

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.

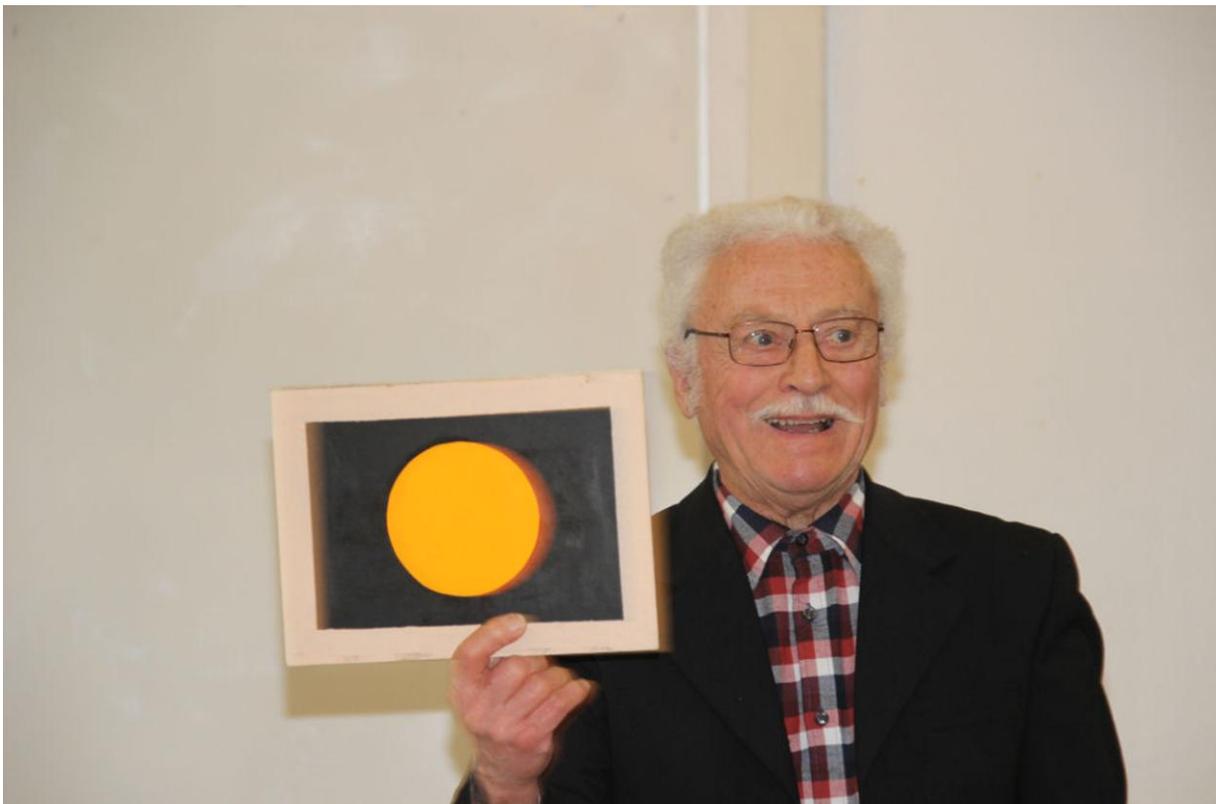


Alban a montré des pastilles de couleurs différentes reliées chacune à une ficelle et les a mises dans un sac.

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.

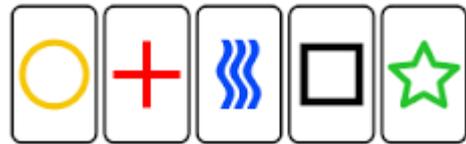
J'indique que j'ai commandé sur *Amazon* des [feuilles « ardoises »](#) autocollantes qui permettent de régler ce problème et d'avoir ainsi des ardoises noires des deux côtés de la taille qu'on souhaite (jusqu'au format A4...)

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 utilisation 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**.

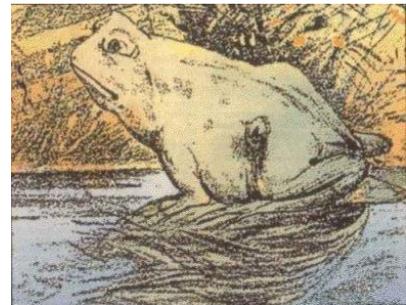
Là, on a eu un grand moment avec **Manu** arrangeant des cartes Poker avec des Jumbo, expliquant « *ça c'est la prédiction* », puis recherchant d'autres cartes avec des couleurs de tarot différentes car ça n'allait pas... Allant ici, revenant là... Un véritable tourbillon le **Manu**.

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 boîtes circulaires contenant chacune un jeton de couleur différente. Les jetons sont sortis des boîtes 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 boîte.



Ceci ayant été fait, **Manu** fait face et rappelle ce qui a été fait et invite **Victor** à intervertir la position de toutes les boîtes.

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 « *boîtes* », 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

