (une bague empruntée à **Éric Antoine**...). Je n'ai pas vu l'émission mais on m'a parlé de cet

effet très visuel (cf. cette [vidéo Youtube](#)). **Paillette** nous donne SA solution. La discussion continue sur **Bruno Copin**, **Yigal Mesika** ou encore **Gaétan Bloom**. Et **Tomarel** raconte l'expression malheureuse de **Jean-Luc** lors d'une prestation lorsqu'un enfant a vu ce qu'il ne devait pas voir et s'est écrié « *Oh, ya un...* (censuré) ».

Alors qu'on parle de « *tapis noir* », j'interroge la salle sur les deux vidéos de **Shin Lim** « [A Message](#) » et « [Dream Act](#) » (présenté à l'émission de **Penn & Teller**). C'est vraiment de la superbe magie. Et concernant la seconde routine, cela m'a rappelé la conférence de **Romaric** pour le **MCR** et le moment où il a abordé la « *double réalité* ».

David indique que **Pierre Boc** (un – ancien ? – membre du club) donnera une conférence à Montivilliers (76) pour le **CMRHN** (*Cercle Magique Robert-Houdin de Normandie*) en mars prochain. Au programme, mentalisme et close-up.





David ajoute qu'en mai ou juin, il y aura une conférence de **Valérie** sur le *Quick Costume Change* (le change de costume éclair).

Christophe fait très justement remarqué que notre bricoleur maison, **Mankaï**, n'a apparemment rien créé dans cette discipline.

Mankaï répond qu'il s'y est intéressé pendant un temps mais que c'est trop compliqué et qu'il préfère se consacrer aux choses « *pratiques* ».

Moi, je vois bien **Mankaï** en *chippendale*.

David et **Christophe** sont allés au 50^{ème} Congrès FFAP à Nancy du 27 au 3 octobre 2016 et nous donnent leurs impressions.

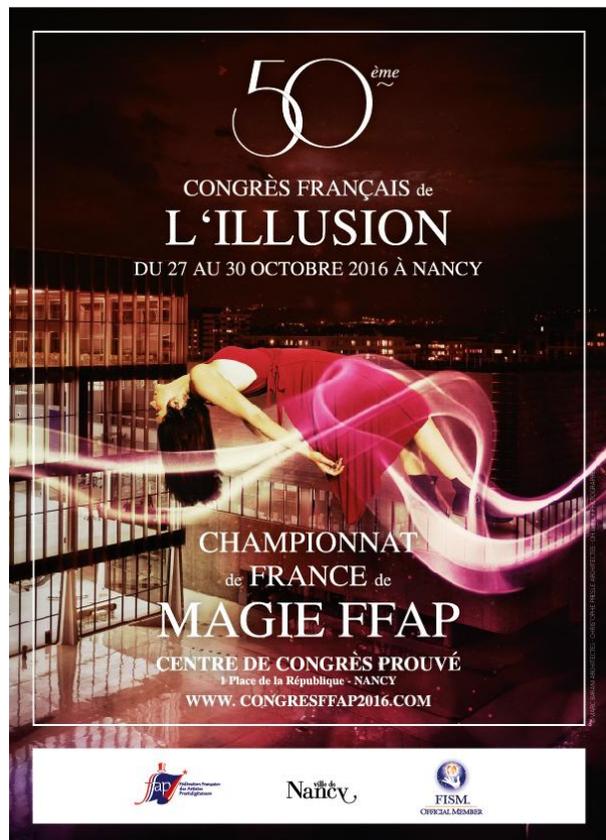
Christophe, dont c'était le premier congrès, a trouvé qu'il avait été gâté dès en arrivant : DVDs, livre offerts et même du vin...

Ses coups de cœur : **Miguel Muñoz**, qu'il a vu en conférence et en spectacle. Et, lors de la conférence, il a particulièrement apprécié la transposition du travail de **Slydini** à la position début ainsi que la notion de geste « *justifié* ».

Christophe et **David** ont trouvé qu'il y avait trop de monde aux conférences et que, du coup, ceux au fond de la salle ne voyait rien...

Christophe a également bien aimé les conférences de **Kevin James** et de **Gaétan Bloom**.

Un ventriloque – **Nans Marco** – qualifié par beaucoup de petit génie (il n'est pas petit, mais très jeune...) a particulièrement impressionné **David** et **Christophe** ainsi que l'ensemble des participants. Il a d'ailleurs été primé pour sa prestation.



Une déception concernant les prestations en close-up, présentées dans une salle avec huit cents personnes... Certes, il y avait des écrans géants mais l'ambiance n'y était pas, cela faisait « *mort* ». À tel point que les magiciens à l'œuvre demandaient avec plus ou moins d'insistance aux spectateurs de se réveiller...

Un mauvais point pour un magicien célèbre - dont je tairai le nom...- Sa tenue vestimentaire a quelque peu interloqué **Christophe**, tout comme sa prestation qui n'avait aucun fil conducteur. C'était juste un enchaînement de tours sans lien les uns avec les autres.

Un autre mauvais point pour une magicienne (étrangère) qui n'a pas été jugée très performante...

David conclut en disant que le rythme est intense si on veut en voir le maximum et que... c'est cher si on fait le total de toutes les dépenses... mais qu'il faut le faire au moins une fois dans sa vie.

Prochain congrès à *Saint Malo* et le suivant à *Arcachon*.

Il est temps à présent de sortir nos cordes car voici venu le moment de l'atelier magique.

Christophe prend place et chacun se met en position.



Christophe a préparé deux routines et il attaque avec la première, plus courte et plus simple selon lui.

Christophe a un long morceau de corde de couleur jaune.

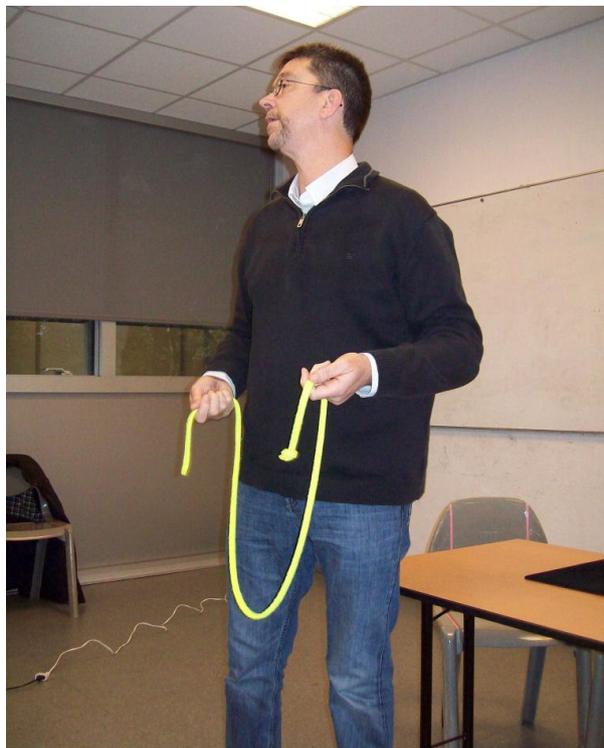
Le fil (ou plutôt le bout de corde) conducteur est celui de l'aide mémoire. Quand on veut se rappeler quelque chose, on fait un nœud à son mouchoir... ou à sa corde.

Christophe trouve le mouchoir peu hygiénique et utilise donc une corde.

Et voilà qu'un nœud apparaît à une extrémité de la corde.

Comme une corde possède deux extrémités, on peut donc se rappeler deux choses... Et hop, un second nœud apparaît sur l'autre extrémité de la corde.

Et quand la chose à se rappeler est passée, et bien les nœuds disparaissent, permettant ainsi de se rappeler à nouveau d'autres choses.



Personnellement, je préfère le mouchoir car, comme il a quatre coins, on peut se rappeler quatre choses... Mais bon....

Christophe décompose en détail les phases de cette routine.

Bon là, la phase « *apparition des nœuds* » demande un certain coup de main (ou de poignet plutôt...).

Depuis qu'on a fait cet atelier, je me suis documenté et j'ai découvert qu'**Aldo Colombini**, dans son livret intitulé « *On the Ropes* » (Dans les Cordes – disponible en français chez Lybrary.com) revendique ce mouvement.

Aldo Colombini écrit au sujet de sa routine *Trio-Umph* :

« Le début de la routine avec l'apparition des nœuds est utilisé par le magicien français **Tabary** (un grand expert en cordes) et bien qu'il ait oublié de mentionner mon nom dans ses notes de conférences, il m'a personnellement indiqué que ma routine avait inspiré la sienne... ».

Ce qui est marrant avec les ateliers magiques, c'est de voir tout le monde reproduire (hum... ou tenter de reproduire) ce que fait « *l'instructeur* ».



Christophe fait preuve beaucoup de patience, recommençant encore et encore, de face ou de dos, les différents enchaînements.

Bon, ce qui est sur, c'est que cette apparition de nœud demande à être travaillée...



Christophe se rend compte qu'il est peut-être préférable de rester sur cette première routine et nous propose de simplement montrer la seconde routine qu'il avait prévue mais sans l'étudier.

Cette seconde routine est de **Daryl** et s'appelle [*The Acrobatic Knot*](#).

Christophe utilise deux cordes. Et pour que l'on puisse mieux voir ce qui se passe, il utilise une corde rouge et une corde blanche.

Un nœud est fait sur la corde rouge.



Les deux cordes pendent et sont entortillées ensemble.



Mystérieusement, le nœud de la corde rouge passe sur la corde blanche.

Oui, mesdames et messieurs, vous avez bien lu. Le nœud ROUGE se retrouve sur la corde BLANCHE.

D'où l'intérêt de prendre des cordes de couleurs différentes sinon, on ne verrait rien...

Mais cela ne s'arrête pas là, non, non, non... car, si on défait le nœud, on se rend compte que désormais, une partie de la corde blanche est rouge... juste à l'emplacement du nœud. Dingue non ?



Et on applaudit bien fort **Christophe** pour ces deux prestations.

Le candidat suivant est... un candidat car nous n'avons pas de magicienne au **MCR**. Nous accueillons donc **Vincent**, un jeune passionné de Magie âgé de seize ans.

Tellement passionné qu'il passe des heures et des heures jours et nuits à s'entraîner car il veut devenir magicien professionnel.



Hum... comme je lui ai dit, attention à garder une porte de sortie avec les études pour s'assurer un emploi, car en matière de Magie, la concurrence est rude

Comme il est de tradition pour les nouveaux postulants, nous lui demandons de nous montrer ce qu'il sait faire.

C'est **David** qui va jouer le rôle du spectateur.



David... Ah **David**... à chaque fois que je brandis... mon appareil photo (*Hey! What did you expected?*), il passe en mode « *sourire Colgate* ». Quoiqu'il soit en train de faire, parler, présenter une routine, ou même simplement ne rien faire, dès qu'il repère l'appareil photo, hop!, il se fige en



regardant l'objectif et en adoptant un sourire un peu... crispé.

Et si c'est **Mankai** qui brandit... son appareil photo (*Hey! What did you expected?*), ben c'est la même chose.

David aime bien les photos, il est programmé pour.

Cool **David**, reste naturel, détends-toi, sinon ta mâchoire va finir par rester bloquée un de ces jours...



Après cette séance photos lors de laquelle **Mankaï** et moi, on ne s'est pas privés de charrier copieusement notre ami **David**, nous laissons **Vincent** œuvrer.

Une carte est choisie et signée sur sa face par **David**. (2P)

La carte est remise face en bas puis pliée deux fois et **David** est invité à tenir cette carte dans sa bouche tout en souriant.



Christophe s'écrie : « *Ah, dégueulasse !* ».

Ouais... sauf si **Vincent** fait ensuite comme **Shin Lim** et met la carte dans une pochette plastique transparente...

Vincent prend une carte dans le jeu – le 3K – et la signe sur sa face avant de la plier et de la mettre dans sa bouche.

Christophe crie : « *Le bisou, le bisou...* »

Waouh, ça devient torride.

Vincent ressort la carte de sa bouche et la déplie pour montrer qu'il s'agit du 2P signé par **David**.

David déplie la carte qu'il tenait dans sa bouche. Il s'agit d'un 3K et il supporte la signature de **Vincent**.



Mankai conseille à **Vincent** de faire attention quand il plie les cartes, car il a « flashé »... Mais il est vrai que **Mankai** étant assis, se trouve en contrebas tandis que **Vincent** est debout. Ceci explique cela...

Vincent enchaîne en remettant une prédiction à **Mankai** sur laquelle il est indiqué « *Prédiction – tour du 12 novembre 2016- tout est lié* ».



Mankai en profite pour demander qu'on le photographie avec cette prédiction et en compagnie de...

J'vous l'donne en mille Émile...

En compagnie de **David** qui, si je ne m'abuse, force un peu (beaucoup ?) son sourire Colgate.

Vincent fait défiler les cartes face en bas devant **David** et lui demande de toucher le dos d'une carte.



David prend cette carte (un RK) et la montre à tout le monde – sauf à, lequel demande à **Mankai** d'ouvrir la prédiction.



L'enveloppe contient une carte : un Roi de Carreau.

Mankai déclare en rigolant : « *Ben c'est bien, et en plus, il n'y a pas eu de forçage hein...* »

Et moi d'ajouter « *Ben évidemment que non puisque c'est une prédiction...* »

Vincent recueille des applaudissements bien mérités et retourne s'asseoir.

Ce qui permet à **Mankai** de prendre place devant nous.

Alors qu'**Alban** va quitter la salle, **Mankai** en profite pour lui demander de poser pour une photo.



Se moquerait-il de **David** par hasard ? Si tel est le cas, je réproue avec vigueur ce genre de comportement car jamais, au grand jamais, je ne me moque des gens... Aïe ! Non, pas sur la tête !

Pour la routine qu'il va nous présenter, **Mankai** indique qu'il va faire jouer le hasard...



Mankai insère dans un support une première prédiction, qui consiste en une feuille comportant quatre lignes et quatre colonnes de chiffres.

Mankai prend ensuite un journal dont il tourne les pages devant **Paillette** en lui demande de dire stop quand il veut.

Mankaï dégage la double page de journal comportant celle sur laquelle **Paillette** l'a arrêté et il lui remet cette double feuille en lui demandant de patienter.

Mankaï indique à présent qu'il a une seconde prédiction et comme la précédente, celle-ci consiste en un tableau de chiffres qu'il insère dans son support.



Mankaï fait ensuite choisir une feuille du journal à David, qui choisit la première page. **Mankaï** lui remet donc la double page de couverture du journal.

Mankaï invite **Christophe** à le rejoindre et demande à **Paillette** et à **David** de chacun faire la somme des numéros de pages de la double feuille qu'ils détiennent.

Mankaï demande à **Paillette** de dire si la somme trouvée se trouve dans l'une des cases de la première prédiction.

Réponse négative. Et **Mankaï** s'empresse de dire « *C'est normal...* ».

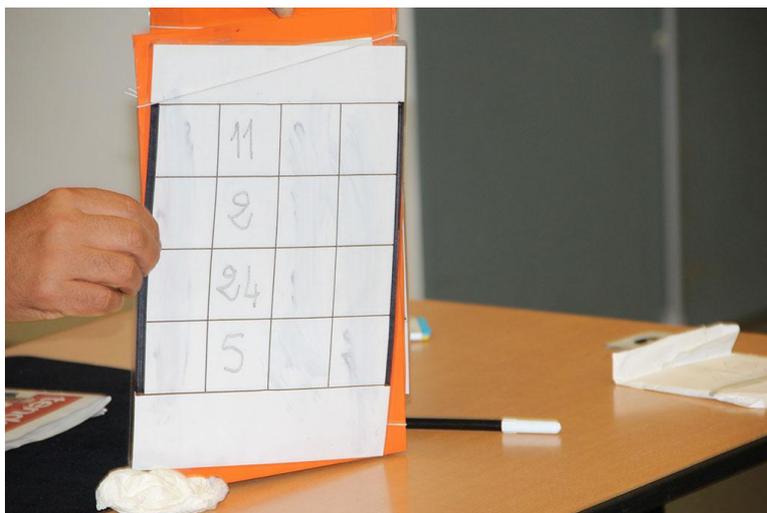


Mankaï se tourne vers moi en se marrant et me déclare : « *Ne t'inquiète pas, je ne me suis pas trompé...* »

Moi, je demande « *Tout est sous contrôle ?* »

Et **Mankaï** répond en rigolant « *TOUT est sous contrôle...* »

Ah ben pour comprendre, il faut avoir lu les précédents comptes-rendus... ou avoir assisté aux précédentes réunions... ou les deux.



Mankaï demande à **Christophe** de choisir une ligne ou une colonne ou même une diagonale du tableau et il efface les autres.

Christophe doit à présent effectuer la somme des quatre chiffres de la colonne choisie : 42.

Le nombre « 42 » correspond à la somme des numéros de pages trouvée par Paillette.

Mankaï s'écrie « *Excellent !* » et, comme on n'est jamais mieux servi que par soi-même, il s'applaudit.

Mankaï demande à **Christophe** de venir de l'autre côté du support et dit... très fort : « *BON, MAINTENANT, ON NE VA PAS CHOISIR UNE LIGNE...* »

Christophe sursaute et recule en se massant l'oreille... et demande à **Mankaï** de parler un petit peu moins fort...

Mankaï prend en main la seconde prédiction et demande à **Christophe** de choisir un carré au sein du tableau et pour qu'il comprenne bien, il lui montre les différentes possibilités.

Suite au choix effectué, **Mankaï** efface les cases non retenues.



La somme des cases restantes est effectuée : 50. Ce qui correspond à la somme trouvée par **David** avec les numéros des pages de sa double feuille.

Mankaï explique que cette routine, qu'il présente pour la première fois, est basée sur deux principes dont un que personne ne connaissait dans la salle et qui est très étonnant, mais je ne peux vous le révéler ici. Désolé.

Mankaï conclut en disant « *Bon, ça c'était le premier...* » et on en déduit fort logiquement qu'il y a une seconde routine prévue.

Pour cette seconde routine, **Mankaï** utilise un papier plié supportant un point d'interrogation sur sa face.

Il demande à **Vincent** de penser à un nombre entre 1 et 5.

Vincent choisit « 2 ».

Mankaï ouvre son papier et montre qu'il avait prévu ce choix.



Bon, pour être sincère, **Vincent** avait choisi « 4 » et **Mankaï** avait montré qu'il avait prévu ce choix mais je n'ai pas eu le temps de prendre la photo. Du coup, cette photo vient du moment où **Mankaï** nous donne l'explication car, vous l'avez compris (sinon, c'est à désespérer...), quelque soit le choix, la prédiction marche à tous les coups grâce à un astucieux pliage.

Mankaï qui a confié son appareil photo à **Vincent**, lui demande de ne pas oublier de prendre des photos... Ce qui fait rire tout le monde, et surtout **David**...

Nous en déduisons que **Mankaï** n'a pas terminé.
Et la foule en délire crie « **Mankaï... Mankaï... Mankaï...** »



Mankaï sort de son sac des DVD (à moins qu'il ne s'agisse de CD car je ne vois pas bien...).

Va-t-on voir droit à une projection ou une diffusion privée ?

En fait, non.

Mankaï explique que cette routine est un moyen de recycler ses anciens CD. Rien ne se jette, tout se transforme...

Et le voilà qui se lance dans une routine de changement de couleurs.

D'abord on a trois CD vierges qui vont bientôt devenir, rouge, bleu et jaune.



Et ensuite, **Mankaï** montre qu'on peut effacer les CD et ils redeviennent tous les trois de couleur argent.

Et ceci termine la prestation de notre ami **Ezzedine Mankaï**.

C'est maintenant **Paillette** qui prend place pour un petit tour de cartes.

Une carte est choisie par **Mankaï**.



La carte choisie est ensuite perdue dans le jeu.



Paillette prend à présent une pochette de gommette et en colle une au centre du dos de l'étui du jeu.

Puis, il applique son pouce sur la gommette qui instantanément disparaît à vue.

Paillette prend maintenant le jeu de cartes et il le parcourt à la recherche d'une carte.

Paillette cherche une carte précise et facile à trouver car elle comporte une gommette collée sur son dos.

Et cette carte est la carte choisie par **Mankai**. (qui semble très intrigué...)

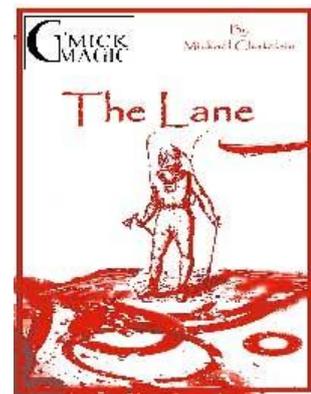


[The Lane](#), un tour créé par **Mickael Chatelain**.

Très visuel et très bluffant.

La disparition de la gommette sur le dos de l'étui est vraiment superbe.

Paillette recommande de choisir des gommettes dont la couleur tranche bien avec le dos des cartes (ce qui n'est pas le cas dans la vidéo promotionnelle du tour...)



Paillette laisse la place qui est aussitôt occupée par **Victor**.

Victor propose un tour avec des cartes.

Il a fait choisir une à **Paillette** et cette carte est ensuite perdue dans le jeu.

Et pour la retrouver, Victor utilise une méthode très originale.

Victor demande à Paillette de placer sa main au-dessus du jeu et on constate que le jeu commence à se couper tout seul.



La carte de coupe est la carte de **Paillette**.

Oups ! Un jeu hanté ?

Pas vraiment, mais une méthode toute simple grâce à un habile trucage

Et voilà à présent **David**... qui en prenant place, avance la table et s'assure d'être dans le champ de la caméra qui filme la réunion.

Ah décidément, c'est un pro de l'image.

David nous montre un petit carré de papier rouge et nous demande si nous savons ce que c'est.

Réponse : « *c'est le portefeuille d'un magicien* ».



Ce qui est marrant c'est qu'instinctivement, **David** fixe mon appareil photo tout en posant sa question...

Ah, il est vraiment programmé pour la photo...

David allume un briquet et l'approche du paquet lequel produit un éclair et disparaît pour laisser la place à une pièce de monnaie.

David explique qu'un magicien aime bien faire apparaître de l'argent de n'importe où et une seconde pièce ne tarde pas à apparaître dans sa main.

Là, **David** marque une pause et me regarde, attendant peut-être le « *clic-clac* » du déclencheur, avant d'éclater de rire en se rendant compte qu'il est vraiment « *programmé* »...

Une troisième pièce apparaît également.



David tient à présent trois pièces dans sa main gauche : trois Dollars.

Il en prend une qui aussitôt disparaît.

Une seconde pièce disparaît également.



Tout à coup, nous constatons que **David** tient deux pièces. Une dans chaque main, mais qu'il s'agit à présent de pièces chinoises.

Vous remarquez... Maintenant je ne photographie plus le visage... Juste le corps...

Alors **David**, on fait moins le malin, hein ?

Et comme dit l'expression française « *jamais deux sans trois* », une troisième pièce chinoise vient d'apparaître à vue.

David prend l'une des pièces... Elle disparaît.

Puis, **David** nous montre que ces pièces peuvent voyager d'une main... à l'autre, de façon très rapide.

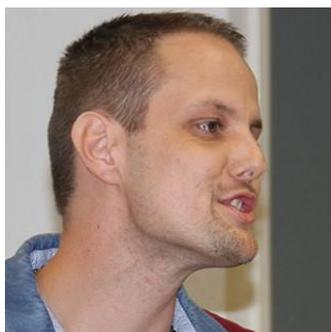
David transforme ensuite une des pièces chinoises en un Dollar avant de transformer les deux pièces chinoises en deux Dollars.

Et au final, **David** n'a plus en main qu'une seule pièce d'un Dollar. Mais c'est une pièce jumbo.



Pst... vous avez vu ? Toujours pas de visage... Juste le corps...

Oups, ça va décidément trop vite pour nous. Waouh, quelle dextérité !



En fait, **David** avoue que tout cela n'est pas du à sa dextérité mais au matériel utilisé : la [Double Face Super Triple Coin](#) de **Johnny Wong**.

Bon, c'est cher (quoique, le prix a baissé de 25%), mais le résultat vaut la somme dépensée car c'est vraiment hyper bluffant.

Bravo **David** ! Tu as mérité une photo...

Beaucoup moins cher mais tout aussi bluffant visuellement, [*Sucker Punch*](#) de **Mark Southworth**, que **David** nous présente également.

Cette fois-ci, il ne s'agit plus de pièces de monnaie mais de jetons de poker qui permettent aussi des effets «*3Fly*» comme avec les pièces et qui permettent également des changements de couleur à vue.



David nous dit que *Sucker Punch* a fait un malheur au congrès FFAP de Nancy et que ça se vendait comme des petits pains... Mais pas des petits pains au chocolat à 15 centimes d'euros... Hélas.

Ah, ça change des cartes...

Décidément, le matériel a bien évolué et permet désormais de réaliser des miracles avec un effort sommes toutes assez limité.

Pendant que **David** nous livrait les secrets et les explications de ce tour, **Pierre** préparait son matériel...



Pierre, qui arbore fièrement à chaque réunion son badge **MCR**...

Pierre a remis un dictionnaire à **Mankaï** et il lui demande de l'examiner puis de l'ouvrir à n'importe quelle page.

Pierre nous montre qu'il a avec lui un jeu de cartes un peu particulier car chaque carte représente une lettre différente.

Puis, il demande à **Mankaï** de lui indiquer le numéro de la page sur laquelle il se trouve. C'est la page 360.



Pierre indique que s'il demandait le premier mot de la page, ça serait trop simple et il demande à **Mankaï** de se concentrer sur le neuvième mot.



Pierre dit qu'il verrait bien ce mot commencer par un « G », ce que confirme **Mankäi**.

Pierre dépose sur la table une carte sur laquelle est imprimé le « G ».

Pierre va ensuite annoncer les lettres suivantes sans aucune erreur pour aboutir au mot « GARROTAGE ». (en fait, il manquait un « R »)



Mankäi conclut avec son mot favori du moment : « *Excellent !* ».



Quand on demande l'explication à **Pierre**, le voilà qui se marre...

Et, il y a de quoi, parce que son tour, c'est un truc de malade...

Et en plus, c'est lui qui l'a fabriqué à partir d'une idée dont il avait entendu parler.

Pierre reconnaît qu'il a passé pas mal de temps à créer son matériel, sachant que le choix de la page est entièrement libre et que le dictionnaire utilisé en comporte pas loin de deux mille (voire plus...). Mais, il ajoute qu'il s'est marré en faisant cela.

Vous savez c'est un peu comme le mec qui rit en se brûlant...

Euh **Pierre**... Tu ne le sais peut-être pas, mais il existe des dictionnaires de poche...

La réunion tire à sa fin et je propose de montrer une routine de **John Bannon** avant de nous quitter.

Éric et **David** jouent le rôle des spectateurs.
Mankaï joue le rôle du photographe.

Un jeu de cartes. Un Joker est posé devant chacun des deux spectateurs.



Éric est invité à choisir dans sa tête un nombre entre 10 et 20 et – tandis que je me retournerai – à distribuer autant de cartes face en bas sur la table. Puis, il devra poser le Joker face en l'air sur ces cartes et poser par-dessus le reste du jeu.

Ensuite, **David** est invité à prendre le jeu et à faire la même chose qu'**Éric** après avoir choisi dans sa tête un nombre également entre 10 et 20.

Je fais à nouveau face aux spectateurs et j'étales le jeu face en bas sur la table. Puis je sors de l'étalement les deux Jokers et la carte immédiatement à droite de chaque Joker.



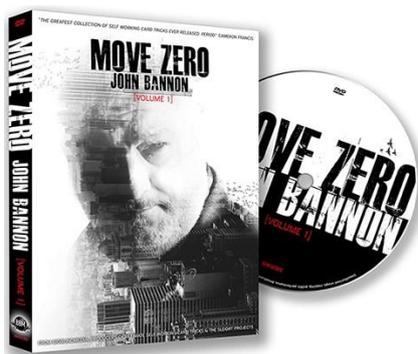
Je fais remarquer que si **Éric** ou **David** avait choisi un autre nombre que celui auquel ils ont pensé, les Jokers se trouveraient à un autre emplacement dans le jeu et j'attire l'attention sur le dos de ces Jokers. Celui d'**Éric** comporte le mot « *FAMILLE* » et celui de **David** comporte le mot « *VALEUR* », en précisant que cela va permettre de déterminer grâce au hasard, une carte en nous servant des deux cartes qui se trouvaient à droite des Jokers.

La première carte – celle d'**Éric** – est un 4C et indique la FAMILLE.
La seconde carte – celle de **David** – est une DP et indique la VALEUR.
La combinaison des deux cartes donne DAME DE CŒUR.

Bon, pour être honnête, j'avais quelque peu merdé dans ma préparation, et je l'ai donc rectifiée en cours de route pour arriver au résultat que je viens de décrire... Désolé, ça arrive même aux meilleurs et je suis loin d'être le meilleur... Ceci explique cela...

Puis, je demande à **Éric** et à **David** quel nombre ils avaient choisi et la réponse est : 14 et 11. Ce qui donne un total de 25.

Je distribue 25 cartes face en l'air sur la table. La 25^{ème} est la DAME DE CŒUR. Comme quoi, le hasard fait bien les choses.



Cette routine s'appelle *Collusion* et est extraite du DVD 1 de la série Move Zero qui comporte deux DVD.

David prend la suite et montre le *ACAAN Impromptu* de **Paul Wilson**, un tour dans lequel un spectateur choisit une carte qui est ensuite perdue dans le jeu et retrouvée à l'emplacement choisi par ce même spectateur ou par un autre spectateur. Efficace et facile à faire.

C'est vrai que les routines impromptues ont cela de bien qu'elles peuvent être réalisées avec des jeux de cartes empruntés.

Le déroulement de la routine de **Paul Wilson** me fait penser immédiatement à une routine d'**Aldo Colombini** intitulée *Your Best*.

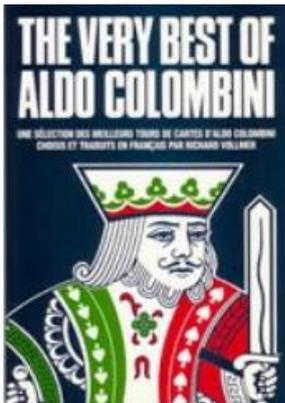
Du coup, me voilà en train (non, en fait, je suis resté à la MJC assis sur une chaise...) de présenter cette routine.

Je sors trois cartes d'un jeu mélangé. Ces trois cartes constituent une prédiction et sont posées face en bas sur la table sans avoir été montrées.

Je fais ensuite défiler les cartes face en bas de la main droite vers la gauche et demande à **Éric** de m'arrêter quand il le souhaite.

Au « *stop !* » d'**Éric**, je montre la carte qui aurait été sélectionnée s'il m'avait arrêté une carte plus loin.

Puis, je montre la carte qui aurait été sélectionnée s'il avait dit « *stop !* » une carte plus tôt.



Il y a à présent une carte face en bas entre deux cartes face en l'air et la carte face en bas est celle sur laquelle je me suis arrêté à la demande d'**Éric**: cette carte et les trois cartes de prédiction forment un carré.

On peut notamment retrouver cette routine dans le *Very Best Of Aldo Colombini* de **Richard Vollmer**. Une [variante se trouve dans DVD4 d'Impromptu Card Magic](#).

Et c'est avec cette routine que nous nous séparons « *Until next time* » (jusqu'à la prochaine fois) comme a l'habitude de dire **Peter Pellikaan**, un magicien que j'ai découvert voici quelques temps et qui fait des trucs assez hallucinants (et je ne parle pas de sa voix qui elle aussi est assez hallucinante...).

Patrice
Apprenti Magicien à Vie



RÉUNION DU 10 DÉCEMBRE 2016

Décembre, le mois de tous les dangers pour un club de magie. Les préparatifs de Noël sont là et pour ceux qui font des prestations, c'est la période des Arbres de Noël.

Bref, tout cela pour vous préparer au choc...

Pour cette nouvelle réunion du ***Magicos Circus Rouennais***, nous jouons à effectif plus que réduit car nous ne sommes que sept. Mais peu importe, cela ne nous empêchera pas de faire de la Magie.

Sont présents :

1 : **Mankäi**
3 : **Pierre**
5 : **Alban**
7 : **Patrice**

2 : **Vincent « Ataën »**
4 : **Éric**
6 : **Presti**



Clic Clac Canon ! Et hop, une nouvelle photo de groupe.
Enfin... de petit groupe...

Aujourd'hui le thème de l'atelier magique porte sur les pièces de monnaie et **Mankai** sera notre instructeur.

Comme on parle « *argent* » j'en profite pour lui demander la somme de 13 euros représentant la cotisation annuelle pour l'association qui gère la *Maison des Jeunes et de la Culture de Rouen rive gauche*.

Avant d'attaquer la partie « *magie* » de la réunion, nous évoquons les infos du moment.



Le *Festival International des Magiciens* créé par **Hugues Protat** et **François Normag** et qui, depuis plusieurs années déjà de déroulait à Forges les Eaux, déménage. On se rappelle des temps pas si lointains où le festival durait presque deux semaines. Avec la crise, la direction du *Domaine de Forges* a réduit les budgets et la durée du festival est tombée à cinq jours. Des bruits courraient selon lesquels la 30^{ème} édition pourrait ne pas avoir lieu à Forges les Eaux... Et bien voilà, c'est fait.

Bye bye Forges...

Bonjour Saint Etienne du Rouvray et le théâtre Le Rive Gauche.

Il semble toutefois que le *Groupe Partouche*, qui gère le *Domaine de Forges* reste partenaire du festival.

Changement de lieu et changement de formule (magique) puisque ce qui caractérisait Forges, c'était les repas de gala avec close-up aux tables puis un spectacle sur scène. Là, du fait de la configuration des lieux, ce sera « *spectacle sur scène* » et probablement rien de plus.

Au niveau « *artistes* », bien que les places soient déjà en vente, rien n'a encore filtré mais il est vrai que le festival est programmé les 31 mars, 1^{er} et 2 avril 2017 et il reste encore du temps.

Pour le fun, je mets le [lien vers le site officiel](#) – qui n'a pas vraiment été mis à jour notamment dans la rubrique « *atouts du festival* » puisqu'on a l'impression que le festival se déroule encore à Forges les Eaux. Idem pour la rubrique « *Infos utiles* » si vous voulez réserver un hôtel... à Forges... Des fois que des gens venant voir le spectacle à Saint Etienne du Rouvray auraient envie d'aller dormir à Forges à 50 minutes de route...

Et puisqu'on parle de Forges, signalons que **Draco** a présenté le vendredi 9 décembre, la 12^{ème} édition du *Dracomedy Club*. Cela se passait au *Casino de Forges les Eaux*.



*
* *
*

Bien, nous pouvons à présent démarrer la partie « *Atelier Magique du MCR* » et c'est **Mankaï** le Magnifique, qui prend place devant nous.

Notre instructeur maison (avec **Mankaï**, tout est fait « *maison* »...) souhaite nous montrer un enchaînement basé sur la *Magie des Pièces* avec pour but final de nous enseigner certaines passes.

C'est le second atelier consacré à ce domaine de la Magie, le premier ayant été animé par **Théo** en janvier 2016.



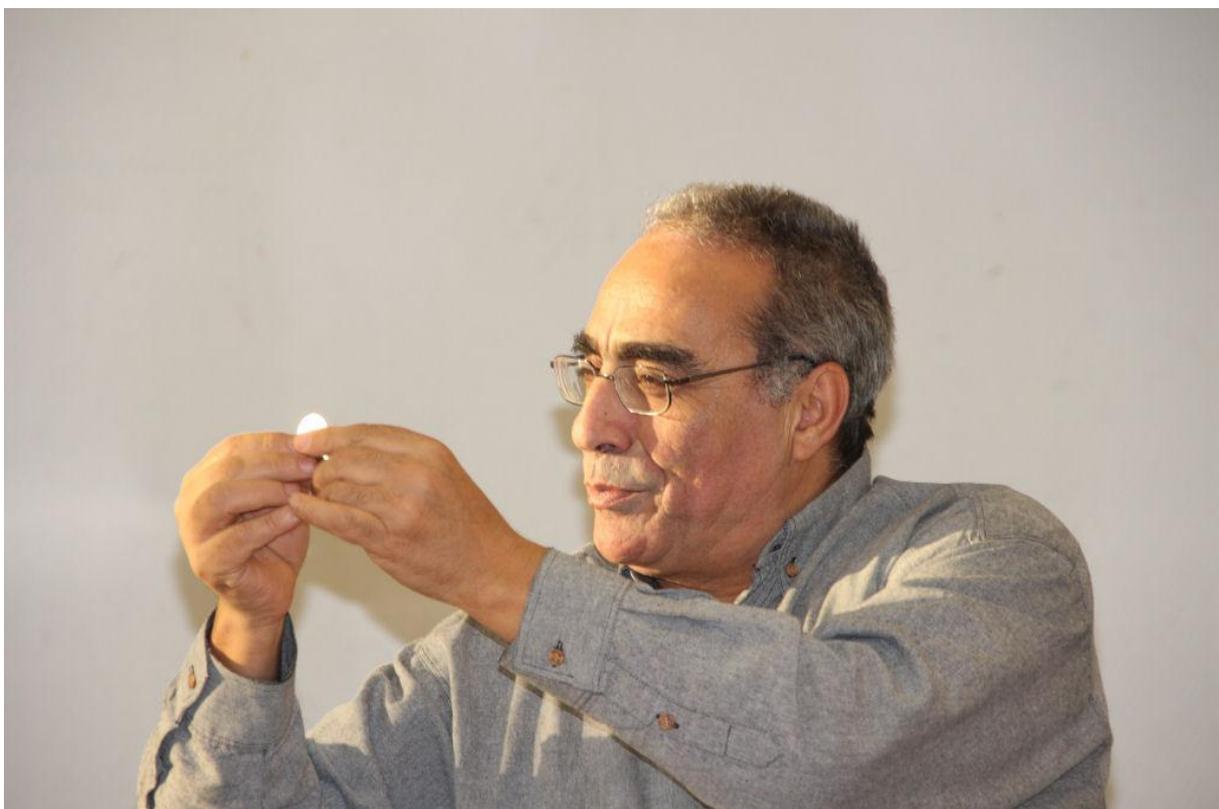
Avant de démarrer son atelier, **Mankaï** nous a distribué à chacun un gobelet et je me dis qu'il va sûrement nous payer un coup à la fin de sa prestation...

Ah, on me dit dans mon oreillette que le gobelet va servir dans le cadre de l'atelier et que ce n'est pas pour boire... Okay, mais l'un n'empêche pas l'autre...

Mankaï explique que le domaine de la Magie des Pièces est vaste et il a souhaité rassembler quelques tours qu'il pratique et qui nécessitent quatre pièces... (enfin, j'me comprends...)

Les routines ont été mises bout à bout, mais elles peuvent être faites de façon séparée et **Mankaï** nous explique également que les mouvements qu'ils utilisent peuvent être remplacés par d'autres si certaines manipulations nous paraissent trop difficiles.

Mais on parle de pièces et on en n'a pas encore vu une seule... C'est pourquoi, **Mankaï** en fait apparaître quatre successivement en allant tout simplement les chercher une à une dans les airs...



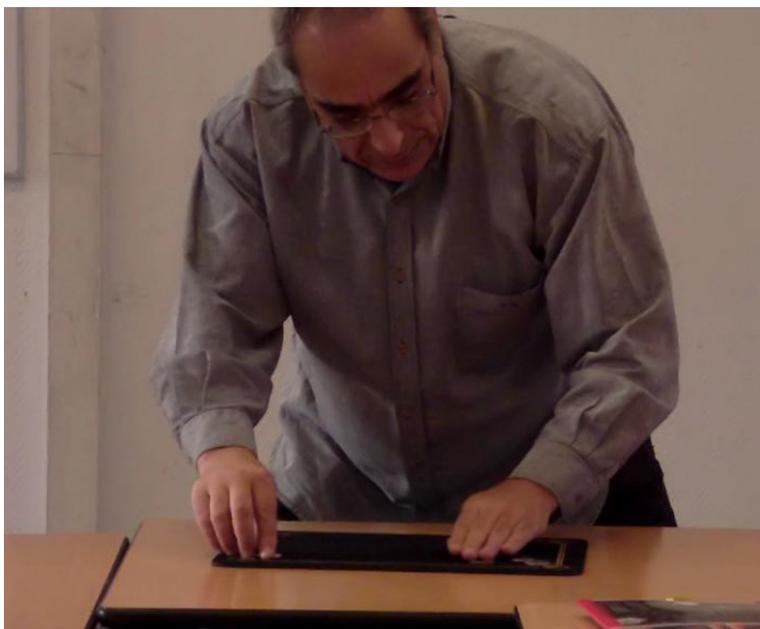
Tout cela est possible grâce à un certain **Nelson**... Et je ne parle pas de l'Amiral... Vous savez, celui de *Trafalgar*... Je veux parler de celui surnommé le *Roi des Pièces* (*King Of Coins*)... À vous de chercher...

Les quatre pièces sont à présent posées sur le tapis pour former un carré (qui est en fait un rectangle)...



Et trois de ces pièces vont voyager une à une pour venir rejoindre la quatrième pièce.

On connaît le traditionnel « *Matrix* » (pas le film...) qui permet de faire voyager des pièces sous couvert de cartes à jouer. Là, tout se déroule sous les mains de **Mankaï**, il n'y a aucune carte pour dissimuler ce qui se passe.



Oups, c'est tellement impressionnant que j'en ai oublié de prendre des photos.

Mais heureusement, le caméscope permet de rattraper cet oubli.

À regarder **Mankaï** faire, ça a l'air d'une facilité déconcertante...

C'est maintenant que le gobelet va prendre toute son importance car **Mankaï** fait à présent voyager les pièces de sa main droite vers le gobelet tenu dans sa main gauche.



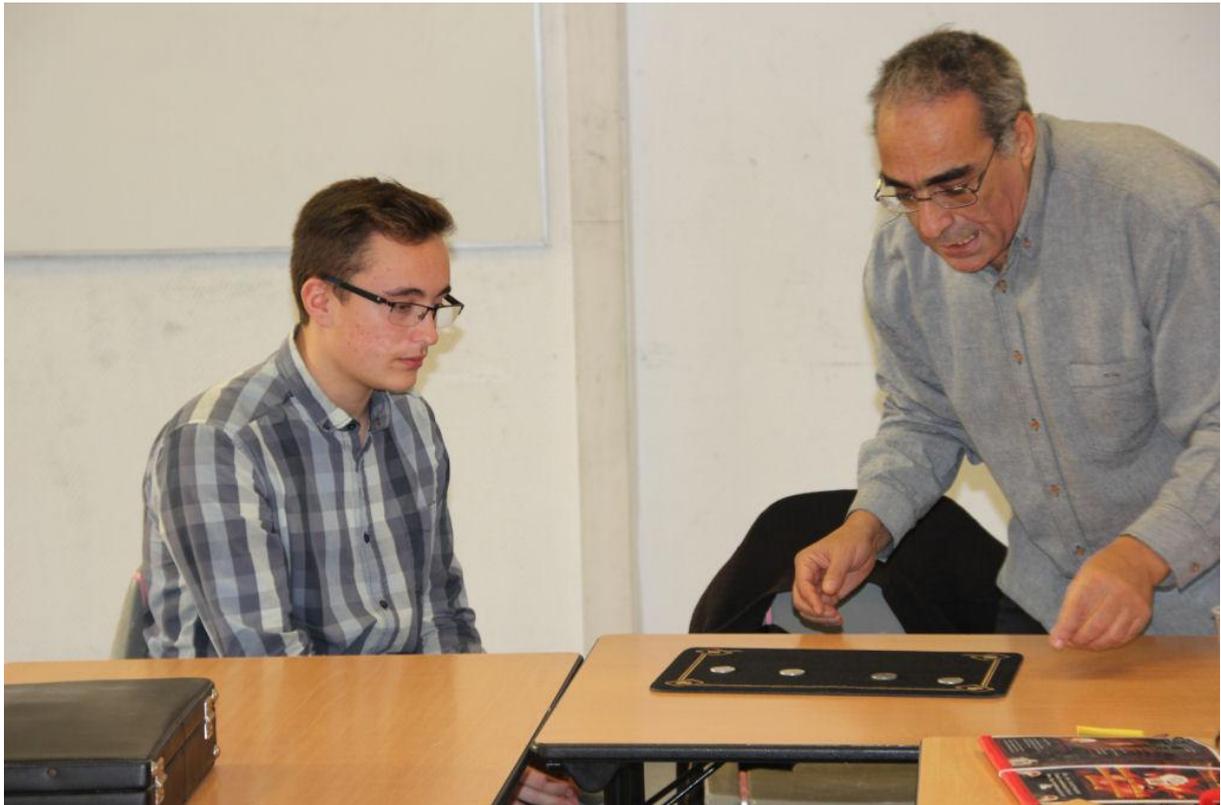
Chaque voyage est ponctué d'un « *Et ça passe...* »

Une fois les quatre pièces arrivées dans le verre, **Mankaï** demande à **Vincent** de venir le rejoindre.

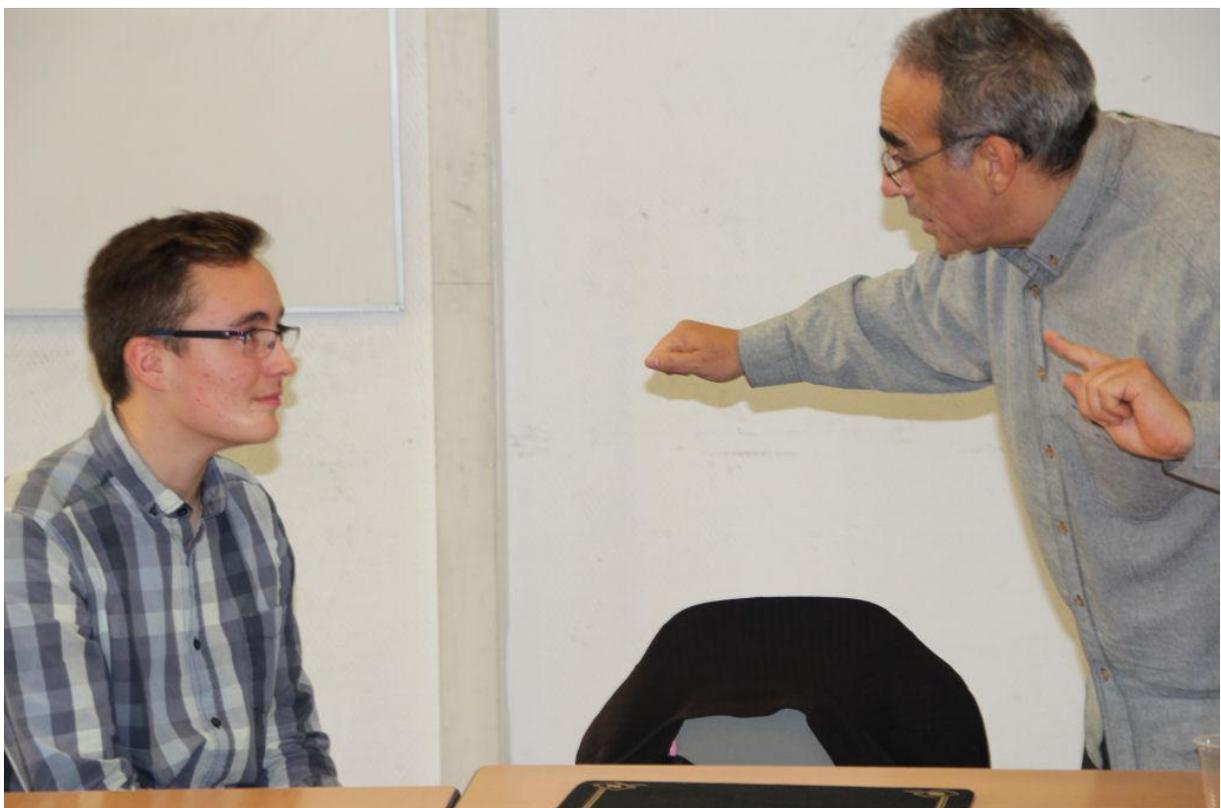
Mankaï remet trois pièces à **Vincent** et lui demande de les tenir dans la main poing fermé.

Mankaï prend la quatrième pièce et semble la lancer vers la main de **Vincent**.

La main de **Mankaï** est à présent vide et la main de **Vincent** contient à présent quatre pièces.



Mankai prend une des pièces et la met dans sa poche puis il prend les trois autres pièces. Mais aussitôt, la quatrième pièce rejoint les autres.



Mankaï rassemble les quatre pièces et écarte les bras. Une pièce passe aussitôt dans son autre main.

Mankaï prend trois pièces... L'une d'elles va rejoindre l'autre pièce.

Ensuite, sur les deux pièces restantes, c'est carrément les deux pièces qui vont voyager dans l'autre main de **Mankaï**.

Toujours plus fort... les quatre pièces sont dans une main... Un geste magique et **Mankaï** déclare « *Ca y est c'est passé... Tu les as vues passer ?* »

Mankaï a toujours les mains fermées et **Vincent** secoue la tête ce que l'on traduit aussitôt par « *non, je ne les ai pas vu passer...* ».

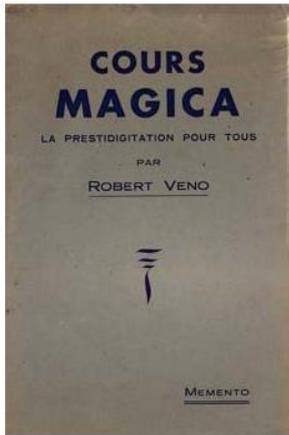
Mankaï réitère son geste magique et ouvre la main de départ en disant que les pièces viennent de passer à nouveau dans sa main...

Gag ou réalité ?

Finalement, **Mankaï** transfère les pièces dans son autre main, refait son geste magique et montre que les quatre pièces viennent effectivement de changer de mains.

Pour terminer son exposé, **Mankaï** effectue un nouveau voyage de pièces dans le gobelet.





Mankaï nous détaille maintenant pas à pas les différentes passes utilisées pour chaque routine en nous précisant qu'au départ, ses références sont le « *Cours Magica* » de **Robert Veno** (un grand classique qui date de 1954 et qui a été réédité plusieurs fois depuis...)

Mankaï ajoute qu'il s'est également inspiré du travail de **David Stone**.

Pour l'apprentissage des différentes phases... Ben, ça bute quand même pas mal sur la première partie avec l'apparition des quatre pièces les unes à la suite des autres... **Mankaï** nous montre un petit accessoire qu'il a fabriqué pour l'aider à mettre les pièces en place avant la routine tout en indiquant qu'on peut faire cette production de pièces sans cet accessoire.



Ah la limite, le problème n'est pas de mettre les pièces en position... C'est plutôt (pas le chien de *Mickey*...) de les faire apparaître une à une...

Mankaï passe parmi nous pour montrer la bonne position et détailler le mouvement, mais il faut bien admettre que ce n'est pas un mouvement facile.

Avec une pièce, oui... Comme dit **Mankaï**, « *c'est tout simple tout bête...* ».

Avec quatre pièces, ça devient de la folie...



« Tu fais comme ça, comme ça et hop, la pièce apparaît... »

« Bon, si vous arrivez à faire ça avec une pièce, vous essayez de faire pareil avec toutes les pièces... »

Sadique ! Tortionnaire !

Et en plus, ça le fait marrer de nous voir galérer...



Il va déjà falloir trouver la bonne taille de pièces...



Mankaï nous montre une méthode alternative utilisant un fermoir de portemonnaie mais nécessitant toujours la même tenue et donc... Pas simple pour nous...

Mankaï précise que cette méthode de production lui est propre et qu'il ne l'a jamais vue ailleurs.

C'est là où on se rend compte que la Magie... C'est un métier.

Et que la Magie des Pièces, ben ça demande beaucoup de travail si on veut obtenir un résultat satisfaisant.

Mankaï enchaîne sur la partie suivante qui consiste en un voyage de pièces sur le tapis de cartes (qui pour la circonstance s'est transformé en un tapis de pièces...C'est magique).



Tout à l'heure j'ai utilisé le terme « *Matrix* ». En réalité, comme la routine est effectuée uniquement avec les mains et sans l'aide de cartes, cela s'appellerait un « *Shadow* »... paraît-il.

Et ne me demandez pas pourquoi, je n'en sais fichtrement rien... Et très sincèrement, je m'en tape...

Bon, disons-le tout de suite, c'est quand même moins compliqué que l'apparition des pièces. Il faut bien synchroniser les mouvements mais le résultat est carrément bluffant. Si on utilise des cartes, il y a toujours une pensée sous-jacente que le trucage réside dans la présence des cartes... Mais si on n'utilise que ses mains, ça devient magique.

Comme pour nous rassurer, **Mankaï** dit que pour ceux qui n'arrivent vraiment pas à faire l'apparition des pièces, la solution consiste tout simplement à avoir les pièces dans la main et jeter sur le tapis les quatre pièces nécessaires... et d'enchaîner.

Ah, ça... ça me convient mieux... et je dis « *J'aime bien ça...* » ce qui fait marrer **Mankaï** qui déclare « *Ah tu vois, j'ai dit qu'il y avait des alternatives...* »



Autre possibilité également suggérée, montrer les quatre pièces dans la paume de la main gauche et les transférer d'un coup en main droite où elles sont à nouveau montrées.

Mankaï explique, concernant le voyage des pièces sous les mains sur le tapis, qu'à la base, cela se faisait avec des sucres, mais qu'on n'a pas toujours des sucres avec soi... Et ce n'est pas faux. Et puis, il faut penser que certains ne prennent pas de sucres mais des édulcorants, des « *sucrettes* » et là, c'est vraiment trop petit pour présenter cette routine... De même, on trouve de plus en plus des sachets de sucre en poudre et là, le sucre en poudre, c'est carrément galère pour cette routine...

Mankaï donne quelques conseils préliminaires pour la tenue des pièces en nous suggérant de nous entraîner avec les deux mains afin de pouvoir utiliser indifféremment l'une ou l'autre. Et, comme on a tous une main forte et une main faible (en général la main gauche pour les droitiers), cela complique quelque peu la donne.

Mankaï détaille l'enchaînement et les subtilités qui l'accompagnent et son conseil est de faire la routine sans marquer de temps de pause afin de ne pas laisser le temps au spectateur de réfléchir à ce qui se passe. D'où l'intérêt de bien maîtriser les différentes phases, de sorte que cela devienne en quelque sorte « *mécanique* ».

Mankaï poursuit avec la routine suivante qui consiste à faire voyager dans le gobelet.

Et là, nouvelle complication pour la mise en place des pièces avant les voyages successifs de deux pièces.

Bon, avouons-le franchement, on a du mal à maîtriser cette mise en place. Mais, notre bon **Mankaï** nous donne une méthode alternative en précisant que, parfois, il rate sa mise en place et utilise donc la seconde méthode qui, au lieu de faire passer les pièces une à une, consiste à en faire passer deux d'un coup.

Ouf, ça rassure.



Éric fait une remarque concernant la tenue du gobelet et la position de la main...

Mankaï nous montre comment, en temps normal, il tient son gobelet, en ajoutant que là, il n'a pas voulu compliquer...

Waouh... Merci **Mankaï**, c'est super sympa.

La dernière partie de cet assemblage de routine se fait avec un spectateur et **Vincent** prend place à nouveau aux côtés de **Mankai** qui détaille les différents mouvements.



Concernant la remise des pièces au spectateur, cela rappelle la méthode utilisée avec les balles en mousse et notamment le positionnement de la main et les instructions données pour éviter que le spectateur ne l'ouvre (la main...) pour regarder combien de pièces il tient réellement.

Mankai fait au plus simple tout en nous montrant qu'on peut faire plus compliqué. (c'est une devise *Shadock* à l'envers : « *Pourquoi faire compliqué quand on peut faire simple...* »)

C'est fait en vitesse normale puis en « *slow motion* » (au ralenti) avec des « *Plom... Plom... Plom... Cloc... et Clac...* »

Et **Mankai** aurait pu ajouter « *Vous faites comme vous voulez, moi, je m'en lave les mains...* » (humour de magicien).



Mankaï effectue un récapitulatif des différentes passes à maîtriser. **Éric** en profite pour suggérer d'utiliser de la colle pour faire tenir les pièces mais je pense qu'il plaisante... Enfin, j'crois...

Mankaï indique qu'il faut savoir passer d'une position à une autre (n'y voyez aucune connotation sexuelle) et j'ajoute « *et en plus des deux mains* ». Je lui dis que déjà, rien qu'à une main, j'ai du mal...

Là, ça fait bien marrer **Mankaï** qui voit en ce propos une certaine désespérance et il se marre encore plus en évoquant mon commentaire enregistré sur la vidéo lors de l'atelier du mois dernier consacré à une routine de corde et de nœuds. Des nœuds qui ne voulaient pas apparaître avec moi... (de la pudeur de leur part surement...)



Alban nous dit avoir assisté un jour à une conférence de **Pierre Brahma**, grand spécialiste de la *Magie des Pièces*, lequel avait expliqué une routine en concluant : « *Là, je viens de vous montrer ce qu'on devrait faire... Mais sur scène, je fais plus simple parce que j'ai peur de me tromper...* »
Moi, j'aime quand c'est simple... Et même... Je préfère quand c'est simple.

Un grand merci à **Mankaï** pour cet atelier qui nous a fait mesurer que pour arriver à un résultat honorable dans le domaine de la *Magie des Pièces*, il faut consacrer beaucoup de temps en amont afin de maîtriser les techniques incontournables avant d'envisager de présenter une routine. C'est d'ailleurs cela qui est un peu frustrant par rapport à la *Magie des Cartes*, où certaines routines très fortes ne demandent – paradoxalement – aucune technique.

Éric prend la suite de **Mankaï** et nous propose une routine de... pièces. Il s'agit du « *shadow* » de **David Roth**.



Les mains se croisent sans temps d'arrêt et trois pièces voyagent pour rejoindre la quatrième.

On voit qu'**Éric** a travaillé cette routine car tout est fait de façon très fluide. Le résultat est très bluffant car on a l'impression que les mains ne touchent pas les pièces.

Ici l'écartement des pièces est moins important que dans la routine de **Mankaï**, mais cela s'explique par les manipulations qui sont différentes.

Pour rester dans le thème des pièces, **Éric** propose à présent une routine avec des jetons de poker.

Quatre jetons sont utilisés et d'un d'eux comportant un sticker « *smiley* » sur une de ses faces car c'est un jeton « *porte-bonheur* ».

Là, il n'est pas question de faire voyager les jetons, mais celui avec le « smiley » va changer mystérieusement de position à chaque phase de cette routine.



Éric montre ensuite une seconde routine avec ces mêmes jetons et là, le jeton va remonter tout seul dans la pile pour arriver au-dessus. Il suffit pour cela de donner un coup dans la pile avec un doigt ou un stylo. Une dernière phase est enfin exécutée où, là encore, le jeton se déplace tout seul.

Les manipulations avec ces jetons de poker sont tout à fait différentes de ce que nous avons vu précédemment avec les pièces, mais le résultat est visuellement convaincant.

Et pour reprendre les termes d'**Éric**, « *c'est plus de la jonglerie que de la Magie mais c'est sympa* ».

Attention toutefois aux angles pour la première et la dernière routine.



Et comme nous sommes en période pré-Noël, **Éric** a apporté un sac de jetons et de « smileys » et nous en fait cadeau et il nous propose de nous apprendre les différentes phases.

La routine intitulée *Ambitious Chips (jetons ambitieux)* a été créée par **Marcelo Insúa**, alias **Tango**.

Je prends la place d'**Éric** pour montrer un mouvement d'un magicien que j'ai découvert récemment et qui se nomme **Peter Pellikaan**.

Pour illustrer ce mouvement, je montre une routine qui utilise quatre Dames de Carreau et quatre Dames de Trèfle.

Les Dames sont regroupées en deux tas. À gauche, les Dames de Carreau que je montre une à une. À droite, les Dames de Trèfles que je montre également une à une.



Une Dame est laissée face en bas sur chacun des tas et j'explique que ce sont les deux chefs, les leaders.

Puis, j'intervertis la position des deux Dames face en l'air, en mettant la Dame de Carreau sur le paquet des Dames de Trèfle et la Dame de Trèfle sur le paquet des Dames de Carreau.

Un claquement de doigt et on s'aperçoit que les Dames de chaque paquet ont changé de place pour rejoindre leur leader respectif.

Le mouvement utilisé s'appelle le *PT Flushtration Count*, et c'est une alternative intéressante au *Comptage Optique* car il est très déroutant.

Éric n'est pas convaincu car j'ai intervertis les Dames à la fin de la routine.

J'explique que c'est une routine de cartes « *leader* » et que c'est le principe... On doit intervertir les cartes pour montrer que les autres cartes changent de place et suivent leur leader.

Mais **Éric** reste sur sa position et dit qu'il aurait préféré un *comptage Elmsley*...

Oui... Certes... Sauf que ce ne serait plus une routine de cartes leader...

Mais **Éric** persiste et signe et dit que j'ai croisé les cartes et donc...

Puis il ajoute qu'il n'est pas pour qu'on intervertisse les Dames et qu'il considère quand on dit que « *ça, c'est une carte leader* », ce sont des histoires tirées par les cheveux...

J'essaie d'expliquer qu'avec un *Elmsley*, on ne finit pas « *clean* » contrairement à ma méthode... et qu'en plus ça ne se justifie pas.

Et **Éric** conclut en disant « *Oui, mais t'as croisé les cartes...* »

Bon ben je crois que je n'arriverai pas à le convaincre...

Et on va éviter de sortir les épées et de croiser le fer parce qu'**Éric** n'aime pas croiser... ☺

Évidemment, ce mouvement ne peut pas être utilisé en toutes circonstances, mais il mérite d'être connu.

Tout comme **Peter Pellikaan**, ce magicien néerlandais spécialisé dans les tours de petits paquets et dont la voix est si particulière de même que sa présentation qui commence toujours par « *Good day, I want to show you something...* » (Bonjour, je veux vous montrer quelque chose..) et qui se conclut toujours par « *Thank you for watching, till next time...* » (merci d'avoir regardé et à la prochaine fois)



Je mets un lien vers la [chaîne Youtube de Peter Pellikaan](#) mais je viens de m'apercevoir que toutes les vidéos de ce magicien ont disparu, à l'exception d'une seule... Étrange...

J'ai néanmoins réussi à trouver deux vidéos. La première montre l'effet [Transcendence](#). La seconde vidéo montre [un effet encore plus fou publié sur Gingermagic Tv](#).

Retour de **Mankaï** qui a troqué ses pièces contre deux feuillets de papier pour, dit-il, nous présenter un tour très classique tiré du *Cours Magica* de **Robert Veno**, à savoir le tour du journal déchiré.



Mankaï indique qu'il a vu plusieurs version de ce tour et conclut en disant que « finalement, on arrive toujours au même résultat, on déchire et on remet en place... »

Cela dit, c'est un peu le principe d'une routine de journal déchiré ET reconstitué... sinon ça s'appellerait autrement... Un peu comme une routine de Dames leader qui... Aïe ! Non, **Éric** ! Pas sur la tête...

Mankaï précise qu'en fait, la routine du livre de **Robert Veno** est intéressante en ce sens qu'elle va plus loin et que, sous prétexte d'une explication, elle permet de duper le public.

Mankaï saisit l'un des feuillets de papier et explique que les papiers ont un sens pour les déchirer. Il nous montre que dans un sens, le papier est déchiré... « droit » mais que si on retourne la feuille, la déchirure part de travers...



Puis, **Mankaï** chiffonne le feuillet ainsi déchiré pour former une boule. Il nous montre ensuite ses mains, l'une après l'autre et va à sa poche chercher de la poudre magique qui comme on le sait est invisible, et dont il saupoudre copieusement sa boule de papier.

La boule est ensuite défaire pour montrer que le feuillet est reconstitué.



Magique !

Mais cela ne s'arrête pas là car **Mankaï** propose d'expliquer comment il a fait.

Pour cela, il chiffonne à nouveau son feuillet de papier et le place dans sa main en expliquant qu'avant le tour, ce feuillet non déchiré se trouvait déjà dans sa main.

Puis, il poursuit son explication en disant qu'il faut prendre un second papier, identique au premier, et qu'on doit le déchirer, puis le mettre en boule et en faisant cela, échanger les deux boules de papier après être allé chercher de la poudre magique dans sa poche.

Cela permet ainsi de faire croire que le feuillet déchiré est à présent reconstitué.

Et **Mankaï** ajoute « *Et si par malheur, les spectateurs voient l'autre papier, vous l'ouvrez aussi pour montrer qu'il n'est pas déchiré non plus...* ». **Mankaï** défait la seconde boule de papier restée dans sa main et montre que le feuillet de papier n'est pas non plus déchiré.

Ah, la fausse explication... Excellent !

Mankaï met sa veste et je me dis qu'il va nous quitter, bien que la réunion ne soit pas encore terminée....

Ah, on me dit dans mon oreillette qu'il a mis sa veste parce que c'est nécessaire pour la routine suivante... Oh, désolé...

Pour cette autre routine qu'il a vue dans l'émission de **Penn & Teller**, **Mankaï** fait appel à **Pierre** et il précise à mon attention que c'est une routine de mentalisme de **Shawn Farquhar** mais qu'il l'a adaptée.

J'aime bien quand on donne ses sources concernant les tours ou les techniques présentés, cela permet de mieux s'intéresser à certains magiciens, voire même de les découvrir.

Mankaï commence à parler de sa jeunesse et tout à coup, il s'arrête, regarde **Pierre** et lui dit : « *La dernière fois, ça a foiré avec toi...* ».

Tous deux éclatent de rire...



Mankaï reprend son propos en disant qu'étant jeune, il avait du mal à mémoriser mais que depuis, grâce à la Magie, il a pu mémoriser des livres entiers, rappelant toutefois que **Pierre** a réussi à mémoriser un dictionnaire complet (cf la [réunion du mois de novembre...](#))

Mankaï tient dans sa main deux petits livres et demande à **Pierre** de vérifier qu'ils sont bien différents.



Mankaï s'adressant à l'assemblée dit « *Puisqu'on est entre magiciens, je ne vais pas faire ce qu'on appelle un choix équivoque... Pierre, je vais te demander de vraiment, mais vraiment choisir un des deux livres* ».

Pierre déclare : « *Je te donne l'autre et je garde celui-là...* »

Mankaï veut prendre ce livre mais **Pierre** ne le lâche pas...

Mankaï (qui se marre) : « *Tu choisis lequel ?* »

Pierre (montrant le second livre): « *Je choisis Alfred Hitchcock, j'aime bien Hitchcock...* »

Mankaï (qui tire toujours pour prendre l'autre livre) : « *Donc, tu m'as donné celui là... Et donc, on élimine l'autre puisque tu l'as choisi...* »

Évidemment, tout le monde se marre parce si ça, ce n'est pas un choix équivoque, ben alors, on n'a rien compris...

Mankaï se concentre et dit que cela se passe dans une classe, qu'il voit un *Guillaume*, une *Marion*, un *Gaël*... et il est également question d'une punition dont est victime *Marion* de la part de sa mère...

Mankaï fait face à **Pierre** et effeuille le livre en lui demandant de dire stop quand il le veut.

Au Stop !, **Mankaï** tend le livre à **Pierre** et lui demande de lire la page sur laquelle il se trouve. Les différents paragraphes correspondent bien à ce que **Mankaï** vient d'évoquer.

Pour ôter toute suspicion, **Mankaï** remet le livre à **Pierre** et lui demande de se mettre dos à dos avec lui et de choisir n'importe quelle page.

Pendant ce temps là, **Mankaï** sort tranquillement de sa poche de veste un livre en tout point identique à celui de **Pierre**.



Mankaï demande à **Pierre** quelle page il a choisie et **Pierre** répond qu'il est sur la page « 53 ».

Mankaï se rend à la même page et n'a bien évidemment aucun mal à donner des éléments de cette page que **Pierre** confirme au fur et à mesure.

Mankaï range son livre, se retourne et demande à vérifier. Puis il sollicite nos applaudissements et propose de recommencer.

Pierre et **Mankaï** se mettent à nouveau dos à dos et **Pierre** choisit une page que **Mankaï** est à nouveau en mesure de décrire après avoir ressorti son livre de sa poche.

Mankaï range à nouveau son livre et se retourne, puis après une hésitation, propose de continuer.

Nouveau « *dos à dos* »... Nouvelle bonne réponse de **Mankaï** qui se retourne tout en conservant son livre à la main mais en faisant en sorte de le dissimuler à la vue de **Pierre**.

Mankaï demande une nouvelle fois à **Pierre** de choisir une page et tandis que **Pierre** cherche une page, **Mankaï** tient son livre devant lui, attendant qu'on lui indique le numéro de page...



Bien évidemment, le public, même s'il est peu nombreux, se marre en voyant ce qui se passe sans que **Pierre** s'en rende compte.

Pierre choisit la page « 93 » et **Mankaï** demande à **Pierre** s'il veut qu'il lise cette page...

Pierre regarde **Mankaï** et lui dit « *Oui, si tu veux...* », mais sans paraître se rendre compte que **Mankaï** tient en main le même livre que lui.

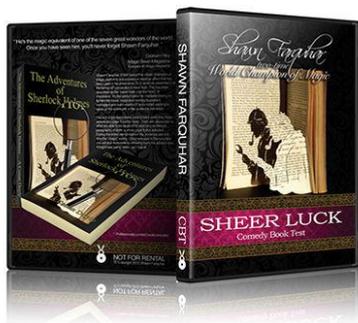
Mankaï insiste mais **Pierre** est toujours plongé dans son livre.

Mankaï déclare finalement qu'il ne va pas pouvoir lire cette page car toutes les pages de son livre ont été découpées...



Imperturbable, **Pierre** continue à lire son livre...

Excellent final où en fait, c'est le public qui est abusé après s'être amusé.



La routine dont **Mankaï** s'est inspiré, s'intitule *Sheer Luck - The Comedy Book Test*. Un titre se voulant humoristique puisque le livre utilisé par **Shawn Farquhar** concerne *Les Aventures de SHERLOCK Holmes*. Et même si le matériel utilisé diffère de celui de **Shawn Farquhar** quant au principe, le résultat est le même.

Avant de retourner s'asseoir, **Mankaï** demande à **Pierre** : « *T'as compris comment j'ai deviné les autres pages ?* »

Et **Pierre** de répondre « *Je n'ai pas fait attention en fait...* »

Oh **Pierre**, intéresse-toi un peu...

Mankaï, infatigable, se met en place pour une nouvelle routine...

Mankaï demande à **Alban** de l'assister.

Alban a mis son imperméable et j'en déduis qu'il est sur le point de partir.

Ah, on me dit dans mon oreillette que, effectivement, **Alban** va s'en aller...

Ah, comme quoi, je ne dis pas QUE des conneries.

Je suggère que **Mankaï** prenne **Alban** par le cou pour une belle photo et « *Clic Clac Canon* »... Euh désolé **David**... J'me moquerai plus à l'avenir (notez que « *PLUS* » peut signifier – selon la prononciation – qu'il y aura zéro moquerie à l'avenir... ou qu'il y en aura d'avantage...



Mankaï demande à **Alban** « *Bon, on n'est pas complice hein...* »

Et **Alban** répond « *Oh ben non...* »

Bon déjà, là, quand ce genre de question est posée, on peut se demander si la réponse est réellement sincère... Voyons voir la suite...

Mankaï tient un jeu de cartes en éventail et déclare qu'il va vraiment, vraiment, vraiment faire une prédiction.

Oh là... Trois fois « *vraiment* », c'est ce qu'on appelle : insister lourdement.

Mankaï semble réfléchir puis il désigne **Éric** en le nommant et ajoute qu'il a déjà présenté ce tour, mais que c'est la présentation qui change.

Mankaï explique qu'il pense qu'il lit dans les pensées... et demande à **Éric** de penser à une carte.

Puis, **Mankaï** sort une carte du jeu et la dépose face en bas dans la main tendue d'**Alban** et disant que c'est la carte de prédiction.



Mankaï demande à présent à **Éric** de nommer sa carte : « 8C ».

Mankaï déclare : « *C'est incroyable...* ».

Mankaï demande à **Alban** « *Tu vas regarder la carte et tu dis est-ce que c'est le 8C ? Tu lis...* »

Alban répond de façon fort convaincante (☺) : « *C'est exact* ».

Mankaï prend la carte des mains d'**Alban** et dit que le public va penser que ce n'est pas vraiment le 8C.

Nous, penser cela ? Oh non... Pourquoi ?

Mankaï demande à **Alban** « *Est-ce qu'on est de connivence ?* »

Et **Alban** de répondre (avec sincérité ?) « *Oh, Pas du tout non...* »

Mankaï : « *Hein ?...* »

Alban : « *Non, non...* ».

Mankaï : « *Et c'est... Tu l'as dit que c'est le 8C...* »

Alban (toujours aussi sincère) : « *Oui* ».

Mankaï montre au public la carte qu'il tient en main, et c'est le 8C.

Mankaï se marre et avoue « *Oui... Tiré par les cheveux hein ?...* »

Et nous n'irons pas dire le contraire...

Toutefois, il faut rappeler que la méthode utilisée par **Mankaï** pour localiser une carte dans un jeu face en bas et égalisé est très originale.

Mankaï se tourne vers **Alban** en lui montrant le dos de la carte et dit « *C'était quoi* ».

Et **Alban** répond « *C'est exact...* »

Et **Mankaï** de conclure en riant et en lui montrant la carte : « *Ben non, c'était le 8C...* »

Nous l'avons dit, **Alban** est sur le départ, mais avant cela, il nous propose de nous montrer une petite routine avant de partir et du coup, il tombe l'imperméable.

Et ce sera une routine de cartes.



Alban s'adresse à **Vincent** et lui demande de penser à une carte et de la nommer : RC.

Alban fait défiler les cartes de sa main gauche vers la droite et dépose les cartes par paquets au fur et à mesure sur la table.

Ayant parcouru tout le jeu, **Alban** déclare qu'il n'y a pas de RC dans le jeu.

Puis **Alban** attire notre attention sur une enveloppe à fenêtre (oui, ça s'appelle comme ça...) posée sur la table depuis le début de la routine et nous faire remarquer qu'il y a dedans une carte, dont on voit le dos au travers de la fenêtre.



La carte est sortie de l'enveloppe : c'est le RC.

Et **Alban** avec sa modestie habituelle, conclut en disant « *Bon, ça vaut ce que ça vaut...* »

Une routine qui est simple mais efficace et qui me fait penser à **Tom Mullica** et son portefeuille...

Avec **Mankai**, nous proposons une méthode alternative pour « charger » l'enveloppe et **Mankai** – qui a tout le matériel dans le coffre de sa R16 – sort de son porte-document une enveloppe déjà préparée et montre le principe qu'il utilise et qui est le même que le mien.

Je propose de montrer un change de couleur assez bluffant que j'ai vu récemment sur une chaîne YouTube ([FernandoP1](#)).



Je sollicite l'indulgence de mon public restreint car je ne maîtrise pas encore complètement le mouvement.

C'est en fait une transformation d'une carte de couleur noire en une autre carte de couleur rouge, de façon assez flash.

Et comme un fait exprès, aucune photo n'est prise et le caméscope était mal positionné...

En fait, vous n'en aurez qu'une partie... et avec un léger flou, genre **David Hamilton**... non voulu (et en plus, il photographiait surtout des jeunes filles passablement dévêtues...)

Presti qui a longtemps manipulé les cartes durant sa carrière de magicien professionnel, nous montre également un change de cartes très rapide et très bluffant basé sur un faux empalmage.



Pour ne pas être en reste, **Mankai** nous montre également deux mouvements de change de cartes.



C'est **Vincent**, notre nouvelle recrue, qui prend la suite pour nous montrer un change de billet de 50 en 100 euros.



Un change rendu possible par un habile trucage du matériel.

Ah ben les banquiers ne vont pas être contents. Dire que les magiciens avaient un arrangement avec eux : les magiciens s'étaient engagés à ne pas faire apparaître ou disparaître de l'argent et en contrepartie, les banquiers s'étaient engagés à ne pas faire de tour de Magie...

Là... On est mal... comme on dit dans la pub *Lidl*...



Pour conclure cette réunion, **Mankai** montre à nouveau, à la demande de **Pierre**, sa routine de changement de couleur de CD (ou de DVD, car de là où je suis, je ne vois pas bien...) et je propose de la filmer pour la mettre dans la partie secrète de notre site.

Ceci conclut cette dernière réunion de l'année 2016. Rendez-vous le 14 janvier 2017 pour la suite des aventures du ***Magicos Circus Rouennais***.

D'ici là, vous aurez passé de bonnes fêtes de fin d'année (j'espère).

À bientôt.

Patrice
Apprenti Magicien à Vie



RÉUNION DU 14 JANVIER 2017

Et nous revoilà au début d'une nouvelle année...
2016 a laissé la place à 2017...



Et qui dit nouvelle année dit...

Allez un petit effort, c'est pourtant facile à deviner.

Qui dit nouvelle année dit... présentation des vœux.

Alors, sacrifions à la tradition : Je vous souhaite une bonne et heureuse année 2017.

Comme je ne connais pas la nature de vos souhaits, car contrairement aux mentalistes, je ne pratique pas la lecture de pensée... et comme on n'est jamais mieux servi que par soi-même, je vous laisse faire vos souhaits vous-même et j'espère qu'ils se réaliseront.

Voilà, ça c'est fait, on peut donc passer à ce qui motive ce compte-rendu mensuel... La réunion du **Magicos Circus Rouennais** du mois de janvier.

Un petit rappel : pour la dernière réunion **MCR** de l'année 2016... Il faut reconnaître que la salle qui nous hébergeait était un peu... grande.
Pensez donc, nous étions 7... Un peu comme les 7 mercenaires... ou les 7 Samourais... ou les...

Non ! Pas les 7 Nains ! Même si je reconnais être un peu grincheux de temps en temps...

Bon bref, l'angoisse métaphysique (où je pense...) qui me gagne est celle du nombre de participants à cette nouvelle réunion....

Cessons là le suspense et soyez rassurés, nous étions finalement treize et ma fois, ce n'est pas si mal que ça même si en janvier 2016, nous étions vingt...

Sont présents :

1 : Patrice	2 : Paillette
3 : Vincent	4 : Pierre
5 : Manu	6 : Toff
7 : Christophe	8 : David
9 : Tomarel	10 : Victor
11 : Thomas	12 : Alban
13 : Presti	

Et afin que vous puissiez comparer les photos des uns et des autres au fil des années, « *Clic Clac, Canon !* » voici la photo du groupe.



Comme d'habitude, la réunion commence par l'évocation des informations diverses.

Christophe dit qu'il est allé à un festival de magie au Palais des Congrès de *Oissel*, que c'était bien, mais qu'il ne se rappelle plus le nom de ce festival.



Oups ! Bon, j'ai recherché depuis et je pense qu'il s'agissait du [festival international de magie](#) organisé par **Gérard Souchet** qui s'est déroulé les 16 et 17 décembre 2016. À ne pas confondre avec le festival international des magiciens créé par **Hugues Protat** et **François Normag** et dont cette année **Gérard Souchet** sera l'organisateur...

Donc, si j'ai visé juste, participaient à ce festival, **Hector Mancha**, **Dion** et **Jaime Figueroa**. La présentation étant assurée par **Gérard Souchet**.

David dit qu'il est allé aux *Folies Bergères* voir le spectacle [The Illusionists](#) et que c'était bien. À la question « Quel genre ? », **David** répond « *Grandes Illusions essentiellement* » et nous n'en saurons pas plus... Bon d'un autre côté, on n'a pas insisté non plus pour en savoir plus...

Ce spectacle était programmé du 17 novembre au 4 décembre 2016. Des représentations sont aussi prévues à Strasbourg, Lille et Lyon ainsi qu'à Bruxelles.

Sur scène, six magiciens autour de **Luis de Matos**. Ils ne sont donc que 7... Comme les membres du **MCR** à la réunion de décembre 2016...



Plus d'infos ? Non ?
Allez, passons à la suite...

L'atelier magique du mois est une *initiation* au *mentalisme*.

Vaste sujet.

Mais au fait... C'est quoi le mentalisme ?

Selon l'encyclopédie [Wikipédia](#) (une source digne de confiance...) le **mentalisme** est un art du spectacle qui consiste à créer l'illusion de facultés paranormales ou d'une spécialisation dans la maîtrise des capacités mentales humaines (télépathie, la psychokinésie, l'hypermnésie, clairvoyance, etc.), dans l'objectif de divertir un public.

Dans son ouvrage intitulé *The Magic Book* (Le Livre de Magie) **Harry Lorayne** est assez restrictif et écrit que le mentalisme, que l'on nomme également magie « *mentale* » regroupe deux grandes catégories d'effets :

- Les prédictions.
- La lecture de pensée.

Le 1 mai 2011, la définition officielle du mentalisme a été adoptée par l'OEDM – [Ordre Européen des Mentalistes](#) :

Le mentalisme est un art du spectacle, qui consiste à présenter des performances, sur les thèmes de l'étrange et des facultés mentales.

Les mentalistes utilisent différentes techniques. Entre autres :

- **La psychologie**

Déduction, intuition, équivoque.

- **La suggestion**

Programmation neurolinguistique, hypnose.

- **Le développement de la mémoire**

Mnémotechnie, calcul rapide

- **L'illusion**

Prestidigitation, manipulation, magie mentale.

Là, on va au-delà des critères de **Harry Lorayne**. Mais, ce n'est pas dans le domaine du mentalisme que ce magicien a bâti sa réputation...

L'Ordre Européen Des Mentalistes – (OEDM), association membre de la Fédération Française des Artistes Prestidigitateurs – (FFAP), s'oppose à l'utilisation de ces techniques à des fins mercantiles et en dehors du cadre du divertissement, par des personnes se prétendant douées de pouvoirs paranormaux, considérant qu'il s'agit alors de charlatanisme.

Bon, la règle est posée mais parfois, le rôle de mentaliste endossé par certains n'est pas sans soulever certaines interrogations sur l'exploitation de la crédulité des gens...

Allez, pas de polémique et place à notre atelier.

C'est **Toff** qui se lance avec l'assistance de **David**.



Toff montre le dos d'une petite carte en disant qu'il l'utilisera tout à l'heure et pour l'instant, il la met sous le tapis de cartes.

Toff explique que dans la vie, on est amené à faire des choix et que parfois, après coup, on se demande ce qui serait advenu si on avait fait un choix différent.

Tout en parlant, **Toff** mélange un jeu de cartes, puis il effeuille le jeu et demande à **David** de lui dire « *stop* ! » quand il le souhaite. Au « *stop* ! » **Toff** dépose sur le tapis la carte sur laquelle il a été arrêté ainsi que la carte suivante et les dispose l'une à côté de l'autre.

David est invité à bien réfléchir car son choix sera décisif et à poser son index sur l'une des cartes puis à la pousser vers **Toff**.

Toff indique que **David** a choisi d'éliminer cette carte et de conserver la seconde carte

La carte est retournée face en l'air. C'est le *Huit de Pique*.

Toff montre sa carte de prédiction et nous constatons que « 8♠ » est dessiné sur cette carte.

Toff attire l'attention sur la seconde carte restée sur le tapis et il fait remarquer que si **David** avait choisi cette autre carte, le tour aurait été raté parce que toutes les cartes du jeu sont différentes.

Toff propose de revenir en arrière, de remonter le temps jusqu'au moment du choix de la carte.

Toff remet le 8P face en bas sur le tapis, juste à côté de la seconde carte puis il rappelle qu'à présent, nous avons remonté le temps et que **David** doit mettre son doigt sur une carte.

David met son doigt sur la seconde carte car il a tout compris.

Toff explique que s'il veut que son tour réussisse, il lui faut remonter encore plus loin dans le temps, jusqu'au moment où il a fait sa prédiction.

Toff explique que pour cela, il faut un apport en énergie assez conséquent et que là, il est un peu fatigué, mais qu'il va se servir d'un accessoire pour l'aider. Il sort un genre d'allume gaz (ça ressemble à un allume gaz, mais ça doit forcément être un truc super sophistiqué et très technique pour pouvoir remonter le temps...) et il allume la flamme puis chauffe l'arrière de sa carte de prédiction.

Immédiatement, le «8 ♠» se transforme en «3 ♦».



La carte choisie par **David** est retournée, il s'agit du *Trois de Carreau*.

Un effet de prédiction évolutive assez sympa rendu possible grâce à...
Non, ne rêvez pas, je ne vais pas vous révéler ce secret que les magiciens se transmettent oralement depuis des générations... Oui, je sais, j'exagère un peu, mais qu'importe : keep your secret secret.

Toff nous propose un petit dérivé de cette routine et montre une carte sur laquelle sont dessinés les valeurs des cartes du 1 au Roi ainsi que les pictogrammes des familles : P – C – T – K.

Toff explique que cette carte, lorsqu'elle est passée dans le jeu, lui permet de déterminer celle qui manque (la carte choisie par le spectateur qui se trouve sur la table). La révélation de la valeur de cette carte se fait, comme précédemment, en chauffant le dos de cette carte très spéciale.



Une carte a été choisie à nouveau et lorsque **Toff** chauffe sa carte de prédiction, les symboles « D » et « ♣ » disparaissent.

Je fais remarquer que ça aurait été mieux si tous les symboles avaient disparu à l'exception de ceux représentant la carte choisie. **Toff** en convient et explique qu'il a préparé ce tour le matin même à « l'arrache » et qu'il a fait au plus vite. Ceci explique cela...

David, très joueur, me regarde en faisant un immense sourire... Et, très joueur également, je décide de ne pas déclencher mon appareil photo...

Toff explique que le principe de ce tour, très visuel, est du à [Jon Armstrong](#), un magicien américain.

Pour ceux qui ne connaissent pas ce magicien, sachez qu'il est l'un des trois magiciens avec **Garrett Thomas** et **Mathieu Bich**, du projet « *Tiny Plunger* », une autre sacrée trouvaille.

Se présente maintenant devant nous, **Pierre**, l'homme qui a mémorisé un dictionnaire complet... Et cette fois-ci encore, il a ramené de la lecture : deux programmes *Télé Z* et un roman...

Oh **Pierre**, ce n'est pas le moment de regarder la télé ou de faire une pause lecture...

Ah, on me dit dans mon oreillette que je ferais mieux de la fermer parce que cela fait partie de la routine que **Pierre** va présenter.
Okay, je la boucle...

C'est **Presti** qui va faire le spectateur et qui, pour la circonstance, est invité à choisir l'un des deux magazines *Télé Z*. Un choix entièrement libre.



Une fois ce choix effectué, **Pierre** prend le magazine sélectionné, l'ouvre en son milieu et découpe du mieux qu'il peut les feuilles de droite environ à moitié de leur hauteur et il fait de même avec les feuilles de gauche.

Il y a à présent deux tas de bouts de papier devant **Pierre**.

Simultanément, **Pierre** retourne les feuilles des deux tas, une à une, et demande à **Presti** de lui dire « *Stop !* » quand il le souhaite.



Au « *Stop !* » **Pierre** tend les deux morceaux de magazine à **Presti** et lui demande de faire le total des numéros de pages. **Presti** fait le total des deux numéros (recto et verso) du premier feuillet et les additionne au total des numéros de pages du second feuillet. Le total fait 290.

Pierre demande à **Presti** de prendre le roman qui se trouve sur la table et de l'ouvrir à la page 290. Puis **Pierre** indique que 290, c'est 2+9, c'est-à-dire 11 et il demande à **Presti** de prendre connaissance du 11^{ème} mot de la page et de se concentrer dessus.

Pierre indique que son lui, le mot n'est pas très long, qu'il fait trois ou quatre lettres...

Presti dit « *Ah, plus...* ».

Pierre insiste « *Moi, je vois trois ou quatre lettres...* »

Presti regarde la feuille sur laquelle il a noté le mot, dit « *Alors là...* » et pas contrariant, reprend le livre pour y chercher à nouveau le 11^{ème} mot de la page 290.

Puis, il demande « *Est-ce que, par exemple, un mot avec une apostrophe ?...* », et tout le monde s'écrie « *Ah c'est un mot !* ».

Presti poursuit « *Q, U, apostrophe, est ce que c'est un mot ?* »

Et tout le monde dit « *C'est un mot...* ».

En fait, si on analyse ces deux réponses collectives, ce n'est pas très précis... Bon « *l'auteur* », d'accord, c'est un mot. Mais « *qu'autrement* » C'est un mot ou deux ? Ah... Pas évidemment hein ?

Finalement, **Presti** recompte et tombe sur un mot qui peut effectivement correspondre aux attentes de **Pierre**.

Pierre reprend « *Je verrais bien deux fois les deux mêmes lettres...* »



Presti regarde **Pierre** avec des yeux ronds en forme d'interrogation.

Pierre précise, « *Il y a deux E et deux L...* » et conclut en disant que le mot est « *ELLE* ». Et c'est exact !

Ce tour reprend un principe très astucieux montré par **Mankaï** lors de la réunion du mois de novembre.

Christophe fait remarquer que selon lui, il y a un problème dans la conception du tour.

Ce qui gêne **Christophe**, ce sont toutes les manipulations effectuées pour qu'une personne ouvre finalement un livre à une page et que le magicien découvre un mot de cette page.

Christophe explique qu'en effet, partant du principe que le magicien est capable de lire dans la pensée d'une personne, pourquoi ne pas faire ouvrir le livre directement à une page ?

Et c'est pas faux...

Pierre demande, si en conservant le déroulement initial du tour, quelle chute on peut trouver.

Je propose de remplacer la lecture de pensée par une prédiction.

Christophe convient que ça peut passer un peu mieux mais que ça reste limite. Il suggère de faire par exemple, d'abord des erreurs consécutives dans la routine et ensuite de déchirer le magazine comme dans une forme d'énervement et ensuite de dire qu'on va se servir des pages pour quand même réaliser le tour... Et ce serait les erreurs faites et l'énervement qui justifieraient qu'on déchire le magazine. Pas mal hein ?

J'aime bien ces discussions sur la construction d'un tour, car elles permettent de réfléchir à des alternatives en fonction du ressenti des « *spectateurs* », à savoir les magiciens du **MCR**.

Ensuite, en fonction des solutions proposées ou de l'absence de solutions alternatives, c'est à l'exécutant de revoir – ou pas – la construction de son tour.

C'est la même chose avec les gestes non justifiés d'une routine de cartes, où le magicien doit – dans la mesure du possible – épurer au maximum afin d'éviter d'ajouter des gestes qui pourraient amener le spectateur à se poser des questions sur la nécessité de les exécuter.

C'est en fait la recherche de techniques alternatives pour arriver à un même résultat qui doit guider le magicien.

C'est à présent **David** qui se lève pour prendre la suite de **Pierre**.

Très taquin (d'aucuns diraient « *Très chiant* », mais bon, je ne vais pas me refaire à 57 ans passés...), je recommande à **David** de ne pas oublier de regarder l'appareil et de sourire quand je vais prendre des photos.

Pour ceux qui se posent des questions sur cette remarque, reportez-vous au compte-rendu de la réunion de novembre et vous comprendrez...

C'est **Tomarel** qui est invité à jouer le rôle du spectateur. Un **Tomarel** fatigué et que je remercie d'avoir fait l'effort de venir, car il s'est couché à trois heures ce matin...



David demande à **Tomarel** s'il connaît le film *Inception* avec **Leonardo DiCaprio**. Réponse positive.

David enchaîne en montrant un petit calepin qu'il effeuille pour montrer que sur chaque feuillet est inscrit un nom d'animal différent.

David demande à **Tomarel** de tendre une de ses mains et y dépose le calepin en expliquant que **Tomarel** va devoir avec son autre main soulever une page, prendre connaissance du mot inscrit, s'en souvenir puis enfermer le calepin entre ses deux mains réunis.

David se retourne pendant ce temps là.

Tomarel effectue ce qu'on lui a demandé et **David** refait face et explique qu'il a parlé tout à l'heure du film *Inception* parce que dans ce film, pour faire la différence entre « *rêve* » et « *réalité* », les héros utilisent un objet appelé « *totem* ».

Puis **David** montre une petite guirlande de perles en disant que cette guirlande est un totem et il demande à **Tomarel** de se concentrer sur l'animal dont il a lu le nom.

Pendant ce temps là, **David** est en train de triturer la guirlande entre ses mains.

Ayant terminé ce qu'il faisait, **David** demande à **Tomarel** de dire le nom de l'animal auquel il pense et **Tomarel** répond « *un caniche* ».

David ouvre ses mains et montre que s'y trouve un petit chien formé avec la guirlande. Le rêve est devenu réalité.



David offre ce... *ca...niche* à **Tomarel** et récupère son... *ca... lepin*.

Le calepin – un *Svenpad* -utilise un principe connu en cartomagie avec certains jeux de cartes... Le problème, c'est qu'il faut que le spectateur suive avec précision les instructions et surtout, qu'il n'effeuille pas le calepin sinon ... Pas bon du tout...

Et **Tomarel** dit qu'il a bien failli effeuiller le calepin...

Rappelons qu'en ce qui concerne la fabrication du caniche, c'est **Maximus** qui l'a montrée à pas mal de membres du club et que c'est une idée vraiment sympa qui permet de laisser un cadeau original à un spectateur. Les membres du **MCR** peuvent trouver dans la rubrique « *Trucs et Astuces Magiques* » de l'*Entrée des artistes* un article intitulé « *Attention ! Chien gentil* » qui détaille la façon de réaliser ce petit chien.

Alban prend la suite et il tient en main un journal et une ardoise, vierge des deux côtés, qu'il met entre les pages du journal.



C'est **Thomas** qui rejoint **Alban** pour l'assister.

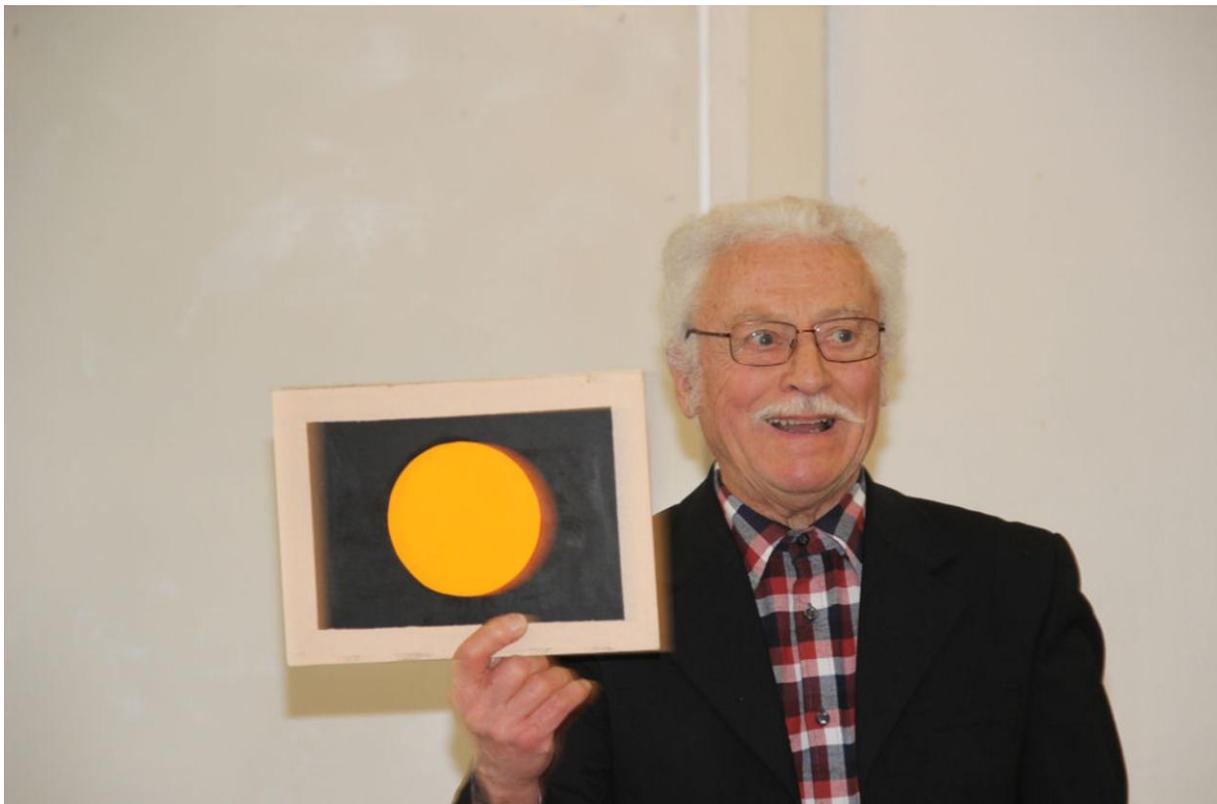


Alban a montré des pastilles de couleurs différentes reliées chacune à une ficelle et les a mises dans un sac.

Thomas est invité à tirer sur l'une des ficelles et une pastille de couleur *orange* sort du sac.

Alban reprend son ardoise et montre que le mot *ORANGE* est désormais inscrit dessus.

Et **Alban** précise que lorsque ce tour est fait pour des enfants qui ne savent pas encore lire, il suffit de retourner l'ardoise et nous voyons un rond orangé.



Un tour créé par le regretté **Ali Bongo**
Le magicien... Pas le dictateur.

Et une fabrication « *maison* » par **Alban**.

Alban a fait remarquer qu'il est de plus en plus difficile de trouver des ardoises. Et c'est vrai que quand on en trouve, elles sont souvent noires d'un côté et quadrillé de l'autre... et chères.

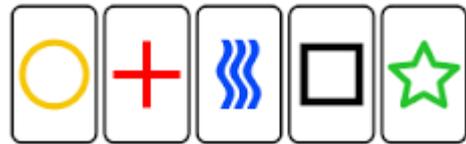
J'indique que j'ai commandé sur *Amazon* des [feuilles « ardoises »](#) autocollantes qui permettent de régler ce problème et d'avoir ainsi des ardoises noires des deux côtés de la taille qu'on souhaite (jusqu'au format A4...)

Cette remarque me donne l'occasion rêvée pour prendre la suite d'**Alban**.

J'ai regroupé plusieurs principes pour créer cette routine sans prétention aucune destinée à illustrer certaines techniques utilisables en mentalisme.

Vincent est invité à m'assister.

J'étales sur la table cinq cartes E.S.P - pour *ExtraSensory Perception* et autrement appelées [Cartes de Zenner](#) - en rappelant qu'elles auraient été inventées par le **docteur Rhine** dans le cadre



d'expérimentation - sujettes à caution - dans le domaine de la parapsychologie.

Ces cartes représentent un Rond, une Croix, des Vagues, un Carré et une Étoile.

Je sors un petit bloc de feuillets cartonnés reliés maintenus par un élastique et je dessine dessus certains des symboles figurant sur les cartes.



Puis, je demande à **Vincent** de signer ce feuillet que lui seul a vu.

Le feuillet signé est ensuite dégagé du bloc et posé face en bas sur la table.

Je sors à présent quatre petites ardoises d'environ 11 x 8 centimètres ainsi qu'un morceau de craie et un petit chiffon. Puis, je montre que les quatre ardoises sont vierges de toute inscription des deux côtés.

Vincent est invité à poser ses index sur deux ardoises et les deux autres sont mises à l'écart.

Je montre à nouveau que les ardoises ne comportent aucune inscription ni d'un côté, ni de l'autre et je les mets l'une sur l'autre puis je les entoure d'un ruban avant de déposer la craie dessus.



Ceci étant fait, je demande à **Vincent** s'il se rappelle les symboles dessinés sur le carton et **Vincent** répond après une hésitation « **à peu près...** ».

Et soudain, je me rappelle que dans mon empressement, j'ai oublié de demander à **Vincent** de mémoriser les symboles dessinés...

Eh... c'est la première fois que je présente cette routine !

Évidemment ça complique un peu la chose mais le but est ensuite d'expliquer les principes utilisés et donc, j'enchaîne en demandant à **Vincent** d'imaginer qu'il se trouve au bord de la mer par un jour de tempête. Je lui demande de visualiser les vagues qui viennent se fracasser sur les rochers sur la côte et j'explique que petit à petit, le vent se calme, les vagues baissent en intensité et finalement la mer devient « étale », plus aucune vague ne venant troubler sa surface. **Vincent** doit visualiser ce changement en même temps que je le lui décris et il doit voir dans son esprit les vagues disparaître.

À présent, je demande à **Vincent** s'il peut me dire quels étaient les symboles dessinés sur le carton qu'il a signé.

Vincent se rappelle – globalement – qu’il y avait trois symboles : le Rond, la Croix et hésite entre le Carré et les Vagues...

Ah ben oui, quand on présente mal, on obtient le résultat en rapport...

Pendant que **Vincent** répond – du mieux qu’il peut - à mes questions, je montre le feuillet aux spectateurs lesquels peuvent voir qu’il y a quatre symboles : le Carré, la Croix, le Rond et les Vagues.

Je poursuis en montrant le feuillet à **Vincent** et en lui disant que je lui avais demandé de faire disparaître les vagues de son paysage et qu’il a oublié que les vagues étaient dessinées sur le carton qu’il a pourtant signé (oui je sais, j’exagère un peu...). Et j’indique que ces vagues qu’il a fait disparaître ont peut-être été projetées quelque part...

J’enlève le ruban qui se trouve autour des ardoises pour montrer que la face d’une des ardoises comporte à présent le dessin des Vagues...



Pour reprendre un terme de **Toff**, j’ai fait cette routine un peu à l’arrache, d’où les à peu-près... Mais ce qui compte c’est qu’elle permet de voir d’une part, une technique relative à la *double réalité*, le spectateur voyant quelque chose et les spectateurs en voyant une autre (la carte avec un symbole que le spectateur ne voit pas alors même qu’il a signé cette carte).

Et cette routine permet d’autre part de voir l’utilisation de techniques particulières pour occulter une écriture préexistante sur des ardoises, grâce à la science de **Robert « Bob » Cassidy** qui a présenté une conférence intitulée *Slate Killers*. Notamment le *Jacob Daley Delight Switch*...

Allez hop ! Candidat suivant... Et c'est **Christophe** qui s'y colle avec l'assistance de **Presti**.

Presti est invité à choisir un nombre entre 1 et 52 et il choisit « 23 ».



Christophe lui demande s'il veut changer et **Presti** après avoir réfléchi un moment répond « *Oui... Trois* ».

Ce à quoi **Christophe** répond « *Ben, garde le premier...* », et tous les membres présents, y compris **Christophe** et **Presti** se marrent.

Bon visiblement « *entre 1 et 52* »... Oui mais pas « 3 ».

Presti, bonne pâte, dit « *Mais si tu veux je change...* »

Méfiant, **Christophe** répond « *Non, non, non, on garde 23... En fait je n'aurais pas du te demander de changer... On doit rester sur sa première impression...* »

Christophe sort les cartes du jeu qui se trouve sur la table depuis le début du tour. Le jeu est face en bas et **Christophe** commence à compter les cartes une à une en les retournant au fur et à mesure. Arrivé à « 18 », **Christophe** tend le jeu à **Presti** et lui demande de continuer le compte pour éviter qu'on pense qu'il manipule les cartes.

Presti ayant terminé la distribution, demande « *Est-ce que je peux te dire quelque chose ?* »

Probablement prudent, **Christophe** répond « *Après !... Bon on écarte les 23 cartes distribuées... Peux-tu retourner la carte suivante ?* »

La 24^{ème} carte est le Huit de Cœur.

Christophe montre quelques cartes suivantes pour faire constater qu'elles sont différentes, puis il attire notre attention sur un petit morceau de papier qui se trouve sur la table depuis le début du tour.

Presti est invité à lire ce qui est inscrit sur le papier : 8 ♥ », et à le montrer à tout le monde.



Presti, qui a de la suite dans les idées fait remarquer qu'il n'y a pas que 52 cartes dans le jeu puisqu'il y a les deux Jokers et la carte de garantie...

Ah ah... Il a mis le doigt dessus sans le savoir Je n'en dis pas plus.

Christophe nous explique à présent le principe de cette routine de **Shin Lim** intitulée [Think](#).

De mon point de vue, ça fait un peu « *usine à gaz* » et cela demande un peu de mémoire pour le déroulement une fois que le spectateur a choisi son nombre... **Christophe** a d'ailleurs trouvé un ingénieux moyen mnémotechnique. De même, un spectateur très attentif pourrait – dans certaines situations - remarquer quelque chose... Je n'en dis pas plus.

Enfin, comme le choix n'est pas réellement « *entre 1 et 52* », nous réfléchissons avec **Christophe** à une solution pour éliminer ce qui ne va pas. Et là encore c'est un travail collectif enrichissant car plusieurs propositions sont formulées.

Paillette prend la suite avec **Thomas** pour « *un p'tit tour de magie, avec une petite prédiction* », (pour reprendre les propres termes de Paillette).

Tout en disant cela, **Paillette** remonte sa braguette et **David** lui demande si la prédiction se trouve à cet endroit... et que ça doit vraiment être une petite prédiction...

Ah, ah, excellent !

Sans se démonter, **Paillette** demande à **Thomas** de choisir un nombre entre 10 et 20 et le choix se porte sur « *14* ».



Paillette tend un jeu de cartes à **Thomas** et il lui demande de distribuer 14 cartes face en bas sur la table.

Puis, **Paillette** fait remarquer que « *14* », c'est « *1 et 4* » et que si on additionne ces deux chiffres, on obtient « *5* ».

Une petite précision : il n'y a que dix chiffres, qui vont de 0 à 9. Et ce sont ces chiffres qui servent à écrire les nombres...

C'est tout con, mais encore faut-il le savoir...

Voilà, c'était la minute culturelle...



Paillette demande à présent à **Thomas** de prendre les quatorze cartes distribuées et d'en distribuer cinq.

La cinquième carte est la Dame de Trèfle.

Paillette montre sa « *petite prédiction* » (n'y voyez aucune connotation sexuelle) qui se trouve en fait dans une – grande – enveloppe).

L'enveloppe contient une carte jumbo : La Dame de Trèfle.



Utilisation d'un principe bien connu et fort simple... sauf qu'on l'avait complètement oublié et qu'il a fallu que **Paillette** nous rafraichisse la mémoire. Parfois, on va chercher trop loin la solution d'un tour...

Paillette suggère quelques utilisations de ce principe dont une avec une boulette de papier chiffonné qui passe de spectateur en spectateur et, après le « *choix* » de la carte, on déplie la boulette sur laquelle se trouve inscrite la valeur de cette carte.

Manu a amené des cadeaux – enfin un... et en plus un petit...



Ah, on me dit dans mon oreillette que ça fait partie du tour.
Ah ben décidément, je n'arrête pas de mon tromper...

Manu dit qu'il va revenir sur un des comptes-rendus que j'ai rédigés...

Ah ! Enfin un qui les lit... Et je fais remarquer à **Manu** qu'il va peut-être parler de choses que certains ne vont pas comprendre...

Aïe ! Non, pas sur la tête ! Oh, ce n'est pas ma faute à moi si pas grand monde ne lit mes comptes-rendus...

Manu indique que lors de l'avant dernière réunion, j'ai présenté un tour d'**Aldo Colombini** qui parlait des *Borgias*... **Manu** a récupéré la vidéo contenant ce tour et dans cette vidéo, il y a un tour qui lui a fait penser à un autre tour qui lui a fait penser à autre chose. Et **Manu** déclare « *Et je vais vous donner la petite réflexion que j'ai eu la dessus et je vais vous faire ce que j'en ai tiré avec les animaux... et je vous donnerai après celle de Colombini... Après ça sera à vous de réfléchir à votre tour, ça ouvre pas mal d'idées...* »

Oups ! Je crois que même quelqu'un qui lirait mes comptes-rendus aurait du mal à comprendre...

Oh non ! J'ai dit « *pas sur la tête !* »...

Désolé **Manu**... Surtout qu'en plus, toi, tu lis mes comptes-rendus et je devrais être sympa avec toi...

Vincent est invité à rejoindre **Manu** qui explique que l'idée est simple (ouf !). Il a six cartes représentant des animaux comme par exemple, la tortue, le hérisson, le cheval, etc. Les cartes sur mises en ligne, et **Manu** ajoute que dans sa petite boîte « *cadeau* », il a son animal préféré.



Vincent est invité à lancer un dé invisible qui, selon lui, tombe sur la face « 4 » et, malgré la proposition de **Manu**, **Vincent** ne souhaite pas relancer le dé (peut-être qu'il ne le retrouve pas, comme il est invisible..).

Manu retourne les cartes pour montrer qu'elles supportent des numéros (de 1 à 6), mélangés.

La carte portant le numéro «4» est celle représentant un écureuil.

La boîte est ouverte et **Manu** montre qu'elle contient une petite figurine : un écureuil.

Manu explique que ça c'est la première version et qu'il va maintenant nous donner l'idée de base sur le tour de **Colombini**.

Pour cela, **Manu** emprunte les cartes jumbo de **Vincent**.

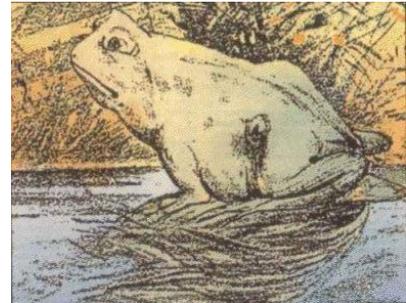
Là, on a eu un grand moment avec **Manu** arrangeant des cartes Poker avec des Jumbo, expliquant « *ça c'est la prédiction* », puis recherchant d'autres cartes avec des couleurs de tarot différentes car ça n'allait pas... Allant ici, revenant là... Un véritable tourbillon le **Manu**.

Perfide jusqu'au bout des ongles, j'ai prévenu **Manu** que l'on n'avait la salle que jusqu'à 18 heures...

Bon, ça me gêne de dire ça... Mais même en regardant après coup la vidéo enregistrée sur mon caméscope, j'ai eu du mal à comprendre l'explication...

Non, je déconne... En fait **Manu** nous a expliqué qu'**Aldo Colombini** dans son tour avait des « *sorties* » différentes en fonction du chiffre choisi par le spectateur et que dans ce type de routines, ben le magicien fait un peu ce qui l'arrange et qu'il y a plein de possibilités diverses de routines.

Et **Manu** explique que dans le tour qu'il nous a présenté, il a deux sorties et une version alternative avec l'utilisation d'une image ambiguë, une figure réversible et bistable (entendez par là qu'on peut voir alternativement une image ou une autre mais jamais les deux ensemble)



Bon, j'arrête car j'en ai déjà trop dit.

C'est à présent **David** qui propose une routine avec l'assistance de **Christophe** et de **Toff**.

La vedette du tour est une calculatrice ou bien dans le cas présent un téléphone ayant la fonction « *calculatrice* » que **Christophe** et **Toff** vont tous deux se passer alternativement pour arriver au final de ce qui est en fait une escroquerie habilement dissimulée.



David invite **Christophe** à taper sur le clavier du téléphone en mode calculatrice, l'année d'un évènement heureux qui l'a particulièrement marqué.

David entend le déclenchement de mon appareil photo et immédiatement se met en mode « *sourire Colgate* » et s'en rendant compte, il éclate de rire alors que je fais remarquer que c'est vraiment inné chez lui...

Du coup, je renonce à mettre cette photo, lui préférant un cliché où il ne pose pas...



David demande à **Christophe** d'appuyer sur la touche « + » et de passer le téléphone à **Toff** assis à côté de lui.

Toff doit lui aussi penser à une année, une année heureuse et taper le nombre correspondant à cette année puis appuyer sur la touche « = ».

Toff doit à présent repasser le téléphone à **Christophe** qui doit appuyer sur la touche « + » et indiquer le nombre d'années qui s'est écoulé depuis l'évènement auquel il pense jusqu'à aujourd'hui. Il doit à l'issue appuyer sur la touche « + » et redonner le téléphone à **Toff**.

Toff doit également calculer le nombre d'années écoulées depuis l'évènement auquel il pense, puis l'ayant renseigné, il doit appuyer sur la touche « = ».

David se concentre et indique que le total comporte un « 4 »... Puis ajoute (normal, c'est un tour avec une calculatrice...), qu'il y a deux « 4 », un « 3 » et un « 0 » et qu'il pense que le total est « 4034 ».

Mais le résultat trouvé est en fait « 4032 »... Et **Toff**, qui a compris le principe, indique que c'est toujours plus compliqué en début d'année... Et la formulation est également importante.

C'est **Vincent** qui prend la suite et c'est **David** qui joue le rôle du spectateur (surement pour être sur la photo...)

David est invité à choisir une carte dans un jeu et à la montrer aux personnes présentes... sauf à **Vincent** bien évidemment.

C'est l'occasion rêvée pour **David** de prendre la « pause » et du coup, j'essaie de bouger en appuyant sur le déclencheur pour que la photo soit floue... (bon, en fait, je n'ai pas eu à bouger...)



La carte est posée face en bas sur la table et **Vincent** fait face et propose de lire sur le visage de **David** pour déchiffrer la valeur de la carte...



« 1... 2... 3... 4... 5... 6... C'est un 4 ? ». **David** acquiesce.
« Pique... Carreau... Trèfle... Cœur... », répétés tel un mantra
cartomagique ou plutôt un « *chapelet* »...

Et finalement **Vincent** annonce que la carte est le Quatre de Trèfle.

Merci à monsieur **Stebbins** pour l'aide apportée...

Allez, je prends la suite pour montrer au reste de la troupe un tableau
noir, recto verso, lequel comporte des emplacements pour y glisser six
cartes dont le dos est tourné vers le public.



J'inscris une prédiction sur un Post-It qui est collé au verso du tableau et j'invite **Christophe** à mettre son doigt sur l'une des cartes.

Cette carte est retirée de son emplacement et mise à un emplacement se trouvant tout en haut du tableau. Son dos est toujours tourné vers le public.

Le suspense est d'une intensité telle qu'on entendrait une mouche voler s'il y avait encore des mouches à cette époque de l'année...

Je retourne le tableau pour montrer que **Christophe** a choisi le *Quatre de Trèfle* parmi les six cartes toutes différentes et que ma prédiction indique « 4 T ».



Un final rendu possible grâce à un matériel honteusement truqué, mais la fin justifie les moyens... Du mentalisme facile et pas cher.

Et après cette prestation de niveau international, c'est **Victor** qui va essayer de faire aussi bien car il est impossible de faire mieux...

Victor étale un jeu sur le tapis de cartes et explique à **Paillette** qu'il va devoir prendre un petit paquet de 1 à 12 cartes tandis que **Victor** aura le dos tourné. **Paillette** doit compter le nombre de cartes, mémoriser ce nombre et cacher les cartes prélevées.

Victor explique qu'il va faire défiler un certain nombre de cartes une à une devant **Paillette** et qu'il devra mémoriser celle dont l'emplacement correspond au nombre des cartes qu'il a prélevées du jeu.



Ceci ayant été fait, **Victor** coupe le jeu en deux paquets et demande à **Paillette** dans quel paquet se trouve sa carte selon lui. **Paillette** désigne le paquet à sa droite.

Victor propose de vérifier d'abord que la carte n'est pas dans le paquet de gauche. Et il semble que **Paillette** ait eu le bon feeling car sa carte ne se trouve pas dans ce paquet.

Victor met sa main sur le second paquet et après s'être concentré déclare qu'il pense que la carte de **Paillette** se trouve en 19^{ème} position.

Victor distribue 18 cartes face en bas et retourne la 19^{ème}. **Paillette** confirme qu'il s'agit bien de sa carte.

Un tour mathématique dont le principe n'est pas évident à déceler pour le spectateur.

Et cette routine conclut notre atelier *Initiation au Mentalisme*.

Mine de rien, ça nous a tenu tout l'après midi et certains ont déjà pris congés.

Avant de se quitter, **Manu** propose de montrer une dernière routine et pour cela invite **Victor** à l'assister.

Manu montre trois boites circulaires contenant chacune un jeton de couleur différente. Les jetons sont sortis des boites et posés sur le tapis.

Manu explique à **Victor** qu'il va se retourner et que pendant ce temps là, Victor devra choisir l'un des jetons sans y toucher et intervertir la position des deux autres. Ensuite, il devra mettre chaque jeton dans sa boite.



Ceci ayant été fait, **Manu** fait face et rappelle ce qui a été fait et invite **Victor** à intervertir la position de toutes les boites.

Malgré cela, **Manu** a été en mesure de désigner le jeton choisi par **Victor**.

Une routine qui se fait souvent avec trois cartes et que **Philippe**, le Roi du Casse-tête, nous avait montrée en deux temps. D'abord le 16 décembre 2006, avec une version utilisant trois cartes à jouer puis le 19 avril 2014, avec la version « *boites* », similaire à celle de **Manu**.



Et bien croyez-le ou non, on n'avait pas trouvé la solution de la première version et on n'avait pas fait le rapprochement entre les deux versions lors de la présentation de la seconde version.

(à gauche, **Philippe** dans ses œuvres en 2014)

Mankäi, dont l'esprit (es-tu là ? Ah, non, tiens aujourd'hui il n'est pas là...) créatif n'est plus à démontrer, a fait dans la surenchère en proposant une version avec 9 cartes... « *Ajouter un peu plus d'eau dans le bocal du poisson* », pour reprendre son expression.

Comme je ne connais ni l'origine, ni le nom de la routine initiale, j'ai intitulé ces routines « *Si ce n'est toi, c'est donc la dernière des trois...* ». Un genre de moyen mnémotechnique pour se rappeler comment arriver au résultat. Et bien évidemment, les membres du **MCR** peuvent avoir accès à l'explication de ces routines sur notre site.

Et c'est ainsi que se termine cette première réunion **MCR** de la nouvelle année civile, mais qui est aussi la cinquième de l'année magique en cours. La prochaine réunion aura lieu le samedi 11 février 2017 à 14h30. Venez nombreux.

Patrice
Apprenti Magicien à Vie



RÉUNION DU 11 FÉVRIER 2017

Voici une réunion à marquer d'une pierre blanche, voire même d'un gros menhir blanc (oui, oui, ça existe : [Menhir de la Pierre Blanche](#))

Ah, je sens poindre chez vous un début d'intérêt pour ce compte-rendu. Je devine que vous vous dites « *Ah, va-t-il enfin écrire quelque chose d'intéressant dans ce compte-rendu ?* ».

Attention, je n'ai pas écrit que c'était le compte-rendu qui était à marquer d'une pierre blanche, mais la réunion. Pour ce qui est du contenu du compte-rendu, hélas pour vous, vous aurez encore droit à des vannes approximatives et au récit de ce qui s'est passé lors de cette réunion de février du **Magicos Circus Rouennais** (ce qui n'est pas dénué d'intérêt).



Et si ça ne vous plait pas, ben faites comme de nombreuses personnes que je connais : Ne lisez pas ce compte-rendu.

Mais du coup, vous ne saurez pas pourquoi cette réunion présente un intérêt particulier pour notre club. Avouez que ce serait con, non ?

Oh quel cruel dilemme !

Cela dit, pour vous épargner la totalité de ma prose, je vais vous livrer une information... Si vous voulez avoir tout de suite le fin mot de l'histoire, rendez-vous à la seconde page... Mais si vous voulez en savoir encore plus, il vous faudra feuilleter plus avant les pages suivantes et pourquoi ne pas... les lire.

Allez, tournez la page et vous saurez.

Vous l'avez surement remarqué le **Magicos Circus Rouennais** est un club de Magie exclusivement « masculin » et ce n'est pas par misogynie.

Les femmes en Magie sont une denrée rare... J'avais proposé voici quelques temps à la **Fée Solveil (Dorothee Protat)** de se joindre à nous... Mais cela en est resté là.

Aux tous débuts du club, nous avons **Valérie**, qui nous avait quittés pour faire ses études d'infirmière et qui depuis, n'a pas réapparu (un comble pour une magicienne).

Ensuite, il y a eu quelques passages féminins très éphémères. D'ailleurs souvent les femmes sont mères et parfois éphémères... (Ah, j'avais prévenus, mes blagues ne sont pas toujours (souvent ?) exemptes de tout reproche, mais j'assume...)

Alors lorsque voici quelques temps **Victor** m'a dit qu'il connaissait une « magicienne » (c'est le terme qu'il a employé) et qu'elle allait me contacter pour assister aux réunions, j'ai bien évidemment été ravi. Et également... intrigué, quand il m'a dit qu'elle avait 12 ans... 12 ans et magicienne ? Oui, bon, on verra bien.

Et effectivement, **Éva** m'a contacté et ce qu'elle m'a écrit ,m'a convaincu de la laisser venir à une de nos réunions.

Et bien croyez-moi sur parole, la valeur n'attend pas le nombre des années comme vous le verrez... si vous lisez la suite de ce compte-rendu.

J'aime bien faire monter le suspense... C'est le seul moyen que j'ai de garder mes quelques lecteurs...

Il est 14h45 ce samedi 11 février 2017 et nous gagnons la salle *Descartes* de la *Maison des Jeunes et de la Culture* de Rouen rive gauche. Une salle qui porte souvent bien son nom car « des cartes », on s'en sert beaucoup dans cette salle (et hop, un jeu de mot subtile...).

Le temps de mettre en place les tables, je sors le caméscope et l'appareil photo et chacun s'installe.

Il est à présent temps de prendre la traditionnelle photo avant de commencer cette réunion.



Sont présents :

1 : **Patrice**
3 : **Pierre**
5 : **Jean-Luc**
7 : **Paillette**
9 : **Éric**
11 : **Victor**

2 : **Christophe**
4 : **Toff**
6 : **Thomas**
8 : **Vincent**
10 : **Alban**
12 : **Éva**



Au titre des informations diverses, **Paillette** nous parle de l'émission d'**Arthur** passée sur TF1 intitulée « *Diversions* ». Il la qualifie de « *bonne émission* » tout en faisant remarquer que c'est de la télé et que certains tours montrés ne peuvent être fait en conditions réelles.

Ça, c'est l'éternel problème de la vidéo où tout est possible. Les **Criss Angel** et autres ont su s'en servir (voire en abuser) dans leurs émissions... mais cela ne gêne apparemment pas le public profane qui en redemande...



Concernant l'émission *Diversion*, supposée « *dépoussiérer le genre* » en présentant des tours inédits, il semble qu'elle ait fait polémique et certains lui reprochent d'avoir en fait « *re-pompé* », voire purement « *copié* » des tours déjà existants en omettant de le mentionner (cf posts Virtual Magie « [diversion sur tf1 -le coup de gueule des magiciens...](#) » - « [Diversion sur tf1 à partir du 030217](#) » - et [la réponse d'Arthur](#)).

Moi, qui ne suis pas vraiment un magicien – je trouve toujours curieux de constater – alors même qu'il n'y a pas vraiment d'émissions qui présentent de la Magie (hormis le *Plus Grand Cabaret*) – de descendre en flammes celles qui tentent de faire une percée dans le domaine même si on constate que «*déontologiquement*» parlant, il y a des choses à améliorer. En fait, le grand perdant dans l'affaire, c'est l'Art Magique...

Allez, enchaînons comme disait **Harry Houdini**... (Ouh la la, de plus en plus fort. Je suis... déchaîné...).

Il est temps à présent de débiter notre atelier magique du mois. Et aujourd'hui, le thème est « *les contrôles de cartes* ».

Rien à voir avec cette activité policière qui consiste à contrôler les cartes... d'identité... (Waouh, je m'étonne moi-même de cette aisance naturelle à manier le calembour... Ah quel talent !).

Je veux ici parler de cette technique en Cartomagie qui consiste pour un magicien à placer une ou plusieurs cartes à un ou plusieurs endroits précis du jeu.

Je pourrais plus avant développer ici le contenu de cet atelier en vous parlant des différents contrôles que les uns et les autres ont montré durant cette réunion.



Hélas, ce serait faire du débinage... et cela ne serait pas bien... Déjà que j'ai implicitement avoué que les magiciens étaient des tricheurs qui contrôlaient les cartes choisies par les spectateurs... Certains étant même capables – selon la rumeur – de forcer le choix d'une carte à un spectateur... Qu'est ce qu'il ne faut pas entendre !

Non, ne comptez pas sur moi pour vous expliquer tout cela, même s'il faut bien l'avouer :

- 1 - ceux qui auront le courage de lire ce compte-rendu sont – à priori – des magiciens et ils connaissent donc – en principe – les techniques de Cartomagie.
- 2 – il suffit de taper « *magie* » dans votre moteur de recherche préféré sur *Internet* pour avoir accès à toutes les explications voulues sur la façon de réaliser tel ou tel tour de Magie.

**TOP
SECRET**

Mais, qu'importe, je m'en tiens à cette règle simple : *Ne pas expliquer les techniques et les tours de magie, sauf aux initiés.*

Et puis en plus, songez que vous allez gagner quelques pages sur la longueur de ce compte-rendu, ce qui n'est pas négligeable... Non ?

Donc, et pour conclure, sachez que l'atelier magique du jour s'est très bien déroulé, que chaque membre présent a montré une ou plusieurs techniques de « *contrôles* » et que j'ai depuis rédigé un article et fait plusieurs vidéos qui sont sur le site du **MCR** dans la partie accessibles aux membres enregistrés...

Voilà, voilà...

Juste quelques mots toutefois pour dire que cet atelier nous a permis de constater qu'**Éva** a déjà, malgré son jeune âge, une très bonne pratique de la Magie des Cartes.



L'atelier magique étant à présent terminé, nous pouvons maintenant passer à la partie « *Magie* » de la réunion. C'est le moment où chacun peut montrer ce qu'il a travaillé (ou pas...).

Et comme nous sommes des gens biens élevés au **MCR**, nous laissons passer les femmes et les enfants en premier (c'est notamment utile dans les naufrages afin que les requins n'aient plus faim lorsque vient le tour des hommes de se jeter à l'eau...).

Donc, vous l'aurez compris, c'est **Éva** qui débute cette seconde partie de réunion.

Vincent est invité à mélanger un jeu de cartes « *normal, pas truqué* » précise **Éva**... - Comme si de telles choses existaient...

Vincent choisit ensuite une carte laquelle est ensuite mise sur le dessus du jeu et perdue au moyen d'une coupe.

Éva déclare : « *Pas de break, pas de brisure...* »

Hum... C'est quoi un break ou une brisure ?

Éva prend à présent le jeu et explique qu'elle va déposer des cartes face en l'air sur la table – environ la moitié du jeu – et que **Vincent** devra regarder s'il voit sa carte mais surtout ne rien dire.



Les cartes ayant été distribuées sur la table, **Éva** demande à **Vincent** s'il a vu sa carte et il répond par l'affirmative.

Éva lui remet les cartes restantes et lui demande de les mélanger tandis qu'elle ramasse les cartes distribuées et elle explique qu'elle va à nouveau distribuer des cartes – mais face en bas cette fois-ci.

Tout en effectuant sa distribution, **Éva** indique « *C'est un tour de **Dani DaOrtiz**, je ne sais pas si vous connaissez...* ».

Puis s'adressant à nouveau à **Vincent**, elle lui demande « *Bon, est-ce que tu as vu ta carte ?* »

Elle est marrante non ?

Car je rappelle que les cartes ont été distribuées face en bas.

Que va répondre **Vincent** ?

Éva pose sur la table les cartes restantes et prend en main les cartes distribuées tout en annonçant qu'à présent, elle va sortir de ce paquet la carte qu'elle pense être celle de **Vincent**.

Une carte est sortie du paquet et **Vincent** est invité à la regarder discrètement et à la poser face en bas sur la table.

Éva demande à **Vincent** si c'est sa carte et il répond par la négative.

Éva paraît surprise et récupère alors les cartes qui sont devant **Vincent** et elle lui demande de prélever une dizaine de cartes sur ce paquet et de les mélanger et de les faire mélanger par les personnes autour de la table.



Éva récupère finalement le paquet ainsi mélangé et désignant la carte face en bas sur la table demande à **Vincent** « *Est-ce que cette carte est quand même de la même famille que ta carte ?* »

Réponse affirmative de **Vincent**.

Éva pose sur la table la dizaine de cartes qui vient d'être mélangée et pose à l'écart le reste du jeu.

La carte face en bas sur la table est retournée « 6C ». Le paquet d'une dizaine de cartes est distribué face en l'air : il n'y a que des Cœurs et tous rangés de l'As au Roi.

Fin de la routine.

Et moi, perfide : « *Oh ! Ben t'as pas retrouvé la carte de **Vincent** !* »

Et là, **Éva** avoue qu'elle a en fait confondu le 6C avec la carte de **Vincent** qui était le 9C...

Victor, véritable puits de science magique nous indique que ce tour s'appelle « *Chaos In Order* ».

Comme personne ne se décide à se lever pour prendre la suite, je propose de montrer une routine très simple et très rapide...

Je montre une petite enveloppe entourée d'un élastique que je mets autour de mon poignet et j'extrai de l'enveloppe 5 cartes ESP qui, comme chacun le sait comportent chacune un des symboles : Rond – Croix – Vague – Carré – Étoile. Ces cartes sont mises face en l'air en ligne sur la table.

Pour compléter les cartes, j'ai également une petite boulette de papier et j'invite **Christophe** à déposer la boulette sur l'une des cartes après avoir bien réfléchi à son choix.



Le choix de **Christophe** se porte sur le Carré.

Je rassemble les cartes puis retourne l'enveloppe au dos de laquelle est collé un Carré.

Une routine de **Federico Poeymiro** intitulée *Determination* et qui, bien évidemment, fonctionne quelle que soit la carte choisie.

J'explique que j'ai eu beaucoup de mal pour l'étoile, mais que j'ai finalement trouvé ce qui me manquait sur *Amazon Allemagne*... et que l'article vendu vient... de France.

Et c'est **Victor** qui enchaine avec une routine de cartes.

Un jeu est mélangé par **Vincent** qui ensuite invité à nommer une carte de son choix. Il nomme le 5P.

Victor indique qu'il va d'abord vérifier que le 5P est bien dans le paquet.

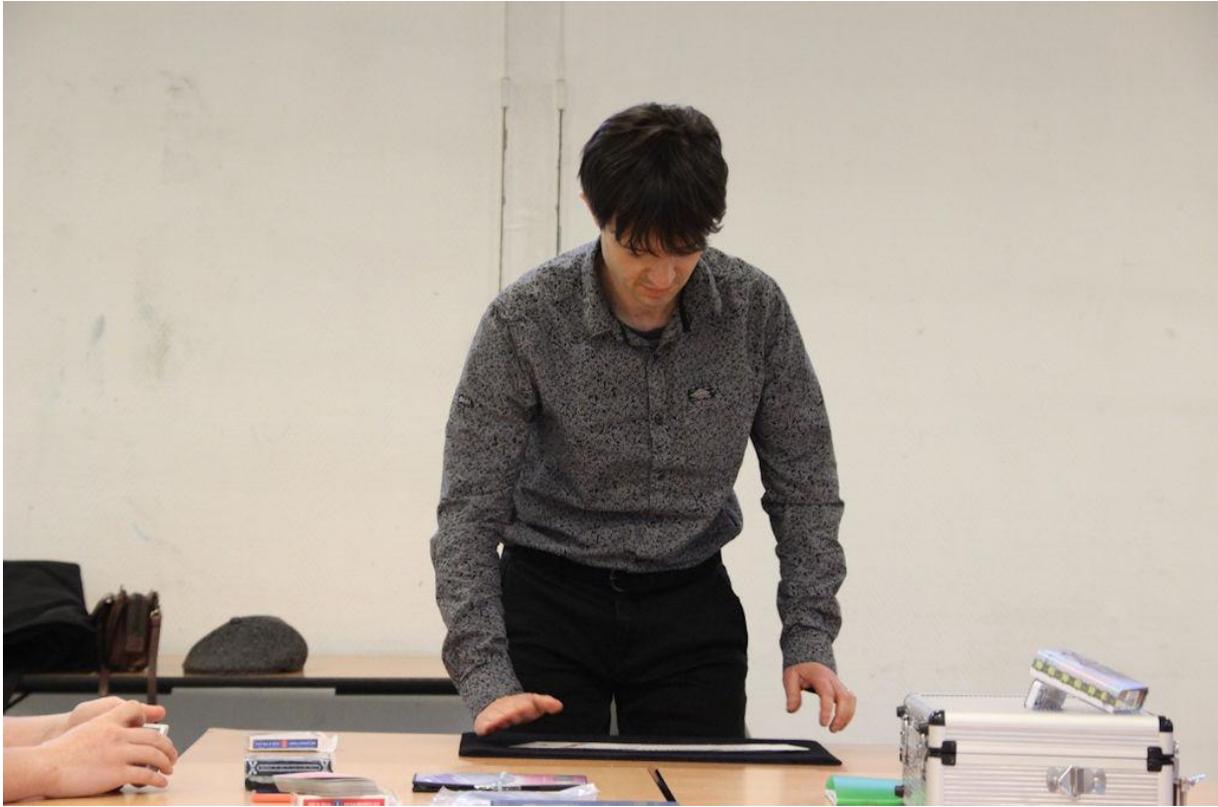
Ceci ayant été fait, **Victor** demande maintenant à **Christophe** de lui indiquer un nombre et **Christophe** choisit « 17 ».

Les cartes sont distribuées face en bas et la 17^{ème} est le 5P.



[Journey de Matt Johnson](#). Un ACAAN (Any Card At Any Number) avec une manip intéressante mais attention aux angles. C'est apparemment **Lennart Green** et son *Invisible Deal* qui ont inspiré le créateur de cette routine. Dans la vidéo promotionnelle **Matt Johnson** indique qu'il enseigne 5 versions différentes de cet effet.

Le candidat suivant... n'est pas une candidate...
Bien qu'on pourrait à présent.
C'est **Éric** qui s'installe et qui d'emblée, étale un jeu de cartes sur la table.



Éric rassemble à présent le jeu et demande à **Christophe** de le couper et de prendre les deux premières cartes du paquet de coupe sans lui montrer.



Éric précise que la première carte sera la valeur (**DK**) et la seconde indiquera la famille (**2C**). Donc ça sera la **DC**... Mais... chutttt !!!

Les cartes sont maintenant remises sur le jeu.

Éric demande à **Christophe** s'il sait comment s'appelle le *Président Directeur Général* du club de Magie.

Christophe répond : « *Ici ? Oui, c'est Patrice* ».

Oh les cons ! C'est vrai que c'est un peu (beaucoup)... la blague récurrente car **Christophe** et d'autres aiment bien m'appeler « *Président* ».

Comme quoi, il n'y a pas que moi à avoir un humour discutable... 😊

Et j'espère que ce n'est pas par référence à *notre Président normal*... ☹️

Éric demande « *Patrice comment ?* »

Et **Christophe** de répondre « *Euh... C'est une bonne question... Bernard ?* »

Éric demande à **Christophe** de prendre le jeu et de distribuer les cartes en épelant mon prénom et mon nom : La carte correspondant au « D » de BERNARD est retournée face en l'air : c'est la Dame de Cœur.



Et **Christophe** demande « *Ça ne marche pas avec 'président' ?* »...

Pendant ce temps là, **Éric** a remis son jeu en ordre et propose de recommencer.

Christophe est invité à couper à nouveau le jeu, à prendre les deux premières cartes. Cette fois-ci, la première carte donnera la famille (9T) et la seconde donnera la valeur (RP).

Éric indique que tout à l'heure pour retrouver la carte c'était un peu fumeux (Merci, j'ignore que mon nom était « *fumeux* » !) et qu'il a fait une prédiction sur un papier et qu'on va retrouver cette seconde carte magiquement. Il demande donc à **Christophe** d'épeler le mot MAGICALEMENT.



Le jeu est distribué, cette fois-ci, face en l'air.
La dernière carte est le **Roi de Trèfle**.

Éric demande à son auditoire : « *Alors, une petite idée ?* »

Quelqu'un répond « *Si Stebbins ?* »

Éric acquiesce en disant « *Oui mais après ?* » et il nous explique certaines particularités de cet « *arrangement* » en fonction que l'on distribue les cartes face en bas ou face en l'air. Une particularité apprise à la lecture d'un article concernant la routine *CAANDY* de **Chris Mayhew**.

Toujours bon à savoir...

Pierre se lève et prend la suite avec une routine avec trois pièces.



Pierre prend une pièce avec sa main droite et la transfère en main gauche. Puis, il prend une seconde pièce et la transfère également en main gauche. Il demande à présent à **Christophe** de souffler sur sa main et déclare « *Si je prends une pièce ici et une deuxième pièce ici et qu'on souffle... Merci... On a toujours deux pièces...* »

Et **Pierre** repose une à une les pièces à leur emplacement de départ.

Applaudissements nourris de la salle accompagnés de rires.

Ça c'est magique !

Pierre continue « *Si je prends une pièce ici, une seconde pièce ici et si je mets la dernière dans ma poche... J'ai en réalité une pièce, deux pièces et trois pièces...* », déclare **Pierre** en montrant les trois pièces dans sa main.

Ah, là, c'est déjà plus intrigant.

Pierre : « *Trois pièces, une pièce là, une pièce là* ». Toutes deux sont prises en main droite et transférées en main gauche. Les deux pièces sont à nouveau transférées en main droite et lancées sur le tapis. Il y a toujours deux pièces.

Pierre rassemble les deux pièces et les introduit dans son poing gauche fermé.



La troisième pièce, restée sur le tapis, est prise en main droite et mise dans la poche de pantalon.

Pierre souffle sur sa main et dépose une à une les pièces tenues en main gauche : il y en a trois !

Les trois pièces sont à présent mises en main gauche avant d'être transférées en main droite et jetées sur le tapis pour bien montrer qu'elles sont toujours là.

Pierre ferme son poing gauche et à l'aide de sa main droite prend une pièce et l'appuie sur le dessus de la main gauche. La pièce traverse et tombe sur le tapis.

Pierre ramasse une pièce avec la main gauche et la met dans sa poche. Il ramasse les deux pièces restantes avec sa main droite puis dépose les pièces sur le tapis : il y a encore trois pièces.

Pierre reprend une pièce et la dépose en main gauche. Il fait de même avec une seconde pièce et la troisième est mise dans la poche.

Un souffle magique et **Pierre** ouvre les mains pour montrer que les trois pièces ont disparu.



Excellent travail de **Pierre** pour cette routine.

On voit que l'atelier magique « *pièces* » présenté par **Mankaï** au mois de décembre dernier a inspiré notre ami **Pierre** qui a trouvé également l'inspiration dans un DVD de **Pierre Switon** consacré à la *Magie des Pièces*.

La routine présentée a été créée par **Jean Boblique Bobo** (un magicien d'origine française dont la famille avait émigré aux États Unis et dont le nom est en fait **Beubeaux**). C'est une variante de la routine de **George F. Wright** datant de 1950 publiée dans le magazine *The Linking Ring*, sous le nom *The Alleurian Coins*. Elle est du type « *Deux dans la main – Une dans la poche* ».

La routine de **J. B Bobo**, dont le nom original est « *The Gadabout Coins* » a été reprise dans le DVD de **Pierre Switon** sous le nom « *Les pièces vagabondes* ». Son explication figure également sous cette appellation dans la version française du livre de **J. B Bobo** « *Traité de prestidigitation des pièces de monnaie* » (*Modern Coin Magic – publié en 1952*).

Voilà, voilà... un peu de culture magique ne fait jamais de mal...

Retour d'**Éric** – qui en fait n'avait pas quitté la salle et était juste retourné s'asseoir...

Et plutôt (pas le chien de *Mickey...*) que de demander un volontaire, **Éric** désigne carrément **Alban** pour l'assister.

Trois cartes sont face en bas sur la table et un petit paquet de cartes se trouve à l'écart. Un téléphone et des clés sont posés sur la table



Alban doit disposer le téléphone sur une carte de son choix puis ensuite les clés sur l'une des deux cartes restantes.

Éric ramasse la carte sur laquelle aucun objet n'a été déposé et la met dans sa poche poitrine de chemise en la laissant dépasser afin qu'elle reste visible.

Éric demande à **Alban** de regarder ce qui est inscrit sur le verso de la carte se trouvant sous le téléphone. Il est inscrit : « *Téléphone* ».

Sous les clés, la carte comporte le mot « *clés* ».

La carte dans la poche d'**Éric** supporte le mot « *poche* ».

Dobson's Diddle, une routine très astucieuse de **Wayne Dobson** extraite du DVD *Automata 3* de **Gary Jones** et **David Forrest**.

Et c'est à nouveau mon tour puisque personne ne semble vouloir y aller.

Mon spectateur sera **Christophe**.

Un jeu de cartes... J'effectue une triple coupe et **Christophe**, fin connaisseur, applaudit car il a reconnu la *Triple Coupe Jay Ose*...

J'invite **Christophe** à me dire « *stop !* » tandis que j'effeuille le jeu et je sépare les deux paquets qui sont à présent posés sur la table.

Christophe est invité à désigner un des paquets et à partir de ce paquet, je lui fais choisir une carte.

Pendant qu'il prend connaissance de sa carte et la montre aux autres personnes présentes, je coupe le paquet tenu en main en deux tas à peu près égaux et je les pose face en bas sur la table et les écartant un peu l'un de l'autre.

Puis, je prends la seconde moitié du jeu et je la mets face en l'air avant de la couper en deux paquets qui sont mis à droite du premier paquet face en bas et à droite du second paquet.

Ensuite, je mélange le premier paquet face en bas avec le premier paquet face en l'air. Puis, je mélange le paquet constitué de cartes faces en l'air et faces en bas avec le second paquet face en bas avant de compléter le jeu en mélangeant le tout avec le second paquet face en l'air.

Ca va, vous suivez ?



J'étales le jeu pour montrer qu'il y a des cartes face en l'air et d'autres face en bas et je demande à **Christophe** s'il pense que je pourrais retrouver sa carte dans un jeu ainsi mélangé.

Christophe répond « *Ben, non, puisqu'elle est là* », en montrant la carte qu'il tient en main.

Ah, excellent ! On voit qu'il est attentif et qu'il a remarqué qu'il avait toujours sa carte en main.

J'explique que je vais essayer de retrouver sa carte de façon originale et je rassemble l'étalement, je claques des doigts puis j'étales à nouveau le jeu : Toutes les cartes sont face en bas à l'exception des Trèfles qui sont à présent face en l'air et en plus, rangés de l'As au Roi.

Je fais constater qu'il manque une carte – le 10T – et qu'il doit s'agir de la carte de **Christophe**. Ce que confirme l'intéressé.

Le Triomphe de **John Bannon**, une routine qui change de l'ordinaire et qui est très facile à réaliser.

Christophe prend la suite également avec une routine de carte et c'est **Vincent** qui va jouer le rôle du spectateur.

Christophe distribue quelques cartes du jeu et met le reste de côté.



Christophe étale le paquet face en l'air et demande à **Vincent** de choisir mentalement une des cartes.

Le choix ayant été effectué, **Christophe** rassemble les cartes et les distribue alternativement pour former deux paquets.

Vincent est invité à mettre ses mains au-dessus de chaque paquet et il doit essayer de sentir dans lequel des deux paquets se trouve sa carte.



Vincent désigne le paquet à la gauche de **Christophe** lequel le retourne face en l'air et l'étale en demandant à **Vincent** si sa carte se trouve effectivement dans ce paquet. Réponse : oui.

Christophe explique que c'est un test en trois temps et que **Vincent** a réussi le premier test.

Christophe rassemble les deux paquets et constitue à nouveau deux tas en alternant les cartes.

Vincent cette fois-ci désigne le mauvais paquet.

Christophe propose de passer à la dernière phase et rassemble les deux tas avant d'effectuer une nouvelle distribution.

Là encore, **Vincent** désigne le mauvais paquet.

Christophe rassemble les deux paquets et pose les cartes sur le reste du jeu qu'il étale face en bas en indiquant que la carte est forcément dans le jeu...

Et là, je pourrais dire : « Eh, **Christophe** ! T'as oublié la Triple Coupe Jay Ose... ». Mais je ne le dis pas...

Christophe rassemble le jeu et propose d'essayer une dernière chose.

Le jeu est face en bas et **Christophe** demande à **Vincent** de couper le jeu et il marque l'endroit de la coupe avec la seconde partie du jeu, le temps de résumer tout ce qui vient de se passer.

Vincent est invité à nommer sa carte : 10K.

Christophe soulève le paquet de coupe puis retourne la carte se trouvant sur la seconde partie du jeu : c'est le 10K.

Un tour extrait du DVD « *Move Zero* » volume 1, de **John Bannon**.

Nouveau retour d'**Éric** et il sera assisté par **Jean-Luc**.



Éric a en main un petit paquet de fiches ainsi qu'un gros – un très gros, marqueur.

Éric propose de poser quelques questions à **Jean-Luc** pour tester son imagination.

Pour la première question, **Jean-Luc** doit nommer une planète du système solaire. Il nomme la *Lune*... qui n'est pas une planète mais un satellite de la Terre. Il propose alors *Mars*. Réponse validée.

Pour la seconde question, **Jean-Luc** doit nommer une couleur : Il choisit *Jaune*. « *Parfait !* » répond **Éric**.

Éric félicite **Jean-Luc** et indique qu'on va compliquer un peu et que **Jean-Luc** va devoir nommer une planète par rapport à une lettre choisie au hasard. Pour cela **Éric** met une carte face en bas dans la main gauche de **Jean-Luc** et le feutre dans la main droite du même **Jean-Luc** (de toute façon, on n'a qu'un seul **Jean-Luc** au club...).

Jean-Luc doit à présent mettre ses deux mains derrière son dos et à l'aide du marqueur il doit très rapidement faire un point sur la carte ce qui permettra de déterminer une lettre – car, comme vous l'avez tous deviné, la carte comporte les lettres de l'alphabet...



Et c'est la lettre « O » qui a été marqué d'un point.

Ah ben, trouver une planète commençant par « O », ça va être coton...

Éric montre une de ses fiches à **Jean-Luc** et lui demande de lire la question. Est-il en mesure de nommer une planète commençant par « O » ? Réponse : Non.

Seconde question, **Jean-Luc** peut-il nommer une couleur commençant par « O », sachant qu'il ne doit pas dire la couleur à laquelle il pense. Réponse : Oui.

« Oui » ; ça commence par « O » mais ce n'est pas une couleur... (humour)

Jean-Luc doit à présent visualiser mentalement le nom de cette couleur et se concentrer sur la dernière lettre. Peut-il nommer un signe astrologique commençant par cette lettre ? Réponse : Non.

Un animal vivant dans un zoo dont le nom commence par cette lettre ?

Là, grand moment de solitude pour **Éric** car **Jean-Luc** semble chercher... et ne pas trouver... Finalement, la réponse survient au moment où tout le monde allait quitter la salle : oui.

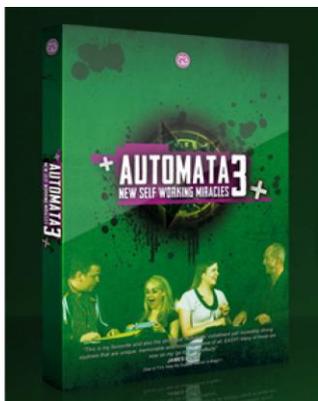
Éric demande à **Jean-Luc** de visualiser le nom de cet animal et de se concentrer sur la dernière lettre du mot.

Avec cette lettre, **Jean-Luc** peut-il nommer un mois de l'année ? Réponse : non.

Peut-il nommer un instrument à vent ? Réponse : oui.

Éric demande maintenant à **Jean-Luc** de visualiser dans sa tête la couleur, l'animal et l'instrument et en combinant les trois, de dire ce qu'il voit. Réponse : « *Un éléphant orange qui joue de la trompette* ».

Éric ouvre la fiche qu'il tient en main et montre le dessin d'un éléphant orange jouant de la trompette...



Une routine intitulée « [Purple Monkey](#) » extraite également du DVD *Automata 3*.

Ça fait furieusement penser à l'énigme « *Il n'y a pas d'éléphant gris au Danemark* »... (ce qui est faux... Allez visiter un zoo et vous verrez...) mais le choix – aléatoire – de la lettre choisie à l'aide du marqueur permet de dissimuler le mécanisme et ce d'autant plus si le spectateur ne montre pas au magicien la lettre pointée par le marqueur.

De même que les fiches avec les questions dont certaines amenant une réponse négative détournent encore plus l'attention.

Vincent nous propose à présent une routine de... cartes, et c'est **Éric** qui fait le spectateur et qui choisit une carte au « *stop !* » (6T).



La carte est perdue dans le jeu.

Vincent retourne la première carte du jeu et demande à **Éric** s'il s'agit de sa carte. Réponse : oui.

Vincent dépose la carte face en bas dans la main d'**Éric** auquel il demande de mettre son autre main par-dessus.

Vincent indique qu'il va faire disparaître l'âme de la carte d'**Éric** et pour cela il claque des doigts.

Éric regarde sa carte, elle est à présent toute noire...

Il faut peut-être préciser ici que **Vincent** utilise des cartes à fond noir... sinon, on ne comprend pas pourquoi la carte devient noire... sauf si on regarde les photos... (ben oui, c'est aussi fait pour ça les photos...)

Vincent dit que l'âme de la carte n'a pas vraiment disparu. Il demande à **Éric** de prendre l'étui du jeu et de l'ouvrir.

La face de la carte – 6T – est imprimée à l'intérieur de l'étui.

Il faut – à mon avis – trouver une justification au fait que la carte se retrouve sur le dessus du jeu... Le reste de la routine est assez original.

Éva vient à présent – apparemment – payer sa cotisation car elle tient un billet dans main.

Euh... 100 euros ! Je risque de ne pas avoir la monnaie...

Ah, on me dit dans mon oreillette qu'**Éva** va présenter un tour avec ce billet.

Oh d'accord... Honnêtement, je préfère car vraiment je n'avais pas la monnaie suffisante...



Éva nous montre le billet, en précisant qu'il s'agit d'un faux billet...

Oups !

Ça, c'est un truc à se retrouver en prison... car même si ce n'est plus marqué sur les billets de banque, utiliser de « *faux billets* », genre photocopie et autres, ça s'appelle de la « *contrefaçon de monnaie ayant cours légal* » et c'est strictement interdit – sauf à marquer dessus « *SPÉCIMEN* » ou encore « *FACSIMILÉ* », et encore...

Cela dit, d'ici que quelqu'un du Ministère des Finances aille lire ce compte-rendu...

Ah quoi que, je connais au moins un magicien professionnel qui travaille pour le Ministère des Finances...

Oh, il ne va pas quand même dénoncer **Éva** ... s'il lit ce compte-rendu.

Sauf qu'il nous a contacté à plusieurs reprises pour présenter sa conférence mais nous ne sommes pas intéressés...

Éva après avoir fait examiner son... faux billet, le plie en deux et déchire sa partie centrale qu'elle met dans sa bouche.



On voit distinctement la découpe faite en demi-cercle.

Éva semble avaler le morceau de papier qu'elle a dans la bouche puis d'un geste sec, elle ouvre le billet pour montrer qu'il est intact. Magique !



Éva nous explique que c'est elle qui a créé ce tour en précisant toutefois qu'elle ne sait pas s'il existe...

13 ans et elle crée des tours ! Bon, c'est dit, j'arrête la Magie...

Et puisqu'on est dans le domaine des billets de banque, **Vincent** revient devant nous avec une série de feuillets en papier blancs des deux côtés.

Bancs... Mais pas pour longtemps, car après avoir montré les feuillets recto et verso, il les rassemble et magiquement ces feuillets de transforment en billets de banque.



Bon, de là, je ne vois pas s'il s'agit de vrais billets ou de faux billets.

Voilà deux jeunes gens qui ont finalement résolu les problèmes d'argent pour leur avenir... L'une utilise des faux billets tandis que l'autre transforme du simple papier en billets de banque...

Dingue ! Où va-t-on ? Mais où va-t-on ?...

De mon temps, jeunes gens, l'argent, on le gagnait, on ne le fabriquait pas... Et ceux qui s'y risquaient et ben, ils prenaient vingt ans de tôle.

Mais où va-t-on ?

La salle a commencé à se vider mais je me lance quand même pour montrer une routine de **Mark Elsdon** intitulée *Tequila Hustler*. Un nom étrange qui prend toute sa signification quand on connaît l'explication de ce tour et la signification de cet intitulé.

Le but est d'essayer de déterminer si une personne ment ou si elle dit la vérité.



Pour cela, je propose à **Pierre** - qui s'apprête à partir - un jeu de rôle où il est question de héros, qui disent tout le temps la vérité, et de brigands qui sont des menteurs invétérés. **Pierre** doit endosser un de ces deux rôles et s'y tenir pour la durée de l'expérience. Ainsi, s'il choisit d'être un héros, il devra dire la vérité en toutes circonstances et s'il décide d'être un brigand, il devra mentir tout le temps.

Ca y est, **Pierre** a décidé de son rôle et je lui demande de prendre une pièce dans sa main et de la placer avec son autre main derrière son dos. Ensuite, il pourra soit conserver la pièce dans sa main, soit la transférer dans son autre main avant de présenter ses deux mains fermées.



Je lui pose alors une question en le fixant attentivement : « *Est-ce que la pièce se trouve dans cette main* », en désignant la main où la pièce avait été déposée.

Avant que **Pierre** ne réponde à cette question, je lui rappelle qu'il a choisi un rôle et qu'il doit soit dire la vérité, soit mentir.

Pierre répond « *oui* » et donc, soit effectivement la pièce est dans la main désignée s'il dit la vérité, soit elle ne s'y trouve pas s'il ment...

Je regarde **Pierre** attentivement, guettant une réaction qui pourrait me guider et finalement je lui dis que je commence à le cerner un peu mais que je pensais que ce serait plus facile et que j'ai donc besoin de lui poser une seconde question...

Je demande à **Pierre** de mettre à nouveau les mains derrière son dos. Là, soit il va changer la pièce de main, soit la conserver dans la main où elle se trouve.

Pierre tend à nouveau ses mains vers moi. Je scrute son visage et je lui rappelle qu'il a choisi un rôle et qu'il doit répondre en fonction du rôle choisi au départ.



Je lui demande « *Est-ce que tu as changé la pièce de main ?* »

Pierre répond – après un moment de réflexion, mais qui est peut-être simulé... : « *non* ».

Cette réponse me permet de dire à **Pierre** que je viens d'apprendre deux choses à son sujet : Premièrement, c'est qu'il est un piètre menteur. Deuxièmement, que la pièce se trouve dans sa main droite.

Pierre ouvre sa main et montre que la pièce s'y trouve effectivement.

Après avoir expliqué le principe (qui est infaillible), j'indique que la routine permet également de donner l'année gravée sur une pièce à partir de quatre ou cinq dates proposées par le spectateur (incluant bien évidemment la bonne date).

Bon, la salle est de plus en plus dissipée. **Christophe** est parti en cours d'explication parce qu'il avait des invités ce soir. **Vincent** et **Éva** discutent dans leur coin et il faut bien avouer que je me sens un peu seul à donner mon explication. D'autant que **Pierre** s'apprêtait à partir et avait donc mis son manteau lorsque j'ai proposé de montrer cette routine... et ça fait vraiment drôle d'expliquer un truc à un mec en manteau alors que vous, vous êtes en chemise.

Vous l'aurez compris, cette routine clôt cette réunion de février du ***Magicos Circus Rouennais***. Prochain rendez-vous le samedi 11 mars pour de nouvelles aventures.

Patrice
Apprenti Magicien à Vie



RÉUNION DU 11MARS 2017



En regardant l'image qui se trouve à gauche, vous pourriez imaginer que nous allons ouvrir un débat sur le devenir de *La Poste* suite à un volume de courrier en baisse.

Il est certainement vrai que le volume de courrier « *papier* » a nettement baissé depuis que le *courriel* (le « *mail* » pour parler anglo-saxon) a pris son envol.

Mais, pourquoi irions-nous donc parler du devenir dans *La Poste* dans une réunion de magiciens ?

Non, la raison de cette image est plus... subtile (vous devriez me connaître depuis le temps. Non ?). Ce n'est pas le « *courrier postal* » qui nous intéresse, pas le « *contenu* »... Mais le « *contenant* ».

Mais non ! On ne va pas parler « *boite aux lettres* ».

On va parler « *enveloppe* » car les magiciens continuent à utiliser des enveloppes, même si ce n'est pas pour envoyer du courrier.

Et aujourd'hui, le thème de l'atelier magique du ***Magicos Circus Rouennais*** porte sur l'utilisation des enveloppes en Magie.



Un thème proposé par **Théo** pour – a-t-il expliqué – s’excuser de ne pas être plus présent aux réunions du club. **Théo** a précisé que le but n’est pas de faire un véritable atelier mais plutôt de montrer quelques tours reposant sur l’utilisation d’enveloppes et ainsi susciter de nouvelles idées.

Les membres réguliers du club (et les lecteurs du compte-rendu) savent que **Théo** a des routines très originales dans ce domaine. Nous en avons été les témoins ébahis à plusieurs reprises notamment lors des journées magiques qui se sont déroulées chez lui.

Chacun s’installe et le traditionnel cliché est pris : Clic Clac Canon !



Sont présents :

- | | |
|---------------------|-----------------------|
| 1 : Patrice | 2 : Mankai |
| 3 : Victor | 4 : Pierre |
| 5 : Jean-Luc | 6 : Tomarel |
| 7 : Stéphane | 8 : Christophe |
| 9 : Éric | 10 : Vincent |
| 11 : Spontus | 12 : Théo |
| 13 : Manu | 14 : Paillette |

Et **Eva** (sans accent sur le « E » - ☺) qui nous rejoint quelques minutes après la photo.

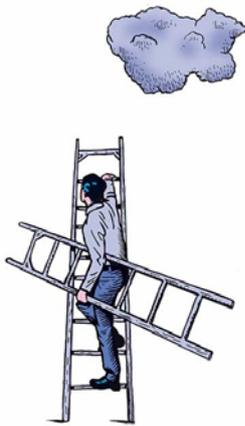
Toute réunion du **Magicos Circus Rouennais** comporte une partie « infos » et celle-ci ne fera pas exception.

Un rappel concernant le *Festival International des Magiciens* dont la 30^{ème} édition se déroulera à Saint Etienne du Rouvray et non plus à Forges les Eaux les 31 mars, 1^{er} et 2 avril.

Autre nouveauté, il semble que **Hugues Protat** et **François Normag** ne sont plus désormais les organisateurs en titre...

Une formule également différente puisqu'il n'y aura pas de close-up mais uniquement un spectacle sur scène.

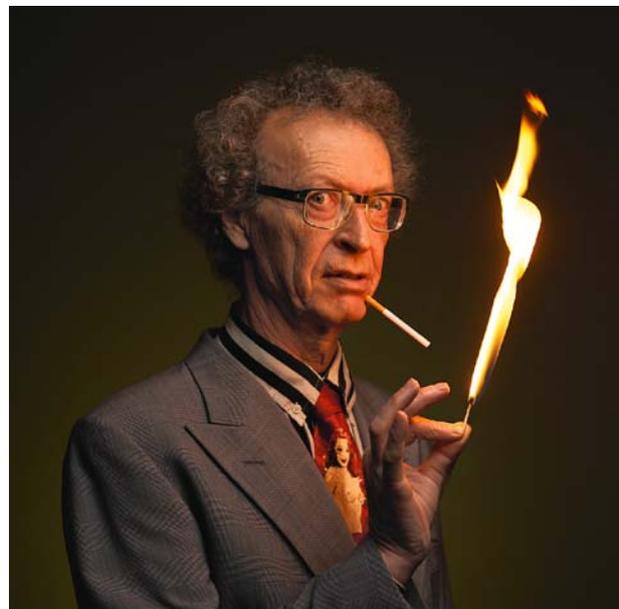
Une page semble tournée.



Une info concernant la venue d'**Éric Antoine** et de **Yann Frisch** à *La Traverse* à Cléon (76) le 29 mars dans le cadre du Festival des Nouvelles Formes de Cirque en Normandie, pour leur spectacle [Nous, Rêveurs définitifs](#).

La troisième info concerne une proposition de conférence faite par **Paillette**. Cela concerne la venue d'**Alain de Moyencourt**, un artiste aux multiples facettes décrit par les magiciens comme « *fou et déjanté* » - mais il faut voir cela comme un compliment.

Je n'ai pas trouvé de compte-rendu détaillé du contenu de cette conférence mais **Gaétan Bloom**, **Yann Frisch** et **Henry Mayol** en disent le plus grand bien.



Il sera parmi nous le samedi 8 avril 2017.

Comme on a un peu – discuté, dirons-nous – l'heure a tourné et il est temps à présent de laisser la place à **Théo**.

Comme ce compte-rendu n'est pas fait pour expliquer les effets présentés, je vais donc essayer de faire – court...

Oui, je sais, je dis tout le temps ça et je ne tiens pas mes promesses. Patience, les choses pourraient changer...

Théo s'installe et nous explique que proposer une mini conférence sur les enveloppes, c'était peut-être un peu farfelu car l'enveloppe n'est pas un accessoire de Magie en tant que tel, mais elle permet toutefois au magicien de se simplifier la vie pour certains effets en dissimulant – au même titre qu'un foulard par exemple – ce qui se passe devant les spectateurs.



Théo indique qu'il utilise souvent les enveloppes en Magie et que tous les tours qu'il va nous présenter cet après-midi, c'est lui qui les a inventés pour les besoins de cet atelier, tout en précisant qu'il est très difficile aujourd'hui de dire qu'on est inventeur de tel ou tel effet et que ceux qui s'intéressent à la littérature sur la Magie pourront compléter ses propos car il ne connaît rien sur la littérature, ni sur les auteurs, ni sur les enveloppes qu'il se contente simplement d'utiliser.

Théo propose de montrer un tour avec un ou deux effets qui vont ensemble et d'en discuter ensuite avant de passer au tour suivant, tout en précisant qu'il présentera trois tours.

Cette démarche est approuvée car elle évitera que l'on oublie les effets si nous devons suivre un enchaînement de tours.

Théo prend un tas d'enveloppes et déclare « *J'ai des enveloppes... ça commence bien... Oui, ça tombe bien... C'est un hasard...* » et ça le fait marrer.



Théo précise que dans chaque enveloppe il y a un petit papier sur lequel il n'y a rien d'écrit mais on peut si on refait ce tour, y inscrire ce que l'on veut (« *perdu* », par exemple). Ce papier simule ici un billet de banque et dans la foulée, **Théo** demande si quelqu'un peut lui prêter un billet de banque, de 20 euros par exemple.

Un de nous propose 5 euros. Moi, j'indique qu'**Eva** a des faux billets de 100 euros... (cf. [réunion du 11 février 2017](#)) et c'est finalement **Tomarel** qui se dévoue à fournir un billet de 20 euros. **Théo** lui demande de choisir librement une enveloppe et d'y mettre le billet après avoir au préalable retiré le petit papier qui s'y trouve.



Théo nous recommande d'être un peu plus prévoyant que lui et d'utiliser des enveloppes autocollantes car sur scène, on ne peut pas se permettre de lécher le rabat des enveloppes. Et pour palier à ce problème, il utilise donc une éponge humide pour refermer toutes les enveloppes en laissant le soin à **Tomarel** de sceller la sienne lui-même... en la léchant.

Le tas d'enveloppes est ensuite mélangé et **Théo** nous résume ce qui s'est passé jusqu'à maintenant en ajoutant qu'à présent, il va faire choisir à des membres du club une enveloppe... en tentant d'influencer le choix de sorte que la dernière enveloppe – qui sera pour lui – sera celle contenant le billet.

Théo compte les enveloppes – il y en a six – il en fait choisir cinq à cinq spectateurs. Chaque choix est assorti d'une remarque humoristique de **Théo** et après chaque choix, les enveloppes sont à nouveau mélangées.



Ainsi, lorsque **Vincent** est invité à faire son choix, **Théo** lui dit « *Vincent... Ah Vincent, c'est vers la fin de l'alphabet...* ».

Cela va-t-il vraiment influencer le choix de l'enveloppe par **Vincent** ?

Le choix suivant – l'avant dernière enveloppe - est effectué par **Eva** et fort logiquement **Théo** fait remarquer que c'est le début de l'alphabet.

Théo tient en main la dernière enveloppe et pour ôter toute suspicion d'éventuelle manipulation, il la fixe sur sa veste – bien en évidence – à l'aide d'une pince de bureau.

Comme si nous étions du genre à penser qu'un magicien est un manipulateur...



Les cinq membres du club ayant choisi une enveloppe sont à présent invités à ouvrir celle-ci pour savoir si elle contient – ou pas – le billet de 20 euros de **Tomarel**.

Vincent montre un billet... **Théo** se serait-il planté ? Il a pourtant l'air sur de lui.

Devant la mine rieuse de **Vincent** et la mine sereine de **Théo**, tout le monde se rend compte que **Vincent** montre certainement un autre billet que celui de **Tomarel** et son éclat de rire vient confirmer nos soupçons.

Tricheur !

Mais, c'est une situation à prendre en compte, car on n'est pas à l'abri d'un spectateur chiant...

Théo libère son enveloppe de la pince – l'ouvre et en sort un billet de 20 euros, qu'il restitue à **Tomarel**.

Applaudissements.

Tout à coup, **Théo** regarde **Tomarel** et lui dit « *Ah, mais oui, ton billet, c'est un vrai... Il y a donc un numéro dessus...* », puis **Théo** demande à **Tomarel** de regarder ce numéro et de dire s'il comporte un « 0 ».

Tomarel confirme la présence d'un zéro.

Théo indique qu'il essayer de dire où se trouve ce zéro et fronce les sourcils puis il indique que c'est confus avant de s'écrier « *Ah, mais en fait il y a deux « 0 »* ». Ce que confirme **Tomarel**.

Théo demande à **Tomarel** de mémoriser les quatre derniers chiffres du billet et se saisit d'une enveloppe neuve.

Ayant demandé à **Tomarel** de replier son billet comme il l'était, **Théo** introduit distinctement le billet dans cette enveloppe, avant de la sceller et de la plier en deux.



Théo cherche à présent son briquet, jette un œil au-dessus de sa tête.

Tout le monde a compris qu'il regarde s'il y a un détecteur de fumée et qu'il va mettre le feu à l'enveloppe.

Bingo ! Nous sommes tous des mentalismes éprouvés (surtout éprouvés par la future perte du billet...)

Théo, le flambeur... C'est marrant, je ne le voyais pas comme ça... mais on peut se tromper sur les gens.

Tout à coup, une sonnerie retentit...

Fort heureusement, c'est la sonnerie du téléphone d'un des membres du club et pas l'alarme incendie... Ouf !

Théo attire à présent l'attention sur un verre posé sur la table, et qui contient des... noix. Ce verre est là depuis le début de la présentation.



Finalement, une des noix est sélectionnée – cassée et devinez ce qu'elle contient ?

Un billet de banque plié.

Mais pas n'importe quel billet de banque. Un billet de 20 euros.

Et pas n'importe quel billet de 20 euros. Le billet de 20 euros de **Tomarel**.

Comment en être sûr me direz-vous ?

Tout simplement parce que les quatre derniers chiffres sont ceux mémorisés par **Tomarel**.

Une routine sans réelle difficulté, mais qui ne manquera pas de surprendre vos spectateurs. Cette routine est pleine de subtilités et la présentation de **Théo**, son style désinvolte, la rendent encore plus agréable à regarder.

Théo dans le cadre des explications de ce tour, nous indique que sa marotte, c'est que chaque fois qu'il invente un scénario, il ne pense pas à l'effet du présent, mais toujours au souvenir que les gens vont en garder.

Dans le cadre de cet effet précis, au bout de quelques minutes seulement, les spectateurs vont commencer à tout mélanger dans leur tête en ce qui concerne la chronologie des faits et cela va encore s'accroître avec le temps.

En fait, les spectateurs retiendront surtout que le magicien a pris un billet, l'a fait brûler et que ce billet a été retrouvé intact dans une noix.



(**Théo** imitant le spectateur qui essaie de se rappeler la chronologie)

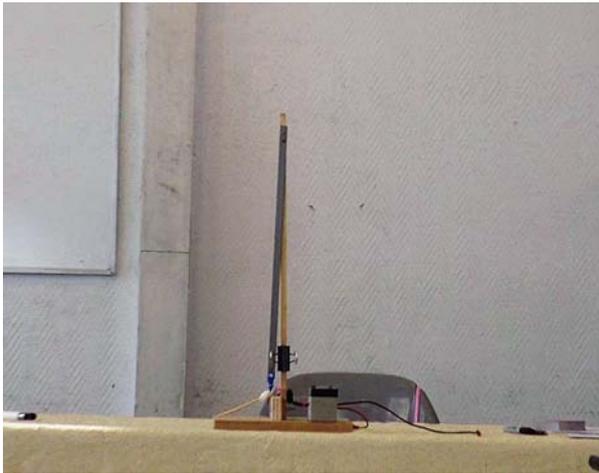
Spontus s'interroge sur la nécessité d'utiliser trois noix, indiquant que selon lui, une seule suffit.

Jean-Luc suggère de créer un lien entre le briquet, la fumée et la noix.

Mankai dit qu'il aurait préféré que le numéro du billet soit relevé dès le départ et propose une alternative.

Théo conclut en disant que toutes ces propositions sont à essayer et que c'est à chacun de trouver sa combine.

Pour le second effet, **Théo** a mis en place un matériel très... intrigant.



On pourrait aisément le proposer pour l'émission *Le Schmilblick*, si cette émission existait toujours...

Ô Grand Maître, quel artéfact magique vénère donc cette secte étrange ?

Mais, **Théo** ne semble pas disposé à nous en parler maintenant et il débute donc son propos en se tournant vers **Victor** et en lui disant qu'il va lui servir de cobaye, s'il le veut bien.

Théo étale un jeu de cartes face en l'air devant **Victor** et il lui demande de choisir une carte et de signer sa face (la face de la carte, bien sur !).



Victor choisit le Valet de Carreau.

Théo choisit également une carte – au hasard. C'est la Dame de Cœur et il signe également la face de cette carte.

Théo nous désigne à présent cet objet bizarre posé sur la table en nous déclarant qu'il s'agit d'une machine qu'il a inventée la semaine dernière : un *transmutateur alternatif d'ondes quantiques* (ce qui n'a strictement rien à voir avec les chants religieux... Les cantiques ...).



La carte de **Victor** est placée dans une enveloppe posée à droite de « *l'oscillateur quantique* » (autre nom du *transmutateur alternatif*...) et la carte de **Théo** est mise dans l'étui du jeu, car il n'y a plus d'enveloppe, et cet étui est posé à gauche de « *l'oscillateur quantique* ».

Théo nous rappelle qu'on connaît tous la fonction d'un oscillateur quantique, qui est de faire passer les molécules d'un objet vers un autre... et vice et versa. C'est pour cela qu'on dit que cet oscillateur est alternatif car il y a des oscillateurs qui ne fonctionnent que dans un sens, mais pas celui-ci.

Le fil rouge sur la borne rouge, puis le fil noir sur la borne noire (ça rappelle quelque chose non ? – [Le fil vert sur le bouton vert et le fil rouge sur le bouton rouge](#) – phrase désormais culte du film « *On a retrouvé la 7^{ème} Cie* ».).

Théo raccorde ainsi la machine à une batterie 12 volts, mais son but n'est pas de faire sauter un pont (cf. le film cité plus haut...)

Théo lance à présent le balancier de l'oscillateur quantique...



Et tandis que le balancier effectue son mouvement de va-et-vient de la gauche vers la droite et vice et versa (c'est le principe d'un balancier...), **Théo** nous explique que les molécules sont en train de passer de l'enveloppe vers l'étui et de l'étui vers l'enveloppe (rappelez-vous... Alternatif qu'il est l'oscillateur...).

Mais bien sur...

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

Encore une phrase culte issue de la [pub Milka](#).

Sacré **Théo**, on pourrait presque le croire...



Le balancier ralentit peu à peu et **Théo** nous dit qu'il espère que cela ne va pas encore flamber comme ça arrive parfois...

Et alors que le balancier s'immobilise, une flamme jaillit... confirmant apparemment les craintes de **Théo**. Évidemment, tout le monde se marre.



Bon, je vous rassure tout de suite, il s'agit d'un gag dont **Théo** a le secret. Mais où va-t-il chercher tout ça ?...

Théo prend l'enveloppe, l'ouvre et en sort la Dame de Cœur... La carte de **Théo**, avec sa signature.



Théo se précipite sur l'étui du jeu de cartes, l'ouvre et en sort une carte : la carte signée par **Victor**.



Applaudissements du public.

Et **Théo** conclut en disant « *Bon voilà, il n'y a pas besoin d'être magicien, il suffit d'avoir l'appareil...* »

Mankai demande : « *Et la flamme c'est quand ça chauffe ?* »

Théo répond tout à fait sérieux, « *Non, c'est les dernières molécules quantiques qui passent...* »

Une autre question ?

Finalement, **Théo** nous explique que sa machine est en fait la maquette d'un temporisateur d'escalier comme on en faisait dans le temps, il y a cinquante ans, et il s'est dit que c'était trop marrant et qu'il fallait en faire un tour de magie.

Théo nous explique en détail le déroulement du « *miracle* » accompli et là encore, le principe est assez simple mais hyper efficace.

Théo propose de passer au tour suivant en nous prévenant qu'il est un peu plus compliqué.

Pour ce tour, **Théo** a besoin de son ordinateur portable et de... son antenne cosmique.

De mieux en mieux... Serait-ce un truc pour amplifier le signal TV ?



Théo précise qu'on le sait peut-être, mais le problème avec les antennes cosmiques est qu'on ne peut pas les brancher en USB et qu'il aurait donc du bidouiller la prise.

Bon... Pour les nostalgiques de la marmotte, remontez de quelques pages dans ce compte-rendu...

Théo se dirige vers son ordinateur et se contente de coincer le fil de son « *antenne cosmique* » sous l'ordinateur, expliquant qu'il n'a pas eu le temps de modifier la prise...

Mine de rien, j'adore cet humour décalé, les choses étant énoncées apparemment très sérieusement, avec toutefois un sourire final pour ponctuer son propos...

La salle se marre ce qui me fait me rappeler cet [article sur le site du MCR](#), évoquant une réflexion de **Don Allan** selon laquelle dans un tour, le ratio rire/étonnement doit être de 6 pour 1. **Théo** a très bien compris que pour intéresser ses spectateurs, il faut savoir les faire rire avant de les étonner. Et c'est fait avec naturel, saupoudré juste comme il faut, sans ostentation.

Théo a également besoin de son petit calepin qu'on connaît déjà et qui est une merveille d'ingéniosité... **Théo** précise que l'on a également besoin d'une enveloppe.

Vous avez peut-être remarqué que je dis beaucoup de bien de **Théo**... Croyez-moi, c'est sincère et ce d'autant plus qu'il a évoqué de nous accueillir à nouveau chez lui pour la célébration du 15^{ème} anniversaire du **MCR**. Je ne vais quand même pas dire du mal de lui, non ?

Théo se dirige vers **Eva** et lui tend son calepin en lui demandant d'inscrire sur un feuillet un nombre de quatre chiffres.



Eva est à présent invitée à glisser son feuillet avec son nombre dans l'enveloppe sans que personne puisse voir ce qu'il y a écrit dessus.

Eva doit maintenant désigner le « *medium* » auquel elle va transmettre d'une façon un peu particulière les quatre chiffres et c'est **Victor** le gagnant.

Victor vient s'asseoir face à nous et **Théo** équipe **Victor** avec l'antenne cosmique en la mettant autour de son cou, le récepteur dirigé vers le lobe de l'oreille, comme il se doit.



Théo explique que l'antenne cosmique est capable de transmettre des informations uniquement lorsqu'on est en train d'essayer de mémoriser quelque chose, lorsqu'il y a une activité intense dans le cerveau.

Théo a récupéré l'enveloppe auprès d'**Eva** et il la remet à **Victor** qui va devoir l'ouvrir et en l'espace de quelques secondes, il doit tenter de mémoriser le nombre.

Le programme associé à l'antenne cosmique va essayer de capter ce qui se passe dans la tête de **Victor** – s'il s'y passe quelque chose, précise **Théo**.

Avant que l'expérience ne commence, **Théo** ouvre le capot de son ordinateur (non, il n'est pas en panne, c'est juste que c'est un ordinateur portable et il faut donc lever la partie supérieure – qu'on appelle « *le capot* », comme pour une voiture... quand elle est en panne...).

Donc, disais-je avant d'être interrompu par moi-même, **Théo** soulève le capot de son ordinateur. Il allume l'ordinateur et tape le code d'accès au programme de l'antenne cosmique en nous précisant que c'est « *THEO* ».

Théo demande alors à **Victor** quel canal il utilise quand il fait de la transmission cosmique et **Victor** est bien en peine de réponse à cette question.

Ne vous marrez pas. Vous savez, vous, quel canal vous utilisez ?



Victor est invité à ouvrir l'enveloppe et à mémoriser le nombre lu.

Des chiffres se mettent alors à défiler sur l'écran de l'ordinateur pour au final afficher « 3972 ». Le nombre inscrit par **Eva** sur le feuillet.



Applaudissements pour cette routine qui nécessite quelques connaissances en programmation (ou tout simplement le programme de **Théo**...).

Pour le principe, là aussi : simplicité.

Mais une facilité accrue grâce au *calepin à divination* de **Théo**.

Théo propose un dernier « *petit truc* » avant de laisser la place à ceux qui ont préparé des routines.

Théo explique qu'on va rentrer dans un domaine particulier – celui des prédictions – et là, cela le touche particulièrement car il fait partie de nos futures prédictions.

Oh là, tu peux nous redire ça en parlant plus lentement pour que l'on comprenne bien de quoi il s'agit ?

Théo précise qu'on va faire une curieuse prédiction parce que, dit-il en désignant une vieille sacoche en cuir posée sur une chaise, il a trouvé ce sac en cuir dans le grenier de son château et donc, cela le concerne directement.

Théo s'adresse à **Mankai** en lui disant qu'il ne savait pas – jusqu'à maintenant – qu'ils avaient autant d'attaches communes.



Théo demande s'il ne serait pas allé en vacances dans un pays où il y a du soleil. Bien évidemment, **Mankai** répond « *Hammamet* », la ville d'où il est originaire en Tunisie.

Pour se rappeler les réponses, **Théo** prend des notes sur un grand cahier.

Théo demande ensuite comment les intimes appellent **Mankaï** et il répond qu'on l'appelle *Hallous*.

Perfide, je demande si ce ne serait pas plutôt « *la lose* » (prononcez « *louse* », une expression provenant de l'anglais « *to lose* » qui signifie « *perdre* » - [aucun rapport avec « loose » comme l'écrivent certains.](#)). C'est vrai que je suis parfois (souvent ?) méchant même si je ne pense pas souvent (parfois ?) ce que je dis.

La conservation se poursuit ainsi entre **Théo** et **Mankaï** sur un évènement qui se serait passé lors de ces vacances et on apprend ainsi qu'en novembre 2016, lors d'une soirée, **Mankaï** a rencontré **Yasmine** et qu'ils ont mangé ensemble.

Théo est surpris par la date récente de cet évènement car cela fait très longtemps que cette sacoche –qu'il nous désigne à nouveau - est chez lui.

Théo referme son cahier et nous parle à présent de cette fameuse pochette en cuir qu'il a trouvée dans un endroit où il ne va pratiquement jamais.

Théo se lève et se saisit de la pochette et nous montre ce qu'il a découvert dans le rabat (ne pas confondre *rabat*, partie d'un objet faite pour se rabattre, avec *Rabat*, ville qui se trouve au Maroc et qui n'a donc rien à voir avec notre histoire qui se déroule en Tunisie) : un billet de banque français et un billet de banque arabe.



Il y a également un feuillet chiffonné sur lequel – d'après **Théo** – est racontée cette fameuse soirée. Mais **Théo** précise que ce n'est pas ce qui l'a le plus intéressé. Il sort alors de la seconde pochette de la serviette en cuir, une carte postale.



Et cette carte postale comporte la photo de la maison de **Théo**, c'est ce qui est étrange et il se propose de nous lire le texte qui est accompagné d'une clé fixée avec du ruban adhésif.

« Cher Hallous. J'espère que tu te souviens de nos vacances en novembre 2016 à Hammamet. De mon côté, je garde un inoubliable souvenir, surtout de la bonne table. Je regrette de ne pas avoir osé te rejoindre ce soir là. Voici donc la clé que tu m'avais confiée. Ne m'en veux pas. Amical souvenir de Yasmine ». Il y a un petit ajout au texte « Désolée pour le manque de discrétion, je n'ai plus d'enveloppe »

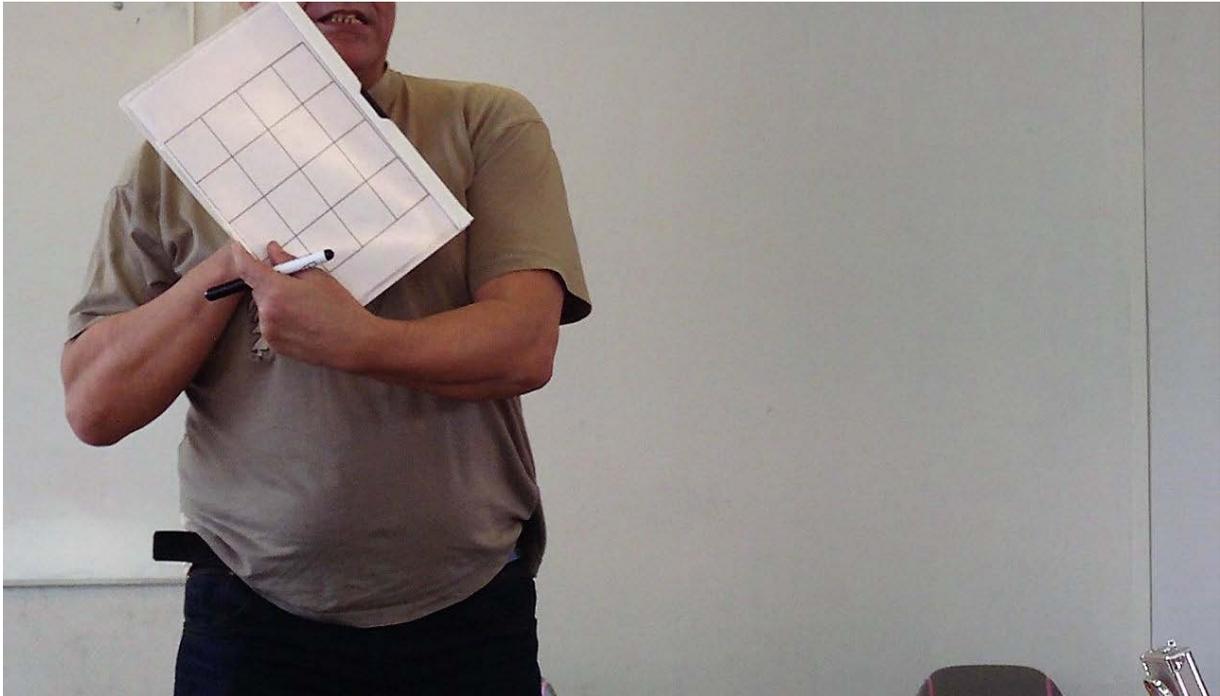
Ah génial, l'art de retomber sur ses pattes, car effectivement, ce tour n'utilise pas d'enveloppe – quoi qu'on pourrait certainement imaginer de retrouver la carte postale dans une enveloppe fermée dans la sacoche...

Et ceci termine cette mini conférence de **Théo** sur l'utilisation des enveloppes en Magie.

Encore « *bravo !* » à **Théo** pour son inventivité et la démonstration que des principes simples peuvent conduire à de superbes effets magiques.

C'est **Mankaï** qui prend la suite de **Théo**. Il précise qu'il n'a jamais présenté ce tour et qu'il en a seulement adressé un exemplaire à **Éric** pour avoir son avis et qu'au vu du thème d'aujourd'hui, il a rajouté une partie « *enveloppe* ».

Mankaï indique qu'il a plusieurs tableaux de seize cases et il en remet un à **Stéphane**.



Puis, **Mankaï** indique remplir un des tableaux, mais sans nous montrer son contenu en détail.

Il nous montre juste très rapidement que les cases sont remplies de chiffres et de nombres, avant de nous désigner un support posé derrière lui sur la table supportant une enveloppe sur laquelle est inscrit le mot « *Prédiction* ».

Mankaï précise « *J'ai une prédiction, vraiment à l'avance... et donc, tout se qu'on va faire est postérieur.* »



C'est un peu le principe des prédictions d'être faite à l'avance mais bon... Aïe ! Non, pas sur la tête ! Je promets *d'essayer* de ne plus me moquer. Si ! C'est vrai ! Croix de bois, croix de fer si je mens, je... Euh, non... J'veux pas aller en enfer...

Mankaï demande maintenant à **Stéphane** de choisir un nombre entre 1 et 20 et **Stéphane** choisit « 8 ».

Mankaï demande à **Stéphane** de remplir les cases de son tableau en démarrant à « 8 » ce que l'intéresse fait brillamment et en silence car **Stéphane** sait faire les choses brillamment mais pas bruyamment.

Pendant ce temps là, **Mankaï** est allé s'asseoir et il soulève l'enveloppe marquée « *Prédiction* » pour montrer que derrière, se trouve un papier supportant un point d'interrogation.

Mankaï retourne le papier et déclare que **Stéphane** a choisi « 8 » et que c'est le chiffre « huit » qui est inscrit en mandarin sur ce papier.



Comme personne dans la salle ne sait lire le mandarin, ça va être un peu compliqué de savoir si **Mankaï** dit vrai ou s'il se moque de nous.

Sauf, qu'il ouvre à présent l'enveloppe marquée « *Prédiction* » et en sort un papier sur lequel est inscrit « *Le nombre choisi est le 8* ».

C'est fou ! (et c'est flou – là, je parle de la photo...)



Mankai demande maintenant à **Stéphane** de choisir une case sur son tableau - de l'entourer et il doit effacer les autres chiffres ou nombres de la colonne et de la ligne où se trouve la case choisie.

Cela étant fait, **Stéphane** doit à présent choisir une autre case et effacer comme précédemment les autres cases de la colonne et de la ligne.



Une troisième et une quatrième case sont ainsi choisies et **Stéphane** doit faire la somme des quatre nombres choisis : 62.

Mankai montre maintenant le tableau qu'il a rempli devant nous.



Le total de la première ligne fait 62. Et le total de chaque ligne, de chaque colonne fait 62. Idem pour les diagonales. Et si on divise le grand carré en quatre carrés plus petits, la somme des cases de chacun des carrés fait 62 et si on dessine un carré au centre du grand carré, on obtient également 62.

Et 62, c'est ?

Allons... 62... C'est...

Ben le numéro du département du Pas de Calais...

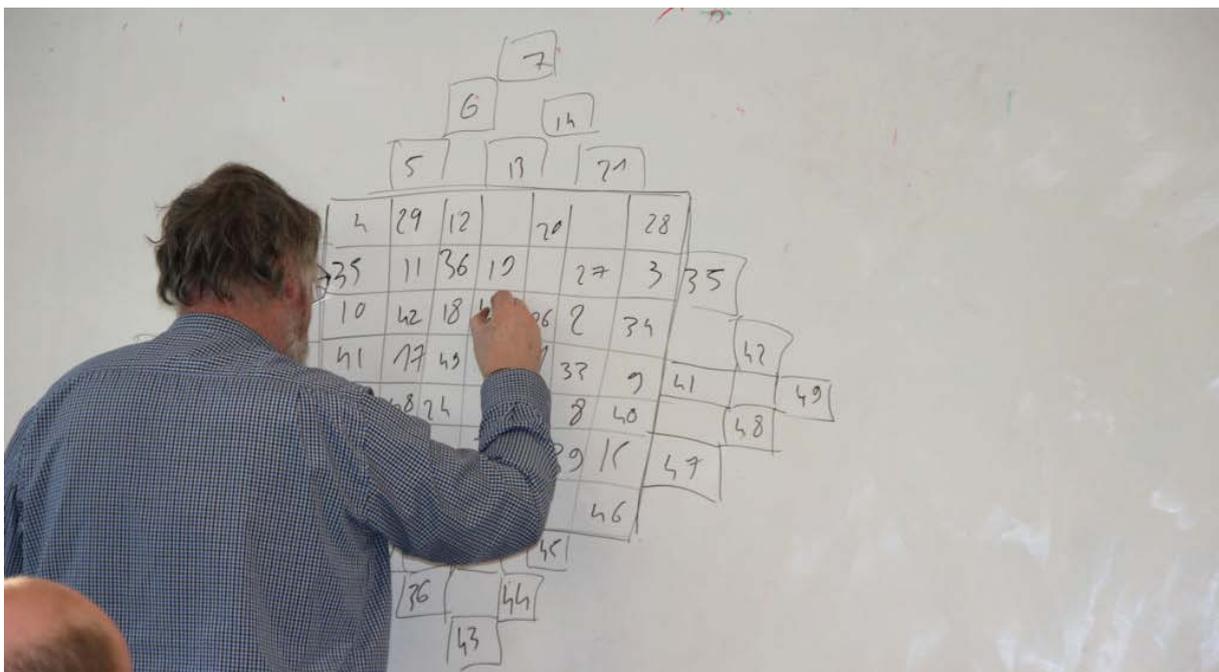
Et s'il n'y a pas de Calais, ben on fait demi-tour.

Non, je plaisante... On peut rester dans le Pas de Calais car il y a plein de belles choses à y visiter... Enfin j'crois.

Mankaï explique avoir jumelé deux effets et nous explique les méthodes employées.

Effectivement, le coup du carré magique est vicieux et cela nous fait tous rire de tant d'ingéniosité.

Spontus, très matheux et très versé dans les carrés magiques, dit qu'en fait, le calcul est très simple. Et il nous en fait la démonstration au tableau.



Je vous laisse juge de la simplicité de la chose... ☺

Bon, je vous rassure tout de suite, la méthode utilisée par **Mankai** est beaucoup, beaucoup plus simple... Fort heureusement.

Pour la prédiction du nombre choisi par le spectateur, là encore il fallait y penser.

Applaudissements.

Alors que la discussion s'engage sur les carrés magiques et notamment une prestation récente de **Luc Langevin** diffusée à la télévision, **Manu** commence à installer son matériel puis il attend sagement.

Laissant la discussion se poursuivre, il regarde pensivement le matériel qu'il a installé.



Puis, voyant que cela s'éternise un peu, **Manu** s'assoit et commence une page de mots fléchés...

Non, je déconne, c'était des mots croisés.

Non, je déconne, mais il s'est vraiment assis pour attendre que **Spontus** ait fini son tableau et ses explications.

Je propose d'abattre **Spontus** mais personne n'acquiesce.

Deux heures après, **Manu** peut – enfin – commencer.



Manu explique qu'il y a trois lots à gagner et qu'il lui faut deux participants car le dernier lot sera pour lui.

Manu a trois enveloppes marquées respectivement BLEU – VERT et ROUGE et il demande à **Pierre** la couleur qu'il veut choisir. : « *Rouge* ».

Cette enveloppe contient un feuillet marqué « *LOT N°1* ».

Il reste donc deux enveloppes.



Avant de poursuivre, **Pierre** se voit remettre son lot, qui se trouve dans un sac numéroté « *1* ». Il s'agit d'une cannette de soda.

Spontus est invité à choisir et il sélectionne l'enveloppe bleue, dans laquelle se trouve un feuillet marqué « *LOT N°3* ». Lot correspondant à... une cannette de soda.

À chaque fois, **Manu** a montré l'intérieur de l'enveloppe, sûrement pour nous faire constater qu'elle était bien vide après retrait du feuillet désignant le lot.

Il reste à présent une enveloppe : la verte et elle est donc pour **Manu**.

Suspense...

Cher lecteur, tourne la page si tu veux connaître la fin de cette routine...

Manu demande si ça vaut le coup d'ouvrir la dernière enveloppe et tout le monde répond « *Si, si...* » (ce qui n'a rien à voir avec l'Impératrice du même nom).

L'enveloppe est ouverte et elle contient un feuillet sur lequel est inscrit « *LOT N°2* ».

Et dans le sac numéroté 2, il y a... un pot transparent rempli de billets de banque.



Un principe ingénieux avec ces enveloppes qui permettent de faire choisir librement les spectateurs tout en étant certain de gagner à tous les coups. Une [idée de Scott Creasey](#).

Manu montre ensuite une alternative « *close-up* » pour cette routine, permettant ainsi d'éviter d'avoir à se balader avec les sacs, les cannettes et le pot de billets de banque.

Une suggestion est faite par **Spontus** concernant la taille des feuillets qui pourrait être avantageusement réduite.



Manu montre également une enveloppe très très ingénieuse de taille plus réduite permettant d'utiliser des pièces de monnaie sur une idée originale de **Jims Pely**.

Applaudissements pour **Manu** et sa prestation.

Jean-Luc propose de montrer très rapidement un tour qu'il présente en spectacle sur le thème « *Les Petits Papiers* ».



Jean-Luc explique que pour ce tour, il utilise plusieurs enveloppes, qu'il fait mélanger par un spectateur avant qu'elles ne soient déposées au hasard sur la table.

Jean-Luc fait ensuite choisir les enveloppes qui sont distribuées au fur et à mesure de la sélection effectuée, aux spectateurs présents ; à l'exception d'une seule enveloppe – la dernière – qui lui revient.

Les enveloppes sont ensuite ouvertes. Elles contiennent toutes quelque chose en rapport avec la chanson de **Régine** « *Les Petits Papiers* », et **Jean-Luc** a une blague pour chaque contenu.

L'enveloppe de **Jean-Luc** contient des billets de banque...

Une méthode astucieuse pour s'octroyer la bonne enveloppe avec une subtilité pour détourner les éventuels soupçons d'un choix forcé.

Spontus propose de rendre le tour plus visuel en passant dans un plan vertical et en suspendant pour cela les enveloppes sur un fil tendu.

Applaudissements pour **Jean-Luc**.

Éric prend la suite et fait de la place en poussant la table.

Il propose de jouer à *Pierre – Feuille – Ciseau* et c'est **Victor** qui s'approche pour jouer avec lui.

Rappelons qu'il s'agit d'un jeu de mains... mais pas de vilains - et dans ce jeu, la feuille entoure la pierre, le ciseau coupe la feuille, et la pierre casse le ciseau. On a tous – normalement – joué à ce jeu. Il y a même une variante avec le puits et la pierre qui tombe dans le puits.



Éric demande à **Victor** de tendre ses deux mains en adoptant pour chacune une position du jeu. **Victor** choisit la feuille pour sa main gauche et la pierre pour sa main droite. Donc la main gauche gagne car la feuille entoure la pierre.

Éric souhaite écrire cela et cherche un support.
Quelqu'un lui demande : « *une enveloppe ?* ».

Éric propose de continuer et demande à **Victor** de changer la position d'une de ses mains – n'importe laquelle. **Victor** adopte le ciseau avec sa main droite. Donc la main droite gagne car le ciseau coupe la feuille.

Éric demande à nouveau à **Victor** de changer de main (n'y voyez aucune connotation sexuelle...) et **Victor** met sa main gauche en forme de poing. Donc, la main gauche gagne car la pierre casse le ciseau.

Éric a inscrit tout cela sur une petite enveloppe qu'il avait en fait avec lui et il en sort un papier sur lequel est inscrit : « *main gauche gagne – main droite gagne – main gauche gagne* ».



C'est un sans faute.

Et pour montrer qu'il était vraiment sûr de lui, **Éric** montre que dans son stylo, il avait une « *carotte* » sur laquelle est inscrite la même chose.

La plupart des tours s'arrêterait là, mais celui-ci va encore plus loin (les amateurs d'**Aldo Colombini** auront compris de quoi je parle. Quant aux autres... Ben tant pis pour eux).

Alors que **Victor** se dirige vers son siège, **Éric** le rappelle afin qu'il reste là.

En fait, jusqu'à maintenant, **Victor** a joué tout seul et là, **Éric** veut participer.

Nous assistons alors au duel. Les coups de ciseaux font gicler le sang, concurrencés par les pierres qui volent à travers la salle, tandis que les combattants écrivent leurs dernières volontés sur les feuilles qui traînent ici et là.

C'est **Éric** qui sort vainqueur de ce pugilat sa feuille ayant enveloppé la pierre de **Victor**. Il sort à présent d'une autre enveloppe, une prédiction sur laquelle est inscrit : « *feuille gagne pierre – magicien gagne* ».



Éric remercie **Victor** qui, cette fois-ci, est autorisé à regagner sa place.

La première partie du tour provient du DVD Automata 3 de **Gary Jones** et **David Forrest** avec un choix réduit de possibilités au final, contrairement à ce qu'on pourrait penser.

La seconde partie est tout à fait dans le thème de l'utilisation des enveloppes en Magie. Je n'en dis pas plus.

Applaudissements pour **Éric**.

Oui, je sais, nous avons applaudit pour toutes les prestations.

Et alors ? Ça prouve qu'elles étaient de qualité sinon on aurait jeté des pierres... et des ciseaux... et des feuilles...

C'est **Vincent** qui prend la suite et la première des choses qu'il fait est de... remettre la table à sa place.

Ben alors **Éric** ? Tu penses à quoi ?

Vincent tient une enveloppe...

Enfin si on peut appeler ça comme ça... Parce que, là, ça interpelle. L'enveloppe – ou supposée telle – est blanche et il y a dessus, ici et là, des morceaux de rubans adhésifs noirs.



Vincent nous montre que... l'enveloppe (appelons ça comme ça...) est vide et il la dépose sur la table.

Puis, **Vincent** fait choisir une carte à **Mankaï**. (DP)



La carte est perdue dans le jeu et **Vincent** retourne la carte du dessus du jeu pour montrer un Trois de Carreau (3K) qui – dit-il – va servir de carte de référence et qu'il place dans l'enveloppe – laquelle est pourvue, nous le découvrons, d'une fenêtre également entourée de ruban adhésif noir...



La carte – 3K – est visible au travers de cette fenêtre.

Vincent met la main dans l'enveloppe... et nous fait constater au travers de la fenêtre que le 3K a été remplacé par la DP.

Vincent fait ensuite constater à **Mankaï** qu'il n'y a bien qu'une seule carte dans l'enveloppe. Ce que l'intéressé confirme d'un « *Ouais* » dubitatif...

Un « *bricolage* » astucieux pour cette enveloppe faite « *maison* ».

Christophe demande : « *T'as pas de scotch chez toi ?* »

Je sursaute car **Vincent** est mineur et **Christophe** lui demande s'il a du whisky chez lui. On hallucine !

Ah... On me dit dans mon oreillette quantique que **Christophe** veut parler de ruban adhésif transparent...

Et **Vincent** répond : « *Si...* », la suite de la réponse se perdant dans le brouhaha de la salle.

Applaudissements.

Manu revient devant nous pour nous montrer un truc qui lui est revenu suite à la réflexion de **Théo** sur le fait qu'il trouve peu ragoutant de lécher les enveloppes pour les coller.

L'astuce était utilisée – dit-il – par **Yves Doumergue** dans une de ses conférences où il présentait un tour avec un choix de plusieurs enveloppes dont l'une contenait un billet emprunté.

Les enveloppes utilisées avaient un rabat en triangle... ce qui avait son importance pour la réalisation de ce tour... et elles étaient léchées pour être refermées.

Voilà, voilà...



Mankai demande si quelqu'un veut prendre la suite et comme personne ne se propose, il se lève et indique qu'il va nous présenter un classique, avec des cartes géantes : il s'agit d'un voyage de cartes et la version qu'il va nous montrer est – pour reprendre ses propres termes – « *vieille comme Érode* ».

Mankaï désigne **Tomarel** et lui dit « *Eh toi qui dort là-bas, vient me rejoindre...* »

Il est vrai que **Tomarel** a une petite mine, mais cela ne nous... regarde pas. (encore une phrase culte...)

Mankaï lui remet un paquet de cartes jumbo face en bas et lui demande de lui distribuer dix cartes dans sa main.



Mankaï recompte les cartes une à une sur la table puis se saisit d'une enveloppe qu'il montre à **Tomarel** afin qu'il constate qu'elle est vide et ensuite qu'il y mette les dix cartes distribuées.

Mankaï dit ensuite à **Tomarel** de se mettre « *là-bas* » et de regarder.

Tomarel demande « *Regarder quoi ?* »

Et fort logiquement, **Mankaï** répond « *Ben, le spectacle...* ».

Moi, perfide une fois de plus, je conseille à **Tomarel** de se rendormir...

Ah la, la... Tant de perfidie...

Cela ne m'étonne plus vraiment que certains ne viennent plus aux réunions, à cause de moi paraît-il. (private joke. Enfin « *joke* », si on peut dire... Comprenne qui pourra, comment dirait **Maximus...**)

Mankai invite à présent **Pierre** à le rejoindre et lui demande, pareillement, de distribuer dix cartes dans sa main.



Ceci ayant été fait, **Mankai** donne les cartes à **Pierre** et lui demande de faire choisir une carte à trois personnes dans la salle, qui devront mémoriser ces cartes avant qu'elles soient remises dans le paquet.

Mankai récupère le paquet de dix cartes et le met dans une enveloppe qu'il tend à **Pierre** pour qu'il la tienne.

Pierre et **Tomarel** se font face, chacun tenant une enveloppe de dix cartes.



Mankai simule de prendre une carte, puis une deuxième et enfin une troisième dans l'enveloppe de **Pierre** pour les envoyer chacune à leur tour dans l'enveloppe de **Tomarel**



Pierre est maintenant invité à compter ses cartes : il en a sept.

Tomarel est invité à compter ses cartes : il en a treize.

Chaque spectateur ayant choisi une carte est invité à la nommer. Les trois cartes nommées ne se trouvent pas dans le paquet de **Pierre**. Elles se trouvent à présent parmi les cartes tenue par **Tomarel**.

Waouh ! Un effet incroyable, hyper bien pensé dans sa réalisation car beaucoup d'entre nous se sont demandés comment **Mankai** avait fait.

C'est inspiré des *Merveilles de la Prestidigitation* de **George Kaplan**.

Spontus indique qu'il y a des routines similaires de voyage de cartes où on ne connaît même pas le nom des cartes et le fait de faire choisir trois cartes et de les nommer est vraiment excellent.

Applaudissements.

Mankaï poursuit sur sa lancée et demande à **Théo** de le rejoindre.

Mankaï tient toujours ses cartes jumbo en main et il les mélange.

Théo regarde les cartes et demande à **Mankaï** s'il va présenter le même tour.



Mankaï montre qu'il a préparé une enveloppe – vide. Il transperce devant nous cette enveloppe, y enfile un ruban qui la traverse de part en part puis il ferme l'enveloppe en la collant avant de la mettre à l'écart.

Mankaï demande à **Théo** de couper le jeu et il marque l'endroit de la coupe.

Mankaï montre à **Théo** la carte sur laquelle il a coupé, puis il marque un temps d'arrêt. Il pose la carte sur la table et revenant à son enveloppe, il dit « *Ah, j'ai oublié, il faut que je mette les bouts dedans...* »

Théo nous regarde avec une moue interrogatrice et dubitative...

Vous ne savez pas ce que c'est ?

Et bien, allez à la page suivante...



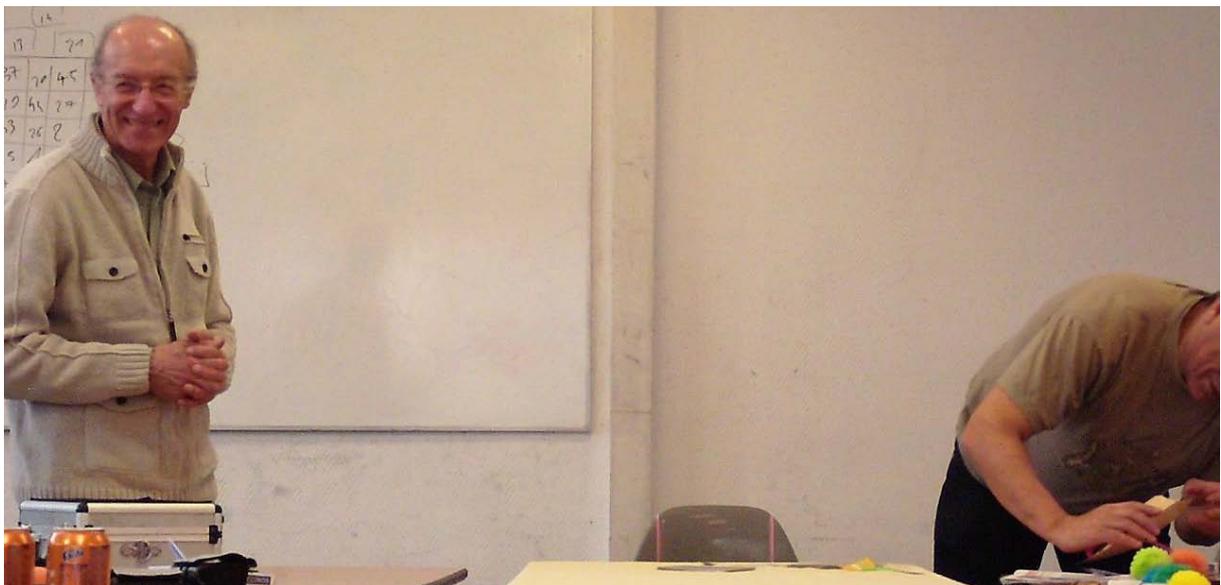
Théo regarde à nouveau **Mankai** qui « *bricole* » son enveloppe et lui dit « *Ça sent le sapin...* »

Mankai déclare « *Bon, c'est pas grave* » et revient enfin s'occuper de **Théo** et de sa carte... choisie.

Mankai se saisit de la carte et en déchire un coin tandis que la salle s'écrie « *Oh non....* ».

Mankai déclare en s'adressant à **Théo** « *Tu m'as dit de ne pas stresser et du coup, là, je stresse...* » et il retourne « *bricoler* » son enveloppe.

Théo se marre.



C'est vrai qu'on sent **Mankaï** un peu fébrile depuis le début de cette routine. Serait-il impressionné par **Théo**, alors même que c'est lui qui l'a choisi comme spectateur ?

Tout à coup, **Mankaï** reprend la carte de **Théo** et la déchire complètement en plusieurs morceaux puis il attrape son enveloppe – qui est désormais ouverte - tend un morceau de la carte à **Théo** et glisse les autres morceaux dans l'enveloppe, tout en disant « *ça fait des années que je ne l'ai pas fait celui-là...* ».

Moi, toujours aussi perfide, je dis « *Oui, ça se voit...* ».



Alors que l'enveloppe est apparemment ouverte, **Mankaï** prend un ciseau et en découpe le haut... et il en sort une carte reconstituée, à l'exception d'un coin en demandant à **Théo** de vérifier le morceau de carte qu'il tient.

Théo, très joueur, approche le morceau de carte côté dos, alors que la carte est face en l'air et dit que ça ne correspond pas, avant finalement de mettre le morceau de carte dans le bon sens.

Et ce morceau est bien celui qui complète la carte.

Allez, applaudissements quand même car l'idée est intéressante.

Mankaï reconnaît s'être un peu mélangé les pinceaux.

Les pinceaux ? Quels pinceaux ? Il n'y avait pas de pinceaux !

Spontus demande « *Et le coin ? Comment t'as fait ?* »

Mankai répond en se marrant « *Le coin ? Ben t'as pas vu ? Je l'avais oublié dans l'enveloppe alors je l'ai ressorti pour le donner à Théo...* »



Comme quoi, la Magie, ça tient à peu de chose, et même un magicien averti peut se faire avoir.

Sauf **Théo**, qui avait vu le coin à l'intérieur de l'enveloppe et qui n'avait rien dit.

Et c'est sur cette routine que se termine la réunion.

Prochain rendez-vous le samedi 8 avril 2017 pour la conférence **d'Alain de Moyencourt**.

Je ne peux terminer ce compte-rendu sans avoir une pensée pour notre ami **Presti**, emporté brusquement par la maladie le jeudi 9 mars 2016 et je vous renvoie à l'article qui lui est consacré sur le site du **Magicos Circus Rouennais**. Salut à toi l'artiste, tu resteras dans nos pensées.

Patrice
Apprenti Magicien à Vie



CONFÉRENCE ALAIN DE MOYENCOURT - 8 AVRIL 2017

Le samedi 8 avril 2017 est un jour particulier pour le **Magicos Circus Rouennais**. Aujourd'hui, il n'y aura pas la traditionnelle réunion. Vous savez, celle avec les infos magiques, l'atelier magique et les tours que les membres ont préparés...

En effet, à l'initiative de **Paillette**, le **Magicos Circus Rouennais** reçoit un personnage... Que dis-je... UN PERSONNAGE, haut en couleurs.

Ses amis, **Gaétan Bloom**, **Henry Mayol** et **Yann Frisch** en disent le plus grand bien et beaucoup de magiciens le décrivent comme un créateur déjanté. Il est vrai qu'en regardant sur *YouTube* certains extraits de ses spectacles, on se rend compte qu'**Alain de Moyencourt** est très différent des magiciens traditionnels :

- [Week-end Imagik – 2000.](#)
- [Week-end Imagik – 2000 \(suite\)](#)
- [Musée des Arts Forains](#)

Pour voir le « *phénomène de Moyencourt* », une quinzaine de membres du **MCR** (et de non membres, dont un curieux petit bonhomme vert au premier rang...), ont fait le déplacement.



Et c'est **Éric** qui vous propose le compte-rendu de cette conférence.

Paillette nous présente **Alain de Moyencourt** qui était à une époque magicien au « *Musée des Arts Forains* » dans le quartier de *Bercy*, pour une conférence de « *magie générale* » nous dit-il. À part le fichier PDF reçu, pas plus de détails pour l'instant... toujours du mystère et nous arrivons enfin au moment où notre curiosité va être satisfaite !

Alain nous dit qu'il va nous présenter des tas de trucs qu'il ne sait pas faire !

Il a inventé beaucoup (énormément) de choses qu'il n'a jamais ou très rarement mises en pratique. L'idée étant de nous transmettre des idées et de nous proposer de nous « *transporter sur la lune car quelque part, il suffit de s'en donner les moyens pour y arriver* »...



Derrière son air un petit peu « *grinçant* », pour ceux qui ont pu assister à son numéro au *Musée des Arts Forains*, il nous révèle en fait un personnage d'une grande sensibilité. Pour lui la magie est un **cadeau**, et un cadeau n'est pas toujours facile à donner à autrui, ni facile non plus à recevoir. D'autre part, la **fragilité** est quelque chose d'essentiel pour **Alain**, et il préfère montrer volontairement l'image d'un magicien qui a quelques failles et qui est donc humain et accessible, plutôt que celle d'un super-héros bourré de pouvoirs surhumains, qui déchire tout sur son passage.

Sinon... il admet qu'il est bourré de trac, mais ça ne va pas durer longtemps... Il arrive tout de suite à nous embarquer dans son univers... objectif lune !

1) Son tour d'entrée en scène :

Alain est apparemment un magicien « *aimant* » le bricolage (haut-de gamme et très ingénieux)... Comprenez qui pourra !

Il aime travailler pour un public d'adultes ET d'enfants, car n'avoir que des adultes ou que des enfants... « *Ça le fait chier* »...

Il sort un sac en papier vide et nous demande de vérifier qu'il est bien vide.

Et Hop !, dans la demi-seconde qui suit, il fait apparaître une bouteille de cidre bien normand (normal, nous sommes à *Rouen*) au milieu de nulle part grâce au sac...



Il nous fait réexaminer le sac « *bien vide* » et demande à **Eva** de saisir une boule invisible qu'il lui lance.

« *C'est une illusion* », dit-il et il demande à **Eva** de lui relancer l'illusion, et à ce moment là, le sac fait un bruit bien réel.

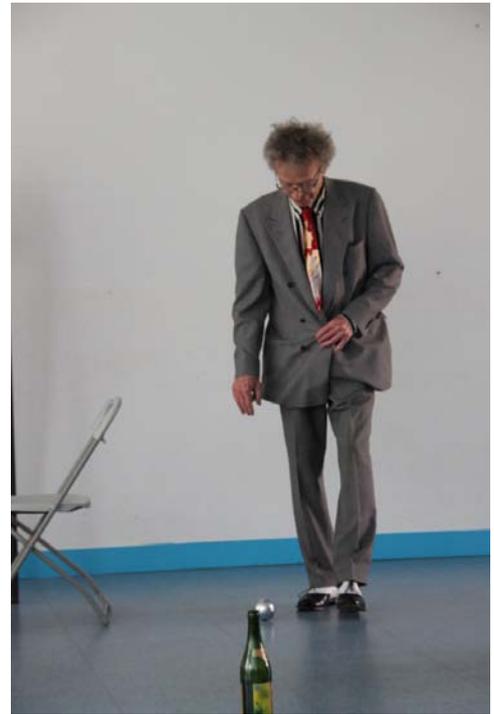
Il lui renvoie l'illusion et quand **Eva** la relance, un bruit à nouveau retentit dans le sac et c'est alors qu'on découvre une pomme bien réelle (après le cidre, la pomme est tout à fait opportune).

Alain lance la pomme à **Eva** et lui demande de lui lancer non pas la pomme, mais l'illusion uniquement et c'est alors qu'une boule de pétanque bien réelle apparaît dans le sac. Elle tombe à terre avec un bruit sourd.

Alain la ramasse et la lance à **Eva** (!) sous la stupeur du public.

Heureusement, il n'y a pas mort d'homme car dès qu'il se retourne, pour soulager l'atmosphère, il dévoile la supercherie.

On comprend mieux pourquoi il aime les publics d'adultes et d'enfants car il y en a pour tous les âges en effet.



2) Sa veste :

Ensuite, **Alain** nous explique sa première routine et nous présente sa veste de magicien, qui sous des allures anodines ressemble vraiment à la veste de *James Bond*...



Il s'agit d'une belle veste élégante, immaculée malgré toutes ses bêtises (tabac, explosions...) et tout ce qu'il va nous présenter ensuite.

Pourtant il nous dit qu'il se sent comme un « *clown* » dans ce costume car il avait l'habitude de revêtir des costumes de « *clown* » justement, dans lesquels il se sentait parfaitement à son aise...

Une fois le premier tour expliqué, il nous montre d'autres possibilités de sa veste:

- Dissimulation d'un tas de gros objets
- Disparition de cuillère en stand-up et réapparition à volonté
- Mise à disposition de carte de visite, d'enveloppe, etc.

3) Les tours de « clope » :

Alain aime bien fumer... Et il a donc trouvé là le moyen (enfin le prétexte) pour s'autoriser d'en griller quelques-unes, non loin du détecteur de fumée, pendant sa conférence... Il aurait pu se faire doucher, mais non ce n'est pas arrivé...

- Manipulation de cigarette : une cigarette se coupe en deux ; en fait deux cigarettes apparaissent. Puis, chasse aux cigarettes très bluffante, « *comme un mec qui multipliait les petits pains à l'époque et qui a fait un tabac* »... **Alain** va t-il créer sa propre religion ?



- Cigarette enfoncée dans l'œil qui réapparaît dans la bouche
- Il réussit à allumer une cigarette avec un briquet qui ne fonctionne pas en nous disant qu'il fume « *la mort* » et qu'il est en train de se suicider...
- Le patch : la cigarette tient toute seule « *collée* » sur diverses parties de son visage (lèvre, nez, oreille) : ainsi, il aura sa dose de nicotine sans se griller les poumons.
Le seul danger nous dit-il c'est d'oublier le gimmick et d'avoir un léger souci avec la fourchette au restaurant ou encore pire, de l'avaler, chose qui lui est arrivée... Décidément la vie de *James Bond* est dangereuse !



- Il finit par éteindre sa cigarette en l'écrasant dans un foulard et au même moment de la fumée se met à ressortir de sa poche de veste (enfin, c'est ce qu'on aurait dû voir...)

- Il lance sa cigarette dans les airs et elle reste scotchée à son visage
- Il nous fait une chasse au briquet entre MD / bouche / MG avec les mains totalement libres et aucune crispation qui pourrait trahir quoi que ce soit



- Nous montre une allumette qui ne se consume pas, et reste allumée éternellement



- Il transporte une flamme depuis un briquet vers le bout de son index qui reste en feu un long moment.



- Il allume une autre cigarette et avec celle-ci arrive à transpercer le briquet qu'il vient d'utiliser avec apparition d'étincelles.



- Il nous dit qu'il avale le gaz du briquet, chose qu'il fait (?) et quand il le recrache sur le briquet allumé une grosse flamme se produit, comme un cracheur de feu. Il renouvelle l'exploit avec une allumette !!!



- Il nous montre un système 100% efficace pour allumer des allumettes sur soi.

- S'ensuit son tour « célèbre » quoique « underground » de la **boulette d'aluminium qui s'enflamme** : il nous fait d'abord fixer une feuille d'aluminium jusqu'à ce que nous puissions voir une « *alu-cinnation* » collective, et que « *comme on vit dans un monde moderne, on peut en faire toujours plus pour le même prix* » : et alors, il enflamme la boule d'aluminium comme si elle possédait un potentiomètre. Tour très visuel et incompréhensible.



- S'ensuit un tour qui marchait, d'une allumette qui envoyait une énorme boule de feu à volonté, mais le gimmick est détérioré.
- Il nous parle d'une cigarette avec une poudre de champignon qu'il n'a jamais commercialisée, mais d'autres s'en sont occupés...
- Enfin, il parle également d'une cigarette hyperréaliste, bien rouge au bout, qu'il arrive à se fourrer dans les narines et dans l'oreille !! Surtout les enfants ne faites jamais cela à la maison !!

Bref, ceci pour clôturer la pléthore d'effets autour du tabac.

Tout a l'air tellement impromptu qu'on aurait presque envie de se mettre à fumer pour avoir l'occasion d'accomplir tant de miracles « *impromptus* ».

4) **Le seul tour de cartes qu'il ait inventé :**

Un tour de carte pour les *emmerdeurs*, vous savez ceux qui, quand vous sortez un paquet de cartes, disent « *Ah je connais* »... et bien **Alain** a la parade... Mais il ne le fait plus car il a tant de succès avec qu'il finissait la soirée en ne faisant plus que ce tour de cartes car le résultat est assez jouissif, très drôle...

Un peu l'inventeur du *Taser* cet **Alain** !!



5) Un tour d'œuf :

Parfois, **Alain** se pose des questions philosophiques : « *Il sort d'où l'œuf ? De la poule ! ?? Et la poule ??! De l'œuf* » Et bien NON « *L'œuf, il sort du frigo, bien que cela ne serve à rien* » !...



Et PAF !!! Il claque l'œuf sur sa main gauche et celui-ci se transforme en un œuf au plat qu'il écrase sur la tête du gamin (imaginaire) à côté de lui...



6) **Un tour avec une cuillère et une fourchette :**

Où est la cuillère ? Où est la fourchette ? ... On se trompe à chaque fois et les deux terminent soudées...



7) **Un tour avec des esquimaux multicolores :**

Fumer, ça brule la gorge. Heureusement, **Alain** a l'antidote et nous produit des esquimaux glacés de toutes les couleurs...



8) Un change de couleur avec des pinceaux de peinture :

En utilisant le fameux P..... Move.



« C'est des idées, c'est plus pour vous charger la tête d'idées... »

9) Un tour avec de l'argent :



Alain essaie d'écrire « 20 euros » sur un post-It orange qu'il tient dans la main, mais visiblement le marqueur utilisé est effacé...

Ni une ni deux, il prend le marqueur et le claque contre la paume de sa main et un VRAI billet de 20 euros apparaît, totalement examinable, d'une manière on ne peut plus rapide.

Tour très visuel.



10) **Encore des tours avec des marqueurs :**

- Marqueur qui enflamme un morceau de papier qui disparaît dans les airs
- Marqueur-gag qui fait une énorme trace d'encre rouge sur tout le costume



- Marqueur qui disparaît à vue avec une méthode où « *il a inversé le raisonnement* » : **Alain** nous conseille pour trouver des solutions originales de retourner le problème à l'envers... à vous d'y trouver du sens !!!

11) Les bambous chinois :

Une version unique au monde



12) **Balle volante Zombie :**



13) **Couteau à sang :**

Il se tranche le doigt et le sang coule. Il arrive à ne pas tâcher son costume...



14) **L'ampoule qui s'allume toute seule :**



15) **Globe terrestre qui descend à volonté sur un fil :**



Sauf quand c'est le spectateur qui essaie !
Mécanisme interne diabolique, qu'il s'est « *fait chier à fabriquer* »

16) Son tour d'entrée de close-up :

Technique JAMAIS DÉVOILÉE de disparition d'un verre d'eau PLEIN !!!

Et bien, « *regardez bien je vais faire disparaître toute l'eau qui est dans ce verre* »... et il se met à la boire !!!



Devant notre air interloqué, il ne se démonte pas et nous dit « *ah, je vois que vous connaissez le truc !* »....



Mais ensuite, il nous bluffe réellement car le verre à nouveau rempli, disparaît en un éclair.

17) Un tour de scène avec de la vaisselle :

Alain nous demande d'imaginer qu'il a son costume en tissu de nappe à carreaux (vous savez comme chez notre grand-mère.... enfin je me comprends... cf. *vidéo YouTube au Musée des Arts Forains*).



Il nous fait apparaître 2 énormes verres, et nous montre ensuite son « *ARME FATALE* » pour faire apparaître à volonté tout et n'importe quoi par magie derrière sa serviette à carreaux pourtant montrée des 2 côtés (couteaux, fourchettes, cuillères, etc.).

Ensuite, il fait disparaître un énorme verre posé sur un plateau, sous couvert d'une serviette.



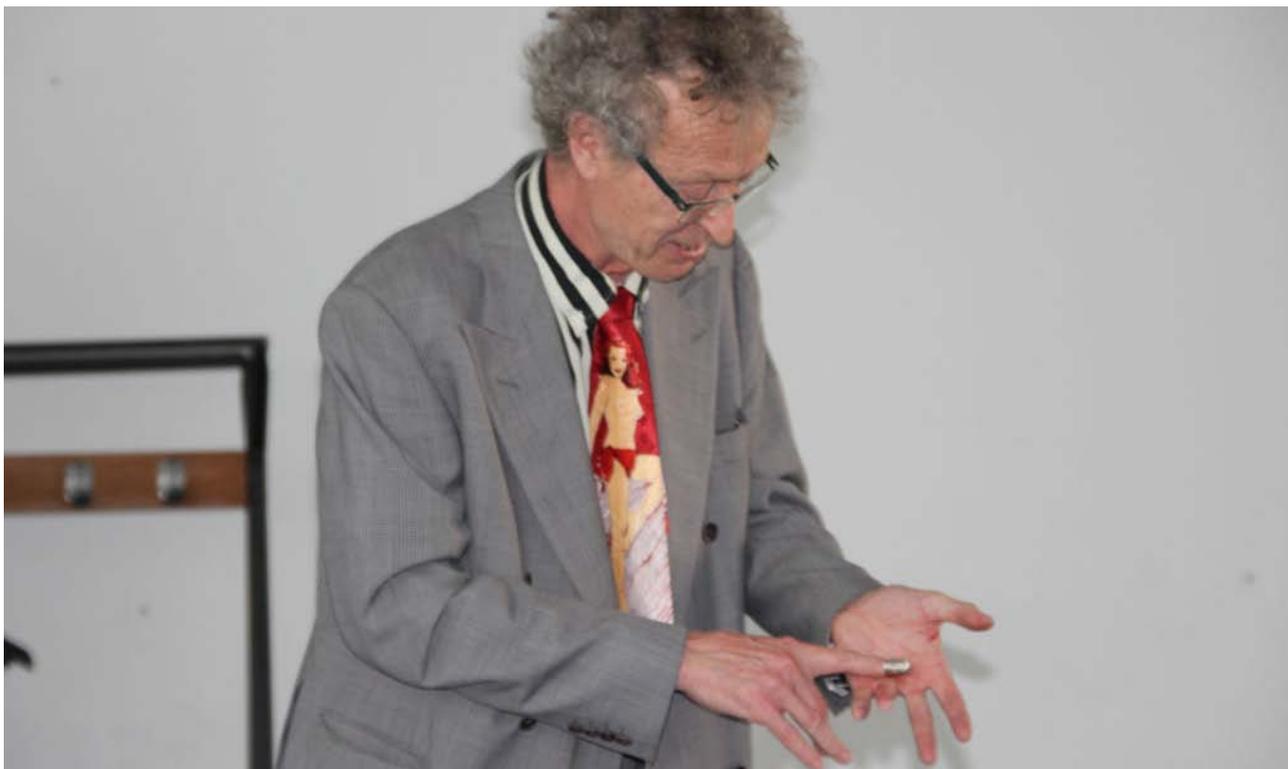
Alain nous montre également une apparition d'eau dans un verre, grâce à un ingénieux système.



18) Sa version du tour des 3 cordes :



19) **Sa manipulation des dés à coudre :**



20) **Une nouvelle appli pour Iphone sur la météo :**

Quand il pleut ça mouille pour de vrai !!!

Apple n'y avait pas encore pensé ! (Sinon Samsung l'aurait déjà copié !!!)



21) Sa version des canifs qui changent de couleur :



Et attention ! Un canif... ça coupe...



22) Manipulation de boules Excelsior « *maison* » :





23) Ses tours sur tapis de close-up :

Au moment où il pose son tapis sur la poubelle, il nous dit « *ah ça fait un petit bruit, on ne va pas me la faire à moi !* »

Il nous montre le final d'une routine de chop-cup qui nécessitait une semaine de travail pour la maîtriser (ça rassure).

Un final où il fait apparaître une montagne d'argent pièces et billets.



Ensuite il nous montre le même gobelet qui s'enflamme (par un procédé diabolique, jamais vu !!!) et suggère qu'on pourrait faire un bonneteau à la flamme avec cette méthode.



24) **Boutons** :

Alain arrive sur scène et tente de s'explorer un bouton d'acné sur le visage quand soudain un vrai bouton (vestimentaire) lui reste collé sur le visage.

Ensuite un plus gros apparaît etc. « *C'est juste une idée* » ...





25) **Le final : « Télé kinésithérapie » :**

Son numéro incroyable de ballon qui obéit. « *Boyo bobo bop* » et le ballon relié à sa laisse descend tel un animal bien dressé.



« *Boyo bobo boy* » et le ballon remonte à la demande.

Alain nous précise qu'il avait été intrigué en voyant un magicien anglais faire un tour similaire et qu'ayant trouvé une solution, il l'avait montrée à ce magicien lors d'un congrès. Ce magicien avait été très surpris car son système à lui nécessitait une aide extérieure alors que le truc mis en œuvre par **Alain** peut se faire n'importe où sans aucun assistant. Il a notamment vendu ce numéro à **Yogane**.



Voilà que s'achève notre conférence chargée de miscellanées magiques, mélanges à la fois ingénieux, artistiques et poétiques d'une vie magique bien remplie.

À nous de digérer ces connaissances pour en ressortir notre propre quintessence...

Étant donné le nombre de rires à la minute déclenchés par **Alain de Moyencourt**, la mission de notre conférencier a été largement accomplie, et j'espère avoir été exhaustif malgré mon attention souvent détournée.

Nous avons passé une excellente après-midi et remercions **Laurent** pour l'initiative...

Éric

Bon, à la lecture de ce compte-rendu, vous l'aurez compris, cette conférence est une bouffée d'air... pas toujours frais, vu le nombre d'effets avec le feu qui ont réchauffé l'atmosphère de la salle...

Nous avons eu devant nous un passionné de la création magique, mais aussi un vrai magicien, parfaitement au fait des manipulations classiques, souvent délaissées : celles qu'il aime parce qu'elles ont fait leurs preuves.

Ajoutez à cela un zest de folie (et même plus qu'un zest...) qui nous a ravi.

Alors, vous les clubs de Magie de France et de Navarre ou d'ailleurs, n'hésitez pas à inviter **Alain de Moyencourt**, vous êtes assurés de passer un bon moment.



RÉUNION DU 13 MAI 2017

Nouvelle réunion pour le **Magicos Circus Rouennais** et une réunion un peu particulière car on avait surtout prévu de « discuter » à ma demande.

De nombreux clubs et associations connaissent des périodes de doute et de remise en question, notamment envers ceux qui sont à la manœuvre et le **Magicos Circus Rouennais** n'échappe pas à la règle. Il était donc important d'évoquer les problèmes, réels ou putatifs, afin de déterminer l'avenir du **MCR**.

Étaient présent :

- | | |
|----------------|---------------|
| 1 : Patrice | 2 : Jean-Luc |
| 3 : Eva | 4 : Victor |
| 5 : Stéphane | 6 : Paillette |
| 7 : David | 8 : Tomarel |
| 9 : Christophe | |

Vincent a fait un très court passage car il ne pouvait pas rester.



Bon, comme vous pouvez le constater, cette réunion n'a pas vraiment attiré les foules. Ceux qui auraient pu avoir des choses à dire avaient apparemment choisi de ne pas être présents et ceux qui étaient présents n'avaient, semble-t-il, pas motifs à se plaindre...



Donc, puisque tout est pour le mieux dans le meilleur des mondes, le **Magicos Circus Rouennais** devrait continuer son petit bonhomme de chemin et vous allez devoir encore supporter mes comptes-rendus – que rien ne vous oblige à lire d'ailleurs.

Mais, puisque vous avez commencé à lire celui-ci, autant en terminer la lecture, d'autant qu'il devrait être plus court que les précédents.

J'en vois qui haussent un sourcil (voire même les deux car c'est plus facile à faire...) en se disant que je promets tout le temps de faire des comptes-rendus plus courts et que je ne tiens jamais parole.

Certes, j'avoue que parfois (souvent ?), je me laisse entraîner par le plaisir d'écrire (et de décrire) et qu'au final, même moi, je suis surpris de la longueur (attention, je n'ai pas dit « *des longueurs* »...) du compte-rendu.

Mais là, il n'est pas question de détailler le fruit de notre réflexion sur la place publique... Cela ne regarde que le **MCR** et on va donc gagner au moins... pfff... au moins dix pages ?

Nous avions prévus de faire ensuite un atelier « *pièces à travers la table* » et de dédier la dernière partie de la réunion aux tours que les uns et les autres ont envie de présenter.

Sauf que le temps est passé très vite et que la dernière partie est quasiment passée à la trappe.

C'est pourquoi, vous n'aurez droit ici essentiellement qu'à un bref résumé de l'atelier magique car, sachez-le, ce n'est pas dans les comptes-rendus de nos réunions que vous découvrirez les secrets de la Magie.



Et maintenant, place à **Jean-Luc**, qui a gentiment proposé – avec **Christophe** – de nous apprendre une *routine de pièces à travers la table*.



Jean-Luc voulait faire simple et accessible, tout en présentant quelque chose de percutant.

C'est la raison pour laquelle, il nous propose la [routine de Fred Kaps](#) (cette vidéo n'a pas de son et c'est normal), avec quelques ajustements personnels.

Jean-Luc propose de montrer dans un premier temps la routine dans sa totalité dans sa variante sans le verre à pied (regardez la vidéo de **Fred Kaps** pour comprendre cette précision...) et il nous indique qu'il nous montrera ensuite la routine avec le verre, car cet accessoire amène vraiment un plus.

Allez, en piste !

Savez-vous que toutes les tables ont une particularité qui aide beaucoup les magiciens ?

Elles possèdent un petit passage invisible (voire même, plusieurs passages) que les magiciens sont en mesure de découvrir et dont ils se servent pour faire passer des pièces de monnaie à travers le plateau de la table.

Quel intérêt, me direz-vous, à faire passer des pièces de monnaie à travers le plateau d'une table ?

Oui, si on va par là, c'est vrai que d'un point de vue « *utilitaire* », ça ne sert pas à grand-chose... Mais imaginez quand même un peu : faire passer une pièce de monnaie à travers une table ! C'est dingue non ?

C'est ça la Magie, montrer des choses qui ne sont pas forcément utiles mais qui sont impossibles et qui étonnent et émerveillent les spectateurs.

Et là, **Jean-Luc** propose carrément de faire passer quatre pièces, une à une, à travers le plateau de la table à laquelle il est assis. Et nous, on sait que cette table n'est pas truquée puisque c'est une table de la *Maison des Jeunes et de la Culture* de Rouen.

Mais d'abord, **Jean-Luc** doit trouver le passage, c'est la raison pour laquelle, il tapote le plateau de la table avec son poing.



Jean-Luc tient les quatre pièces dans sa main gauche et il met sa main droite sous la table.



On entend un claquement et **Jean-Luc** montre qu'il tient une pièce dans sa main droite et qu'il n'a plus que trois pièces dans sa main gauche.

Il semble qu'il ait bel et bien trouvé le passage.

Et **Jean-Luc** ne compte pas s'arrêter là, car rappelez-vous, il a quatre pièces.

Il va ainsi faire passer une seconde pièce, puis une troisième et enfin une quatrième pièce au travers du plateau de cette table.

Avant de nous montrer cette routine, **Jean-Luc** nous a parlé de la Magie des Pièces et de l'intérêt des gens pour les tours utilisant de l'argent. Toutefois, il confirme que la Magie des Pièces demande un travail d'apprentissage incontournable et que certaines techniques particulières peuvent entraîner un certain « *stress* ». C'est peut-être la raison pour laquelle bon nombre de magiciens ne font que des tours avec des cartes, qui permettent d'être « *opérationnel* » plus rapidement.



Pour illustrer ses propos, **Jean-Luc** nous fait passer son exemplaire du livre de **Jean Boblique Bobo** « *Traité de Prestidigitation des Pièces de Monnaie* » dont le titre original est *Modern Coin Magic*.

C'est l'ouvrage de référence dans le domaine de la Magie avec des pièces.

Je précise qu'une série de quatre DVD produits par **Magic Makers** intitulée [*Modern Coin Magic*](#) reprend le plan et de nombreux articles de l'ouvrage de **J.B Bobo**... Pour ceux qui sont allergiques aux livres ou qui veulent compléter l'écrit par l'image.



Vient à présent le moment des explications, sur les techniques utilisées bien sur, mais avant tout sur la position du corps et les détournements d'attention qui interviennent dans cette routine qui – techniquement – ne présente pas de réelle difficulté.

Jean-Luc conclut en nous montrant la version avec « *verre à pied* » qui, il faut bien le reconnaître, présente certains avantages, notamment du point de vue sonore...



Merci à **Jean-Luc** pour l'explication de cette routine. Ce sera désormais à nous de nous motiver et de nous entraîner.

Paillette se lève et vient prendre la place de **Jean-Luc** pour, nous dit-il, compléter son propos.



Lui aussi a ramené son verre à pied. (en fait, j'crois qu'il est venu en voiture... mais je ne suis pas sur...).

Paillette propose de reprendre à peu près la même routine mais en utilisant quelques techniques légèrement différentes.

Paillette nous montre ainsi une à une quatre pièces qu'il prend en main droite.

Comme avec **Jean-Luc**, les pièces vont traverser une à une le plateau de la table.

Une variante montrée pour le passage de la quatrième pièce est assez « *chaude* » de l'avis de toutes les personnes présentes.

Mais nous sommes également tous d'accord pour approuver le geste montré concernant le passage de cette dernière pièce avec un effet sonore (frottement de la pièce contre la table) et visuel assez sympa, mais pour cela, il faut se passer du tapis de close-up.



Toc, toc, toc... Il faut toujours frapper avant de faire pénétrer la pièce... C'est une question de politesse car on frappe toujours avant d'entrer et cela permet aussi de trouver l'emplacement du passage pour la pièce...



Paillette a t-il utilisé les mêmes passages que **Jean-Luc** ?

L'histoire ne le dit pas et la table reste désespérément muette sur le sujet...

Quand on fait du travail manuel, ça salit les mains et du coup, voilà **Paillette** en train de nous faire un lavage de mains en bonne et due forme.



Paillette nous conseille d'utiliser cette technique avec une pièce dans chaque main pour travailler nos...

Oups !, j'ai failli écrire le nom de cette technique, il était moins une...

Paillette, qui décidément semble bien maîtriser son sujet, nous montre comme utiliser cette technique pour faire apparaître quatre pièces une à une. Et là, on se rend compte, que ce n'est plus le même niveau...

Paillette laisse la place à **Christophe** qui, n'ayant pas amené son verre à pied, ni même en voiture, emprunte celui de **Paillette**.

Il recouvre ce verre d'une feuille en papier à laquelle il fait prendre la forme du verre. Puis, il met le papier ainsi « *formé* » à l'écart.



Christophe nous montre une variante des pièces à travers la table en ayant deux pièces dans chaque main. Le geste est naturel et il est accompagné d'un excellent détournement d'attention.



Cette méthode semble donc une bonne alternative à ce que nous avons vu auparavant mais **Jean-Luc** n'est pas convaincu car il préfère tendre les bras vers les spectateurs pour bien montrer les pièces plutôt que de garder les mains en retrait.

Christophe n'est pas du genre contrariant et dit « *Oui, peut-être...* »

Christophe enchaîne sur un transfert – sonore – de deux pièces d'une main vers l'autre. Ah, c'est vrai que, comme pour le cinéma, quand il y a le son, c'est mieux.



Christophe souhaite à présent nous montrer un final que, selon lui, il ne fait pas négliger.

Les trois premières pièces ont traversé la table, il en reste donc une.

« *Et c'est la plus difficile à faire passer. Savez-vous pourquoi ?* », nous demande **Christophe**.

« *Parce que c'est la dernière* », dit **Christophe** en reprenant mot pour mot ce qu'avait dit **Jean-Luc**...

Et pour cette dernière pièce, **Christophe** va rendre ce passage encore plus difficile en recouvrant la pièce d'un verre et le verre d'un papier pour préserver la Magie et ainsi éviter qu'on ne voie les subterfuges utilisés.



Comme la manipulation est difficile, la pièce ne passe pas du premier coup.



Et pour la seconde tentative, **Christophe** se rend compte qu'un verre à pied n'est pas vraiment adapté et du coup, il remplace celui-ci par un gobelet en plastique.

Christophe reprend et cette-fois ci, il abat sa main violemment sur le papier qui recouvre le gobelet.

Le papier s'aplatit sur la table car en fait, c'est le gobelet qui est passé à travers la table au lieu de la pièce.

Et **Christophe** précise « *Ah ben oui, il faut taper fort pour que les gens soient surpris...* »

Classique, mais efficace et inattendu.

Là encore, le détournement d'attention prend toute son importance.

Christophe nous montre une méthode pour faire disparaître une pièce en frottant la paume sur le tapis. Le geste est beau, efficace et facile à réaliser.



Christophe qui a du beaucoup voyager nous dit avoir une préférence pour les *Italiennes* qu'il considère comme de belles prises, même si, précise-t-il, on ne peut pas toujours se les faire... (comprenez qui pourra).



Christophe nous demande à présent si on veut du basique de chez basique, du tout con... Et tout le monde acquiesce.

Christophe pose son coude sur la table et commence à le frotter avec sa main droite tenant une pièce.



Je m'écris : « **Duvivier**, école de la magie numéro 1.. »

Christophe se marre et dit « *Peut-être, je ne sais pas...* » et il poursuit...

À force de frotter, la pièce finit par pénétrer dans la peau du bras et semble remonter à l'intérieur de celui-ci pour finalement atterrir dans la main gauche de **Christophe**.

Christophe aime **Slydini** et il nous le montre avec la routine suivante.



Christophe nous montre une pièce dorée et la frappe sur la table en nous expliquant que cette pièce – un Louis d'Or - lui vient de son grand père et il nous demande si nous avons des Louis d'Or chez nous...

Christophe explique qu'on voit de moins en moins de Louis d'Or...
« Savez-vous pourquoi ? Parce qu'ils ont tendance à disparaître... »



Et effectivement, la pièce a disparu.

Un effet que **Christophe** affectionne et qui est basé sur des temps forts et des temps faibles.

Il est vrai que **Tony Slydini** est le « maître » incontesté dans le domaine du détournement d'attention. Ça a l'air tellement simple à le voir faire...

https://www.youtube.com/watch?v=l_km6FnHNjQ

Exit **Christophe** et retour de **Jean-Luc** qui propose de nous montrer un effet avec quatre pièces. Cette fois-ci, il n'a pas prévu de leur faire traverser la table mais de les faire voyager...

Jean-Luc dispose les quatre pièces aux quatre coins d'un carré imaginaire et nous indique que si on met chaque main sur les pièces de la ligne supérieure et qu'on remue les doigts, il ne se passe rien. Idem, si les mains se positionnent sur les deux autres pièces.



En fait, pour qu'il se passe quelque chose, il faut positionner les mains sur les pièces opposées en diagonale.

Là, on constate que la pièce en haut à gauche vient de rejoindre la pièce en bas à droite.

Si on met à présent les deux mains sur les pièces tout en bas, on constate qu'une des deux pièces regroupées vient de se déplacer pour aller rejoindre la pièce en bas à gauche.



Si on met à nouveau les mains sur les diagonales, une des deux pièces voyage à nouveau pour aller en haut à droite.



Si on met une main sur les deux pièces et une sur la pièce en bas à droite, c'est à présent trois pièces qui se retrouvent en haut à droite.



Et si les mains se positionnent à nouveau en diagonale sur les trois pièces et la pièce en bas à gauche, celle-ci vient rejoindre les trois autres pièces.



Et pour bien nous énerver, **Jean-Luc** propose de recommencer, mais dans l'autre sens et les quatre pièces se retrouvent au final en haut à gauche.

Jean-Luc nous explique que cette routine s'appelle un *Chick A Chick* (orthographe non garantie et ce n'est pas faute d'avoir cherché...)... Apparemment, ça n'a rien à voir avec la [vidéo qui tourne sur YouTube](#)...

C'est assez diabolique quand on sait comment ça fonctionne.

On sent que la réunion touche à sa fin, **Eva** et **Victor** nous ont quittés.

Paillette se lève et sort de son sac, des bouteilles.

Aurait-il prévu de fêter quelque chose ?

Mais non, en fait, ces bouteilles vont lui servir à un grand classique de la Magie : la Bouteille Passe-passe et la multiplication de bouteilles.

Dire que j'ai acheté ce matériel voici plus de dix ans en version huit bouteilles de *Martini* (alors que j'ai horreur du *Martini*...) ainsi que le livret *The Multiplying Bottles* (édition *Magix Unlimited*) et que je ne m'en suis jamais servi...

Encore un achat compulsif...

Dites, c'est grave docteur ?

Bon apparemment, lui, **Paillette**, il se sert de son matériel...

Il n'a semble-t-il pas été découragé par la version d'**Hugues Protat** avec son personnage d'**Edmond**, où il produit une cinquantaine de bouteilles.



Paillette propose de faire voyager un verre à la place d'une bouteille et la bouteille à la place du verre et pour cela, il utilise deux tubes argentés.

Et dans cette routine, **Paillette** a beaucoup de courage car à chaque fois, une bouteille supplémentaire apparaît, venant quelque peu perturber le déroulement du tour.

L'expression consacrée est « *Oups, excusez-moi, il y a toujours une bouteille en trop...* ».

Paillette fait même voyager deux foulards – un rouge et un bleu – du verre autour du col de la bouteille ou vice et versa.

Au final, ce ne sont pas moins de six bouteilles qui se trouvent à présent sur la table.

Six bouteilles, deux tubes et un verre... vide...

Et quoi de plus désespérant qu'un verre vide ?

D'autant que parler, ça donne soif et du coup, **Paillette** prend une des bouteilles et se sert un verre de vin (du moins ça en a la couleur...).

Et sachez que même plein, le verre change de place avec la bouteille.

Ce qui permet à **Paillette** de boire un nouveau coup pour vider le verre... qui malgré cela, va réapparaître plein...



Paillette met le verre sous un des tubes qu'il soulève ensuite pour faire apparaître une septième bouteille.

Paillette prend une des bouteilles, en ouvre le corps et en sort... un verre de vin... plein.



Un final étonnant avec cette bouteille qui s'ouvre.

Curieux de nature, j'ai quand même posé la question de savoir quel était le liquide utilisé. Pour je ne sais quelle raison, **Paillette** n'a pas répondu à ma question.



Plusieurs personnes ont déjà quitté la salle et cette routine marque la fin de cette réunion.

Allez, une de plus !

La prochaine réunion durera beaucoup plus longtemps. Elle commencera à 10 heures le matin pour se terminer en fin d'après midi.

Peut-être l'avez-vous compris, nous serons accueillis par **Théo** dans sa demeure à *Ferrières en Bray* et nous fêterons les quinze années d'existence du ***Magicos Circus Rouennais***.

Patrice
Apprenti Magicien à Vie



Nota : dans ce compte-rendu, il est question d'un "*Chick A Chick*".
En fait, il s'agit d'un "*Chink A Chink*" ce qui explique que je n'aie pas trouvé. Ce terme désigne une routine de **David Roth**, un grand spécialiste de la Magie des Pièces (et vous aurez compris que ce n'est pas mon cas...). La version anglophone de *Wikipedia* consacre [un article à ce tour de magie](#). Vous pouvez [regarder sur Youtube David Roth exécuter cette routine](#).

Merci à **Éric** pour cette information.

Journée Magique du 10 juin 2017 – 15^{ÈME} Anniversaire du MCR

Depuis 2013, la *traditionnelle réunion mensuelle* se transforme au mois de juin, en *traditionnelle journée magique annuelle* et tout cela est rendu possible grâce à **Théo** et à son épouse **Marie-Christine**.

Ce phénomène magique survient au mois de juin, car c'est le moment où le *Magicos Circus Rouennais* souffle une bougie de plus.

Juin 2017 n'échappe pas à cette journée magique et c'est la date du 10 juin qui a été retenue pour la célébration du 15^{ème} anniversaire du *MCR*.



Pourquoi un morceau de puzzle ? Lisez la suite...

Comme les années précédentes, **Théo** a proposé de se retrouver chez lui au *Château de la Folie à Ferrières en Bray* à partir de 10 heures. La matinée sera consacrée aux tours de close-up et l'après midi permettra à ceux qui le souhaitent de s'exprimer sur la scène dans la pièce dédiée aux spectacles que **Théo** et sa famille ont aménagée dans un bâtiment juste à côté du logement d'habitation.

Théo a indiqué que nous serions douze pour cette célébration. Sachant qu'il y a 34 personnes dans la liste de diffusion du club, il n'y a pas forcément de quoi se féliciter...

Mais le bon côté des choses est que cela donne moins de travail à **Théo** et **Marie-Christine** pour recevoir ce petit monde.

Comme quoi, il faut toujours voir le côté positif des choses...

Et nous voilà, le jour J à l'heure H.

Que la fête commence !

Pour ceux qui n'ont pas encore lu les comptes-rendus des journées magiques passées chez **Théo**, voici à quoi ressemble sa modeste demeure.



Bon évidemment, chez **Théo**, c'est un peu plus grand, car ça, ce que vous avez sous les yeux, c'est la maquette...

C'est dans une dépendance de ce château (ben oui, appelons un chat un chat et un château un château...), que se tient notre rassemblement.

La pièce où nous prenons place a spécialement été aménagée pour les réunions festives et nous avons donc : un coin avec une grande table pour le close-up et un coin avec une scène pour la magie de salon.

Avouons que ça tombe bien puisqu'il y aura du close-up et de la magie de salon... Il y a aussi un coin avec des tables dressées pour le repas.

Sont présents :

- | | |
|--------------------|---------------------|
| 1 : Théo | 2 : Tomarel |
| 3 : Spontus | 4 : Grégoire |
| 5 : Patrice | 6 : Manu |
| 7 : Manu | 8 : Victor |
| 9 : Thomas | 10 : Eva |
| 11 : Toff | 12 : Éric |



Après un petit café d'accueil, tout le monde s'installe autour de la table de « *close-up* »



Et pour démarrer la partie « *close-up* » de cette journée, je me lance en présentant une routine de **Matt Melo** intitulée *Dark Arts* et qui illustre bien l'utilisation qu'on peut faire des enveloppes en Magie, un thème de notre atelier magique du 11 mars 2017.

L'effet est simple : le magicien remet une carte de visite à un spectateur et lui demande de dessiner quelque chose de simple. Pour expliquer ce qu'il attend, le magicien montre une petite enveloppe dont les deux faces supportent un dessin différent.

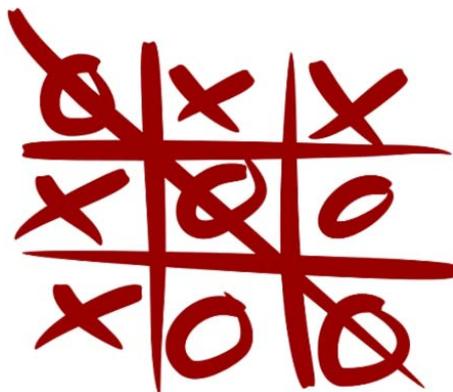


Le spectateur effectue son dessin qui est ensuite inséré dans la petite enveloppe. Puis, le magicien demande au spectateur de se concentrer sur son dessin et le magicien dessine quelque chose sur une seconde carte de visite. Au final, les deux dessins sont comparés, ils comportent de très fortes similitudes.



Le plus dur dans cette routine, c'est de trouver en France ces fameuses enveloppes que les anglo-saxons appellent « *coin envelope* » (enveloppe pour pièces e monnaie). **Spontus** suggère d'utiliser des enveloppes à graines mais j'ai visité quelques sites qui en vendent et elles ne me plaisent pas trop. Évidemment, on peut commander par Internet les « *coin envelopes* », mais les frais de ports sont astronomiques.

C'est **Jean-Luc** qui prend la suite pour nous proposer de jouer au [Morpion](#) (autrement appelé *Tic Tac Toe*).



On a tous (je pense) joué à ce jeu qui consiste à aligner trois croix (ou trois ronds) verticalement ou horizontalement ou en diagonale sur un carré de neuf cases.

Lors d'une réunion du **MCR**, voici quelques années, **Coda** nous avait présenté le tour *Tic Tac Toe Prediction* de **Mark Wilson**. Un tour basé, comme son nom l'indique, sur une prédiction de l'issue d'un jeu entre le magicien et un spectateur.

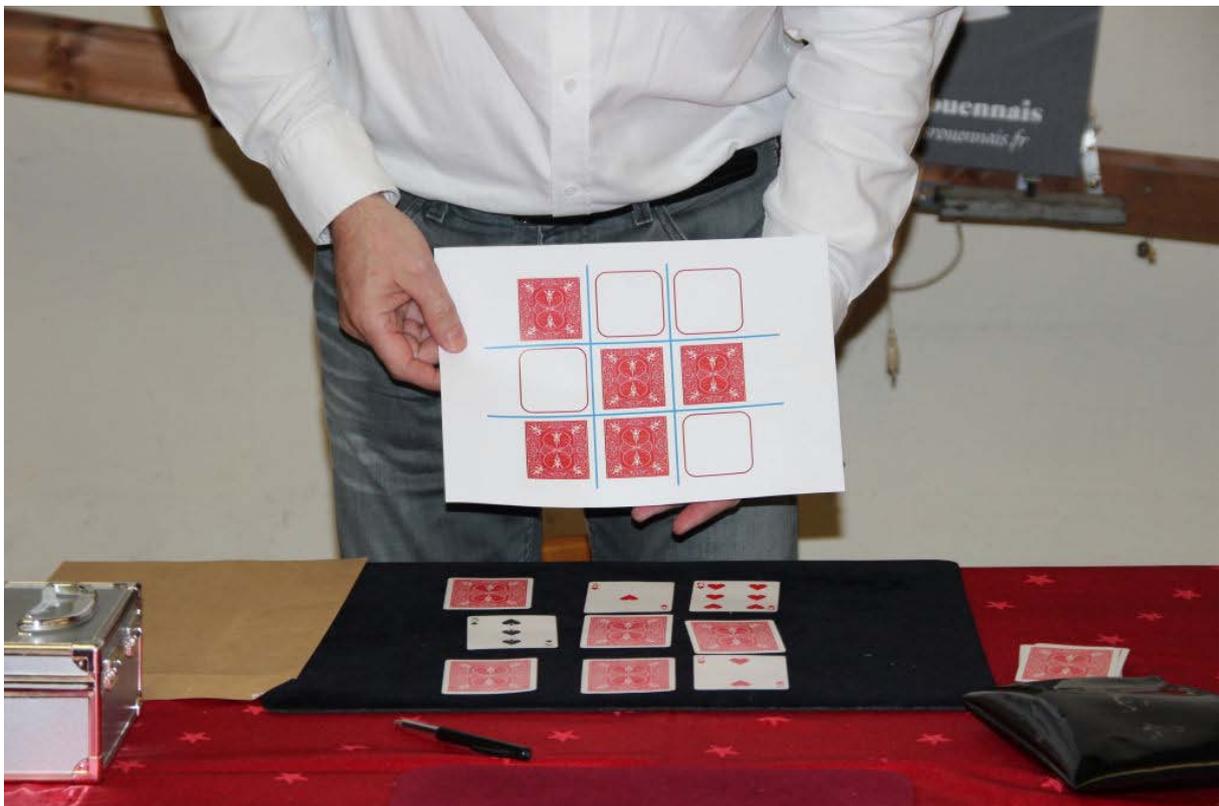
Richard Osterlind a également une version appelée *Predic-Tac-Toe* où il utilise une photo en tant que prédiction.

Jean-Luc pose la question suivante : « *Comment faire un Morpion quand on n'a ni papier ni crayon ?* »

Sa solution consiste à utiliser neuf cartes à jouer qui seront déposées soit face en bas soit face en l'air en fonction de qui joue (magicien ou spectateur).

Pour cette démonstration **Jean-Luc** utilise des cartes face en bas et **Spontus**, utilise des cartes face en l'air.

Au final, **Jean-Luc** sort une prédiction d'une enveloppe et montre qu'il avait prédit le résultat de ce jeu où personne n'a gagné (et personne n'a perdu...).



La plupart des tours s'arrêteraient là mais cela là va encore plus loin... (clin d'œil à **Aldo Colombini**...)

Car ce tour comporte un deuxième effet.

Si on retourne les cartes face en bas pour les mettre face en l'air et qu'on fait la somme des colonnes, des lignes et des diagonales, on s'aperçoit qu'il s'agit d'un carré magique...



Jean-Luc nous explique son cheminement de pensée qui lui a permis d'arriver à cette version. Il s'est d'abord intéressé à la version de **Mark Wilson** (tirée de *Mark Wilson Complete Course In Magic* - présente sur notre site), puis à celle d'**Osterlind** (*Easy To Master Mental Miracles vol 4*).

Il s'est enfin intéressé à la version de **Martin Gardner** *The Tic Tac Toe Trick*, décrite dans son ouvrage « *Mathematics, Magic and Mystery* » et qui utilise des cartes à jouer.

Et **Spontus**, source du Savoir Suprême nous apprend qu'un carré magique de trois sur trois s'appelle un *LOSHU* et que c'est un nom japonais. Il dit ça tout en indiquant comme si cela allait de soit que cette appellation est universellement connue.

Bon, ben je dois habiter dans un autre univers... P't-être que je suis un extra-terrestre qui s'ignore.

Heureusement que Wikipédia est là, ce qui me permet de dire que ça ne s'écrit pas *Loshu* mais *Lo Shu* et que l'orthographe exacte est en fait [Luo Shu](#). Ce n'est pas du japonais mais du chinois et cela signifie littéralement « *Livre de (la rivière) Luo* ».

Alors **Spontus**... On fait moins le malin hein... ☺

Et c'est justement **Spontus** qui prend la suite de **Jean-Luc** pour – annonce-t-il nous présenter une routine de **John Bannon**.

C'est **Victor** qui joue le rôle du spectateur.

Spontus sort les deux Jokers du jeu et demande à **Victor** de lui donner « *un nombre entre 10 et 20 ou un peu plus ou un peu moins ou comme tu veux* ».

Ah ben avec ça, on n'est pas dans la merde...

Comme **Victor** n'est pas chiant, il dit « 14 » et **Spontus** distribue 14 cartes face en bas et place un Joker face en l'air sur le tas avant de reconstituer le jeu avec les cartes restantes.



Spontus sollicite ensuite **Thomas** lequel, pas chiant non plus, choisit « 17 ». Et **Spontus** distribue 17 cartes, pose dessus le second Joker, face en l'air, puis reconstitue le jeu.

Spontus étale à présent le jeu sur le table et en sort les deux Jokers et la carte se trouvant immédiatement à droite de chaque Joker.

Et c'est le moment que choisit mon téléphone pour sonner...
Ah mince, j'ai oublié de le mettre en vibreur...

Euh désolé **Spontus** d'avoir cassé cette ambiance...

Spontus poursuit néanmoins et montre qu'au dos du premier Joker est inscrit « *couleur* » et qu'au dos du second Joker est inscrit « *hauteur* ». Les deux cartes sélectionnées désignent le 7 de Carreau.

Spontus demande à **Victor** et **Thomas** quels étaient les nombres choisis (14 et 17) et indique que la somme de ces deux nombres fait 31.

Spontus distribue 30 cartes face en l'air. La 31^{ème} est le 7 de Carreau.



Une routine extraite du DVD *Move Zero* volume 1. Elle s'intitule « *Collusion* ». Le principe est simple mais très efficace.

On en profite pour conseiller à **Spontus** d'utiliser les mots « *Famille* » et « *Valeur* » plutôt que « *couleur* » et « *hauteur* »...

Comme j'ai quelques tours en réserve dans mon sac, je propose de montrer ma dernière acquisition faite auprès de *Alakazam*. Ca s'appelle [Camouflage](#) et c'est – soi disant de **Keith Porter**. Je vous expliquerai le pourquoi de cette remarque tout à l'heure...

Je sors un jeu de cartes à dos rouge et je le mélange consciencieusement... Puis, je fais choisir une carte à **Thomas** et son choix se porte sur le 9 de Trèfle.

Je montre à présent un petit paquet de cartes dont la face supporte le dessin d'un caméléon. Il y a quatre caméléons et les cartes ont un dos bleus.

La particularité des caméléons est de changer de couleur en s'adaptant à leur environnement.



Je dépose sur la table un des caméléons et j'insère dans le petit paquet la carte de **Thomas**.

Quelques instants d'attente...

Ben oui, il faut laisser le temps au caméléon de s'adapter.



Puis, je retourne le petit paquet face en l'air et je montre qu'il n'y a plus de caméléons mais qu'à la place, il y a quatre 9T.

Et plus étrange, en retournant le paquet face en bas, je montre que tous les dos sont désormais rouges.

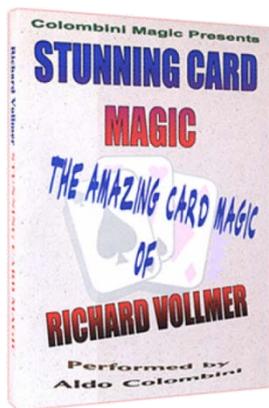
Je prends l'un des 9T et le pose sur la table et je le remplace par le caméléon qui avait été ôté du paquet.

Nouvelle pause... Ben oui, il faut laisser le temps au caméléon de s'adapter...

Ah, je l'ai déjà dit ? Désolé.

Le petit paquet est retourné, les 9T ont disparu, il n'y a plus que quatre caméléons. Quant aux dos des cartes, ils sont redevenus bleus.

Sympa et facile à faire.



En fait, ce tour est apparemment de **Richard Vollmer** et s'appelle *Double Chameleon*. Dans la routine initiale, ce sont des Jokers qui sont utilisés mais j'ai trouvé que cela donnait une note de couleur et d'humour d'utiliser les cartes d'*Alakazam*, raison pour laquelle j'ai acheté cette version.

On peut retrouver le tour initial dans un [DVD d'Aldo Colombini consacré à la magie de Richard Vollmer](#).

C'est le magicien conteur (à moins qu'il ne soit conteur magicien) **Tomarel** qui prend la suite.



Aujourd'hui, **Tomarel** nous emmène aux *Pays des Merveilles* pour y rencontrer *le Lapin*... un animal familier des magiciens.

Pour ceux qui connaissent *Alice au Pays des Merveilles*, le roman de **Charles Lutwidge Dodgson** (plus connu sous le nom de **Lewis Carroll**...) ou les adaptations qui en ont été faites à l'écran, vous vous rappelez sûrement que *le Lapin* est toujours en retard et qu'il court ici et là...

Tomarel regarde sa montre à gousset imaginaire et dit qu'il va arriver trop tard avant de faire semblant de partir en courant...

Il vient de mimer le début d'*Alice au pays des merveilles* lorsque la jeune héroïne décide de suivre ce *Lapin* si étrange qui a une montre à gousset.

Tomarel nous précise qu'il apprécie particulièrement certains moments de ce roman : La rencontre d'Alice avec le *Lapin* mais également la scène du thé avec le *Chapelier*, une scène pleine d'absurdité... tellement absurde qu'on en a oublié une phrase...

Tomarel tend le livre d'*Alice au pays des merveilles* à **Spontus** et lui demande de lire la première phrase de la page sur laquelle le livre est ouvert « *Quelle montre bizarre, elle indique la jour du mois, mais elle n'indique pas l'heure qu'il est...* ».

Et c'est tout à fait vrai que cette phrase semble avoir été oubliée, car j'ai cherché sur *Google* des images du lapin avec sa montre... et bien, toutes les montres représentées comportent des aiguilles pour l'indication de l'heure et des minutes...



Alors que Lewis Carroll a écrit en substance que la montre du lapin n'a pas d'aiguilles.

Dingue, non ?

Tomarel aime également une troisième scène... Celle avec la *Reine de Cœur* « *Qu'on lui coupe la tête !* » s'écrie notre conteur avec une voix criarde. Couper des têtes semble être la préoccupation majeure de cette Reine au caractère si ombrageux.

Tomarel prend un jeu de cartes dont il extrait le 4C qu'il déchire en deux avant de le reposer sur le reste du jeu.



Tomarel explique que la Reine n'est en fait jamais présente aux exécutions prononcées et qu'elle est donc persuadée que le sujet condamné est mort... Alors qu'en fait, il est toujours vivant...

Tout en expliquant cela, **Tomarel** a posé l'étui sur le jeu puis il le soulève à présent pour montrer un 4C reconstitué.

Lewis Carroll a écrit « *le meilleur moyen de réaliser l'impossible est de croire que c'est possible* ». En voilà l'illustration parfaite.

Une nouvelle histoire magique au répertoire de Tomarel, et un effet rendu possible grâce à « *l'outil* » de **David Stone**.

Tomarel explique qu'il aimerait étoffer cette histoire avec une montre à gousset sans aiguilles.

J'évoque une apparition de montre à gousset que j'ai vu faire par **François Normag** grâce à l'utilisation de ficelle flash.



Théo suggère plutôt d'utiliser une grosse montre car dans le roman la montre à gousset est énorme. Et on pourrait imaginer qu'au début, elle ait des aiguilles qui disparaîtront après...

Et bien voilà quelque pistes de réflexions pour **Tomarel** et également quelques sujets de bricolage pour les manuels du club (Euh, non, *Manu*, je ne cause pas de toi... Je parle des « *manuels* » en opposition avec les « *intellectuels* »...)

Théo se lève et vient prendre la suite de **Tomarel** mais, dit-il, pour nous montrer quelque chose qui n'est pas un tour et qui prend 30 secondes...

Il dispose sur la table une carte face en bas, découpée en quatre morceaux façon « *puzzle* ».



De quelle carte s'agit-il ?



Théo ramasse les morceaux et les retourne face en l'air en nous indiquant que la carte est un 5C.

Il commence à remettre les morceaux en place, et là, on constate qu'il y a un problème car il manque un morceau en plein milieu de la carte.



Il sort alors un 5^{ème} morceau de carte de son portefeuille... Il s'agit de la partie manquante.

Très astucieux.

Au tour maintenant de **Pierre** nous montrer une routine qu'il gardait dans sa besace depuis quelques mois... Il s'agit d'une routine de **Dominique Duvivier** extraite du DVD *From Old To New 3* intitulée *Blanc Comme Neige*.

Quatre cartes sont comptées. Elles ont un dos bleu et une face blanche. Mais si on secoue les cartes, cela se complique car des dos rouges commencent à faire leur apparition. Une cinquième carte s'invite également dans le paquet. Mais au final, tout redevient comme au début : quatre cartes à dos bleu et face blanche.



Bon, c'est du **Duvivier**... Mais la routine comporte quelques illogismes comme l'apparition de cette cinquième carte et des gestes pas justifiés...



Quant aux comptages... Ben on peut quand même faire plus simple, et **Jean-Luc** nous le démontre.

Comme quoi, on peut souvent adapter une routine... sauf si on tient à tout prix à reproduire à l'identique la routine initiale...

Pierre promet de revoir les suggestions faites.

Cela fait maintenant quelques années que nous avons fait la connaissance de **Grégoire**, un ancien élève de **Théo**.

Pendant un temps, **Grégoire** qui demeure en région parisienne – mais du mauvais côté... venait aux réunions à Rouen mais cela lui prenait un temps non négligeable et du coup on ne le voit plus qu'aux anniversaires du club chez **Théo**. Et c'est toujours avec plaisir que nous le revoyons même si ce n'est qu'une seule fois par an.



Grégoire nous propose une routine de cartes classique et il demande à **Victor** d'en choisir une dans le paquet (6P).

Cette carte est montrée à tout le monde – sauf à **Grégoire** – qui de façon très classique la perd dans le paquet.

Tout à coup, **Grégoire** marque une pause et dit « *Et là, je ne sais plus...* »

Ah ben ça arrive de ne plus se rappeler la suite d'une routine...

Sauf que **Grégoire** poursuit « *Il me faut un signe... Je suis très attentif aux signes...* »

Il retourne une carte : le 6P et dit « *Ce n'est pas le 6P* » et il dépose cette carte face en bas sur la table.

Puis il retourne une autre carte l'As de Pique et déclare « *Ce n'est pas l'As de Pique* ». Et il dépose cette carte face en bas sur la première carte sur la table en la laissant décalée.

Il retourne une troisième carte, le 3P et déclare : « *Ah... Là j'ai un signe...* ».

Grégoire désigne les deux cartes sur la table puis le 3P en disant « *Un, deux et Trois... Là j'ai un signe.* »

Il dépose le 3P face en l'air à côté des deux autres cartes.

Puis, il distribue deux cartes face en bas à côté des premières et prend la carte suivante en main en disant « *un, deux et trois... Quelle était ta carte ?* »

Victor répond : « 6P ».

Et **Grégoire** dépose sur la table la carte qu'il tient en main, c'est la 6P.

Puis, **Grégoire** retourne les quatre cartes qui entourent le 3P : ce sont les 4 As.



Grégoire indique que ce tour lui pose problème et nous demande ce que nous en pensons.

Manu précise que c'est un tour de **Duvivier** et qu'il y a deux versions...

Ah un tour de **Duvivier**... Ceci explique cela...

Mince, j viens d me fâcher avec M sieur **Duvivier**... C'est peut-être parce que je m'appelle **Bernard** (humour noir de magicien...).

Manu propose de montrer une version qu'il connaît... mais dont le montage est différent de celui de **Grégoire**... et mal de bol, ça ne marche pas comme espéré et du coup, **Manu** promet de nous transmettre la version telle qu'il la connaît et qui marche...

Théo propose à présent de passer à table et nous trouvons cette idée fort appropriée.



Un repas d'anniversaire ne serait pas un repas d'anniversaire sans le traditionnel gâteau avec sa ou ses bougies.

C'est pourquoi, j'ai ramené deux plaques de grillés avec les bougies afin de marquer l'évènement comme il se doit.



Et nous en profitons pour faire une photo souvenir.



En principe, après le repas, nous avons pour habitude de passer à la partie « scène ».

Mais un principe est une chose admise jusqu'à ce qu'un évènement vienne démontrer le contraire. Et cet évènement s'appelle « **Manu** » qui souhaite nous montrer une routine de close-up qui a une histoire qu'il nous racontera juste après...

Manu a deux paquets de cartes et il en remet un à **Victor**.



Chacun mélange son paquet.

Manu retourne à présent son paquet face en l'air. Les cartes consistent en des fiches comportant une série de noms. Les cartes sont bien évidemment toutes différentes et **Manu** demande à **Victor** d'en sélectionner une.

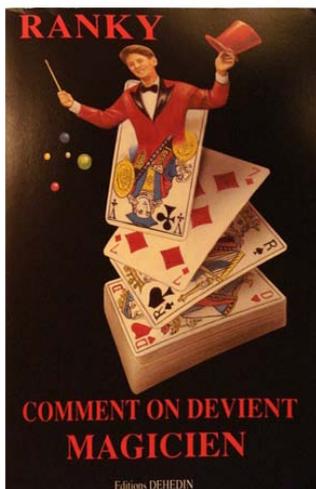
Victor est maintenant invité à sélectionner un des noms de la fiche et à le montrer à tout le monde – sauf à **Manu**.



La carte est ensuite perdue dans le paquet de **Manu** qui demande à présent à **Victor** de rechercher le nom sélectionné dans le paquet de fiches qu'il détient.

Il convient de préciser que les fiches ne sont pas identiques à celles du paquet de **Manu**. Au total, elles comportent les mêmes noms, mais répartis différemment sur les fiches.

Manu énumère les noms de la fiche de **Victor** et lui dit qu'il a choisi un acteur... qui fait des films d'action... et qu'il s'agit de *Bruce Willis*.



Manu explique qu'il a trouvé ce tour dans un livre de **Ranky** datant de 1990, intitulé « *Comment on devient magicien* » mais que la méthode était compliquée.

Manu indique qu'il a par la suite acheté un tour comportant dix cartes imprimées recto-verso. Mais le fait de n'avoir qu'un paquet qu'il fallait retourner pour la révélation, gênait **Manu**.

C'est la raison pour laquelle, il a fait imprimer les fiches de sorte de constituer deux paquets différents.

Le principe est très astucieux mais nécessite un peu de mémoire... **Spontus** n'est pas convaincu par l'utilisation de deux paquets. Ah, l'égout et les éboueurs... ou plutôt les goûts et les couleurs...

Il est temps maintenant de passer dans la seconde partie de la salle, celle dédiée à la scène car quelqu'un commence à trouver le temps long...



Chacun prend place.



C'est **Spontus** qui inaugure cette séance avec un grand classique fabriqué « **maison** » : le puzzle *Paradox*.

Ah, vous comprenez à présent pourquoi - sur la première page de ce compte-rendu - la bougie « 15 » surmonte une pièce de puzzle... Et oui, comme les joueurs d'échecs ou comme les magiciens, j'avais quelques temps d'avance.

Pour sa version, **Spontus** utilise une grande plaque métallique et un très « *zoli* » cadre, le tout étant posé sur un chevalet ouvragé.



Il faut reconnaître que « *ça a de la gueule* ».

Au niveau de l'effet, c'est l'effet classique que la très grande majorité des magiciens connaît sauf que **Spontus** le présente sans paroles au son du morceau de musique « *The Sound Of Silence* » du groupe *Disturbed*.

Les pièces du puzzle s'insèrent parfaitement dans le cadre pour former un rectangle.

Or, il apparaît que si on rajoute une pièce, on arrive encore à former le rectangle...

Et si on en rajoute deux, c'est pareil.

Et pour trois pièces rajoutées, ça marche encore...



Il suffit pour s'en convaincre de remettre le cadre... Malgré les trois pièces ajoutées, toutes les pièces du puzzle s'y insèrent toujours parfaitement.



Cette photo crée l'illusion que le cadre est beaucoup plus grand... Mais ce n'est pas le cas... Allez à la page suivante pour vous en convaincre.



Bravo à **Spontus** pour cette adaptation.

Spontus nous montre dans la foulée une autre de ses fabrications.



Trois cubes supportant chacun un autocollant. Il y a un cube avec un autocollant vert, le second a un autocollant rouge et le troisième un autocollant jaune.

Les trois cubes sont mis l'un sur l'autre dans l'ordre Jaune – Rouge – Verts (en partant du haut), puis ils sont recouverts d'un cache.

Spontus prend l'ensemble en main et mélange...

Bon, on ne voit pas trop ce que ça va mélanger parce que le cache est à peine plus grand que les cubes.



Lorsque le cache est ôté, les autocollants ont changé de couleur, ils sont désormais tous bleu.

Un habile trucage permet de réaliser cet effet assez incompréhensible.

Pour ne pas en rester là, **Spontus** nous montre un autre effet qu'il a construit.

Il s'agit d'un cadre dont l'image, en noir et blanc, va magiquement se colorier.

Succès garanti auprès des enfants.



Et pour clore cette séquence du « *fait maison* », **Spontus** termine avec un effet portant sur la quadrature du cercle.



Il montre une pièce rectangulaire en bois dans laquelle a été pratiquée une ouverture de forme carrée.

Cette pièce est insérée dans un genre d'étui également en bois et lorsqu'elle ressort, on s'aperçoit qu'elle est à présent percée d'une ouverture en forme de cercle.

Un effet « *carré* » qui vous va vous faire tourner en rond pour trouver la solution...



Et c'est **Théo** qui va prendre la suite pour quelque chose qu'il fait très rarement : montrer un tour de cartes. « *Un truc hyper classique évidemment* », précise-t-il, mais auquel il a ajouté quelques détails.

Théo invite **Thomas** à le rejoindre et lui demande de choisir et de lui donner cinq cartes en les déposant dans sa main au fur et à mesure.



Théo semble s'impatienter et il demande finalement à **Thomas** de rajouter une sixième carte avant de lui dire de retourner s'asseoir.

Théo nous dit que ce tour est celui qui l'a frappé le plus quand il était petit... Donc, voici bien longtemps...

« *Il y avait un magicien qui prenait six cartes* » – **Théo** compte les cartes une à une.

« *Et de ces six cartes, une en jetait une, il en jetait deux, il en jetait trois...* » - **Théo** laisse tomber au sol trois cartes une à une.

« *Et à la fin, il avait dans les mains, une, deux trois, quatre, cinq... et six cartes* » - **Théo** compte à nouveau les cartes.

Théo avait six ans à l'époque et très étonné, il demanda au magicien comment il faisait.

« *Mais c'est très simple, tu prends tes six cartes, tu en jettes une, tu en jettes deux et tu en jettes trois... Et à la fin, si tu es magicien, il te reste une deux, trois, quatre, cinq et six cartes...* »

Le magicien a proposé à **Théo** de faire le tour lui-même et lui a donné les six cartes.



Théo avait donc compté les six cartes, en avait jeté une, puis une deuxième et enfin une troisième.

Théo avait demandé s'il pouvait en jeter plus et le magicien lui avait répondu « *oui, bien sur* » et **Théo** avait ainsi laissé tomber à terre une dizaine de cartes...

« *Vas-y, quand on est magicien, on peut en laisser tomber autant qu'on veut des cartes* », disait le magicien.

Et **Théo**, devant nous, reproduit les actions qu'il avait faites jadis et le voici bientôt entouré d'un nombre assez conséquent de cartes qui jonchent le sol.

A la fin, **Théo** avait toujours six cartes en main.

Lorsque le magicien reprit ses cartes, il dit « *quand on est magicien, on peut jeter autant de cartes qu'on veut* » – **Théo** jette à nouveau plusieurs cartes à terre puis il compte les cartes : il y en a toujours six.

Tout content de lui, **Théo** de retour chez lui avait pris ses six cartes et il en avait jeté une, en avait jeté une deuxième, puis une troisième mais au final il n'avait plus qu'une seule carte en main... Voici donc un tour que **Théo** ne fera jamais...

Applaudissements.

Théo indique modestement « *Bon c'est le tour banal des six cartes...* ».

Banal ? Ben pas si « *banal* » que ça, car n'importe quel spectateur « *banal* » se demandera inmanquablement d'où viennent toutes ces cartes ?

Théo nous explique les astuces utilisées et c'est vrai que c'est particulièrement bien pensé. Il est vrai que depuis l'âge de six ans où il l'a vu faire, **Théo** a eu le temps de réfléchir à ce tour... ☺

Manu propose de montrer deux tours en précisant qu'il ne sait pas ce que cela va donner parce qu'il n'a jamais présenté l'un des deux tours.

Théo demande « *C'est à nous de deviner lequel ?* »

Pour le premier tour, **Manu** invite **Grégoire** à le rejoindre et lui remet une enveloppe.



Manu montre ensuite des cartes jumbo avec les inscriptions : bâton, fleur, enclume, camion, etc. Donc des cartes toutes différentes.

Manu commence à distribuer les cartes sur la table et demande à **Grégoire** de l'arrêter quand il veut.



Au « *stop !* », **Manu** montre la carte suivante et la carte précédente et demande à **Grégoire** de regarder ce qu'il y a dans l'enveloppe. Elle est vide.

Manu joue les étonnés, regarde partout autour de lui et aussi dans l'enveloppe : elle est réellement vide.

Ah quel comédien ce **Manu** ! – à moins qu'il ne ce soit planté...

Manu propose de regarder quand même la carte sur laquelle **Grégoire** l'a arrêté : Sur la carte est inscrit le texte suivant : « *une enveloppe vide* ».

Applaudissements car l'effet est amusant et facile à réaliser.

Théo demande « *C'est celui-là que tu n'avais jamais fait ?* »

Manu répond « *Non, c'est l'autre...* ».

Manu attire maintenant notre attention sur une grosse pince à linge dans laquelle est coincée une carte face cachée pliée en deux.



Manu demande à **Spontus** de penser à une carte, n'importe laquelle et il lui tend la pince et la carte.

Spontus dit avoir pensé au « *3T* » et la carte pliée est un *Joker*.

Manu paraît déçu et sort de sa mallette un sac transparent contenant plusieurs cartes portant une marque de pliure, il y jette le *Joker* et conclut en disant « *Ah, j'vous jure, le jour où ça va marcher, ça va faire un tonnerre...* »

Rires et applaudissements.

Manu précise que les deux tours sont d'**Aldo Colombini**.

Je prends la suite et, comme nous n'avons pas beaucoup de magicienne au club, j'invite **Eva** à me rejoindre.

Je lui demande si elle aime les jeux et elle répond par l'affirmative.

Ouf, sinon, j'étais mal...

Je sors un jeu de cartes et j'explique que chaque carte comporte un nom et un prénom.

Pour jouer, je donne le prénom « *Bruce* », tout le monde répond « *Willis* ».

Pour « *Jean-Paul* », certains répondent « *2* », **Eva** propose « *Gaultier* » mais c'était « *Belmondo* »... et ainsi de suite avec deux ou trois autres prénoms.

Cette présentation ayant été faite, je mets le jeu face en bas et demande à **Eva** de la couper très rapidement en deux parties à peu près égales et elle doit ensuite décider de la portion dont on va se débarrasser. Les cartes éliminées sont mises dans un chapeau.



La portion restante est à nouveau coupée en deux, et **Eva** procède à une nouvelle élimination.

Il reste quelques cartes et je les mets en éventail en demandant à **Eva** de poser son doigt sur la carte de son choix. Les autres cartes sont éliminées.

Je demande à **Eva** si elle a un chanteur ou un acteur préféré et elle répond *Michael Jackson*... Ah... Paix à son âme.

Eva est invitée à lire le nom sur la carte – ce n'est pas *Michael Jackson*, mais *George Clooney*... Mais elle l'aime bien aussi.

J'attire l'attention sur une grande enveloppe posée sur un chevalet depuis le début en disant qu'elle contient une prédiction et que ça serait dingue que cela ait un rapport avec *George Clooney*.

Je sors de l'enveloppe la photo d'un bébé en annonçant qu'il s'agit d'une photo de *George Clooney* à l'âge de trois mois.

Comme pour me faire pardonner je dis que j'ai la photo de *George Clooney* nu... à l'âge de trois mois et je déplie la photo pour montrer la seconde partie de la photo du bébé.



Personne n'est dupe et finalement, je retourne la photo pour montrer une vraie photo de l'acteur *George Clooney*.



Smart Ass Celebrity de **Bill Abbott**. Facile à faire et amusant.

C'est à présent **Victor** qui vient nous apprendre comment faire craquer ses doigts. Et effectivement, le bruit est impressionnant.

Puis il nous montre comment plier un doigt d'une façon impossible...



Après avoir longuement hésité et sur nos sollicitations, **Thomas** se lève, il est finalement décidé à nous montrer un tour... Mais il se ravise et me demande de prendre sa place en promettant de passer après moi.

Allez, hop ! On y va.

J'ai décidé de montrer un effet classique avec du matériel que j'ai acheté voici de nombreuses années – à pas cher – et que je n'ai en fait jamais utilisé. L'effet est celui de *la carte au ballon*.

Pour cela, j'ai des ballons et j'en gonfle un que j'installe sur un support. Puis je sors un jeu de cartes que je fais mélanger avant de faire choisir une carte qui est ensuite perdue dans le jeu.

Je dépose le jeu sur le support et à l'aide de ma baguette magique, je tape sur le ballon et.... Et...

Pour connaître la suite, allez à la page suivante.

Et, patatra !



Là, deux choses se passent : le ballon explose et le support se retrouve par terre... Mais aucune carte n'est apparue.

Évidemment, tout le monde se marre.

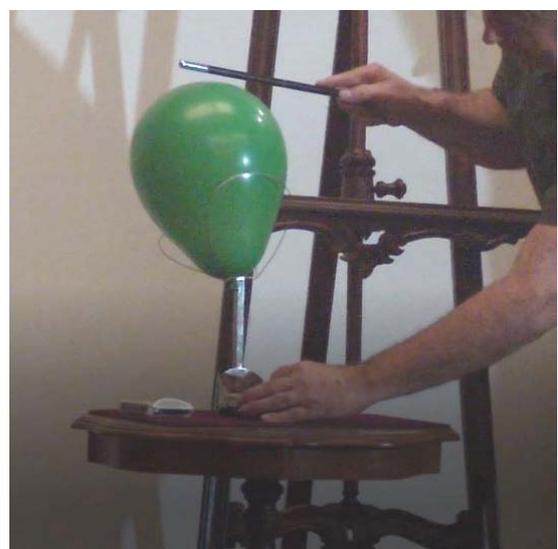
Bon... Il arrive que des tours de magie se passent mal... Ah ben j'ai acheté ça pas cher et j'en ai eu pour mon argent...

Plutôt que de recommencer, je propose d'expliquer comment ça aurait du fonctionner et je remets en place le matériel afin d'y mettre un nouveau ballon.

Jean-Luc propose de le refaire sans ballon... Mais l'intérêt d'une carte au ballon, c'est quand même d'utiliser un ballon...

Je commence à gonfler un second ballon... qui expose tout seul. Il est vrai que mes ballons sont assez anciens...

Le troisième ballon est finalement le bon. Il est en place et je tape dessus avec ma baguette en maintenant le reste du dispositif...



Paf ! Le ballon éclate, mais toujours aucune apparition de carte car le mécanisme « *secret* » a eu une défaillance...

Ah quand ça veut pas, ça veut pas...



Finalement, je décide de montrer ce qui doit – en principe (chose admise jusqu'à ce qu'un évènement démontre le contraire...) - se passer et là, je n'utilise pas de ballon.

J'évite de regarder **Jean-Luc** qui doit jubiler...

J'indique que la qualité du matériel laisse à désirer mais qu'il doit y avoir moyen de faire quelque chose de similaire et de plus lourd.

Spontus, bricoleur dans l'âme, se lève pour jeter un œil et dit que c'est sympa et qu'il y a moyen de faire une version plus « *propre* ».

Chose promise chose due, **Thomas** se lève pour nous montrer une routine de gobelets.



Bon, évidemment ça bricole un peu mais c'est une des premières fois que **Thomas** ose se lancer lors d'une réunion du club et il faut le féliciter.



De plus, l'art des gobelets est quelque chose qui n'est pas facile à maîtriser et finalement, **Thomas** s'en tire assez bien.

Thomas a travaillé à la fois la technique mais également le baratin qui accompagne sa routine.

Applaudissements.

Spontus prodigue ses conseils pour les charges car la mis-direction n'était pas vraiment au rendez-vous... Il reste dubitatif sur certains aspects du baratin où **Thomas** dit à un spectateur un truc du genre « *Vous ça va être difficile parce que vous n'avez pas d'imagination...* », ce qui pourrait être considéré comme une insulte...

Et c'est vrai qu'il faut faire attention à ce que l'on dit, comment on le dit et à qui on le dit... surtout avec un public composé de personnes qu'on ne connaît pas.

Jean-Luc se lève et vient compléter le propos de **Spontus** et explique sa méthode pour montrer les gobelets vides au début de la routine.



C'est ça aussi l'esprit du **Magicos Circus Rouennais** : permettre à ses membres de progresser grâce à des critiques constructives.

Pierre se lève et commence à installer son matériel : deux petits chevalets, un support... Il dispose le tout avec un soin approfondi, prenant son temps pour placer les choses...

Spontus le regarde faire et déclare « *Vas-y, c'est bon, on a le temps de toutes façons...* »



Pierre lève la tête et se marre en précisant pour changer de sujet que « *c'est un tour un peu gag... mais enfin...* », comme pour s'excuser à l'avance.

Pierre débute son propos en disant qu'il y en a certainement beaucoup ici qui ont voulu jouer, comme lui, au détective quand ils étaient jeunes ; ajoutant « *Bon je ne parle pas de **Patrice** comme il est de la partie...* »

Ah ben ça y est, ma couverture est éventée... Moi qui voulais faire croire que j'étais un *apprenti magicien à vie*... C'est loupé.

« *Un meurtre a été commis...* ».

Pierre sort de son sac un pistolet en plastique, un canif, un morceau de fil électrique, une seringue et un petit morceau de corde sur lequel il y a un nœud coulant.



« *Le but de l'enquête est de découvrir quelle était l'arme du crime* ». L'idée est que cela permettrait de retrouver assez facilement le meurtrier...

Ben voyons...

Pierre montre un paquet de cartes dont chaque carte supporte une lettre permettant d'envisager les différents modes opératoires :

« A », comme Arme à Feu ; « C », comme Couteau ; « N », comme Nœud Coulant ; « F », comme Fil Électrique ; « I », comme Injection Létale.



Pierre fait à présent défiler les cartes face en bas et demande à **Manu** de dire « *Stop !* » quand il veut.

Le « *stop !* » survient sur la lettre « C », ce qui laisse penser que la victime aurait été assassinée d'un coup de couteau.

Pierre pense que **Manu** a eu la bonne intuition et il passe en revue les **autres** objets : le pistolet est en plastique, ce n'est qu'un jouet d'enfant ; Le fil ne peut électrocuter personne car il n'est même pas dénudé ni branché ; la seringue n'a même pas d'aiguille pour faire une injection ; la ficelle avec son nœud coulant ne peut supporter le poids d'une personne...

Pierre montre la lame du couteau des deux côtés : elle est propre.

« Si la personne avait été assassinée avec le couteau, on verrait du sang dessus... Mais maintenant, avec certaines techniques, cela permet éventuellement de faire apparaître le sang... »

Pierre frotte la lame du couteau avec la paume de sa main et montre qu'elle est maintenant tâchée de sang des deux côtés.

Pierre poursuit son analyse en disant que souvent, on ne regarde pas assez les documents... et que quand on regarde bien les documents, on s'aperçoit que la réponse s'y trouvait.

Pierre distribue une à une les cartes sur le support et les lettres forment le mot « CANIF ».



Une routine de **Simon Lovell** intitulée « *Autopsie d'un Meurtre* » extraite des notes de conférence lors d'une tournée en France en 2002.

Et c'est cette routine qui clôture cette journée magique qui marque la fin de l'année magique 2016-2017 pour le **Magicos Circus Rouennais**.

Encore merci à **Théo** et **Marie Christine** pour leur accueil. Merci à ceux qui ont eu envie de venir et qui ont pu le faire.

Prochaine réunion, le samedi 16 septembre 2017, le **Magicos Circus Rouennais** entrera alors dans sa seizième année d'existence.

D'ici là, bonnes vacances à tous.

Patrice
Apprenti Magicien à Vie

