

Réunion du 21 juin 2014 chez Théo – 12^{ème} anniversaire

Le 21 juin... une date qui renvoie à plusieurs événements :

- d'abord, et c'est le plus ancien événement et celui qui – sauf explosion ou implosion de notre planète – devrait durer encore un certain temps même si ce temps est incertain. *C'est le solstice d'été.* Le jour le plus long de l'année. Les scientifiques dans l'âme diront que le solstice d'été peut, en fonction de légers mouvements de la rotation de la Terre, ne pas coïncider avec le 21 juin. Mais personnellement, je m'en fous parce que pour les besoins de ce compte-rendu, je considère que le solstice d'été a lieu tous les 21 juin ; Na !

Et le solstice d'été, c'est le jour où certains druides (pas les Crazy Druides, nos amis magiciens bretons) sortent pour leurs célébrations à base de bière et de chouchen, comme le montre cette photo...



- ensuite, c'est aussi le jour de la *fête de la musique* – qui durera peut-être moins longtemps que le solstice d'été – quoique... et qui permet à des non-druides de célébrer l'évènement avec de la bière, du chouchen et toutes sortes d'autres boissons alcoolisées.

Mais, le 21 juin, c'est aussi, et avant tout la date retenue cette année pour célébrer le 12^{ème} anniversaire du **Magicos Circus Rouennais**.

Et cette année, pour la seconde année consécutive, c'est notre ami **Théo** qui nous reçoit chez lui au Château de Ferrières en Bray pour fêter comme il se doit cet anniversaire.

Lors de la première réunion chez **Théo** – en mai 2012 - lorsque nous sommes arrivés, notre ami se trouvait au premier étage, à mettre les dernières touches à sa tenue vestimentaire (je vous renvoie au [compte-rendu de la réunion du 12 mai 2012](#))... Cette fois-ci, il nous accueille – en toute simplicité - sur le perron de sa demeure, en compagnie de sa charmante épouse **Marie Christine**.



Théo avait lancé son invitation en précisant qu'on pouvait venir « *à partir de 10h00* » et c'est donc à 10h05 très précises que je suis arrivé en compagnie de **Mankaï** et de **Quentin**.

Certains avaient été plus rapides et étaient déjà arrivés.

Après les salutations d'usage, nous nous sommes dirigés vers la salle dédiée... une salle qui allait nous accueillir pour la totalité de cette journée – repas y compris.

Un café de bienvenue a été proposé – et accepté sans mauvaises grâces.

La partie « *spectacle* » de la salle :



La partie : « *accueil convivial* » de la salle :



La partie « *close-up* » de la salle :



Étaient présents pour cette première partie de journée :

- | | | | |
|---|----------------|----|-----------------|
| 1 | Théo | 2 | Grégoire |
| 3 | Spontus | 4 | Patrice |
| 5 | Mankai | 6 | Quentin |
| 7 | Yves | 8 | Pierre |
| 9 | Jacky | 10 | Toff |



Pour commencer cette réunion, je donne quelques infos sur le nouveau site et l'avancement de la mise à jour de l'ensemble des articles. Ça avance gentiment.

Et j'en profite perfidement pour signaler que certains ne se sont pas – encore – connectés et que j'ai les noms...

Comme **Spontus** a déposé sur la table deux ou trois *Rubik's Cubes*, on lui demande de nous montrer ce qu'il fait avec. Il nous parle alors d'un effet qui peut être fait avec un miroir, un cube fait et un cube non fait.

Le cube non reconstitué est mis derrière le miroir, laissant à vue le cube reconstitué et son reflet. Ensuite, le premier cube est à nouveau mis à la vue et on constate qu'il est reconstitué.

On pourrait imaginer que cela se fait avec un cube truqué, mais que nenni... Il suffit juste d'avoir un peu... beaucoup, de dextérité. Certes, on entend le bruit de la manipulation faite à UNE SEULE MAIN, mais c'est quand même très étonnant et on peut imaginer de mettre un peu de musique pour masquer ce bruit parasite.



Comme certains de ceux présents aujourd'hui n'étaient pas là à la [précédente réunion](#), je montre le DVD et les cartes spéciales que j'ai reçues de *Penguin Magic*. Il s'agit du tour « 3's A Crowd » de **Mark Mason**, dans lequel les Trois du jeu se regroupent alors même qu'on les a séparés en mettant une carte quelconque entre eux.

Lorsque j'ai présenté ce tour la première fois en mai dernier, cela avait pas mal intrigué.



Mankaï, jamais à court d'idée, indique qu'il peut reproduire l'effet, mais avec des cartes normales.



Tout le monde – moi le premier – se demande comment il va réaliser cela car alors que j'utilise des Trois, il utilise des Rois...

En fait on se rend rapidement compte que sa méthode repose sur une grosse escroquerie et qu'en plus le montage proposé n'est pas bon...

Pour utiliser un langage imagé, disant que Mankaï s'est chié dessus... car au départ il avait 2 Rois rouges et un noir et au final il se retrouve avec deux Rois noirs et un rouge... ce qui, vous en conviendrez n'est pas tout à fait la même chose.

Plutôt (pas le chien) que d'utiliser des Rois, je propose d'utiliser le trio Valet – Dame – Roi afin que le changement de cartes soit moins évident.

Toff propose une version avec trois voleurs qui se dispersent dans une maison pour se retrouver tous ensemble – les voleurs étant bien évidemment remplacés par des cartes et le jeu représentant la maison.

Avec beaucoup d'à-propos, **Mankaï** fait remarquer « *Oui, mais ce n'est pas le même tour...* ».

Hum, hum... tout comme ce que tu voulais nous montrer...

11h10 et mon téléphone vibre pour me délivrer un message de **Tomarel** :
« Pbl de voiture ☺ »

11h15 – arrivée de **Stéphane**, ce qui fait monter le nombre des participants à 11.

Théo lui propose un café et c'est l'occasion pour les accrocs du tabac de faire une pause « *cigarette* » puisqu'il n'y a apparemment pas de « *vapoteur* ».

La séance reprend avec **Jacky** qui nous montre l'achat qu'il a effectué chez *Carrefour* : trois petits porte-monnaie, achetés afin de pouvoir présenter le tour que **Philippe** avait montré lors de la [réunion du 19 avril 2014](#) (je vous laisse relire la partie du compte-rendu consacrée à cet effet).

Alors que **Philippe** utilisait trois petites boites identiques et trois pierres de couleur, **Jacky** utilise ces porte-monnaie et trois ballons de couleur.



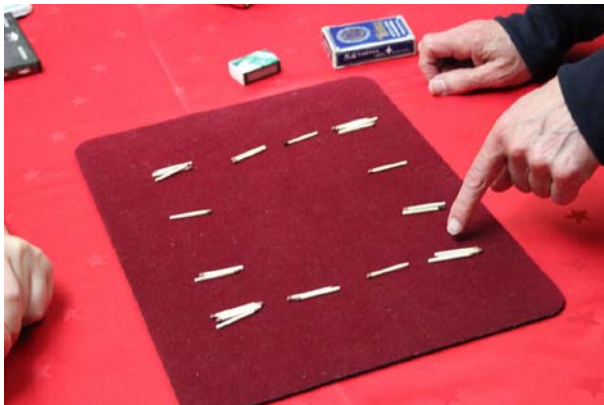


Spontus nous montre le DVD « *Loving Band* » qui lui a été offert par **Clément Kerstenne** et **Philippe Bougard** (à moins que ce ne soit le contraire...).

Et, non sans fierté, **Spontus** nous annonce que ce DVD consacré à des routines avec des élastiques comporte un effet intitulé « *Spontus Junior* »...

Certains auront noté que sur la jaquette de ce DVD figure le mot « *REDEMPTION* » et que les auteurs ont tous deux une auréole (au-dessus de la tête... Pas sous les bras...). Rappelons que leur DVD précédent, intitulé « *Fucking Coins* » dont la jaquette arborait la photo d'une poitrine féminine fort accueillante avait créé un certain émoi chez les Américains (qui décidemment n'en finiront pas de me surprendre... et pas forcément dans le bon sens...). La jaquette de ce nouveau DVD est donc un clin d'œil à nos amis ricains.

Théo souhaite nous montrer un tour de **Michel Clavello**. Cet effet, réalisé avec des allumettes, est extrait de la conférence à laquelle **Théo** a assisté.



Théo sort une boîte d'allumettes et la vide pour en récupérer le contenu : des allumettes. Ce qui est assez logique en soit (ou plutôt « *en bois* » car c'est la matière dont sont faites les allumettes).

Le principe de ce tour est assez simple. Un carré est formé et chaque côté comporte 10 allumettes. Ensuite, des membres de notre assistance vont ajouter tour à tour une allumette sur un des côtés. Le but du jeu pour **Théo** est qu'après chaque ajout d'une allumette chaque côté comporte toujours 10 allumettes et pas une de plus.

Impossible me direz-vous... et pourtant...

Vous vous rappelez de ce fameux puzzle auquel on rajoute plusieurs pièces mais qui, malgré cela, rentre toujours dans le même cadre. Et bien, là, c'est un peu le même résultat.

Vous ajoutez une allumette. **Théo** déplace une ou plusieurs allumettes et ensuite chaque côté en comporte toujours 10.
Et on peut ainsi rajouter 4, 5, 6 allumettes... Il y en aura toujours seulement 10 par côté.



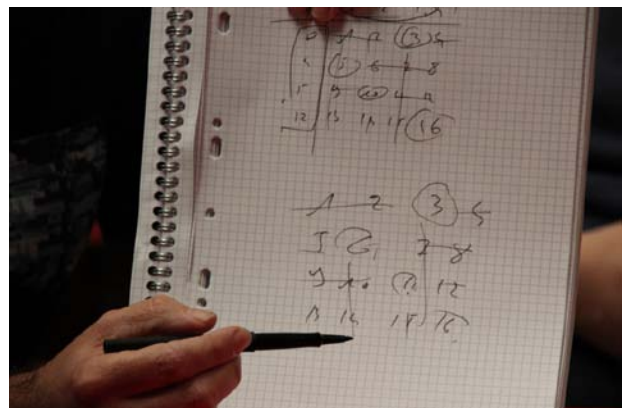
Alors forcément, si on ajoute des allumettes et que malgré cela, il y en a toujours 10 par côté, où sont les allumettes ajoutées ?
Pour répondre à cette question, **Théo** reprend sa boîte d'allumettes et l'ouvre pour nous faire constater que les allumettes sont retournées dans la boîte qui n'a pas bougé de la table depuis le début du tour et qui avait pourtant été vidée entièrement.

11h30 : arrivée d'**Éric**. Nous sommes donc 12 à présent.

Lors de cette arrivée, **Yves** est en train de se lancer dans un exercice que j'adore : une démonstration mathématique.

Et pour cela il nous parle de *Pythagore*, de constante, et tout cela avec un tableau explicatif à la clé...

Ah quel bonheur...



Puis, **Yves** explique qu'il s'est inspiré d'un tour de **Max Maven** vu dans le livre *Prism*, et qu'il a cherché pour déterminer à l'avance une autre constante. **Théo** est fasciné par l'explication, ce qui ne me surprend guère.

Spontus indique que **Max Maven** aurait dit « *On s'en fout de savoir comment ça marche mais ça marche* ».

Mais **Yves** n'est pas d'accord avec cette façon de voir les choses et a donc voulu aller plus loin. Ah ces profs de maths !

Comme j'aime bien la façon de voir de **Max Maven**, je propose de montrer un tour en disant « *Je ne sais pas comment ça marche, et je m'en fous, mais ça marche* ».

Il s'agit d'un tour d'**Harry Lorayne** intitulé *Out Of This Universe*, que j'ai redécouvert en mettant à jour le nouveau site du club. Ce tour s'inscrit dans la lignée des *Out Of This World* et de ses variantes dans lequel le final de l'effet montre que les cartes rouges et les cartes noires ont été séparées dans des conditions impossibles.



Pour ce tour, c'est **Quentin** qui va servir de spectateur.

Un jeu de cartes est sorti et quatre cartes sont distribuées face en bas pour former un carré.

Quentin est invité à prendre le jeu en main et il doit le distribuer totalement en déposant à chaque fois une ou deux cartes face en bas sur chaque tas selon l'ordre qu'il souhaite – avant, arrière, diagonale – la seule condition étant qu'au final chaque tas comporte un nombre, à peu près similaire de carte.

Par une succession de mélanges et de distribution, on finit par constituer trois tas : au milieu un tas constitué de 10 cartes rouges et de 10 cartes noires, à gauche, un tas avec uniquement des cartes rouges et à droite un tas uniquement avec des cartes noires.



Spontus me regarde avec un sourire et me demande : « *Et tu ne sais pas comment ça marche ?* »

Du style : « *Non sans déconner ?* »

Et moi de répondre : « *Non, je ne sais pas, et je n'ai pas cherché à savoir... et à la limite, je m'en fous.* »

Spontus, bon comme le pain, est soucieux de ne pas me laisser dans cette ignorance qui frise l'obscurantisme. Il me dit qu'il suffit de faire le tour avec les cartes face en l'air pour comprendre comment ça marche.

Effectivement, on comprend mieux le principe de cette façon.

Cela dit... Ça marchait et je me foutais de savoir pourquoi...

Yves propose de montrer un tour reposant sur le même principe et qu'on va tous y participer.

Yves sépare le jeu en deux paquets et prend une portion dans chaque main.

Il propose de reconstituer le jeu sur la table selon nos instructions : main droite – main gauche, pour déposer les cartes en tas.

Yves indique au final que le jeu a été reconstitué selon nos instructions et donc mélangé.



Yves prélève à présent un petit paquet de cartes et le remet à **Quentin** qui doit – au feeling – sans regarder les cartes, séparer les Rouges et les Noires.

Ceci ayant été fait, **Yves** lui remet un autre petit paquet afin que là encore Quentin sépare selon son inspiration du moment les cartes rouges et les cartes noires.

Yves étale face en l'air le paquet restant pour montrer que les cartes sont bien mélangées.

Les deux tas constitués par **Quentin** sont retournés et nous constatons qu'il a effectivement réussi à séparer les cartes rouges et les cartes noires.

Spontus complète les propos d'**Yves** en montrant un mélange permettant de séparer rapidement les cartes rouges et les cartes noires avec une simple petite préparation au départ.

Il est des cartes que l'on peut séparer alors qu'on a beaucoup de mal à en mélanger certaines autres... C'est avec cette transition d'une grande subtilité que je propose de montrer les cartes que j'ai fait faire chez MPC (MakingPlayingCards.com) pour une somme très modique de 4 dollars.

Nous avons parlé lors d'une précédente réunion de ce site sur lequel on peut créer ses propres cartes. Et bien je suis passé à l'action en faisant créer mes cartes pour une version personnalisée de *l'Huile et l'Eau*.



La qualité est très correcte (un *comptage Elmsley* passe sans problème...) et l'intérêt (outre le prix) réside dans le fait qu'on peut entièrement personnaliser son projet. Et croyez-moi, le principe de l'huile et de l'eau devient beaucoup plus visuel et plus facile à expliquer qu'avec des cartes normales.

Et me voilà qui me retrouve en train de présenter à nouveau *Italian Dressing*, une routine d'**Aldo Colombini**.



11h45 – appel de **Tomarel** qui annonce qu'il va finalement pouvoir venir. Sa voiture est au garage mais **Jean-Luc** a eu la bonne idée de l'appeler et va faire un détail pour venir le chercher. Cool !

Pierre se lance et demande à **Spontus** de choisir une carte en lui disant « *stop !* ». La carte est sortie du jeu et prise en main par **Spontus**.

Pierre fait maintenant défiler devant ses yeux les cartes avant de les distribuer face en bas sur la table. Il marque une pause de temps en temps, semble se concentrer et finit en disant qu'il a mémorisé toutes les cartes et que celle de **Spontus** est la Dame de Pique.

Bon, d'accord, c'est effectivement la Dame de Pique, mais là, j'ai du loupé un truc parce que je ne vois pas où est la subtilité...

Ah moins que ce ne soit une blague... Tout bêtement.

Ou autre chose...



Pierre sort à présent quelques cartes et nous montre qu'il a quatre cartes rouges et quatre cartes noires et il entame une routine Huile et Eau.

Puis, il étale le jeu pour montrer que les cartes rouges et les cartes noires sont également séparées dans le jeu.

Ah... D'accord... Je comprends mieux maintenant...

Une routine de **Woody Aragón** extraite du livre « *A Book In English* », lequel, comme le signale **Pierre**, est effectivement en anglais.



Spontus enchaîne par une routine de... cartes.

Le jeu est mélangé puis coupé par **Pierre** qui est invité à regarder la carte de coupe (et accessoirement à la mémoriser...)

Pierre doit à présent distribuer les cartes une à une, face en bas, pour former 4, 5 ou 6 paquets.



Spontus demande à **Pierre** de regarder dans quel paquet est sa carte et d'éliminer les autres paquets.

Les cartes de ce paquet sont distribuées mais **Spontus** qui ne semble pas faire très attention à ce qui se passe, s'excuse et demande à **Pierre** de recommencer la distribution.

À un moment, **Spontus** se met à hurler (oui, c'est le terme exact) : « *STOP !!!* ».

On retourne la carte sur laquelle **Pierre** s'est arrêtée, c'est sa carte !

Un tour étonnant qui vous vaudra l'estime de tous... (comprenez qui pourra...)



Toff indique que le tour présenté par **Spontus** s'appelle *4-5-6* et est d'**Aldo Colombini** et qu'on peut le trouver dans le DVD 2 de la série *Impromptu Card Magic*.

En fait, ce tour a été repris par différents magiciens... dont **Aldo Colombini**, mais aussi **Liam Montier** et consorts dans le DVD *Ultimate Self Working Card Tricks volume 1*. L'auteur de ce tour est **Al Thatcher**.

12h30 : une agréable surprise en la personne de **Christophe**. Non pas parce qu'il ne s'est pas trompé pour la date de la réunion...

Aie ! Pas sur la tête...

En fait (de la musique) **Christophe** avait dit qu'il ne pourrait pas venir parce qu'il jouait avec son groupe pour la fête de la musique (en fait), mais il n'a pas résisté à l'appel de la Magie. La troupe passe donc à 13 !

Théo propose qu'on prenne un petit remontant avant de se mettre à table.

Mais avant, nous voulons prendre une photo groupe devant le château.



Théo et **Marie Christine** ont formidablement bien organisé les choses et, après un sympathique apéritif, nous passons à table.

Jean-Luc et **Tomarel** nous ont rejoints. Ce qui fait donc 15 maintenant.



Qui dit « anniversaire » dit forcément « gâteau d'anniversaire ».
Et qui dit « gâteau d'anniversaire » dit « bougies » (bon, là, il n'y avait qu'une seule bougie mais l'âge du **MCR** était indiqué...)



15h20 : Gâteaux et café ont été ingérés, et avant que la torpeur de la digestion ne nous gagne, il est temps de passer à la suite de cette journée magique.

Tout le monde s'installe face à l'estrade sur laquelle les « choses sérieuses » vont se passer.



Alban nous a rejoints pour faire passer le nombre des présents à 16.

C'est **Mankaï** qui propose de commencer.

Alors que nous étions en route pour venir chez **Théo**, **Mankaï** m'a dit qu'il avait prévu une vingtaine de tours dans sa mallette...

J'espère qu'il n'a pas prévu de tous les montrer aujourd'hui... sinon, j'espère que **Théo** a prévu à manger pour ce soir.

Mankaï souhaite-t-il nous faire un exposé sur les parcs zoologiques ?

On pourrait le croire car il nous montre des images d'animaux, dont il ne maîtrise d'ailleurs pas tous les noms car il nous montre un éléphant en disant que c'est un hippopotame...



Ezzedine fait défiler les images après avoir au préalable inscrit quelque chose eu dos de la pochette contenant ces images.



Puis, **Mankaï** demande à **Théo** de dire « *Stop !* » quand il le souhaite.

Théo arrête **Mankaï** sur l'image d'un zèbre.

Mankaï retourne sa pochette pour montrer qu'il avait inscrit « *Zèbre* » au dos de celle-ci.

Spontus conseille à **Mankaï** de modifier la taille de sa pochette pour accroître l'impact de l'effet.



Mankaï enchaîne en montrant une baguette « *magique* » dont il enlève un des bouts argentés.

Il jette ce morceau vers la baguette et le bout argenté réapparaît aussitôt en place à l'extrémité de la baguette comme s'il ne l'avait jamais quittée.



Bon... plus que 18 tours...

Et apparemment, **Mankaï** semble bien parti pour présenter tous les tours qu'il a amené puisqu'il demande maintenant à **Pierre** de remplir un questionnaire où il doit noter une couleur, une forme, sa pointure de chaussures, etc.

Une heure après ce questionnaire très détaillé est enfin rempli et **Mankaï** demande à **Pierre** de plier le papier en 4 en précisant « 1... 2 ».

Bon alors faudrait quand même savoir : c'est en quatre ou en deux ?

Et **Mankaï** d'expliquer on plie en deux mais ça fait quatre...

Moi, tout ce qui est mathématique, j'ai du mal...

Mankaï récupère le papier plié et le tient à bout de bras.

Mais cela ne semble pas faire son affaire, aussi plie-t-il le bras pour apparemment lire ostensiblement le papier pour donner les réponses...



En Droit Pénal, ça s'appelle une escroquerie... Fais gaffe **Ezzedine**, tu vas te retrouver en prison si ça continue...

Contre toute attente, **Mankaï** retourne s'asseoir et du coup, c'est moi qui prends la suite.

Rassurez-vous, je n'ai pas ramené une vingtaine de tours et je vais essayer de faire court.

Je souhaite montrer aux membres du club, une étrange boîte que j'ai achetée auprès d'un antiquaire dans le quartier chinois à Paris.

Cette boîte contient un dé et elle est capable de le faire voyager d'un point à un autre.

J'explique que la boîte était assez bon marché mais qu'il m'a fallu ensuite acheter une baguette magique et un chapeau haut de forme, accessoires assez onéreux sans lesquels – soit disant – la boîte contenant le dé ne fonctionnait pas.



La boîte est ouverte pour montrer le dé et le chapeau est mis en place sur une chaise située à quelques mètres.

Et j'explique que je vais montrer ce qui se passe lorsque la boîte est fermée, à savoir, que le dé voyage de la boîte vers le chapeau. Pour cela, je prends le dé et le transporte jusqu'au chapeau dans lequel je le dépose pour que tout le monde comprenne bien.



Puis, je reprends le dé, je le remets dans la boîte et la ferme...

La boîte... Pas ma bouche car j'ai encore besoin d'expliquer ce qui va suivre.

Je prends la baguette, fais une passe « magique » autour de la boîte et j'ouvre celle-ci pour montrer que le dé a disparu.

L'assistance qui a entendu un bruit plus que suspect me demande d'ouvrir l'autre porte de la boîte. Ce que je m'empresse de faire après avoir refermé la première porte. Le dé n'est pas là non plus.



Un nouveau bruit se faisant entendre juste avant que j'ouvre cette seconde porte, fait à nouveau réagir mon auditoire qui exige que j'ouvre l'autre porte.

Je referme donc la seconde porte et ouvre à nouveau à première pour montrer que le dé ne se trouve pas dans ce compartiment.

Après quelques minutes à jouer avec le public en ouvrant et fermant tour à tour une porte ou l'autre, j'ouvre finalement les deux compartiments pour montrer que le dé a réellement disparu.

Pour preuve, je le sort du chapeau. Magique non ?

C'est **Spontus** qui prend la suite avec une étrange boîte - c'est apparemment l'après midi des boîtes.... **Spontus** a besoin d'un volontaire et propose à **Quentin** de le rejoindre. Lequel, contre toute attente refuse catégoriquement.

Ce refus de **Quentin** serait-il du au fil électrique qui sort de cette boîte. Un fil qui est raccordé à un transfo, lui-même raccordé à une rallonge électrique, elle-même raccordée à une prise d'électricité ?

Spontus lui affirme pourtant : « *C'est sans danger...* ». Une expression qui me rappelle étrangement ce que disait le médecin nazi qui faisait des trous à la perceuse dans les dents de **Dustin Hoffmann** dans le film *Marathon Man*.



Yves se porte donc volontaire. Quelle bravoure ! On l'aimait bien **Yves**... Même s'il était un peu énervant avec ses théories mathématiques... Va-t-on bientôt repasser à 15 ?

Bon, après ce saut de page, je rassure tout le monde et notamment la *SPM* (la *Société Protectrice des Magiciens*) : Aucun magicien n'a été maltraité durant cette journée. Il y a certes eu du « *chambrage* » et des moqueries, mais rien de pénalement répréhensible... enfin, jusqu'à ce qui va suivre...

Yves se tient à côté de la boîte et tout à coup... C'est le drame... Enfin, cela aurait pu être le drame... **Spontus** actionne l'interrupteur situé sur le dessus de la boîte et on aperçoit un truc qui sort de la boîte avant d'y rentrer à nouveau aussitôt.

A-t-on réellement bien vu ? Avons-nous assisté à l'impensable ?

On demande à revoir la scène puisque le ralenti n'est pas disponible.

Et oui, nous avons bien vu... **Yves** qui de – presque – se faire mettre un doigt...



Dis-moi **Spontus**... Ça sert à quoi ton truc ? Ah c'est un truc qui ne sert à rien... Oui, c'est bien ce qui me semblait.

Cela dit, il faut reconnaître que c'est marrant et surtout très inattendu.

Pour revenir à des choses plus sérieuses, **Spontus** nous propose une expérience. Elle repose sur la théorie selon laquelle on connaîtrait n'importe qui dans le monde au travers de cinq personnes intermédiaires

Pour ceux que cela intrigue, sachez que cela renvoie au [Paradoxe de Milgram](#) (connu également sous le nom de phénomène du petit monde) et au principe des [Six Degrés de Séparation](#) (autrement appelée théorie des six poignées de mains).

Qu'importe ce qu'on pense de ces théories, mais peut-on imaginer de connaître une personne qui n'existe pas ?



Spontus prend un nounours en peluche qui trône sur une petite table et le lance dans l'assemblée en demandant que l'on relance cette peluche vers une autre personne qui la relancera vers une autre. **Spontus** tourne le dos et à un moment demande d'arrêter.

C'est **Alban** qui tient la peluche en main.

Alors **Alban**... Tu joues encore au nounours à ton âge ?

Spontus demande à **Alban** de choisir une profession, un prénom, un nom, un numéro de rue, une rue, une ville, avec cette précision que **Alban** doit inventer le nom d'une personne qu'il ne connaît pas.

Spontus note tous ces éléments sur un *paperboard*.



Puis, **Spontus** nous déclare qu'il a besoin d'un récipient et va chercher un carton qui se trouve non loin de là et qu'il ramène pour le déposer sur l'estrade.

Spontus déclare à **Alban** : « *Et si je te disais que, cette personne que tu dis avoir inventée, je la connais. J'ai même sa carte de visite* ».

Alban est quelqu'un qui ne s'étonne pas facilement. Aussi répond-il « *Ah ben peut-être, je ne sais pas...* ».

Spontus sort un album destiné à ranger des cartes de visites et commence à chercher, soit disant, la carte d'*Anne Gilet*.

Bon là, il faut avouer que ça dure un peu... mais finalement **Spontus** ne trouve pas la carte, mais par contre nous affirme avec aplomb que c'est normal parce qu'il manque une carte et une seule dans son album.

Effectivement, il y a un emplacement vacant dans cet album, mais de là à essayer de nous faire croire que c'est la carte de visite d'une certaine *Anne Gilet*, il ne faut quand même pas pousser.



Et **Spontus** ajoute que cet emplacement est vide parce qu'avant de commencer, il a fait une prédiction en enlèvement la carte de l'album pour la déposer dans le carton. Puis **Spontus** demande à **Mankaï** de regarder dans le carton.

Une carte de visite imprimée est sortie du carton, sur laquelle est inscrit : *broderie, Anne Gilet à 26 rue du Four 76000 ROUEN*. La carte comporte également un logo de broderie.

Et la question du jour de **Spontus** est : « *Alors, à votre avis ?* ».

Bon, là, j'ai bien ma petite idée. Les fois précédentes, lorsque nous sommes venus le matin, notre occupation consistait à trouver comment arnaquer ceux qui venaient l'après midi. Or, on n'a rien fait de tel ce matin et comme **Alban** était le seul à venir l'après midi, je me dis que **Spontus** - et **Théo**, car je suis sûr qu'il est dans le coup - se sont attachés la complicité d'**Alban**. C'est brillant !

J'expose ma théorie et **Alban** affirme qu'il n'est pas complice. Ce que confirme **Spontus**. Mince ! Ma splendide théorie tombe à l'eau. Plouf !

On cherche une explication, mais comment imaginer que cette carte de visite puisse exister si l'identité « *Anne Gilet* » a été inventée de toute pièce à l'instant ?

Spontus... et **Théo**, car là, je ne m'étais pas trompé, finissent par nous expliquer le stratagème.

Waouh ! Alors là, jamais nous ne serions allés chercher cette explication. C'est démentiel. La preuve, s'il en est besoin, que la Magie sait s'adapter avec son temps.

Bravo ! à nos deux complices.

Mankaï se lève et indique qu'il va nous montrer un tour, vite fait, dans le même style. En précisant « *Mais ce n'est pas vraiment la même chose...* »

Pour ce tour, **Quentin** est invité à nommer un nombre à trois chiffres et il choisit « *128* ».

Mankai qui tient à la main un papier depuis le début du tour le montre pour faire constater qu'il avait inscrit dessus à l'avance « 128 ».

Oh ouais t'as raison **Ezzedine**... Ce n'est pas vraiment la même chose que le tour de **Spontus**... 😊

Bon, ben cela ne fera plus que 16 tours à présenter.

C'est à présent **Alban** qui souhaite nous montrer un petit tour destiné aux enfants, en précisant qu'il n'a pas amené grand-chose.



Alban a amené un accessoire qu'il a fabriqué il y a plus de 40 ans... Cet accessoire est composé d'un plateau entouré de tissu, d'un tube – vide - ouvert à l'une de ses extrémités, et d'un verre – vide également.

Alban éprouve quelque mal à mettre le tube sur le plateau car étant assez léger le tube n'en finit pas de tomber à terre...

Bon finalement **Alban** arrive à ses fins. Le verre est posé sur le plateau, le tube est mis par-dessus et hop ! le verre disparaît. Et rien dans le tube.



Mankai dit à **Alban** que les enfants vont lui dire que le verre est en dessous du plateau.

Alban dit qu'on ne lui a jamais dit cela.

Spontus indique que selon lui, ce tour est le commencement d'un tour qui va plus loin et qui existe vraiment : on montre que – effectivement - le verre n'a pas vraiment disparu et est en dessous du plateau, et on propose de recommencer. Et cette fois-ci, le verre disparaît et n'est plus sous le plateau...

Alban nous indique qu'il voulait faire la routine des trois anneaux **d'Alain Gaillard** mais qu'il bloque et que donc il ne nous la présente pas.

Bon, ben tu ne nous l'aurais pas dit, on ne l'aurait pas su...

Et du coup, **Alban** propose de montrer une routine de cartes.

Oh ben oui, ça va nous changer des anneaux...



C'est un tour avec quatre Valets. On fait défiler les cartes et une carte apparaît face en bas. C'est le Valet de Carreau.

Bon là, j'ai du louper la suite parce que mes notes indiquent « VK – ??? (impossible de me relire) – *le Valet revient et ts les dos ont changé de couleur* ».

Je présente mes plus sincères excuses à **Alban**. Mince, pour une fois, c'est tellement rare quand il présente des tours de cartes.



Éric prend la suite non pas avec des anneaux chinois, mais avec un petit anneau et une chaînette.

Le but du jeu est d'emprisonner l'anneau sur la chaîne.

Bon, ça s'annonce plus difficile que prévu.

Éric nous affirme qu'il y arrivait tout le temps quand il s'entraînait chez lui et je le crois sans problème car il m'est arrivé la même chose avec ce tour qui – bien que simple dans son principe – demande une certaine précision dans le geste.

Pierre ne connaît pas ce tour et demande à essayer... sans grand succès non plus...



Finalement, **Éric** laisse **Pierre** s'amuser avec la chaînette et l'anneau et nous indique qu'il a à nouveau bossé l'enclavement de deux cordelettes dans la main.



Effectivement, le geste est plus sur et le mouvement passe sans problème.

Éric continue avec une libération de bague prisonnière de deux cordelettes.

La bague est enclavée sur une des cordelettes et bloquée avec un nœud. Le tout est sécurisé avec une seconde cordelette et un second nœud.

Malgré cela, la bague se libère.

Spontus, source inépuisable de savoir précise qu'il s'agit d'Enclavor – *Liberator*, une routine de **Duraty**.



Mankai – qui est en retard par rapport à son nombre de tours à présenter – se précipite et se propose de faire rentrer l’anneau sur la corde sans passer par les extrémités de celle-ci. Plus que 14 ? 15 ? Je ne sais plus...



Éric qui a apparemment dans l’idée de concurrencer Mankai nous présente maintenant un effet d’enclavement et de libération avec des élastiques.



Pendant ce temps là, **Pierre** joue bien sagement avec son anneau et sa chaînette... Bon apparemment, ce n'est pas gagné.
Ah si tous les enfants pouvaient être aussi calmes que lui...



Éric, toujours lui... déclare être allé voir une voyante qui, pour ses prédictions, utilisait des tubes de différentes couleurs et de forme « *parallépipédique rectangle* » (d'aucuns auraient dit « *carrée* » mais ce n'est pas exact) avec des symboles gravés sur chaque côté.

Il demande à **Quentin** de l'assister.

Quentin bat des records en tant que « *spectateur* »... ça tombe bien pour lui car il m'a avoué ne rien avoir préparé pour aujourd'hui.

T'inquiète pas **Quentin**, certains ont amené de quoi tenir toute l'après midi... Par contre, à la rentrée en septembre... On compte sur toi... hein...

Pour ce tour, **Éric** demande à **Quentin** de prendre en main les tubes et de regarder les symboles gravés. Il y a huit symboles, à raison de deux par côté et il y a trois tubes. **Quentin** doit choisir un de ces symboles et positionner les trois tubes de sorte que trois symboles identiques soient à côté l'un de l'autre. Les tubes sont ensuite mélangés.

Et le rôle d'**Éric**, c'est de déterminer quel est le symbole choisi.



Éric saisit à présent les deux mains de **Quentin**, lequel tient les tubes dans son poing fermé. Puis **Éric** se concentre intensément en fermant les yeux et annonce que **Quentin** a choisi le symbole « *Œil* », ce que l'intéressé confirme. Une chance sur huit...

Éric propose de recommencer l'expérience avec **Spontus**, mais hélas triple fois hélas (ben oui, triple parce que ya trois tubes...) ça foire.

Il est vrai que la méthode de « *lecture* » est pour le moins subtile et les conditions d'éclairage de la pièce peuvent influencer cette « *lecture* ».

Fortune Sticks de **Tenyo**.

Un tour qui aurait bien plu à **Philippe** car l'explication est vraiment vicieuse et si on ne sait pas, ben on ne trouve pas...

Pour les amateurs d'histoire, ce tour a été créé en 2005 par **Toru Suzuki** et n'est apparemment plus fabriqué ([source Tenyo Magic Blogspot](#)).



C'est maintenant **Jean-Luc** qui se lance – toujours avec **Quentin** – dans un tour de cartes.

Le jeu est coupé et une carte est choisie.

Le jeu est reconstitué et la carte remise sur le dessus avant que le jeu ne soit à nouveau coupé.

Le jeu est à présent mis face en l'air et la carte sur la face est un 5P.

Jean-Luc demande à **Quentin** si cette carte à un rapport avec sa carte, ce à quoi **Quentin** ne sait pas trop quoi répondre et déclare sans se mouiller « *Peut-être mais je ne suis pas sur* ». Avec cette réponse, **Jean-Luc** doit être super renseigné....



On coupe à nouveau le jeu et là encore **Quentin** déclare que la carte sur la face du jeu a peut-être un rapport avec sa carte mais qu'il n'en est pas sur... Bon, ben décidément...

Nouvelle coupe et là, **Quentin** déclare « *Oui, peut-être...* ».

Le jeu est retourné face en bas et **Jean-Luc** demande maintenant à **Quentin** de mettre son doigt sur la face du jeu pour faire remonter sa carte sur le dessus.

Jean-Luc énonce différentes positions de la carte dans le jeu, les chiffres indiquant cette position allant en diminuant. Et finalement, **Jean-Luc** demande à **Quentin** de retourner la carte sur le dessus du jeu et lui annonce qu'il s'agit de sa carte... ce que confirme **Quentin**.



Jean-Luc indique que c'est le *tour de la carte ascenseur* de **Jack Miller**.

Pour être un peu plus précis, ce tour s'intitule *Lazy Man Card Trick*.

Créé par **Jack Miller**, il a été montré par **Al Koran** à **Harry Lorayne** qui l'a décrit dans son ouvrage *Magic Book*.

Spontus intervient pour montrer sa méthode car il trouve que la façon pour faire remonter la carte sur le dessus du jeu est trop simple.



Jean-Luc indique que sa méthode à lui, permet de ne plus toucher au jeu.

Vous trouverez [sur Youtube une version où le tour est effectué avec un jeu neuf](#) sans que le magicien le touche à quelque moment que ce soit.

Grégoire nous indique qu'il aime bien les voyages mais à condition d'être bien accompagné. Il demande à **Quentin** de sortir les Dames du jeu.

Les deux Dames rouges sont mises d'un côté de la table et les deux Dames noires de l'autre côté.

Et pour effectuer le voyage, il faut un voyageur... Une carte est choisie dans le jeu et signée sur sa face pour la rendre unique.



« Tu préfères les Dames rouges ou les Dames noires ? »

La carte signée est mise face en bas entre les deux Dames rouges face en l'air choisies par **Quentin**.

Le jeu est coupé et les trois cartes sont mises dans une des moitiés de jeu qui est posée à l'écart et les deux Dames noires sont mises face en l'air sur le dessus de la seconde moitié du jeu.

La carte choisie apparaît entre les deux Dames noires avant de repartir très vite dans l'autre moitié de jeu où elle réapparaît entre les deux Dames rouges lorsqu'on étale le jeu.

The Visitor, un tour de **Larry Jennings**. Et pour connaître l'histoire de ce tour, il suffit de [lire le post qui lui est consacré sur Virtual Magie](#).

Tomarel est invité (par moi) à présenter cette splendide routine d'**Aldo Colombini** intitulée *Shenanigan*.

En tant que magicien conteur, **Tomarel** aime beaucoup cette routine.



Il nous la présente à sa façon, en parlant de *Barbe Noire* qui était à la recherche du fabuleux trésor de *Rackham le Rouge* mais qui au final ne trouva que deux vieux parchemins : l'un racontait la légende des *Leprechaums* (que chez nous on appelle *Farfadets* ou *Lutins*), l'autre étant une carte de *l'Île d'Émeraude* où vivent les *Leprechaums*.

Savez-vous qu'il y a deux sortes de *Leprechaums* ? Ceux qui peignent les champs en vert et ceux qui peignent les couleurs de l'Arc en Ciel ?

Physiquement rien ne les distingue sauf qu'un des travaux demande une plus grande technicité.

En France on a parfois (souvent) des grèves et pour la première fois depuis plusieurs centaines d'années, *l'Île d'Émeraude* a été confrontée à sa première grève : celle des *Leprechaums* qui peignent l'Arc en Ciel.

Alors forcément il a fallu les remplacer, par les *Leprechaums* qui peignent les champs en vert mais cela se fit sans trop de problème d'intégration.



Au final, l'histoire se termine pour le mieux – toute en couleur – et avec une sacré surprise, car qu'est-ce qu'on trouve en creusant au pied des Arc en Ciel ?...

Une routine sympa, des cartes très colorées et merci à **Sir Alex Elmsley** sans lequel cette routine serait « *hâchement* » plus compliquée, voire impossible, à présenter...

Toff souhaite revenir sur la routine *The Visitor* et propose une variante intitulée *Visit To Boise* créée par **Scott Guinn** lequel n'était pas satisfait par un mouvement de la routine de **Larry Jennings** et avait donc cherché une autre méthode.

Et c'est à nouveau **Quentin** qui s'y colle...



Quant au déroulement, une carte choisie est mise face en bas entre les deux Dames noires.

Les deux Dames rouges sont mises sur le jeu.

Les deux Dames noires avec la carte en sandwich sont mises dans une moitié du jeu tandis que les deux Dames rouges sont mises dans l'autre demi paquet.

Toff propose que les deux Dames rouges volent la carte de **Quentin**.

Le premier demi paquet est étalé – il n'y a plus de carte entre les deux Dames noires. On étale le second demi paquet – une carte se trouve entre les deux Dames rouges : la carte choisie.

Toff précise que le mouvement utilisé est le *Empty Kosky Switch* de **Gary Ouellet** mais [mes petites fiches](#) indiquent qu'il est de **Rick Johnsson**.

Pierre souhaite nous montrer un tour... avec une chaînette et un anneau ?

Ah non... avec des cartes.

Et devinez qui est le spectateur ?

Si **Quentin** devait montrer en septembre un nombre de tours équivalent à celui des tours pour lesquels il a fait le spectateur, oh la, la, le « pôvre »... Mais qu'il se rassure, deux ou trois tours seront suffisants...



Une carte de prédiction est mise face en bas entre deux Jokers posés sur l'étui du jeu.

Quentin est invité à choisir une carte dans le jeu et cette carte y est remise mais pas complètement. Elle dépasse sur le côté.



Au final, cette carte réapparaît entre les deux Jokers.

Oui, je sais l'explication est courte... mais ne vous plaignez pas, pour une fois que je fais « court ».

Une routine de **James Brown** (le magicien... pas le chanteur...)

Pierre poursuit avec un autre sandwich...

Pas le truc avec deux tranches de pain et une tranche de jambon au milieu, voire plus... Bien que vu l'heure, cela n'aurait rien d'incongru.

Non, il s'agit ici d'un sandwich avec des cartes... un peu plus indigeste mais tellement plus magique.



Une carte est choisie et perdue dans le jeu.

Un Joker est mis sur le dessus du jeu et un est mis en dessous.

Les deux Jokers disparaissent pour aller chercher la carte choisie dans le jeu et ils remontent aussitôt sur le dessus avec leur captive.

Les deux Jokers sont posés sur la table tandis que la carte choisie est prise en main. Mais cette carte disparaît rapidement pour réapparaître entre les deux Jokers.



La carte est mise dans l'étalement du jeu pour à nouveau réapparaître entre les deux Jokers...



Les rangs se sont clairsemés et nous restons un petit nombre présents dans la salle et on sent que cette journée magique touche à sa fin.

Voilà, l'année magique 2013-2014 vient de s'achever en beauté.

Rendez-vous le 20 septembre prochain pour de nouvelles aventures du ***Magicos Circus Rouennais.***

Patrice
Apprenti Magicien à Vie

