



COMPTES RENDUS DES RÉUNIONS

Année Magique septembre 2012 à juin 2013

Réunion du 22 septembre 2012-09-23
Rentrée Magique du MCR



Je ne sais pas ce qu'il en est pour vous, mais pour moi, une rentrée magique c'est un peu comme une rentrée scolaire. On a hâte de retrouver ses potes de l'année passée et de s'en faire de nouveau. Et on appréhende aussi un peu les tests qu'on va devoir passer pour évaluer notre niveau...

Et puis, on se demande aussi si on va être dans une classe avec beaucoup de monde ou si on sera un effectif restreint... à cette différence près qu'à l'école, on espère qu'il n'y aura pas trop de monde dans la classe alors qu'au **MCR**, on espère qu'on sera encore plus nombreux que l'année écoulée.

Bon, il est **13h45**... j'ai préparé mon sac avec mon bloc-notes, deux stylos, un jeu de cartes et mon appareil photo. J'ai également pris ma petite mallette de close-up... non pas que je pense que j'en aurai besoin mais ça fait plus sérieux.

Je respire un grand coup... je dis au revoir à mon épouse et celle-ci me souhaite bonne chance pour m'encourager.

14h15, j'arrive devant la **MJC**.. **Andrew** est là, à attendre l'arrivée du reste de la troupe. **Andrew** m'a appelé tout à l'heure pour me dire qu'il sera là, mais qu'il ne restera pas longtemps. Il m'a précisé qu'il avait des trucs, des K7 et des bouquins à donner.

Oh, oh... Ca sent l'arrêt définitif de la Magie...

14h40, au fil du temps, mon angoisse s'est petit à petit estompée...

En fait, au fur et à mesure de l'arrivée des membres du **Magicos Circus Rouennais**.

Et quand je vois le hall de la MJC se remplir, je me dis "*Ouah... je la sens bien cette rentrée magique !*"

Nous nous retrouvons comme d'habitude dans la *Salle Copernic* (à moins que ce ne soit la *Salle Galilée*, je ne sais jamais). L'important est que j'ai la clé de la salle car je me rappelle qu'une fois on avait du faire la réunion dans le hall.

Tout le monde s'installe et je sors mon appareil photo pour immortaliser cette rentrée et également permettre à certains dont les épouses seraient suspicieuses, de prouver qu'ils avaient bien une réunion de magie et non un rendez-vous galant.

Clic Clic Canon ! Avec mon nouvel appareil à moi que j'ai.



Forcément vu le nombre de présents, il me faut deux déclenchements pour avoir tout le monde... enfin presque tout le monde car il y a toujours des retardataires – sûrement pour échapper à la photo.

Ah oui... c'est vrai que je ne vous ai pas encore dit combien nous sommes.

Sont présents :

- 01 – **Patrice**
- 02 – **Andrew**
- 03 – **Christophe**
- 04 – **Jean-Luc**
- 05 – **Pierrick**
- 06 – **Coda**
- 07 – **Théo**
- 08 – **Pierre**
- 09 – **Éric**
- 10 – **Thibault**
- 11 - **Vincent**
- 12 – **Augustin**
- 13 – **Toff**
- 14 – **Spontus**
- 15 – **Yves**

Et, qui arrivent alors que la photo de famille a déjà été prise :

- 16 – **Clément**
- 17 – **Jacky**
- 18 – **Draco**
- 19 – **Tomarel**
- 20 – **Mehdi**

Et oui, vous avez bien lu : 20... VINGT !

Oh la la... Qu'est ce que je suis ému...

Ému et content car j'ai avec moi les fiches d'adhésion à la *MJC* et je vais donc pouvoir racketter un maximum de personnes pour la modeste cotisation annuelle qui nous permet de disposer d'une salle dans cette Maison des Jeunes (et des moins jeunes...) et de la Culture.



Une petite déception toutefois... j'aurais pu en racketter encore plus mais certains se sont excusés par mail auprès de moi car ils étaient empêchés. Je pense notamment à **Alban, Edgard, Greg** et son fils **Lucas, Philippe...**

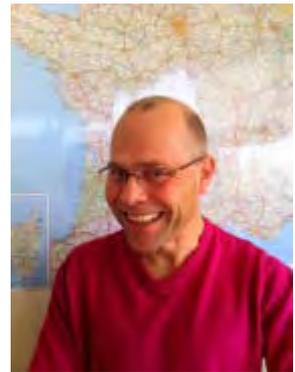
Du coup, vous vous rendez compte, nous aurions pu être 25... VINGT CINQ !

Et là... Et là... Et ben là, cela aurait vraiment été très problématique parce que déjà à vingt, la salle est un peu petite, mais alors imaginez à vingt cinq...

C'est la raison pour laquelle je remercie solennellement les personnes présentes... mais également celles qui sont absentes, car elles nous ont fait gagner un peu d'espace vital.

Et qu'elles se rassurent... je les racketterai la prochaine fois... 😊

Je profite de ce compte rendu pour remercier **Thibault** de sa présence à cette réunion. Je tiens à ce qu'il sache que j'ai particulièrement apprécié le fait qu'il soit là... et qu'en plus, il ait payé sa cotisation alors que je sais que c'est quelqu'un de très occupé et qu'il n'est pas évident pour lui de pouvoir venir aux réunions du **MCR**.



Pour ceux qui se demanderaient "*Mais qui est ce Thibault ?*", je les renverrai vers le site du **MCR** et [l'historique du club](#).

Thibault est l'un des trois ...

Non ! Pas un des trois Rois Mages !

Un des trois à l'origine de la naissance du club qui est désormais entré dans sa onzième année d'existence.

*
* *
*

Et c'est **Andrew** qui débute cette réunion par une distribution de K7 vidéo, de DVD, de tours et de livres dont il souhaite se débarrasser.

Andrew qui avait déjà pris un certain recul, a décidé de faire une parenthèse au niveau magie et il a trouvé plus sympa d'offrir que de vendre... Qu'il en soit remercié pour cette gentillesse.

Et pour montrer que nous ne sommes pas que des ingrats, un bol tourne afin que chacun puisse y déposer son offrande en pièce ou en billet, en remerciement de ce qu'il a récupéré auprès d'**Andrew**.

Cette distribution étant terminée, **Andrew** nous salue et s'en va.



Andrew... tu sais que tu seras toujours le bienvenu au **MCR** ...dès lors que tu ne viens pas avec des allumettes, un briquet et des trucs inflammables...

D'aucuns se demandent peut être ce que signifie cette recommandation en forme d'injonction...

Il s'agit effectivement d'une injonction... une *injonction thérapeutique* car si vous lisez les comptes rendus des réunions auxquelles **Andrew** alias **Dédé**, était présent, vous vous rendrez compte qu'il est un peu... pyromane, comme le confirme sa carte de visite de l'époque.

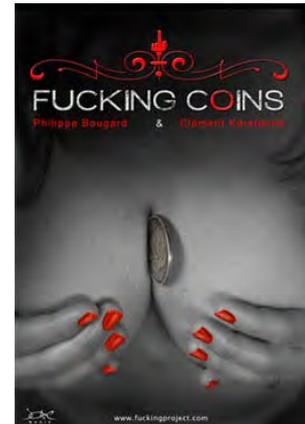
Merde et en plus j'ai complètement oublié de faire une photo de cette distribution magique. Oh quel c... !

Et c'est maintenant **Draco** qui prend la parole pour nous livrer quelques infos :

- D'abord sur le prochain *congrès FFAP*, **Draco** signale qu'apparemment beaucoup d'efforts ont été fait en termes d'organisation et de programmation pour le prochain congrès qui se tiendra à Aix en Provence du 11 au 14 octobre 2012. Vous aurez de plus amples informations sur [le site dédié](#).
- Ensuite sur la *FISM* dont une prochaine édition pourrait se dérouler sur un bateau de croisière ! Étonnant non ? À moins que j'ai mal compris.
- **Spontus** (ici présent) va commercialiser des objets impossibles. Cinq modèles différents sont prévus pour une somme qui devrait être de 39,90 euros l'unité.

Notre ami a été contacté par un grossiste américain alors qu'il était à *Blackpool* et l'affaire semble très bien engagée. Commercialisation d'ici fin 2012 si tout va bien.

- **Draco** nous recommande le DVD "*Fucking Coins*" ou plutôt "*F.. (censored) Coins*" car nos amis d'Outre-Manche et Outre-Atlantique sont très puritains (du moins en façade...). Ce DVD de **Philippe Bougard** et **Clément Kerstenne**, deux magiciens belges, avait suscité un certain émoi à *Blackpool*. D'abord à cause du titre et peut être un peu de la jaquette... Mais aussi sur le plan technique, car selon **Draco**, c'est vraiment un très bon DVD sur la Magie des Pièces.



Alors que **Draco** nous transmet ses informations, nous apprenons incidemment que **Spontus** et **Théo** ont un projet en commun, mais que pour l'instant c'est top secret.



Spontus et **Draco**, **Spontus** et **Théo**, **Spontus** et sa lévitation *Spontus 360*, **Spontus** et ses objets impossibles...

Décidemment, **Spontus** est l'homme du moment. Impossible de l'éviter (ou léviter...)

Ah ben tiens, puisqu'on parlait de **Spontus** et **Draco** (ou de **Draco** et **Spontus** car cela marche aussi dans l'autre sens, et il faut ménager les susceptibilités car je ne veux pas me fâcher avec **Draco**), on peut également dire quelques mots sur feu le "*Close-up Show*"

qui tel le Phoenix (rien à voir avec les cartes du même nom) devrait reconnaître encore plus beau de ses cendres.

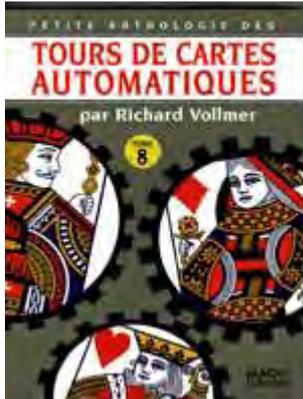
Et oui, au fil des épisodes, nous avons vu évoluer le spectacle à tel point qu'il est désormais envisagé de le monter comme une pièce de théâtre.

N'espérez rien avant 2013, car il faut finaliser les dialogues, réfléchir au décor – un intérieur de maison – trouver un nom plus "*scénique*" et ensuite vendre ce spectacle.

En gros, l'action résumera le déroulement d'une journée, avec des choses nouvelles en Magie car il y a une volonté délibérée de surprendre aussi les magiciens.

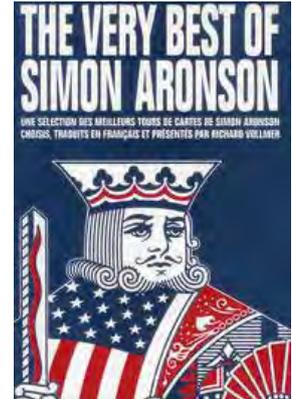
Draco nous livre enfin une dernière info et non des moindres. Il envisage de créer sur Rouen un *Dracomédie Club*. L'idée est d'organiser une fois par mois une scène ouverte à des magiciens, des humoristes, des jongleurs, des chanteurs (mais pas de groupes de musiciens). Le lieu reste à déterminer mais l'idée est là.

Et bien voilà une actualité très chargée et nous avons hâte de voir se réaliser ces projets.



Yves a une information pour ceux qui aiment les livres.

Il nous conseille ainsi la lecture de *l'Anthologie des tours de Cartes Automatiques* de **Richard Vollmer** – **volume 8** et également le *Very Best Of Simon Aronson* de **Richard Vollmer**



Pour compléter son information **Yves** indique qu'il est désormais réconcilié avec le chapelet.

N'en déduisez pas à tort qu'il a redécouvert Dieu et la prière... Je n'en dirai pas plus sur le sujet car la renommée de ce compte rendu fait qu'il est également lu par des *Moldus*...

Et comme dirait un Auvergnat : "*le Chapelet, cha plait ou cha plait pas...*"

"*Lamentable !*" diront certains, mais c'est la rentrée, il faut que je m'échauffe...



Draco se rappelant d'un truc nous apprend qu'il travaille actuellement sur un "*gimmick*" révolutionnaire pour pièces ou billets... Tout en précisant que **Spontus** aurait dit que c'était de la merde...

De quoi s'agit-il ? Ne me le demandez pas, je n'en ai strictement aucune idée.

Toujours est-il qu'on pourra se le fabriquer soi-même pour la somme de 15 à 20 euros, ce qui, il faut bien l'admettre, met le kilo de merde à presque aussi cher que le kilo d'or...

Avant que ne démarre vraiment la réunion, j'informe les membres présents que j'ai un peu remanié la partie secrète du site du **MCR** et que j'alimente actuellement une rubrique "*techniques de cartomagie*" à laquelle chacun peut contribuer s'il le souhaite.

Et j'en profite pour montrer une technique de coupe conservant l'ordre du jeu...



Les spécialistes en cartomagie comprendront bien évidemment ce que je veux dire par cette expression.

Quant aux autres... et bien c'est justement le but du jeu... qu'ils ne comprennent pas.

C'est une coupe sur table qui se termine en main. Un mouvement très trompeur que j'ai vu faire par **Roger Crosthwaite** dans son DVD *Inner Sanctum volume 1*.

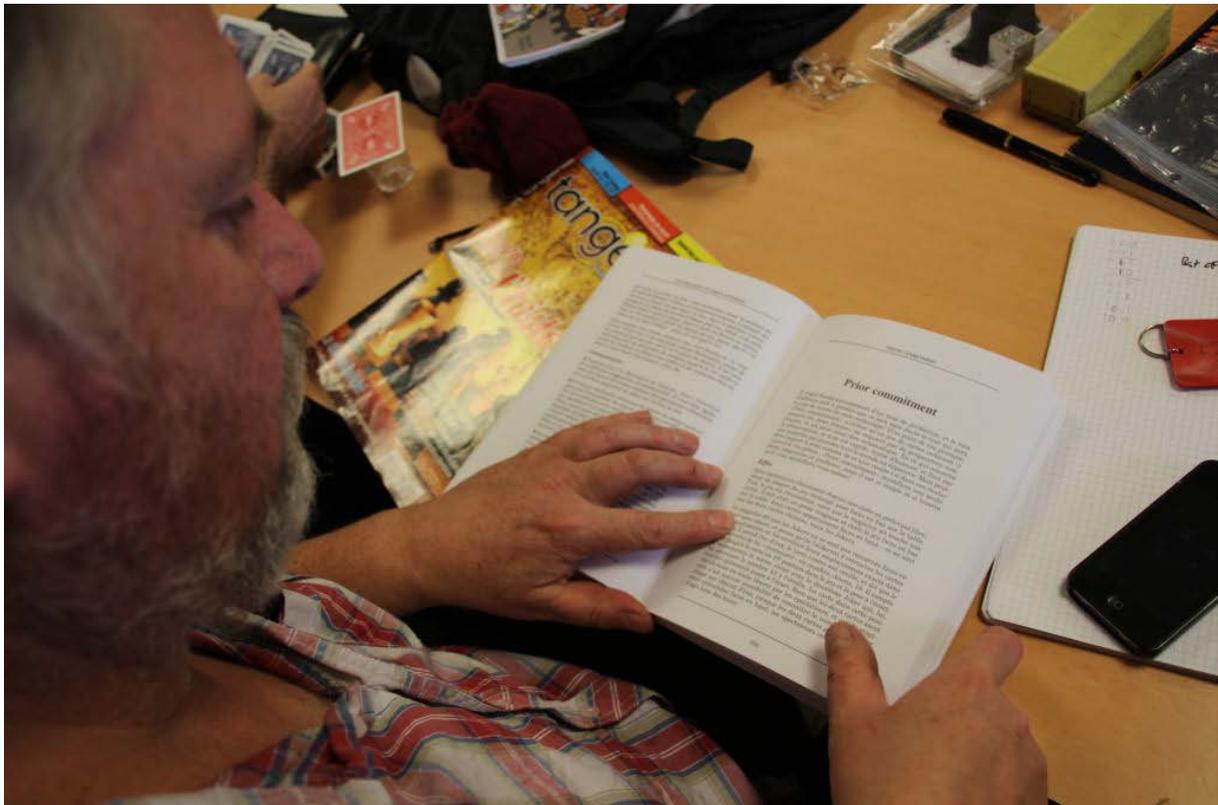
Je ne connaissais pas **Father Roger Crosthwaite**, et ça m'a fait marrer de l'entendre demander à "sa spectatrice" son prénom et de répondre "Moi, c'est Père Roger..." Étonnant non ?

Pour ceux qui ne connaissent pas le "**Père**" **Roger**, un fan d'**Edward Marlo**, voici l'adresse de son site internet : <http://www.rogercrosthwaite.net/>



Il semble que **Spontus** ne soit guère intéressé par cette technique qu'il avait pourtant trouvée intéressante lorsque je la lui ai montrée il y a quelques jours chez **Draco** et ses *co-locataires*. Il lit tranquillement un des livres d'**Andrew**.

Oh **Spontus** ! Si on te dérange, faut le dire hein !



Et c'est maintenant **Jacky** qui se présente devant nous.

Et **Jacky** de préciser qu'il va nous montrer deux petites choses rapides...

Tu sais **Jacky**, avec ces choses là, même si elles sont petites, l'essentiel est de ne pas être trop rapide... Comprenne qui pourra.

Jacky s'installe, sort un jeu de cartes et met devant lui une carte qu'il déclare être une prédiction.

Le jeu est étalé face en bas sur la table.

Quelqu'un de l'assemblée est invité à dire "stop !" à un endroit de l'étalement afin d'y insérer la carte de prédiction.



Le jeu est rassemblé et **Jacky** y recherche sa prédiction sur laquelle est inscrit : "9C – 6P". Traduisez "9 de Cœur – 6 de Pique".

Puis **Jacky** retourne les cartes se trouvant de part et d'autre de la prédiction pour montrer qu'il s'agit du 9C et du 6P.



Un effet facile qui repose sur une manœuvre subtile.

Jacky sort à présent une sorte de "*cheminée*" en bois et trois dés. Un des dés est noir avec des points blancs tandis que les deux autres dés sont rouges et sans points.

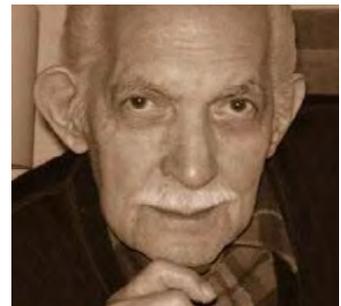


Les deux dés rouges sont mis dans le tube en bois puis le dé noir est mis par-dessus. On soulève le tube pour s'apercevoir que le dé noir est à présent en bas.

Et **Jacky** de préciser que le dé noir a traversé les deux dés rouges, mais qu'on peut aussi arrêter le processus à la moitié. Cette fois-ci, au final, le dé noir se retrouve entre les deux dés rouges.

Puis **Jacky** poursuit en montrant qu'on peut également faire traverser la table au dé ou encore le faire voyager à vue pour l'amener près d'un autre dé.

Jacky nous explique qu'il s'agit d'une fabrication personnelle qu'il compte commercialiser sous le nom de *ET Dice*. L'effet initial a été créé sous l'appellation *TaytelDice* par le magicien hollandais [Eddy Taytelbaum](#).



Il est seize heures trente, et c'est le moment que choisit **Benjamin** pour faire son apparition.

Je constate que les années passent et que **Benjamin** ne change pas.

Ne voyez ici aucune allusion à l'aspect physique de **Benjamin** qui comme tout un chacun vieillit au fur et à mesure que le temps s'écoule ...

Non, je voulais dire que **Benjamin** est fidèle à lui-même : toujours en retard.

À bien y réfléchir, je n'ai pas le souvenir qu'il soit arrivé une seule fois à l'heure à une réunion...

Et nous passons donc à 21 membres présents.

Et c'est à présent **Spontus** qui nous propose de participer à une expérience collective que je m'en vais vous décrire... car vous en conviendrez aisément, c'est avant tout le but de ce compte rendu que de décrire ce qui se passe dans nos réunions...

Et cette expérience consiste à faire choisir quatre cartes par plusieurs membres de l'assemblée et ensuite à les déchirer...



Bon évidemment, c'est un peu moins simple que cela...

En fait, chacun choisit quatre cartes dans un jeu.

- Ces cartes sont ensuite mélangées face en bas par leur possesseur respectif.
- Les quatre cartes sont ensuite déchirées en deux moitiés qui sont mises l'une sur l'autre ou l'une sous l'autre – en fonction du choix du possesseur.
- Le paquet de demi-cartes est ensuite coupé une fois, une autre fois et encore une dernière fois pour faire bonne mesure.
- Les 3 premières demi-cartes sont mises au milieu du paquet.
- La demi-carte se trouvant à présent sur le dessus du paquet est prise et posée face en bas sur la table.
- La demi-carte suivante est mise au milieu du paquet.
- La demi-carte suivante est également mise au milieu du paquet.
- La demi-carte se trouvant à présent sur le dessus du paquet peut être échangée par son possesseur avec son voisin.
- Une, deux ou trois demi-cartes du dessus du paquet sont à présent jetées par-dessus l'épaule de leur possesseur.
- On nomme maintenant les jours de la semaine en faisant passer une carte du dessus en dessous du paquet.
- On fait à présent passer la première demi-carte du paquet en dessous de celui-ci et on jette la suivante et on recommence avec les cartes suivantes jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une demi-carte en main.
- On retourne cette demie carte et celle qui se trouve sur la table : Miracle, elles se complètent pour permettre de reconstituer une carte complète.

Bon, évidemment, l'explication est un peu longue mais croyez-moi le résultat est bluffant et amusant.

Un effet du magicien espagnol **Woody Aragon** intitulé "*How To Find Your Other Half*".



C'est le moment que choisit **Yves** pour parler de puissance de 2 inférieure au nombre de cartes, ce qui lui permet de démarrer une discussion certainement très passionnante avec **Spontus** sur les "*constantes*".

Je jette un œil inquiet vers **Théo** en me disant qu'il va surement ajouter son grain de sel, mais fort heureusement il reste muet...

Ouah... Quelle prise de tête !...

Et je ne vous parle même pas du mail qu'**Yves** a cru bon de m'envoyer à la suite de la réunion avec cette phrase succulente "*voici 2-3 petites choses qui peuvent intéresser les lecteurs des comptes rendus du MCR*". Et bien non **Yves**. C'est MON compte rendu et je décide d'y mettre uniquement les choses chiantes de mon cru. Na !

Non mais rendez-vous compte, j'extraie juste une phrase " *Prendre la puissance de 2 juste inférieure à N (appelons la P)*" et vous comprendrez ce à quoi vous échappez et vous m'en remercirez j'en suis sur.

Cela dit, comme je trouve normal que le travail d'**Yves** ne reste pas lettre morte, je vais envoyer celui-ci aux membres du **MCR**, il n'y a pas de raison que je sois le seul à avoir eu la migraine en lisant cela.☺

Yves vient rendre la place de **Spontus** et pose sur la table un papier plié en déclarant d'un air mystérieux que "*cela peut servir...*"

Draco est invité à prendre le jeu en main face en bas

Puis, en mettant sur jeu sous la table, **Draco** doit, sans regarder, prélever un peu moins de la moitié du jeu, la retourner et la déposer sur le reste du jeu.

Puis **Draco** doit retourner la totalité du jeu, prélever un peu moins de la moitié et à nouveau la retourner sur le reste du jeu.



Le jeu est à présent étalé sur la table et **Yves** recherche les cartes "*frontières*", c'est-à-dire les cartes se trouvant au niveau de la partie face en l'air et celle face en bas. Il y a deux cartes : le 7C et le 10P.

Yves déplie son papier sur lequel est noté le nom de ces deux cartes et nous précise qu'il a inventé ce tour le 12 août à 20h04...

Ouais, on va dire ça...

Pierre nous montre rapidement un *gimmick* de sa fabrication permettant de faire apparaître un poisson vivant dans un éclair de papier flash.



Comme ce *gimmick* fait appel à du matériel de haute technologie, je resterai muet comme une carpe sur ce sujet.

Sauf à préciser que vous ne risquez pas de faire apparaître une carpe avec ce système...Prévoyez des poissons plus petits...

Et c'est à présent **Augustin** qui nous annonce qu'il a besoin d'un cobaye et c'est **Benjamin** qui se porte volontaire.

Augustin sort un étui de jeu de cartes un peu spécial car on voit à travers.

Puis, il fait choisir une carte au "stop !" (3P) qui est ensuite perdue dans le jeu.

Toutes les cartes du jeu deviennent blanches.

L'étui est posé sur le dessus du jeu.

Une pichenette est donnée et immédiatement le 3P apparaît dans l'étui.



Un effet de **Jean Pierre Vallarino** appelé *Killer Card Case*.

Augustin poursuit avec un second effet et c'est **Jean-Luc** qui lui sert d'assistant.

Augustin sort un petit morceau de papier de couleur et un feutre et il demande à **Jean-Luc** de penser à une carte et d'inscrire le nom de celle-ci sur le morceau de papier qui est ensuite plié et maintenu fermé par un trombone.

Pour faire bonne mesure, un jeu de cartes dans son étui est posé sur ce papier.

Ainsi **Augustin** ne peut voir ce qui a été écrit par **Jean-Luc**, lequel est maintenant invité à se concentrer sur la carte choisie.

Augustin se concentre également, puis il saisit le jeu de cartes et l'ayant sorti de l'étui fait défiler les cartes devant lui.



Au bout d'un moment, **Augustin** déclare : "*Ah tu as choisi une carte mais elle n'est pas dans le jeu...*"

Et en plus c'est vrai, mais c'est totalement involontaire.

Voilà ce qui arrive quand on travaille avec des jeux qui ne sont pas complets.

L'effet présenté est intitulé *Stream* et est d'**Ali Noura**.

Pierre a du bol.

N'en déduisez pas que c'est quelqu'un de chanceux...Je veux simplement dire que le tour qu'il va présenter se fait avec un bol.

Un bol, des dés et un feuillet supportant une prédiction.

Pierre utilise quatre dés que **Draco** est invité à tester pour vérifier qu'il ne s'agit pas de dés truqués.

Cette vérification essentielle ayant été faite, les quatre dés sont mis dans le bol, lequel est secoué avant d'être renversé.



On fait la somme de la face supérieure des dés et le chiffre trouvé est 14.

La prédiction est révélée et elle indique "14".

Un tour extrait du livre "*The Thirteen Steps To Mentalism*" de **Tony Corinda**.

Exit **Pierre**, et c'est **Draco** qui prend sa place pour un autre effet de mentalisme.

Draco se sert pour l'occasion d'un nain avec une baguette de pain...

D'un petit calepin quoi...

Je présente mes plus plates excuses aux personnes de petites tailles pour cette blague foireuse.

Draco griffonne un dessin différent aux quatre coins d'un feuillet du calepin avec un stylo feutre (*Sharpie*[®] bien sur !).

Puis, il demande à **Benjamin** de faire de même sur un autre feuillet... et bien sur en faisant des dessins différents.

Les deux feuillets sont mis l'un sur l'autre et déchirés en deux puis à nouveau en deux pour obtenir huit morceaux de papier qui supportent chacun un dessin différent.

Draco écrit à présent une prédiction sur un autre feuillet de son calepin en précisant que normalement elle doit être faite avant mais qu'il avait oublié.



Benjamin est maintenant invité à mélanger les huit morceaux de papier qui sont ensuite lancés en l'air pour qu'ils retombent sur la table.

Le but du jeu est de conserver les papiers dont le dessin est visible et d'éliminer les autres.

Et on recommence ainsi jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul papier.

Et évidemment, ce papier supporte un dessin qui correspond en tout point à la prédiction de **Draco**.

Un tour très simple de **Luke Jermay** intitulé *Hands Of Fate* visible [ici](#).

Draco nous parle ensuite "*théorie*".

Il commence ainsi par un conseil de **Dany Da Ortiz** qui préconise de ne pas trop bien égaliser un jeu de cartes dans la réalisation d'une routine car selon lui, cela donne trop d'importance à ce jeu.

Draco poursuit en nous donnant des petits trucs très utiles pour éviter qu'un spectateur ne vienne vous pourrir un tour en étant trop curieux avec le matériel. Tout est basé sur le langage corporel et c'est vrai que sans parler, on peut faire passer des messages en forme d'instructions au spectateur.



Draco recommande ensuite de trouver son style et de ne pas imiter les autres magiciens, citant ainsi sa propre expérience et le conseil donné par **Hugues Protat**. **Draco** était à ses débuts un magicien "*sérieux*" et **Hugues Protat** ayant étudié sa personnalité lui a conseillé de "*se lâcher*" en laissant son personnage de comique prendre le dessus. En bref d'être lui-même.

Jean-Luc intervient en faisant remarquer que certains magiciens cartonnent après avoir créé un personnage. Et il précise que le concernant, il a besoin de rentrer dans le personnage de magicien pour faire des choses qu'il ne ferait jamais s'il restait lui-même.

Bref, ce n'est pas simple : être soi-même ou trouver un personnage ? L'essentiel est que vous ne soyez pas la copie d'un personnage déjà existant...

Lors de nos réunions, il est de coutume que les nouveaux membres présentent un ou deux tours pour montrer qu'ils ne sont pas de complets débutants et qu'ils ne sont donc pas là uniquement pour savoir comment on fait. Ce n'est pas un examen de passage mais juste une assurance contre les curieux.

Et aujourd'hui, nous avons un nouveau membre en la personne de **Medhi**.

Sans se faire prier, **Medhi** vient devant nous et demande à **Benjamin** de choisir une carte qui est ensuite perdue dans le jeu.



Medhi annonce que grâce à la Magie, cette carte va remonter toute seule sur le dessus du jeu.

Il retourne ainsi la première carte du jeu... Ce n'est pas la carte choisie.

Medhi est embarrassé et retourne la seconde... Mais ce n'est pas non plus la carte choisie.

Pas plus que la troisième carte du jeu...

Ah ça sent le ratage... Une chose qui arrive même aux meilleurs.

Medhi semble ne pas comprendre et commence à faire défiler les cartes face vers lui, entre ses mains et nous voyons tous qu'une carte est à l'envers dans le jeu : la carte choisie.

En voilà un qui a trouvé son personnage : celui qui fait semblant de rater ses tours.

Bienvenue au ***Magicos Circus Rouennais*** **Medhi** !

Et c'est maintenant **Éric** qui vient nous annoncer avec une mine d'enterrement que "*l'heure est grave*".



Pour faire cette annonce flippante, **Éric** s'est muni d'un dictaphone et c'est une marche funèbre qui retentit dans la salle.

Ouah ! Ça fait peur...

Éric sort une carte d'un petit paquet : le Valet de Trèfle.

Il nous indique que cette carte est une carte vampire.

Le reste du petit paquet est composé de cartes à Cœur.

Des cris retentissent du haut parleur du dictaphone laissant présager une effusion de sang.

Un premier comptage et une carte devient entièrement blanche des deux cotés. Elle a été vidée de son sang.

Un nouveau comptage et une nouvelle victime avec l'apparition d'une seconde carte blanche.

Troisième comptage et troisième transformation d'une carte à Cœur en carte blanche. Il semble que ce soit l'hécatombe.

Et tout à coup, **Éric** nous dit que tout le monde sait bien que les vampires n'existent pas... Le Valet de Trèfle a disparu et s'est transformé en carte à face blanche.

Un tour à faire des cauchemars la nuit.

Spontus trouve l'idée très bonne et suggère une mise en scène plus poussée avec des accessoires.



Bon, ben tu sais ce qu'il te reste à trouver **Éric** : un cercueil, un crucifix, de l'ail et une balle en argent...

Mine de rien, l'heure a tourné sans qu'on s'en rende compte et il est dix huit heures trente passé.

Heureusement que l'on n'approche pas de minuit, car c'est paraît-il l'heure à laquelle les vampires sortent de leur cercueil.

Finalement, cette nouvelle année magique 2102-2013 semble très bien s'annoncer.

La prochaine réunion aura lieu le samedi 20 octobre 2012. Venez nombreux !

Et ceux qui n'étaient pas là aujourd'hui et qui seront là lors de la prochaine réunion, n'oubliez pas votre chéquier car je compte bien vous racketter également.

Patrice
Apprenti Magicien à Vie

RÉUNION DU 20 OCTOBRE 2012

Les réunions se suivent et ne se ressemblent pas forcément...

La preuve en est que pour cette seconde réunion de l'année magique 2012-2013, nous sommes sensiblement moins nombreux que lors de la précédente.

Aurais-je fait peur à certains avec mon racket organisé concernant la cotisation MJC ?

J'en doute, car la somme demandée est vraiment modique. Jugez donc : 13 euros l'année pour les adultes et 6 euros pour les enfants.

La raison de ces fluctuations en termes de présence est que, les uns et les autres, nous avons nos obligations propres. Cela peut être une prestation qui tombe justement le jour de la réunion. Cela peut être une obligation familiale... Bref des raisons tout à fait explicables et recevables.

Je sors donc mon appareil photo en me disant que cette fois, un seul cliché sera nécessaire.

Clic clac Canon !



Sont présents :

- 1 – **Patrice**
- 2 – **Pierre**
- 3 – **Alban**
- 4 – **Coda**
- 5 – **Medhi**
- 6 – **Christophe**
- 7 – **Tomarel**
- 8 – **Jean-Luc**
- 9 – **Toff**

Et un nouveau membre qui fait son apparition en la personne d'**Alexandre** qui est étudiant dans notre région.

Comme à l'accoutumée, on débute par les infos magiques du moment.



Sébastien Mossière sera à Grand Quevilly le 28 octobre pour son spectacle "*Magicien malgré lui*".

Si vous voulez en savoir plus sur cet artiste, n'hésitez pas à aller sur [son site Internet](#).

Un jeune magicien et humoriste, dont le nom de scène est **Draco**, se produira le vendredi 30 novembre et le samedi 1^{er} décembre à 20h30 au *Théâtre Almendra* à Rouen. Le spectacle est intitulé "*Draco se lâche à 100%*".

Et connaissant le lascar, on peut être sûr que le titre est bien trouvé.

Certains, dont l'œil est particulièrement exercé, remarquerons certainement que la photo de l'affiche de **Draco** dans ce compte rendu est plus grande que celle de **Sébastien Mossière**, ce à quoi je répondrai : "*Ce n'est pas faux... Question suivante ?*"



Le *Cercle Magique Robert Houdin de Normandie* (CMRHN pour les intimes) nous a gentiment conviés à assister à la nouvelle conférence d'**Henry Mayol** qui sera présentée au Havre le 26 octobre. Au programme, la présentation, la gestuelle, les techniques, la mise en scène en close-up et salon ainsi que divers effets très variés et visuels.



C'est pour moi l'occasion de remercier **Jean-Claude GODIN** alias **Phargoli**, qui représente le *CMRHN*, de nous informer ainsi des conférences qui sont organisées par ce club affilié FFAP.

Les infos magiques étant épuisées, nous pouvons donc passer à la partie Magie de cette réunion.

Pour faire suite à un courriel d'**Yves** concernant les chapelets – vous savez, ces genres de colliers qu'on égraine en récitant des prières... - une discussion débute concernant le *Chapelet Tamariz*, du nom de son créateur **Juan Tamariz**.



Juan TAMARIZ



et son célèbre chapelet.

Évidemment les avis sont partagés sur le sujet d'autant que certains se posent des questions quant à l'utilisation de la chose...

Pour illustrer son propos **Pierre** propose à **Medhi** une démonstration.

Pierre demande à **Medhi** de mélanger un jeu de cartes puis de le couper.

Pierre distribue ensuite les cartes face en l'air sur cinq lignes comportant apparemment un nombre inégal de cartes puis il annonce de façon énigmatique "Ce sera le 7 de Cœur".



Alors, forcément, nous autres, face à cette annonce, nous sommes partagés entre contentement et inquiétude pour le 7 de Cœur... Mais nous ne comprenons pas vraiment la raison de cette annonce.

Que va-t-il donc arriver à ce pauvre 7 de Cœur ?

Pierre, bon comme le pain, décide de ne pas nous laisser mourir dans l'ignorance – à moins que ce ne soit tout simplement pour finir sa démonstration... Et de préciser "*Les figures comptent 5, les points valent leur valeur, les As valent 1... Vas-y ! Compte !*"

Autre phrase au sens énigmatique qui fait que chacun se regarde en haussant les sourcils dans un geste d'interrogation...

Bon finalement **Medhi** (et nous par la même occasion) finit par comprendre qu'il faut qu'il compte la valeur des cartes à partir de la première carte de la première ligne. Chaque carte dont la valeur est comptée, l'amenant à une autre carte dont la valeur va être comptée et ainsi de suite.

Forcément, à un moment le comptage va devoir s'arrêter car il y aura moins de cartes à compter que la valeur de la carte sur laquelle on s'est arrêté.

Et selon **Pierre**, cette carte sera le 7 de Cœur.

CQFD, Ce Qu'il Fallait Démontrer.

Pierre, histoire de nous casser le moral, précise que cela ne marche que dans 80% des cas avec un jeu... Et, pour nous redonner aussitôt le sourire, il ajoute que cela marche à 100% des cas avec deux jeux. Selon lui, c'est basé sur les constantes...

Oh ça y est, le mot est prononcé : les "*constantes*". On croirait entendre **Yves** parler...

Et d'ailleurs **Pierre** précise : "*C'est Yves qui m'a expliqué tout cela*".

Ah ben on s'en serait douté...

Et de conclure, le *Chapelet Tamariz* remplit les conditions requises à 100% avec un seul jeu. Il fallait que ce soit dit. Ça l'a été.

Et c'est maintenant **Coda** qui va tenter de nous faire oublier les mathématiques (enfin... j'espère...).

Coda commence par nous raconter son dernier close-up avec un spectateur qui avait amené une paire de ciseaux et qui a réellement coupé les cartes du jeu.

Mouais... *Et la marmotte elle met le chocolat dans le papier d'aluminium...*

Non mais qu'est ce qu'il ne faut pas entendre... C'est une honte !

Je ne parle pas de l'histoire de la marmotte car elle est vraie – j'ai la photo.



Je parle de l'histoire de **Coda** qui va bientôt nous apprendre que le spectateur en question était *Jean-François, coiffeur à Paris, de passage à Cajar...*

Comme pour prouver ses dires, **Coda** sort de sa sacoche plusieurs demi-cartes et une petite pelle accompagnée de sa balayette en plastique.



M'ouais, ça ne prouve rien du tout... Il a pu les couper lui-même.

Lorsque **Coda** a sorti en vrac les cartes de sa sacoche, certaines sont tombées face en l'air et d'autres sont face en bas.

Coda invite maintenant **Toff** à le rejoindre et lui demande de mélanger les demi-cartes ensemble.

Pierre est également invité à faire de même.

Coda demande à présent à **Toff** de choisir entre les cartes face en bas et celles face en l'air et **Toff** choisit les cartes face en l'air et donc **Pierre** récupère les cartes face en bas.

Chacun doit compter secrètement le nombre de demi-cartes qu'il a dans son paquet.

Les deux paquets sont réunis, et les demi-cartes sont toutes mises face en bas et mélangées.

Coda explique qu'il va montrer à chacun les demi-cartes, une à une, et que **Toff** et **Pierre** devront mémoriser la valeur de la demi-carte correspondant au nombre de demi-cartes qu'il y avait dans leur paquet respectif.

Coda commence par **Toff**, tandis que **Pierre** ne regarde pas. Puis il recommence avec **Pierre**, tandis que **Toff** ne regarde pas.



Une fois cette opération effectuée, le paquet de demi-cartes est mélangés et **Toff** est invité à y rechercher la demi-carte mémorisée et à la poser face en bas sur la table.

Pierre fait de même.

Coda demande alors "*Croyez-vous aux coïncidences ?*"

Les deux demi-cartes sont retournées et vu la question posée, tout le monde s'attend à ce que les deux demi-cartes coïncident... Mais que nenni car le tour à malheureusement foiré. L'inconvénient du "*direct live*".

Qu'importe, **Coda** propose de nous expliquer ce qui aurait du se passer et pourquoi. Et pour ce faire, il commence une explication sous forme de dessin sur le tableau *Velleda*® qui se trouve dans la salle.

Et le voilà qui dessine les paquets de demi-cartes et qui nous met des a , a' , b , b' , c et c' . Et moi qui croyais naïvement échapper aux maths....

Après cette leçon de mathématiques basée sur les permutations circulaires, **Coda** propose de nous détendre avec un jeu.

Et c'est **Alexandre** qui vient rejoindre **Coda** pour un jeu de Morpion.

Coda sort de sa sacoche plusieurs feutres *Velleda*® et demande à **Alexandre** d'en désigner un.

Puis, **Coda** à l'aide d'un feutre rouge dessine un tableau comportant trois colonnes et trois lignes.

Coda inscrit ensuite une croix avec un feutre vert au milieu du tableau dessiné et demande à **Alexandre**, qui est doté d'un feutre noir, de poursuivre en dessinant un rond dans une des cases du tableau.

Le résultat final est un match nul car personne ne réussit à former une ligne complète.

X	O	O
O	X	X
X	X	O



Coda fait remarquer qu'il n'y a pas de vainqueur et se dirige vers moi avec sa pelle en plastique.

Oh calmos ! J'ai rien dit de mal moi... S'il te plait... Pas sur la tête !

Bon en fait, **Coda** ne veut pas me frapper, il me tend la pelle et me demande de regarder en dessous.

Sous la pelle est scotché un papier marqué "Prédiction".



Le papier est détaché et retourné. Il supporte un dessin qui correspond en tout point au jeu de Morpion se trouvant sur le tableau de la pièce.

Tic Tac Toe Prediction de **Mark Wilson**.

Il est 15h45 et je reçois un appel sur mon téléphone. **Draco** est devant la porte de la *MJC* et sollicite que quelqu'un vienne lui ouvrir, ce que je m'empresse de faire car il possède le mot de passe : **MCR**.

La tradition au **Magicos Circus Rouennais**, c'est que les personnes qui viennent pour la première fois pour faire partie du club, nous montre un ou deux tours, histoire de décourager les curieux.

Alexandre a pris attache avec moi par l'intermédiaire du forum de *Virtual Magie*, ce qui mérite d'être souligné car grâce à **Thomas Thiébaud**, le créateur du [site Virtual Magie](#), le **Magicos Circus Rouennais** dispose, depuis presque sa création, d'un espace dédié sur le forum. Merci **Thomas**.



Et bien, **Alexandre**... C'est à toi de jouer.

Sans se faire prier (sinon **Pierre** aurait sorti son *Chapelet Tamariz...*), **Alexandre** demande l'assistance de deux personnes pour un tour de cartes et ce sont **Draco** et **Christophe** qui se désignent.



Draco et **Christophe** choisissent chacun une carte au "stop". Ces deux cartes sont perdues dans le jeu qui est à présent mélangé.

La carte de **Draco** est finalement remontée sur le dessus et mise face en bas sur la table après avoir été montrée.

La carte de **Christophe** est finalement remontée sur le dessus du jeu et mise face en bas sur la table après avoir été montrée.

On retourne les deux cartes... et il s'agit des deux Jokers. Les deux cartes choisies sont retrouvées face en l'air au milieu du jeu face en bas.

Et en toute humilité, **Alexandre** demande qu'on lui dise ce qu'on a vu afin qu'il puisse se corriger. C'est-y pas beau ça ?

Il est 16h00, la porte de la salle s'ouvre...

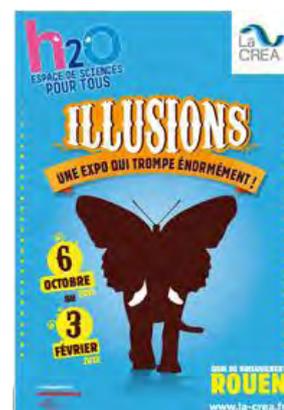
Rassurez-vous, il ne s'agit pas d'un esprit malin ou d'un courant d'air qui vient de faire s'ouvrir cette porte toute seule... C'est simplement **Benjamin** qui vient nous rejoindre.

Au moins, **Benjamin** est égal à lui-même... Toujours en retard.

Draco en profite pour nous livrer quelques informations magiques.

Tout d'abord, **Draco** nous apprend que lors du dernier congrès FFAP, une nouveauté a vu le jour avec un prix du meilleur spectacle. Et c'est ainsi que **Sébastien MOSSIÈRE** a été récompensé pour "*Magicien malgré lui*".

Draco nous indique qu'à partir du 29 octobre, il sera sur les quais de Rouen dans le local de la CREA "H²O" dans le cadre d'une exposition consacrée aux illusions visuelles, sonores et autres. Et du coup, il présentera 18 spectacles en 9 jours à 14h00 et 16h00 chaque jour.

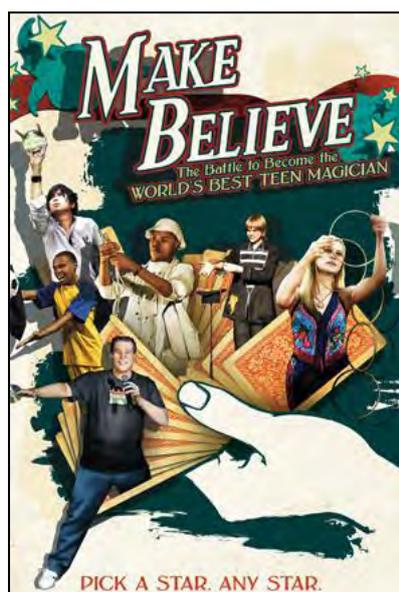


Toujours au même endroit, **Draco** présentera le 2 décembre pour les deux ans d'H²O un spectacle de close-up de 13h30 à 17h30.

Toujours dans l'actualité de notre ami, le spectacle "*Draco se lâche à 100%*" le 30 novembre et le 1^{er} décembre à 20h30.

Décidément... deux infos concernant un même évènement dans un même compte-rendu, certains vont crier au favoritisme...

Tant pis, j'assume car si je ne parle pas de lui, **Draco** risque de prendre la grosse tête et se fâcher avec moi... Alors, il faut bien que je fasse quelques concessions à ma rigueur professionnelle.



Enfin, **Draco** nous parle d'un documentaire qu'il a vu récemment intitulé "*Make-Believe*" ("*Illusions*") et qu'il a trouvé très intéressant.

Cela raconte la préparation de six adolescents au concours du *World Magic Seminar* pour devenir le Meilleur Jeune Magicien du Monde.

Pour ceux que cela intéresse, ce documentaire est sorti en DVD...

Pour en savoir plus, allez sur magies.com

Je finis à peine de prendre quelques notes sur les infos communiquées par **Draco** et en relevant la tête je vois un mec en blouse blanche qui me regarde... Il semble attendre... Oui mais attendre quoi ?

Je regarde l'étiquette sur la poche poitrine de sa veste et je comprends que ce gars fait partie du *centre hospitalier spécialisé du Rouvray*... un gentil euphémisme pour désigner l'*hôpital psychiatrique*

Imaginez le dialogue :

"Je travaille au centre hospitalier spécialisé..."

"Ah ouais... spécialisé dans quoi ?"

"Dans les tarés dans ton genre..."

Et tout à coup je me dis "Pourquoi il me regarde fixement comme ça... je ne suis pas fou moi... Enfin, j'crois".



Et soudain, je percute... Ce n'est pas un infirmier psychiatrique ce gars là, je le reconnais, c'est **Tomarel**... Et s'il me regarde comme ça, ce n'est pas pour m'embarquer à l'asile... mais tout simplement parce qu'il attend que j'ai fini d'écrire pour nous présenter sa version d'un grand classique...

Ouf ! (qui est le verbal de fou...)

Tomarel a installé devant lui et à sa gauche, un bougeoir avec une bougie allumée tandis que sur sa droite se trouve un support en bois avec des tubes à essais.

Et **Tomarel** nous explique qu'il est enseignant chercheur et il nous montre un tube à essai contenant un liquide bicolore qui contient, nous dit-il; de l'huile et de l'eau.

Tomarel nous explique scientifiquement que l'huile est au-dessus de l'eau car sa densité est moindre que celle de l'eau.

Bon... jusqu'ici ça va, tant qu'on ne parle pas de constantes et de permutations circulaires.



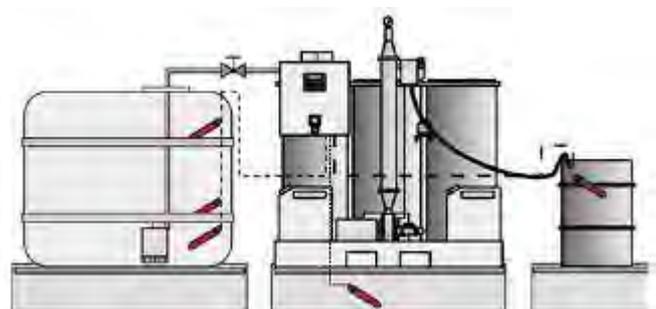
Tomarel remue le tube et nous indique que contrairement aux apparences, les deux liquides ne se sont pas mélangés et qu'ils forment ce qu'on appelle une émulsion car ces deux liquides pour des raisons moléculaires ne sont pas miscibles entre eux. En effet, l'huile est hydrophobe... un terme scientifique pour dire que ces deux liquides ne peuvent pas se mélanger parce que l'huile elle n'aime pas l'eau. Et donc, du coup, nos deux liquides ne vont pas

tarder à se séparer à nouveau pour reprendre leur position d'origine : l'huile au-dessus de l'eau.

Ouah, c'est fou ce qu'une blouse peut transformer un homme...

Quoique "*fou*" n'est peut être pas le terme adéquate. J'aurais peut-être du dire "*dingue*"... Ah quoique... ce n'est pas vraiment mieux.

En faisant des recherches sur Internet, j'ai même vu qu'il existait des machines appelées séparateur huile eau à membrane. On se demande pourquoi puisque l'eau et l'eau se séparent toutes seules. Il suffit juste d'attendre...



Et effectivement, on constate que dans le tube à essai de **Tomarel**, les deux liquides commencent à se séparer à nouveau.

Magique ? Non ! Scientifique !

Et comme tout ce qui est scientifique doit pouvoir être démontré, **Tomarel** se propose de nous démontrer le phénomène et sort à cet effet... des cartes à jouer...

Mais ne vous y trompez pas, cela ne signifie pas qu'au final, **Tomarel** renonce à faire sa démonstration, préférant nous entraîner dans un jeu de poker endiablé ou dans une belotte bien de chez nous.

Non, non... Il m'étonnerait fort que vous puissiez jouer au poker ou la belotte avec ces cartes car :

- 1 – Il n'y a que huit cartes, ce qui n'est pas assez pour le poker ou la belotte.
- 2 – quatre cartes supportent un rond jaune, symbolisant l'huile et quatre supportent un rond bleu symbolisant l'eau.



J'en vois qui s'agitent et qui s'exclament : *"Jaune, pour l'huile... D'accord. Mais pourquoi bleu pour l'eau puisque l'eau est transparente ?"*

Et c'est d'ailleurs la remarque faite par **Tomarel** qui savait que vous poseriez la question. La réponse est simple :

- 1 – Un rond transparent sur une carte à fond blanc, c'est dur à voir.
- 2 – L'eau au bord de la mer nous apparaît bleue parce que le ciel s'y reflète. Ne dit-on pas en parlant de la mer *"la Grande Bleue"* ? La couleur s'imposait donc.

Vous, je ne sais pas, mais moi, je la trouve limpide comme de l'eau de source, cette explication non ?

Et voilà que devant nos yeux ébahis, **Tomarel** mélange les cartes, alternant ronds jaunes et ronds bleus qui à chaque fois se séparent, faisant remonter sur le dessus les cartes à ronds jaunes.



Et tout à coup, **Tomarel** nous fait remarquer qu'il trouve qu'il fait chaud dans cette pièce... Ouais bof... c'est peut être la bougie allumée...

Oh oui, c'est à coup sûr sur la bougie allumée car **Tomarel** nous montre qu'il tient désormais dans la main deux paquets de cartes avec un ronds jaunes... Les cartes à ronds bleus ont tout simplement disparu.

Et **Tomarel** de conclure : "*c'est normal, avec cette chaleur, l'eau s'est évaporée...*"

Et voilà une routine classique "*L'Huile et l'Eau*" façon **Tomarel**, notre magicien conteur. La version présentée, au final inattendu, est une adaptation de la routine d'**Aldo Colombini** "*Oil, Water and Guts*", elle-même inspirée d'une routine de **Larry Jennings**.

Juste le temps de tomber la blouse et de ranger son matériel et **Tomarel** nous propose une routine du 21^{ème} siècle...

Non, ce n'est pas le foulard, le soutien gorge ou le string du 21^{ème} siècle....

Tomarel explique que tout le monde (ou presque) a désormais un *Smartphone*, ces appareils qui permettent de téléphoner, de jouer, d'aller sur Internet et plein d'autres choses encore (sauf faire le café...).

Et parmi ces *Smartphones*, il en est un qui est fabriqué par la marque *Apple* et diffusé sous le nom de *iPhone* (prononcez "aïe fone") qui bénéficie d'une option assez incroyable. Figurez-vous que cet appareil fait également *Distributeur Automatique de Billets de Banque*.

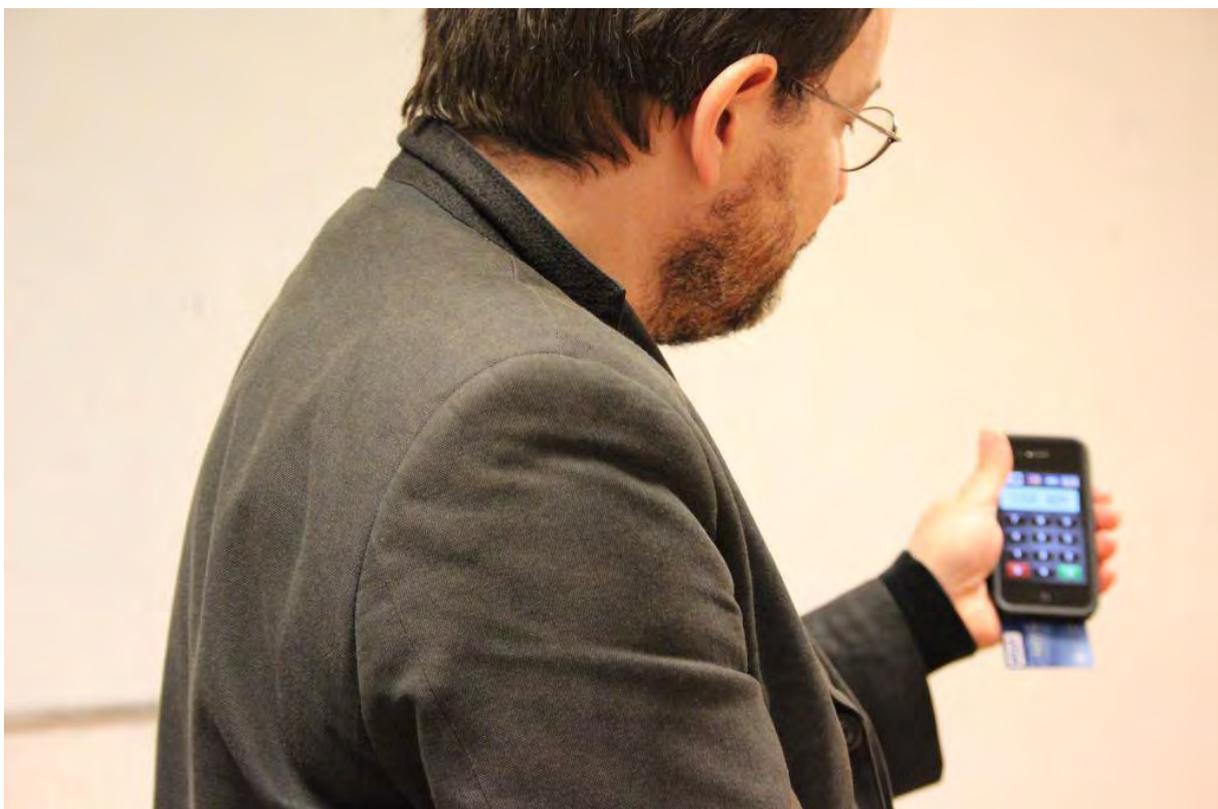
Ben voyons, et la marmotte, elle... (air connu).

Mais **Tomarel** devant notre scepticisme, propose de nous en faire la démonstration.

Tomarel, c'est le roi de la démonstration en tous genres, il a tout le matériel dans le coffre de sa R16...

Pour prouver ses dires, **Tomarel** sort son... iPhone, et sa carte bancaire qu'il insère au bas de l'appareil. Aussitôt apparaît un écran genre distributeur de billets, qui lui demande de taper son code de carte.

Les bruitages sont également de la partie.



Tomarel tape son code et la "*machine*" lui demande de retirer sa carte en l'informant que les billets vont sortir.

De fait, une fois la carte retirée, un billet plié apparaît sur l'écran et un billet bien réel apparaît au final en bas du téléphone.

Tomarel précise qu'en général, il utilise un billet "*flash*" qu'il brule en un éclair sur la flamme d'une bougie en disant que l'argent est éphémère.

Une "*Appli*", uniquement pour Iphone. Cela s'appelle *Magic Money* et ça a été créé par **Benjamin Vianney**.



Mince ! Et dire que moi j'ai un **Samsung**...

Medhi souhaite de l'aide par rapport au tour qu'il a présenté le mois dernier. Cela concerne une technique de retournement de carte car il ne se sent pas à l'aide avec celle utilisée.



Et ben vous savez quoi ?

J'ai proposé le *Retournement de Braue* de [Frederick Braue](#).

Évidemment pour comprendre cette remarque et en savourer toute la subtilité, il faut avoir lu mes précédents comptes-rendus... ou bien me connaître.

Et vous savez quoi d'autre ?...

Ben c'est le moment ou jamais de les lire, ou de les relire mes comptes rendus, puisque je vais sortir une compilation par année (de septembre d'une année à juin de l'année suivante).

Ces compilations sont au format *Acrobat pdf* ; ainsi les recherches éventuelles seront plus aisées.

L'inconvénient est que les comptes rendus ainsi réunis "*pèsent*" chacun plus de 10 mégas octets de données.

Les volumes "*septembre 2009 – juin 2010*", "*septembre 2010 – juin 2011*" et "*septembre 2011 – juin 2012*" sont déjà créés et attendent d'être mis en ligne. Les autres suivront au fur et à mesure mais devraient être moins lourds.

Euh... je parle du poids en kilo octets, pas du contenu, bien sur.

Une bonne idée cadeau pour Noël, et ce d'autant plus que c'est gratuit.

Mehdi ayant – apparemment – obtenu satisfaction, c'est à présent **Pierre** qui veut nous faire rêver ; ou plutôt (pas le chien) il veut nous parler du *Rêve de Marlo*.



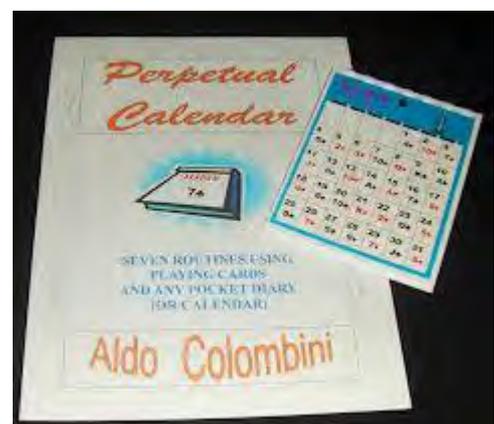
Ce rêve consiste à perdre les quatre As dans le jeu et à les retrouver un à un, rien qu'en coupant ce jeu.

Et bien figurez-vous que **Pierre** est en phase avec **Edward Marlo**, ce légendaire magicien, créateur de cette routine. **Pierre** a fait le même rêve, et ce rêve s'est concrétisé devant nos yeux.

Rien que pour cela, **Pierre** a toute notre... estime.
(Comprenez qui pourra cette remarque très subtile...)

Toff aime bien **Aldo Colombini** – tout comme moi – et **Toff** va nous présenter une routine intitulée *Perpetual Calendar*.

Toff commence d'abord par rappeler toute la symbolique d'un jeu de cartes par rapport à la durée d'une année.



Il y a quatre saisons dans une année et il y a quatre familles de cartes dans un jeu : Trèfle, Carreau, Cœur et Pique.

Il y a 52 semaines dans une année et il y a 52 cartes dans un jeu.

Et cela ne s'arrête pas là. Il y a 365 jours dans une année normale et 366 pour une année bissextile et si l'on fait la somme de la valeur des cartes en considérant 1 pour l'As, 11 pour le Valet, 12 pour la Dame et 13 pour le Roi, on obtient un total de 364. Ajoutez 1 pour un Joker et vous obtenez 365. Et pour peu que vous ajoutiez les deux Jokers, cela donne 366.

Et savez-vous qu'il y a 13 cycles lunaires dans une année, tout comme il y a 13 cartes par famille de cartes ?

Ah j'oubliais... Il y a 12 mois dans une année et il y a 12 figures (Valet, Dame, Roi) dans un jeu de cartes.

Pour nous présenter la routine d'**Aldo Colombini, Toff** a un calendrier de l'année 2012 sur lequel chaque jour de l'année supporte la représentation d'une carte différente.



Toff a également un jeu de cartes, qu'il demande à **Alexandre** de couper en deux parties à peu près égales et d'en choisir une.

Toff récupère la seconde partie et effectue un superbe *Mélange à l'Américaine* et demande à **Alexandre** de faire de même avec sa propre moitié.

Toff demande maintenant à **Alexandre** de compter les figures dans son paquet. Il y en a 6.

Toff demande ensuite à **Alexandre** de choisir entre "*Noir*" et "*Rouge*" et lui demande de compter dans son paquet le nombre de cartes de la couleur choisie. Alexandre choisit "*Rouge*" et il y a dix cartes rouges.

Toff rappelle alors les analogies entre l'année et le jeu de cartes et notamment le nombre des mois et celui des figures : 12.

Il indique que pour ce tour, on va considérer que les figures représentent les mois de l'année du calendrier et que, comme il y avait 6 figures dans le paquet d'**Alexandre**, cela permet de déterminer le mois de *juin*.

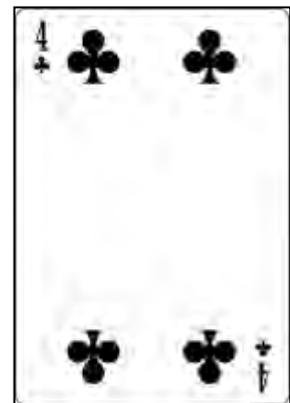
Quant au nombre de cartes à points, il permet de déterminer un jour du mois et dans le cas présent, il s'agit du 10.

Tout cela donne donc la date du *10 juin*.

Toff demande à **Alexandre** de regarder quelle est la carte dessinée à cette date et il s'agit du *4 de Trèfle*.

Toff attire à présent l'attention sur un second jeu de cartes qui se trouve sur la table depuis le début du tour. Les cartes sont étalées : une carte est à l'envers dans ce jeu et il s'agit du 4 de Trèfle.

Quatre de Trèfle... Trèfle... Quatre... (ou : Quatre... Trèfle, ça marche aussi dans l'autre sens...)



Le Trèfle, symbole de la Chance et de l'argent...

Le Trèfle à quatre feuilles, symbole par excellence Porte Bonheur...

Pourquoi alors le Trèfle dessiné sur les cartes à jouer n'a-t-il que trois feuilles...

Doit-on y voir encore un message subliminal, une signification cachée, une volonté délibérée de ne pas porter chance aux joueurs ?

Bon, en fait, ne cherchez pas une quelconque réponse à mes propos...
Je veux juste gagner quelques lignes pour passer à la page suivante...
Désolé...

Et hop !... Voilà c'est fait, une nouvelle page...

Et **Toff** propose à présent une nouvelle routine et c'est **Coda** qui va l'assister à cet effet.

Et c'est une routine de cartes que **Toff** va présenter.



Coda est invité à choisir une carte (Deux de Cœur).

Cette carte est ensuite perdue dans le jeu qui est alors coupé et mélangé.

Toff sort un dé à six faces supportant chacune les chiffres de 1 à 6. Bref, un dé "*normal*".

Toff demande à **Coda** de tester le dé pour vérifier qu'il n'est pas truqué et finalement le lancer retenu permet de choisir le "4".

Six cartes sont distribuées sur la table pour former une ligne et la 4^{ème} carte en partant de la gauche est retournée, il s'agit d'un Dix de Carreau.

Toff demande à **Coda** de reprendre le jeu et de compter jusqu'à la dixième carte : c'est le Deux de Cœur.

Une routine subtile où à tous les coups on gagne.

Allez, je me lance puisque personne ne bouge.

Et c'est **Toff** qui va m'assister pour cette routine du [Révérend Roger Crosthwaite](#).

Un jeu de cartes – le mien – est mélangé et coupé puis reconstitué.

Toff est invité à couper le jeu en deux parties à peu près égales sur la table et à couper en deux chaque moitié de jeu.

Quatre tas de cartes sont sur la table.

Je ramasse – sans la montrer – la première carte du tas de gauche et je fais remarquer à **Toff** que ni lui ni moi ne sommes en mesure de dire de quelle carte il s'agit. Ce dont il convient.

Puis, je ramasse la première carte des trois autres tas en faisant la même remarque et en obtenant la même réponse.



Je demande alors à **Toff** s'il a de la chance au jeu.

Je remets chaque carte sur son paquet en la retournant : un As est visible sur chaque paquet.

Euh **Toff**... Rappelle-moi de ne jamais jouer avec toi au poker.

Et c'est maintenant **Benjamin** qui veut nous montrer une routine de balle éponge et c'est **Pierre** qui fait le spectateur.

C'est l'histoire de deux balles éponge. Il y a *Numéro 1* et *Bob*.

Toutes deux sont de la même couleur, mais faciles à identifier car *Numéro 1* couine et pas *Bob*.

Ah... le fameux gag du couineur.

Et **Benjamin** nous montre qu'il tient un couineur dans la main... mais problème... ce couineur ne fonctionne pas quand il demande à **Pierre** de le tester.

Pourtant, quand on appuie sur *Numéro 1* il couine toujours.

Étonnant non ?



Benjamin sort à présent une baguette magique et demande à **Pierre** de choisir une des balles. **Pierre** choisit *Numéro 1*.

Benjamin met *Numéro 1* dans la main de **Pierre** et prend *Bob* dans la sienne. Mais aussitôt les deux balles se réunissent dans la main de **Pierre**.

Pierre prend alors les deux balles et tape dessus avec la baguette ce qui entraîne aussitôt l'apparition d'une troisième balle.

Au final, les trois balles disparaissent tandis qu'une bille en verre apparaît.

Cette routine est tirée du livre de **Thomas Hierling** "New Wave Close-up".

Benjamin continue avec une routine de cartes. Et c'est toujours **Pierre** qui l'assiste.

Une carte est choisie au "stop" et perdue dans le jeu.

Le jeu est mélangé par **Pierre** avant d'être rangé dans son étui.



Benjamin met un élastique (ou "une" élastique – de là, je ne vois pas bien) autour de l'étui et emprisonne également avec la main de **Pierre**.

1... 2...3, on lâche tout et hop, une carte apparaît sur le dessus de la main de **Pierre** : la carte qu'il avait choisie.

Et bien merci **Benjamin** pour....

Ah... **Benjamin** fait signe qu'il n'a pas fini et cette fois-ci, il demande à **Toff** de venir l'assister.

Là encore, c'est une routine avec un (ou "une"...) élastique.

Benjamin place l'élastique autour de sa paume ouverte et positionne sa main sous celle de **Toff**.

Un simple tapotement de la paume de **Benjamin** sous la main de **Toff** et hop, l'élastique se retrouve autour de la paume tendue de **Toff**.



Cette routine très visuelle s'appelle "*Touch*" et a été créée par le magicien taiwanais **Hanson Chien** (prononcez "*ande sonne chienne*" parce que "*en son chien*" c'est un peu sujet à interprétation douteuse...).

Un effet flash qui conclut cette nouvelle réunion du ***Magicos Circus Rouennais***.

La prochaine réunion aura lieu le samedi 17 novembre 2012. Venez nombreux !

Patrice
Apprenti Magicien à Vie

RÉUNION DU 17 NOVEMBRE 2012

Les réunions du **Magicos Circus Rouennais** sont chaque mois l'occasion pour ceux qui y assistent de découvrir de nouvelles choses ou d'en revoir certaines.

Mais la mémoire est fragile, éphémère (et Alzheimer...) et il est intéressant de pouvoir garder une trace de ce qui s'est passé durant ces réunions afin – le cas échéant – de pouvoir se replonger dans le déroulement d'une routine qui avait particulièrement plu. C'est aussi, pour ceux qui n'ont pas pu venir, la possibilité de lire ce qu'ils ont manqué... ou ce à quoi ils ont échappé...



C'est pourquoi, depuis maintenant plus de dix ans, les comptes rendus de réunion du **Magicos Circus Rouennais** sont là pour permettre aux membres du club de faire un saut dans le passé.

Et ces comptes rendus – en plus d'être pour moi une façon de me défouler (eh, on s'amuse comme on peut...) – sont également l'occasion de faire connaître notre club et ses membres à l'extérieur et ainsi de faire partager notre passion de la Magie et pourquoi pas, de donner envie de venir nous rejoindre.

Ce préambule vise à rappeler que les comptes rendus des réunions du **Magicos Circus Rouennais** sont à présent disponibles en [recueils par année téléchargeables au format pdf sur le site du MCR](#).

Alors, pour ne pas faillir à la tradition, voici le compte rendu de la réunion du samedi 17 novembre 2012.



Et puisqu'on parle de tradition, cette réunion s'est tenue une fois encore au sein de la *Maison des Jeunes et de la Culture de Rouen*, rive gauche... sauf que... une fois n'est pas coutume, nous avons choisi de la faire dans la salle Galilée, au lieu de la salle Copernic... ou le contraire, je ne me rappelle jamais.. Ah la mémoire... C'est quelque chose !

Sont présents pour cette nouvelle réunion :

1. **Patrice**
2. **Clément**
3. **Alban**
4. **Toff**
5. **Coda**
6. **Théo**
7. **Pierre**
8. **Yves**
9. **Spontus**
10. **Vincent**
11. **Augustin**
12. **Tomarel**
13. **Éric**
14. **Christophe**
15. **Thomas**
16. **Louis**
17. **Mankaï**

Et comme la tradition le veut "*Clic Clac Canon*"... pour les premiers arrivants auxquels se sont joints par la suite **Louis** et **Mankaï**.





Ne voulant pas perdre une occasion de faire du pognon, je propose à ceux qui seraient intéressés d'acheter un badge du club...

(silence oppressant...) Ouais... Bon... Puisque vous n'en voulez pas je les remets dans... mon sac.

Ah non ! C'est **Augustin** qui se porte acquéreur d'un badge, pour la modique somme de 1 euro... et au cas où certains se poseraient des questions sur ma probité intellectuelle, sachez que ces badges sont vendus à prix coûtant.

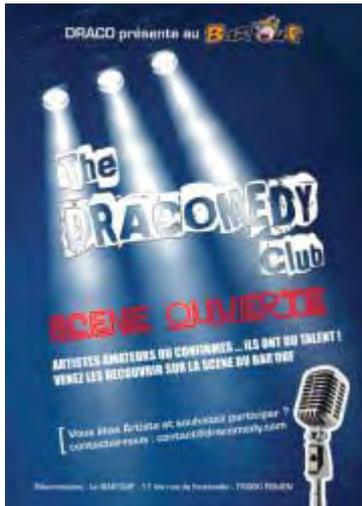


Au titre des informations magiques en tous genres, **Spontus** signale ironiquement qu'il a enfin atteint la consécration...

Sa lévitation, *la Spontus 360* a été copiée et est vendue de façon parfaitement illégale par un site chinois que je ne nommerai pas de crainte de lui faire de la publicité.

Et le comble de la contrefaçon, c'est que ce site utilise tout aussi illégalement la vidéo créée par **Spontus** en mettant bien évidemment un lien vers le site chinois.

Décidément, rien ne les arrête et quand on voit la qualité des contrefaçons chinoises, il y a de quoi être effaré car c'est vraiment de la très mauvaise qualité. Que ceux qui seraient tentés réfléchissent bien car **Spontus** n'assure pas le service après vente de ces lévitations contrefaites.



Draco – absent aujourd'hui – se lance dans l'élevage de poulains.

Non, il ne change pas de métier. Son souhait est de promouvoir des artistes un peu à la façon du *Jamel Comedy Club*. C'est la raison pour laquelle la première édition de *The Dracomedy Club* se déroulera le 4 décembre prochain dans une salle du *Bar'ouf* rue de Fontenelle à Rouen.

Clément – ici présent – nous apprend qu'il s'y produira pour un numéro mais il refuse de nous en dire plus pour le moment.

Sans nul doute, la foule en délire jettera des moules et des bigorneaux pour signifier sa joie.

Bon ! C'est tout ? Plus d'infos ?
Allez ouste, en piste pour la Magie.

Mankaï nous a indiqué qu'il avait la garde de sa petite fille le troisième samedi de chaque mois et du coup, c'est quasi impossible pour lui d'assister aux réunions du club.

Mais aujourd'hui comme il passait dans le coin, il a eu la bonne idée de venir nous saluer en "*coup de vent*".

Et du coup, il en profite pour nous montrer une routine de son cru.

"*Ladies....*"

Oui je sais : yen a pas... Quoique si... Il y a la petite fille de **Mankaï**

Donc, disais-je avant d'être interrompu par moi-même : "*Young lady and gentlemen ! I'm very pleased to introduce mister Mankaï !*"

Pour sa prestation, **Mankaï** sort un jeu de cartes et demande à **Louis** de nommer une carte. **Louis** choisit le 6C.

Mankaï lui indique qu'il a choisi la seule carte qui n'est pas dans le jeu et sort le 6C de la poche arrière de son pantalon.



Quand un magicien vous annonce qu'il va réaliser ce genre de prouesse, bien évidemment, la communauté des magiciens est tentée de prier pour que cela fonctionne. Et nous avons fait de même, puisque **Mankaï** avait amené son chapelet à cet effet.

Et vous voyez... ça marche, puisque notre prière a été exhaussée.

Tout ce qu'on peut dire, c'est qu'on reconnaît bien là le caractère ingénieux de **Mankaï**, qui aussitôt sa prestation terminée nous dit au revoir.

Au revoir **Mankaï** et à bientôt nous l'espérons.

Yves se propose de prendre la suite et demande à **Thomas** de mélanger un jeu de cartes.

Une fois le jeu mélangé, **Yves** en extrait quelques cartes que **Thomas** est également invité à mélanger.

Ceci étant fait, **Yves** demande à **Thomas** de regarder les cartes et de penser à l'une d'elle, de la montrer à l'ensemble du groupe et enfin de la remettre dans le petit paquet qui est une fois de plus mélangé.

Dans ma tête, je me dis "*in petto*" (tandis que Pinocchio se dit "in Gepetto"...) que pour la retrouver cette fameuse carte, il va falloir développer des trésors d'ingéniosité.



À cet effet, **Yves** propose à **Thomas** un test de mémoire.

Yves prend le petit paquet, montre quelques cartes et demande à **Thomas** s'il voit la carte qu'il a mémorisée. Et **Thomas** ne voit pas sa carte.

Yves propose à présent à **Thomas** un test de vue. Et à nouveau **Yves** montre quelques cartes mais **Thomas** qui semble pourtant avoir une bonne vue, ne voit pas sa carte.

Pour terminer, **Yves** propose à **Thomas** un test de logique et demande si la carte était rouge. Réponse négative de **Thomas** et réponse logique d'**Yves** : "*Donc, c'était une carte noire*".

Ouah ! Ca, c'est vraiment épatant.

Tiens ça me fait penser à une histoire drôle qu'on m'a racontée il y a très longtemps sur un mec qui était professeur de logique. Je vous la raconterais bien aussi mais franchement, ce n'est ni le lieu ni le moment. Et c'est dommage pour vous parce qu'elle était marrante.

Allez, comme je suis un mec sympa, [suivez ce lien pour lire cette blague](#).

Mais à peine **Yves** a-t-il fini de dire "donc c'était une carte noire..." qu'il enchaîne en disant "... et j'ai du merder quelque part... Allez on recommence !"



Ah ça, c'est l'inconvénient du direct live...

On est là devant son public, on se sent bien, on sent bien également la routine...

Certains sentent même la sueur et ça c'est pas cool...

Et tout à coup, patatras, la belle assurance s'envole d'un coup à cause d'un mouvement mal exécuté, à cause d'un spectateur qui a tout fait foirer et, il y a des moments où on ne peut même pas rattraper le coup, enchaîner sur un tour différent et ça, c'est rageant.

Bon finalement, **Yves** recommence et conclut en disant à **Thomas** :

"Tu as pensé à une carte à points... (réponse affirmative de **Thomas**), sa valeur est faible (nouvelle réponse affirmative), et c'est un deux de Pique (et troisième réponse affirmative de **Thomas**).

Ce qui confirme que la seconde fois, c'est toujours mieux que la première. Moi, je me rappelle ma première fois, c'était...

Mais je m'égare, car je suppose que cela ne vous intéresse pas...

Spontus qui a le regard acéré de l'aigle en vol... ce qui est quand même mieux que d'avoir l'air d'une buse... demande pourquoi il y a un Faro Inversé...

Spontus a toujours dans l'esprit d'éliminer les gestes qu'il juge superflus.

Bon là il semble qu'on ne puisse pas faire autrement et du coup il se tait.

Et c'est maintenant une routine avec **Christophe** qu'**Yves** nous présente.



C'est en rapport avec une routine de **Ted Lesley** et l'utilisation d'un certain jeu.

Dans cette routine, on fait mélanger le jeu par un spectateur puis on demande à ce spectateur de faire un éventail, face des cartes tournées vers le magicien afin qu'il puisse choisir une carte mentalement.

Pour la suite de la routine, le jeu est étalé face en bas et on demande au spectateur de faire défiler son doigt pointé au-dessus des cartes jusqu'à ce que le magicien dise "stop".

Le magicien nomme alors la carte à laquelle il a pensé et c'est la carte sur laquelle le spectateur a été arrêté.

Yves, décidemment très en verve, propose une autre routine à nouveau avec un jeu mélangé.

Christophe est invité à nommer une valeur de carte et il choisit le "Sept".



Le but du jeu pour **Yves** est de sortir les quatre Sept du jeu en effectuant des coupes successives avec le jeu. Tout l'art de cette routine consistant en plus à justifier par un baratin approprié la sortie d'autres cartes qui ne sont pas des "Sept".

S'en suit une explication très mathématique de la raison du "*comment cela est-il possible ?*".

Et voilà **Yves** qui nous parle de pourcentage de chance et de....

Et là, clac ! Quelque chose a disjoncté dans mon cerveau. Surement un fusible ayant réagi à une surcharge mathématique.

Eh ! Ouh ouh les gars ! On fait de la Magie... On ne concourt pas pour le prix Nobel de Mathématiques appliquées...



Et **Yves** de conclure que cette routine est le principe même du tour impossible à expliquer parce qu'on improvise au fur et à mesure et qu'on a juste besoin d'avoir deux fois de la chance et que le résultat n'est jamais le même.

Comme il fallait s'y attendre, **Spontus** prend le relai en expliquant que pour sortir un Sept on a 8% de chance ou encore 1 chance sur 13

Et **Yves** opine du chef...

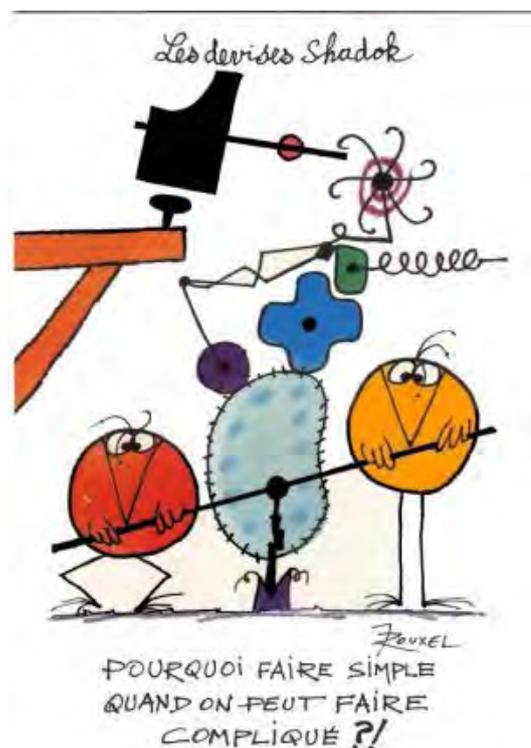
C'est pas possible, ils font vraiment chier, faudrait les isoler dans une pièce séparée !

Et étonnamment **Théo** ne dit rien. Peut être qu'il fait la sieste.

Et alors qu'on pourrait continuer la réunion "*tranquilles, peignards*"...

Ben non, il faut qu'**Yves** revienne pour nous montrer une adaptation de la routine présentée par **Pierre** le mois dernier en rapport avec le *Chapelet Tamariz*.

Yves est tout content de nous annoncer qu'il a trouvé une solution pour arriver à 100% de réussite dans la routine de **Pierre**, sans utiliser le *Chapelet Tamariz* et badaboum, le revoilà parti dans une explication mathématique dans laquelle seul **Spontus** intervient, un peu comme s'il était l'unique être vivant dans cette pièce à comprendre les propos de l'extraterrestre **Yves**, à moins qu'il ne vienne de la même planète.





Oh dis donc **Yves**, tu veux pas faire comme E.T ?

Maison, maison !

Si j'avais un flingue sur moi, je pense qu'il serait possible de calculer mes chances de les dégommer tous les deux à cette distance.

Et croyez-moi, je peux vous assurer que mes chances sont très élevées.

Finalement, **Yves** va s'asseoir... mais manque de bol, il retourne s'asseoir à côté de **Spontus** et les revoilà partis dans une discussion mathématique.

Des malades ! Moi, je vous le dis !

Nous avons parmi nous une nouvelle tête en la personne de **Thomas** qui a pris contact avec nous par le biais du *Forum de Virtual Magie* sous le pseudo "*Thomas*".

Au titre de la présentation de **Thomas** par lui-même, nous apprenons ainsi qu'il est magicien depuis une douzaine d'années et qu'il a même été magicien professionnel. Il est actuellement en formation sur Rouen, ce qui explique qu'il a souhaité venir passer un moment avec nous.



Si vous voulez en savoir plus sur **Thomas**, allez jeter un œil sur [son site internet](#).

Et pour nous prouver qu'il est bien magicien, **Thomas** nous propose un bonneteau... mais d'un genre particulier puisqu'il utilise une chaîne.

Je crains le pire, car là où il y a de la chaîne, il n'y a pas de plaisir...

Thomas précise qu'il s'agit du bonneteau de **Claude Rich** et tout en parlant **dispose** sa chaîne pour faire deux boucles, en précisant qu'il y a une boucle gagnante – celle qui emprisonne le doigt inséré dedans, et une boucle perdante.

Thomas propose à **Louis** de tenter sa chance.



Mais rappelez-vous : c'est un bonneteau... et au bonneteau, on ne gagne JAMAIS !

Et comme pour confirmer cette règle qu'on pourrait ériger en théorème mathématique...

Eh **Yves**, tu pourrais nous énoncer cela de façon incompréhensible pour le commun des mortels ?

Donc disais-je avant cette interruption qui relève de l'inconscience car **Yves** aurait pu me prendre au mot...

Bref, **Louis**... ben y perd à chaque fois.

Alors forcément, ça énerve et donc **Thomas** propose à **Louis** d'y mettre deux doigts...

Euh, je précise pour ceux qui ne comprendraient pas : un doigt dans chaque boucle... n'allez pas imaginer des choses...

Louis ayant à présent un doigt dans chaque boucle, **Thomas** lui demande de réfléchir et de soulever un des doigts. Et hop ! Encore perdu.



Un vieux tour intitulé *The Gypsy Chain*.

Si le sujet vous intéresse, sachez que *LL Publishing* a sorti dans la série *The World's Greatest Magic By The World's Greatest Magicians*, un DVD sur le sujet intitulé **The Endless Chain**.

Allez ! On "*enchaine*"...

Et c'est toujours **Thomas** qui est à la manœuvre et qui, cette fois-ci, sort un petit portemonnaie. Puis, s'adressant à moi, **Thomas** me demande d'imaginer quand j'ai eu mon permis de conduire...

Oups ! Ah ben ça remonte à loin... 1979... J'avais 20 ans, j'étais étudiant, j'allais à la Fac de Droit et ma première voiture c'était une Peugeot 304 bleu ciel... Oui, je sais, on s'en fout.

Thomas me demande d'imaginer qu'à l'occasion de l'obtention de mon permis de conduire, j'ai décidé, avec des pôtés de faire un beau voyage en voiture et de visiter quelques pays. Et d'ajouter, "*Peux-tu me dire combien tu as visité de pays ?*"

Et moi de répondre : "*Cinq*"

Et **Thomas** de demander : "*De quels pays s'agissait-il ?*"

Et moi de répondre : "*Belgique – Pays Bas – Allemagne – Suisse – Italie*".

(Bon en fait, j'avais dit "*sept*", mais en y réfléchissant maintenant, ça ne faisait pas crédible... raison pour laquelle je n'en mets que cinq maintenant).

Et les questions continuent, à tel point que j'ai l'impression de me retrouver dans un commissariat de police à subir un interrogatoire. Ça fait vraiment une drôle d'impression, je ne souhaite cela à personne. Il ne manquerait plus qu'on me mette les menottes.

Et **Thomas** de poursuivre : "*Lors de ton voyage, tu as du rencontrer de jolies femmes. Peux-tu me dire dans quel pays elles sont les plus belles ?*"

Et moi de répondre en pensant à *Monica Bellucci*, "*En Italie !*".

Thomas attire à présent l'attention sur son petit portemonnaie et nous déclare qu'à l'intérieur, il y a une pièce de monnaie d'un des pays que j'ai visité... du pays où les femmes sont les plus belles : une lire italienne.

Un effet très intéressant où le jeu de la suggestion prend toute son importance.

Spontus estime que la révélation a été trop rapide et que **Thomas** aurait pu revenir sur le cheminement des questions.

Thomas qui a décidé de montrer qu'il est vraiment magicien nous propose – enfin – un tour avec des cartes et demande à **Louis** de dire "*stop !*" tandis que le jeu est effeuillé.



Pour rendre cette carte unique, **Thomas** commence à en déchirer un coin et pour montrer qu'il n'y a aucune manipulation suspecte, demande à **Louis** de terminer de déchirer ce coin de carte et de le signer.

Le reste de la carte est ensuite déchiré par **Thomas** et tout à coup, les morceaux de la carte disparaissent.



Vous avez rêvé d'une broyeuse à papier moderne qui fait disparaître les morceaux de papier sans intervention de votre part ?
Contactez **Thomas**, il a apparemment trouvé la solution qui va bien.

Thomas sort à présent un paquet de cigarettes de sa poche. Ce paquet est tout neuf car il est encore scellé dans son emballage en plastique transparent.

Louis est invité à ouvrir le paquet et à fouiller dedans en sortant quelques cigarettes.

Attention **Louis** ! Ceci n'est pas une incitation à fumer car fumer nuit gravement à la santé.

C'est alors qu'on beau milieu du paquet, **Louis** découvre une cigarette d'un genre un peu particulier, car il s'agit d'une carte à jouer roulée sur elle-même.

Bon, exceptionnellement, celle-là, tu peux la fumer **Louis**

Finalement, plutôt que de fumer cette cigarette, **Louis** est invité à la dérouler et nous constatons que cette carte, qui a la même valeur que la carte choisie, comporte un coin déchiré.

Une vérification avec le coin de carte signé permet de constater que ce coin correspond parfaitement à la carte trouvée dans le paquet de cigarette.

Magique !



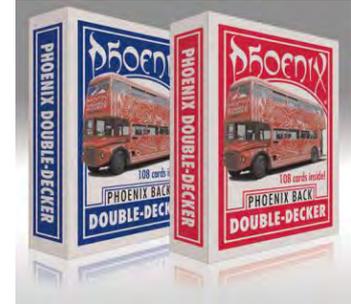
Le tour de la carte au coin déchiré n'est pas nouveau et plusieurs magiciens ont apporté leur pierre à l'édifice pour trouver différentes méthodes permettant d'arriver à ce résultat.

Au risque de m'attirer les foudres de certains, la méthode qui me semble la plus connue actuellement est celle de **Gaétan Bloom** avec l'*Intercessor*.

Il se trouve que **Thomas** a particulièrement planché sur le sujet. Un sujet très polémique au point que certains magiciens – que je ne citerai pas – s'opposent en revendiquant la paternité d'une des méthodes.

Dans ses recherches sur le sujet, **Thomas** est remonté jusqu'au 18^{ème} siècle avec un certain **Pinetti... Giuseppe** de son prénom dont le nom ne me disait absolument rien. Pour ceux qui sont intéressés pour étoffer leur culture magique, n'hésitez pas à aller jeter un œil sur [l'article qui est consacré à ce magicien sur Wikipédia](#).

Thomas qui déclare être passionné par cet effet a créé sa propre version qu'il a nommée *Mandragot*. Sa version a évolué au fil du temps par tâtonnement pour trouver la méthode lui convenant le mieux pour le résultat recherché. Ainsi, la routine qu'il nous a présentée aujourd'hui est la troisième version de sa création qui utilise des cartes du jeu *Phoenix Double Decker*.



Pierre propose une autre façon de faire disparaître les morceaux de cartes.



Je ne me rappelle plus pourquoi mais quelqu'un a du aborder le sujet et me revoilà en train de présenter l'effet de la carte au portefeuille avec mon portefeuille BKM, c'est-à-dire *Balducci – Kaps – Mullica*.

L'intérêt de ce portefeuille résidant pour moi dans l'utilisation d'un procédé *Mullica* amélioré.

J'ai déjà décrit cet effet dans de précédents comptes-rendus, en voici seulement un rapide résumé : une carte est choisie dans un jeu – choix entièrement libre – la carte disparaît du jeu pour se retrouver dans une pochette se trouvant à l'intérieur d'un portefeuille.

L'originalité par rapport à un portefeuille *Mullica* traditionnel étant qu'on peut jeter le portefeuille sur la table, ou le déposer sur la paume ouverte du spectateur avant la révélation finale. Le tout sans technique très compliqué de cartomagie.

Moi, je me sers de ce portefeuille au quotidien et je ne regrette absolument pas cet achat qui ne m'a coûté qu'une cinquantaine d'euros. Une très bonne idée cadeau pour Noël.

Si vous voulez relire ce que j'avais décrit au sujet de ce portefeuille, relisez le compte-rendu du 16 avril 2011 (merci à mes compils par année magique qui m'ont grandement facilité le travail de recherche...)

Coda se propose de prendre la suite avec l'assistance de **Thomas**.

Il utilise pour ce tour, deux jeux de cartes : un jeu bleu et un jeu rouge.

Thomas choisit le jeu bleu et le mélange.

Pendant ce temps, **Coda** prend le jeu rouge et le mélange également.

Coda choisit une carte dans son jeu rouge et cette carte est perdue dans le jeu bleu de **Thomas**.

Thomas choisit une carte dans son jeu bleu et cette carte est perdue dans le jeu rouge de **Coda**.

Ce processus est recommencé trois autres fois.

Au final, si vous avez bien suivi jusqu'à présent, il y a donc quatre cartes étrangères dans chacun des jeux.

Les deux jeux sont posés l'un sur l'autre et étalés face en bas en ruban sur la table.



Côté jeu rouge on voit distinctement quatre dos bleus.

Et côté jeu bleu, on voit distinctement quatre dos rouges.

Ces huit cartes sont sorties de l'étalement et nous pouvons constater que les quatre cartes choisies par **Thomas** sont identiques à celles choisies par **Coda**.



Simple, subtile et efficace. Une routine de **Les Albert**.

Coda profite de l'instant pour nous informer qu'il sera en juin 2014 à Aubevoye (27) avec le *Cirque Bouglione* et qu'à cette occasion, il présentera deux numéros.

Évidemment, cela lui laisse le temps de peaufiner ses numéros, mais on n'est jamais à l'abri d'un pépin en "*direct live*" et **Coda** rappelle à ce propos qu'il a vécu un grand moment de solitude lorsque lors d'une prestation précédente, le garçon de piste avait fait tomber le guéridon sur lequel tout le matériel de **Coda** était disposé.

Et pour que l'information soit complète, sachez que le tour présenté était celui des lames de rasoir.... Alors vous comprendrez qu'il n'y avait pas intérêt à se gourer... Et depuis ce malheureux épisode, **Coda** a tout son matériel en double... en prévision d'un éventuel maladroit.



Coda nous parle ensuite de son expérience avec les artistes "circassiens" et des conditions de travail très particulières en termes de contraintes, comme par exemple, le fait d'être entièrement entouré ce qui suppose que le public ne puisse voir l'éventuel trucage, mais également qu'il puisse suivre le déroulement de l'effet.

Éric, pour le tour qu'il souhaite présenter, a besoin d'une victime.



Et décidément ça doit être mon jour, puisqu'après **Thomas** qui m'a choisi pour son invitation au voyage, voilà que c'est à présent **Éric** qui requiert ma présence.

J'essaie de me dérober, comme la porte du même nom, en prétextant que j'ai mes notes à prendre pour le compte rendu et qu'après j'ai piscine, mais **Éric** insiste en disant que cela ne peut être que moi...

Houlà ! Cela pourrait ressembler à la flatterie mais je sens la baise... Finalement, après un bon quart d'heure durant lequel chacun a présenté ses arguments et contre argument, j'accepte car sommes toutes, sous mon aspect abrupt, je sais me montrer bon et magnanime... parfois.

Bon, pis il faut dire aussi que certains se délectaient en disant "*mais non t'inquiète, on va prendre des notes pour toi*"...



Traitres !

Éric installe la table en y disposant divers objets dont une superbe boîte à cigares qui doit être en bois précieux et qui comporte très certainement un système de contrôle de l'hygrométrie, mais **Éric** a fait en sorte que je ne puisse pas voir ce qu'il y a à l'intérieur de cette boîte.

J'ai envie de rappeler à **Éric** que fumer nuit gravement à la santé mais je n'en fais rien car la boîte est vraiment belle et comme je n'en vois pas l'intérieur, rien ne me dit qu'elle contient des cigares. De plus, il paraît que fumer le cigare n'est pas aussi nocif que fumer la cigarette.

Et voilà **Éric** qui me parle d'un voyage à Cuba... ce qui explique la boîte à cigares.

Décidément aujourd'hui, c'est l'invitation au voyage.



Éric me montre quelques photos concernant un séjour dans ce pays où il n'y a aucun siège dans les églises parce que les fidèles cassent trop...

Ah... Il faut que je vous dise que, comme je participe à cette routine, bien évidemment, je ne peux pas prendre de notes, ni de photos.

Du coup, c'est **Christophe** qui prend les notes et **Clément** qui prend les photos...

Plus exactement, je propose à **Clément** de filmer avec mon appareil puisqu'il dispose de cette fonctionnalité...
Mais c'était oublier que c'était **Clément**...

Ben oui... **Clément**... Celui qu'il ne faut jamais choisir comme cobaye pour un tour... mais j'étais loin d'imaginer que ça allait également me porter la poisse avec mon appareil photo.

"Euh Patrice, ya un problème, la vidéo s'arrête toute seule, c'est la batterie".

La batterie ? Impossible, ya deux batteries et elles sont pleines.

"Non non, regarde ça doit être la batterie..."

Effectivement, sur l'écran de l'appareil, il y a un pictogramme qui peut ressembler à une batterie mais ça me surprend. Et comme je n'ai l'appareil que depuis quelques mois, je ne connais pas la signification de ce truc. À mon sens, ce n'est pas le signal de batterie faible.

Pas grave, j'ai deux autres batteries... Mais rien n'y fait, l'appareil stoppe une nouvelle fois en pleine vidéo et du coup, je le bascule donc en mode photo, ce qui pour un appareil photo n'a donc rien de surprenant.

Pendant toutes ces manipulations, **Éric** a gentiment attendu et nous pouvons reprendre le cours de cette routine, tandis que **Christophe** reprend le cours de ses notes...

Ah oui... les notes de **Christophe**...

Que dire ?...

Je vous laisse juge :

"Éric insiste pour que Patrice l'assiste. Un dialogue s'instaure entre E et P. E parti à Cuba (gd bretelle ?) puis changement de batterie.

Page avec ≠ images marquant les temps forts à Cuba,

Tour de cartes (noire/rouge en espagnol)

Les cartes retournées -> Hola

Coup à boire avec 2 boissons

2 cartes de boissons

E -> cubain P -> Moi

Donne 1 carte barman à E (placé sous tapis)

Joue un "pesos" => lancement d'un dé

4 ce n'est pas la meilleure sortie.

On change pour le 3

Sortie et mélange d'un jeu de cartes.

Doigt pour choisir => 7 de Trèfle

Mojito // 3 // 7 de Trèfle

Chance sur 624

Prédiction au dos du billet : Mojito – 3 – 7 de Trèfle.

Chose non prévue => (arrivée de la musique Guatemala)

Arrivée de la Police

Mise en place des "poucettes"

Difficile pour les rouvrir

P passe les poucettes à E

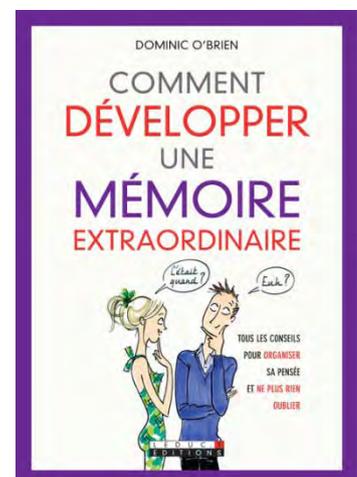
Les deux mains sont mises dans le sac

Prise pourtant de la baguette

Donc 1 main se libère puis les 2 mains en finale".

Quand je rédige un compte rendu, cela se passe souvent plusieurs jours, voir plusieurs semaines après la réunion et à mon âge, la mémoire n'est plus ce qu'elle était...

Parfois il m'arrive d'avoir du mal à relire et comprendre mes notes alors imaginez celles des autres...



Bon là, j'ai été vraiment beaucoup occupé et nous approchons à grand pas de la prochaine réunion et le compte rendu n'est toujours pas terminé ce qui explique que j'ai un peu... beaucoup de mal à me rappeler du déroulement de cette routine.



En fait, pour simplifier, sachez qu'**Éric** a profité de ce voyage à Cuba pour faire une adaptation de la routine de **Julien Labigne** intitulée *Gambler*, le choix du jeton de Poker étant remplacé par le choix d'une boisson locale à base de Rhum comme vous pouvez vous en douter, car Cuba n'est pas seulement connu pour ses cigares.

Pour la seconde partie de la routine, on est dans le domaine de l'escapologie et je comprends parfaitement pourquoi **Éric** m'a choisi MOI pour cette routine : la joie de pouvoir me passer les poucettes...



Certains se disent "*mais c'est quoi cette histoire de landaus ? On n'a pourtant pas parlé de bébé dans cette routine ...*"

Je n'ai pas écrit "*poussettes*" mais "*poucettes*".

Pas pareil... D'ailleurs, vous comprendrez mieux en jetant un œil sur la photo qui suit.



Bien joué **Éric**... C'est quand que je te soigne une carie ?
Puisque tu es très joueur... Ca te dirait qu'on joue à la roulette ?

Bon allez, à moi... Mais pour quelque chose de sérieux cette fois-ci.

Je présente une routine de **Jesse Feinberg** intitulée *Divided*.

Une carte est choisie, signée sur sa face et perdue dans le jeu.

Le but est bien évidemment de retrouver cette carte.

Et d'un geste magique, cette carte est sensée remonter toute seule sur le dessus du jeu... Hélas, ce n'est pas la bonne carte.

Aie ! C'est la première fois que cela arrive.

Cette carte – la mauvaise carte – m'a porté la poisse et du coup je m'en vais la déchirer.

La carte, face tournée vers le magicien, commence à être déchirée en deux. On peut voir un de ses index.



Une fois que la carte est déchirée en deux, on demande au spectateur quelle était sa carte... Les deux morceaux de carte sont alors montrés et on s'aperçoit que la carte déchirée est la carte choisie et signée.

Bon, pour cet effet, il ne faut pas avoir peur de "*gaspiller*" des cartes.



Jesse Feinberg dans ses œuvres...

L'effet est sympa, mais le principe de déchirer la carte signée par le spectateur me heurte un peu. Cela dit, on peut rendre cet effet plus marrant si à l'issue, on dit qu'on va faire maintenant le tour de la carte déchirée et reconstituée, qu'on sort un rouleau de papier adhésif, qu'on répare la carte et qu'on la met dans une petite pochette transparente pour l'offrir au spectateur.

Christophe souhaite nous montrer une routine mais a besoin d'une petite préparation. Il dispose donc une petite nappe sur la table, un tapis (sur la table pas en dessous... ce n'est pas un repas en tête à tête...) et des hauts parleurs.

Il doit s'agir d'une routine de mentalisme car **Christophe** annonce d'emblée "*Je sens que je vais me planter...*".

Ah quelle belle confiance en soi.

Mais **Christophe** sort un fermoir de portemonnaie et fait apparaître une pièce de monnaie et ce sera donc une routine de pièces, en musique...



Chacun le sait, l'argent est éphémère et la pièce disparaît donc très vite.

Les apparitions et les disparitions s'enchaînent pour au final laisser la place à une pièce Jumbo.

Mais il faut reconnaître que trimbaler ce genre de pièce dans sa poche n'est pas très aisé, aussi cette grosse pièce disparaît elle aussi pour laisser la place à un billet de banque.



Pour cette routine, **Christophe** a mélangé plusieurs techniques de différents magiciens dont **Shoot Ogawa**, et rien que l'évocation du nom de ce magicien suffit à ma décourager de bosser les pièces.

Et voici **Vincent** qui nous informe qu'il ne va pas nous présenter un tour mais évoquer une sorte de rêve.

Comme il a besoin d'un spectateur, c'est **Augustin** qui se propose.

Vincent dépose sur la table sans nous en montrer la face, une carte en rapport avec son rêve et il nous montre quatre cartes blanches.

Vincent ponctue son propos de moult "*lines*" à vocation humoristique qui semblent faire leur effet sur **Augustin** car il rit aux éclats.



Pour cette routine, **Vincent** remet un jeu de cartes à **Augustin** qui le mélange et le rend à **Vincent**.

Mais comme **Vincent** mélange à nouveau le jeu, **Augustin** lui en fait la remarque et du coup demande à mélanger à nouveau le jeu.

Pourvu que **Vincent** ne le mélange pas une fois encore, sinon, on n'est pas sortis de l'auberge...



Apparemment, **Vincent** résiste à la tentation et finalement une carte est choisie dans le jeu et laissée sur la table.

Vincent remet à présent une série d'étiquettes à **Augustin** en lui demandant de les mélanger.

Et les *Shadoks* mélangeaient, mélangeaient... Pourvu que **Vincent** ne mélange pas à nouveau les étiquettes ensuite, sinon on est mal...

Ce mélange d'étiquettes étant fait, **Vincent** en déchire une en deux... parce que nous dit-il elles sont trop grandes...

Un ange passe... les ailes couvertes d'étiquettes.

Ok, ça doit faire partie des gags du tour... L'étiquette déchirée et peut-être reconstituée...

Vincent demande à présent à **Augustin** de faire un dessin sur la demie-étiquette (ben oui, c'est comme ça que ça s'appelle...) et **Augustin** très fier de lui dessine une équation mathématique, spécialement pour moi précise t-il en se bidonnant.

Mince... c'est pas possible, **Vincent** et lui ont mangé un clown ce matin au petit déjeuner...

L'étiquette ainsi déguisée en équation est collée sur la face de la carte choisie laquelle est mise entre les quatre cartes blanches.

Et hop ! C'est magique, la carte choisie disparaît.

Mais où est-elle ?

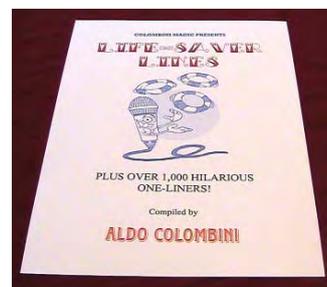
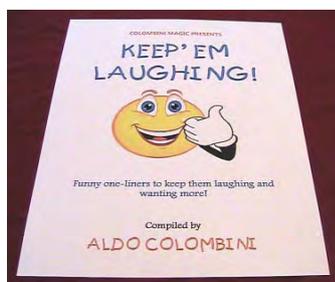
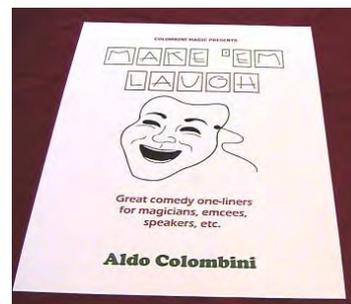
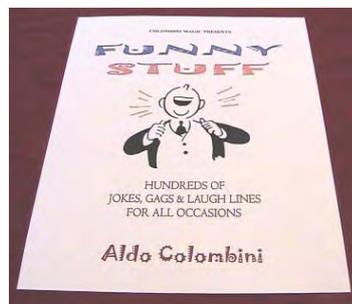
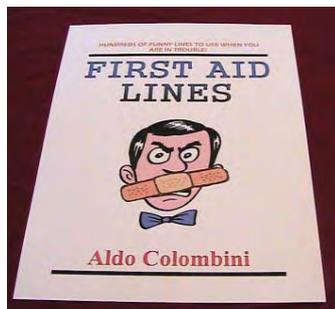
Je propose un lieu assez inattendu car la braguette de **Vincent** est ouverte... mais apparemment ce n'est pas la bonne réponse.

Vincent – qui a refermé sa braguette - attire à présent l'attention sur la carte qui se trouve face en bas sur la table depuis le début de la routine. À l'aide de deux des cartes blanches il retourne cette carte pour faire constater qu'il s'agit de la carte signée... euh non... étiquetée par **Augustin**.

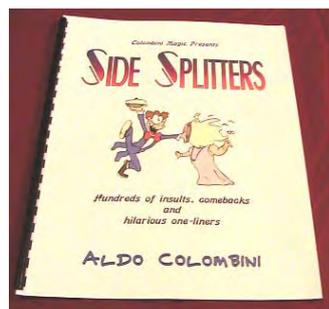
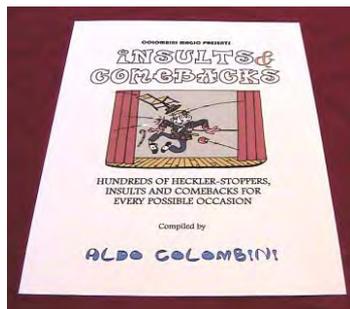
Une adaptation de *Dream Wonder* de **Jean Pierre Vallarino** sans carte gimmick grâce à monsieur **Alex Elmsley**...

Ah oui, il faut peut-être préciser pour les non anglophones que les *lines* dont je parlais tout à l'heure sont des phrases toutes faites, des "bons mots", des réparties destinées à faire rire le public.

Aldo Colombini a rédigé quelques booklets intitulés "*First-Aid Lines*", "*Funny Stuff*", "*Make'Em Laugh*", "*Keep'Em Laughing*", "*Laughing Out Loud*" et "*Life Saver Lines*"



Et pour ceux qui seraient intéressés, la collection peut être complétée par "*Insults & Comebacks*" et "*Side splitters*".



Évidemment, tout n'est pas traduisible et utilisable par un artiste français, mais cela donne déjà pas mal de matériel humoristique...

À ce détail près qu'il ne faut pas non plus que cela devienne une utilisation à tout va et en faire un usage excessif sans à propos.

Tout l'art est de sortir la bonne réplique au bon moment sans que cela ressemble à un texte écrit qu'on récite...

Et c'est maintenant **Augustin** qui va continuer en présentant une routine de cartes avec l'aide de **Christophe**

Un jeu de carte est étalé. Une carte est choisie et signée et...

Et voilà le problème de la relecture des notes des lustres après...

Si j'arrive à me déchiffrer correctement, ça continue comme ça :

Une moitié de jeu est mise face en l'air et elle est légèrement imbriquée dans l'autre moitié face en bas.

La carte de **Christophe** est mise au milieu sauf que non... Il n'y a plus qu'une seule carte retournée, celle de **Christophe**, car à présent, toutes les cartes sont dans le même sens et... comble de la Magie, la carte de **Christophe** disparaît du jeu pour réapparaître pliée en deux dans la poche d'**Augustin**.

Pour je ne sais quelle raison, je n'ai pris aucune photo de cette prestation et franchement ça me fout les boules...

Je présente par conséquent mes excuses aux intéressés et puisqu'on parlait de boules... en voici une qui me semble fort à propos vu la période de l'année...



C'est maintenant **Théo** qui va œuvrer avec **Toff**.

Pour changer des cartes, **Théo** nous présente une routine de cartes... mais de cartes ESP. Vous savez, ces cartes qui supportent des symboles... Il y a un Rond, une Croix, des Vagues, un Carré et une Etoile.

Pas sur la même carte évidemment...

En principe, cette routine se fait avec trois spectateurs, mais comme la "*prod*" a réduit le budget, **Toff** va incarner les trois spectateurs à lui tout seul.



Un tiers du jeu est coupé et la carte du dessous est mémorisée avant que ce petit paquet soit mélangé.

Une moitié du jeu restant est coupée et comme précédemment, la carte du dessous du jeu est mémorisée avant que ce petit paquet soit mélangé.

La carte figurant sous le dernier tiers de jeu est mémorisée et le paquet mélangé.

Les trois paquets sont alignés sur la table. **Théo** prend le premier et fait défiler la face des cartes vers **Toff** qui doit se concentrer sur la première carte mémorisée. **Théo** fait une prédiction en mettant une carte à part.

Le même processus est renouvelé avec le second et le troisième paquet, donnant lieu à deux nouvelles prédictions.



Théo nous indique que pour le dernier paquet, il a hésité entre cinq symboles...

Ah c'est malin ça !

Au final, les trois cartes mises de côté sont vérifiées et ce sont bien les trois cartes mémorisées au départ.

Théo explique que c'est un tour qu'il a vu en vidéo et dont il a remonté le principe.

Bon allez, encore à moi... Soyons fou !

En fait, ça tombe bien car je souhaite montrer une routine de cartes folles.

J'explique que souvent après une succession de tours, on s'aperçoit que certains spectateurs ont une carte qui les a plus marqués qu'une autre. Peut-être parce que cette carte est revenue plus souvent que les autres.

Pour illustrer mon propos, je sors un jeu de cartes et fait choisir une carte qui est mémorisée avant d'être perdue dans le jeu.

Puis, je sors un petit paquet de cartes de ma poche en disant que ce sont des cartes que j'ai récupérées de précédentes expériences et je montre qu'il y a neuf cartes identiques : des 9 de Cœur.



"Des Neuf de Cœur... C'est étrange non que tous ces spectateurs que j'ai rencontrés avaient été marqués par cette carte... Et pour conclure mon expérience, je suppose que vous avez, vous aussi, choisi un Neuf de Cœur dans ce jeu... Non ? Ah... bizarre, c'est vraiment la première fois que cela ne marche pas... Bon tant pis, si vous le voulez bien, je vais vous présenter autre chose..."

Les neuf cartes sont montrées, de dos et de face et quatre sont disposées face en bas en ligne sur la table.

Quatre autres sont mises en tas.

Il me reste un Neuf de Cœur en main.

Me tournant vers mon spectateur en ramassant le jeu sur la table et en posant le Neuf de Cœur face en l'air dessus.



"Au fait, quelle était la carte que vous avez choisie dans ce jeu ? La Dame de Pique ?"

Le Neuf de Cœur est pris en main et se transforme aussitôt en Dame de Pique.

"La Dame de Pique... Mais alors, tout n'est peut être pas perdu car c'est une carte très particulière..."

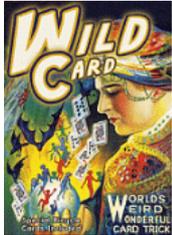
Cette Dame de Pique est alors posée sur le tas des quatre Neuf et aussitôt ils se transforment en Dame de Pique... Enfin presque, car l'un d'eux ne s'est pas transformé. Je le mets donc à l'écart face en bas sur la table

"Il arrive que certaines cartes soient... récalcitrantes..."

Je demande ensuite que les quatre 9C face en bas sur la table soient retournés. Eux aussi se sont transformés en Dame de Pique.

Et au final, j'attire l'attention sur la dernière carte face en bas sur la table. Celle-ci est retournée pour faire constater que le 9C récalcitrant s'est finalement lui aussi transformé en Dame de Pique.

Cette version est celle de **Flip**, et j'ai changé l'usage de certaines techniques car la routine originale utilise le glissage et ça ne me plait pas trop. Merci à **Brother John Hamman** d'avoir permis ce changement.



Si vous vous intéressez à la Carte Folle, il existe un DVD **Gerry Griffin** intitulé *Wild Card* dans la série *Magic Makers*.

Augustin est très en forme, il n'arrête pas de rigoler je pense qu'à son âge il ne devrait pas fumer de substances illicites... Cette euphorie lui donne envie de nous montrer une autre routine.

Pour l'occasion c'est une grande illusion miniature...

La Malle des Indes vous connaissez ?

Et bien **Augustin** nous en présente une version close-up avec deux cartes à jouer.



Un étui de jeu de cartes. La partenaire, représentée par une des deux cartes est mise sur le dessus de l'étui, tandis que le magicien, symbolisé par la seconde carte est placé dans l'étui.



Roulement de tambour !

Et hop les deux cartes changent de place en un instant.

Tool de **David Stone**.

Et voici à nouveau **Vincent** pour une routine qui se veut une expérience scientifique.

Et c'est bien évidemment le scientifique de service qui joue le spectateur, j'ai nommé **Théo**.

Un jeu, mélangé – Les 4 As – et une carte choisie dans le jeu et perdue.



Vincent indique que pour retrouver la carte choisie, il va s'aider des As.

Il nous montre les 2 As noirs et les 2 As rouges et se propose de lire dans les pensées de **Théo**.

A cet effet, il montre d'abord une carte du jeu en demandant si la carte choisie se rapproche de cette carte. La réponse est non. Puis il en montre une autre "*Et celle-là ?*". Non plus.

Puis **Vincent** déclare "*Mais pourquoi réfléchir ?...*"

Vincent fait défiler les As et un Roi de Pique apparaît. Cette carte est mise à l'écart.

Mais le Roi de Pique revient dans le paquet des As et au final il semble qu'il y ait quatre Rois de Pique. Mais non, car les quatre As réapparaissent tandis que le Roi de Pique a disparu.

Bon, il est largement l'heure de mettre fin à cette réunion car le temps a passé à la vitesse de l'éclair et nous n'avons pas eu conscience que l'après midi est à présent terminé et que nous avons entamé la soirée.

La prochaine réunion aura lieu de samedi 15 décembre 2012 à 14h30.

Patrice
Apprenti Magicien à Vie

PS : Rassure-toi **Clément**, tu n'es pas marabouté... Enfin, pas tout à fait... Mon appareil photo continue à fonctionner parfaitement, j'ai juste utilisé une carte mémoire pas assez rapide pour la vidéo HD. Voilà ce qui arrive quand on veut faire des économies...

À l'heure où je clôture ce compte rendu, il est treize heures trente, nous sommes le ... quinze décembre. Pour un peu, je n'aurais pas été dans les temps...

RÉUNION DU 15 DÉCEMBRE 2012

Allez, une réunion de plus et donc un compte-rendu de plus.

Pour celui-ci, je vais faire en sorte d'être un peu plus rapide que pour le précédent qui a été mis en ligne sur le site du **Magicos Circus Rouennais** à 13h50 le 16 décembre, soit en fait 40 minutes avant la nouvelle réunion.

Bon, je pourrais avoir honte de moi, mais même pas... L'essentiel n'est-il pas que le compte-rendu arrive, même si c'est tardivement ?

D'autant que je suis sûr que certains ne le lisent pas, et donc ce retard ne leur crée aucun préjudice.

Cette nouvelle réunion se fait avec un groupe plus restreint. Nous sommes en décembre et ceux qui font des prestations à l'approche de Noël le savent, c'est un mois où on est très demandé. Et c'est tant mieux qu'il y ait encore des gens qui aiment la magie et qui embauchent des magiciens.

Je procède à la traditionnelle photo de groupe... Clic Clac Canon !



Sont présents :

- 1 – **Patrice**
- 2 – **Alban**
- 3 – **Toff**
- 4 – **Louis**
- 5 – **Augustin**
- 6 – **Éric**
- 7 – **Christophe**

Et le numéro 8 est un petit nouveau prénommé **Quentin** qui nous parlera de lui plus longuement lorsqu'il passera sur le "grill".



C'est **Christophe** qui démarre les informations magiques diverses en nous indiquant qu'il est allé voir le spectacle du magicien **Pierric** au théâtre le Rive Gauche à Saint Etienne du Rouvray le 7 décembre.

Selon son appréciation : "*c'était génial*".

Au programme essentiellement du mime accompagné d'effets magiques.

Pour ma part, je suis allé voir le premier épisode du **Dracomedy Club**. C'est le 4 décembre 2012 et cela se passait dans une salle du bar à cocktail *le Bar'Ouf rue de Fontenelle à Rouen*.

L'idée de **Draco** est d'offrir une scène ouverte à de jeunes talents.



Draco a joué le maître de cérémonie, ponctuant ses interventions d'effets magiques.

D'abord, j'ai constaté qu'il y avait essentiellement un public de "*djeunzes*". Maman et moi ainsi que *papa et maman Draco* on faisait un peu "*tâches*".

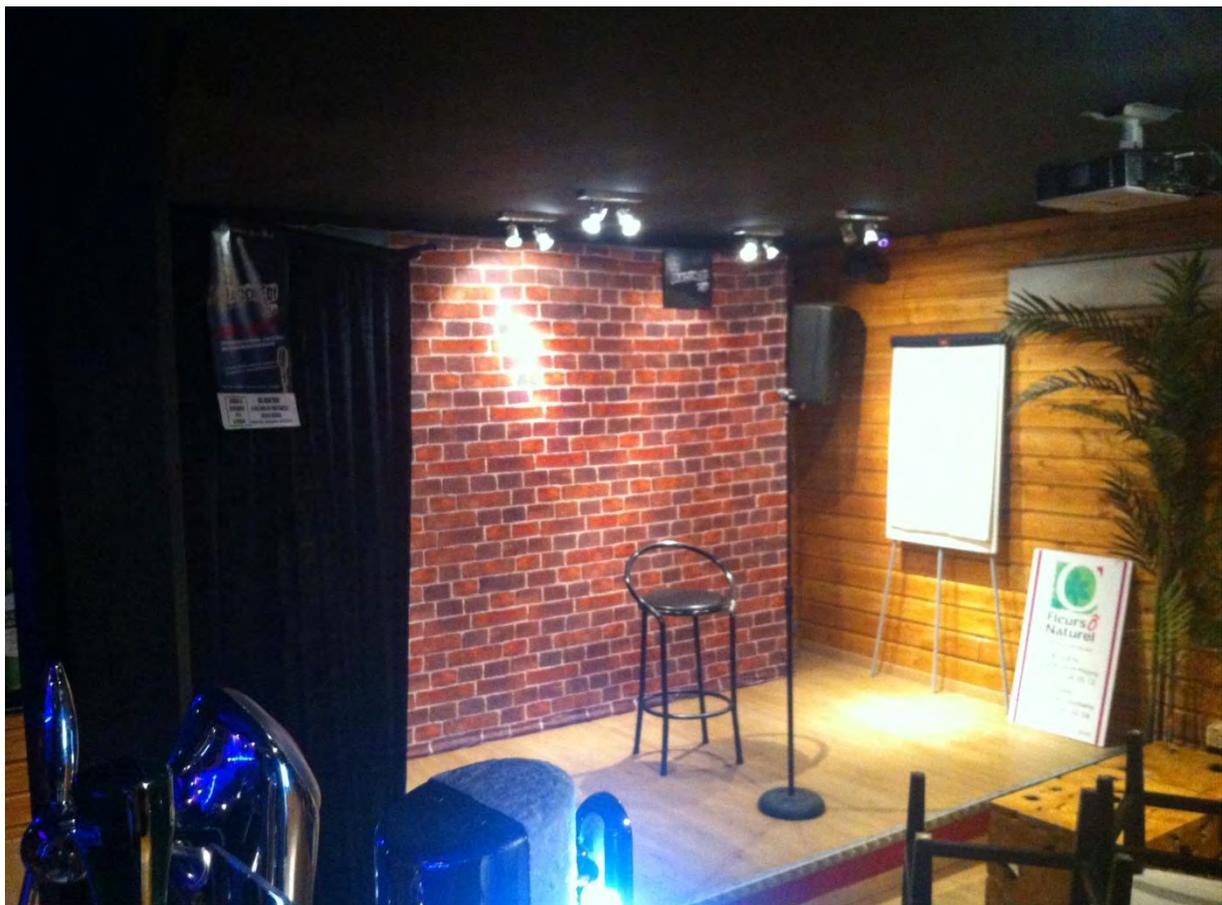
Ça sentait la jeune fille à peine pubère et j'ai été fort étonné de constater que ... ben les "*djeunzes*" au lieu de bosser leurs cours du lendemain tranquillement chez eux, ils sortent le soir en semaine dans les bars.

Y z'ont pas de parents qui veillent sur eux ?
Oh les "*pôvres*"

Ah, on me dit dans mon oreillette que les parents doivent certainement être d'accord et on me demande "*Et qu'est-ce que ça peut te faire "vieux con" ?*".

Moi vieux ? Allons, allons, on n'est pas vieux à cinquante trois ans...

Et tous ces "*djeunzes*", ben c'est justement là tout le problème parce que comme la salle du bar est toute petite, ben on était serrés comme des sardines (j'ai même repéré quelques thons...) et dans le fond de la salle, on n'y voyait pas grand choses de ce qui se passait dans la partie réservée aux artistes pour leur prestation.



Manque de place pour les spectateurs mais également manque de place pour les artistes... ce qui explique peut-être que **Draco** ait raté son journal déchiré et reconstitué, faute de pouvoir se mouvoir correctement.

Autant ce manque de visibilité ne gênait pas trop pour les artistes musicaux, puisque ce qui était important c'était d'écouter, autant cela a été un réel problème pour la prestation de **Clément**, qui avait choisi un exercice pas facile : faire de la Magie humoristique et poétique sans parole.

Du coup, pas grand monde n'a vu l'apparition de la boule de bowling, pas plus que certains autres effets.

Et c'est là qu'on se rend compte que les conditions de travail sont essentielles et que ce lieu – *le Bar' Ouf* ne se prête guère à ce genre de prestation.

Quoiqu'il en soit, il faut féliciter **Draco** pour son initiative. Une seconde édition est d'ailleurs prévue pour le 8 janvier 2012 et il paraît qu'un certain **Spontus** pourrait se lancer dans l'aventure...

Comme quoi, vous voyez la notion "*jeune*" "*vieux*" est très floue...

Et il faut bien sur féliciter **Clément** alias *Tartempion* pour le courage dont il a fait preuve car je le répète encore, l'exercice n'était pas facile.



Une dernière information concernant le **26^{ème} Festival des Magiciens de Forges**. Prévu du 13 au 24 mars 2013.

Ceux qui souhaitent y aller risquent d'être déçus parce qu'il n'y a presque plus de places...

Ce festival est, encore une fois, victime de son succès. Les places s'arrachent comme des petits pains au chocolat en période de Ramadan... (humour politiquement incorrect, mais ce n'est pas de ma faute à moi si nos hommes politiques – quelle que soit leur orientation politique – sont des comiques).

Au programme, "*Ciné Magie*".

Et si vous voulez le détail, il vous faudra aller sur [le site dédié](#).

Bon... D'autres infos ? Non ?

Alors place à la Magie !

Et c'est **Alban** qui a 2 ou 3 trucs rapides à montrer en précisant "*après vous pourrez passer aux choses sérieuses...*"

Ah ben c'est **Théo** qui serait content d'entendre cela, lui qui prêche pour une magie sérieuse.

Alban indique que souvent les spectateurs demandent aux magiciens s'ils sont capables de faire apparaître de l'argent...

Question con puisque s'ils en étaient capables, je pense qu'ils ne s'obligeraient pas à devoir bosser pour entendre ce genre d'ineptie...

Quoiqu'il en soit, **Alban** a la parade.



Il nous présente deux cartes à joueur – recto verso – lesquelles sont frottées l'une sur l'autre et soudain, apparaît entre elles un billet de 20 euros.

Alban s'excuse auprès de ses spectateurs car il ne fait que les petites coupures.

Le souci étant, que faire apparaître des billets de banque, c'est bien, mais encore faut-il être sur qu'il ne s'agit pas de faux billets et là encore **Alban** a la parade...

Alban nous présente un cadre en carton ajouré dans lequel le billet va être glissé. Un fil et une aiguille sont utilisés pour transpercer le billet de part en part. On tire sur le fil... Si le billet se déchire, c'est un faux.



Et bien évidemment le billet ne se déchire pas, et le fil passe mystérieusement au travers.

Alban nous présente maintenant un sac en papier, une bouteille et une baguette.

La bouteille est mise dans le sac et la baguette est mise dans la bouteille dont elle dépasse par le goulot.

Je note au passage que le sac porte la marque "*Banette*" et j'identifie ainsi un sac à pain comme ceux qu'on utilise en boulangerie.

Mais en y regardant bien, je constate qu'en ce qui concerne la baguette, et bien, il ne s'agit pas d'une baguette... de pain, mais d'une baguette de magicien. Encore fallait-il le préciser.



1... 2... 3...

La baguette effectue deux ou trois allers et retours et hop, elle traverse la bouteille et ressort en bas du sac.



La bouteille est ressortie pour faire constater qu'elle est intacte.

Comme pour les tours précédents, il s'agit à nouveau d'une fabrication maison fort astutieuse. Simple mais efficace.

Tout à l'heure je parlais de la notion de "*jeune*" et de "*vieux*" en faisant allusion à **Spontus** qui se présente au *Dracomedy Club*, en principe destiné aux jeunes talents... Pour ce qui est de **Quentin**, nul doute à avoir à son sujet... C'est un jeune. Il a 14 ans.

Reste à présent à savoir s'il a du talent... et c'est ce que nous allons voir tout de suite.

Quentin nous explique qu'il fait de la Magie depuis l'âge de 5 ans et que c'est **Draco** lors d'un spectacle à *Malaunay* (76) qui lui a proposé de venir au club. **Quentin** précise que ce jour là, **Draco** présentait la lévitation à **Spontus**...

Ah ? Ben je croyais que c'était à *Malaunay* ?

Quentin fait preuve de beaucoup de courage car *gentiment* **Christophe** l'a encouragé en lui disant "*T'inquiète pas, tu vas foirer...*"

Mais c'est d'un air "*serin*" (car il n'avait pas de colombe...) que **Quentin** installe son matériel qui consiste en trois gobelets de couleur argentée, tout en précisant qu'il va présenter une version améliorée de la routine apprise car il trouvait la version originale trop simple.



Et nous voici dans une routine de balles et gobelets avec deux balles rouges et une balle jaune. Au fil des passes, la balle jaune devient rouge et au final **Quentin** se retrouve avec quatre balles rouges et une balle jaune.

Beaucoup d'aisance dans la présentation et une fois de plus j'en viens à penser – contrairement à ce que je disais tout à l'heure – que je suis trop vieux, quand je vois tous ces jeunes et ce qu'ils sont capables de faire.

Histoire de ne pas être venu pour rien et pour montrer qu'il est vraiment à l'aise, **Quentin** propose de nous montrer une routine de cartes et c'est **Christophe** qui l'assiste.

Un jeu est étalé face en l'air sur la table et le Joker est retiré de l'étalement. Le jeu est ensuite rassemblé et coupé puis à nouveau coupé - sous l'œil attentif de **Quentin** - pour former 3 tas à peu près égaux.



La carte du dessus et celle du dessous du paquet du milieu sont montrées par **Christophe** sans que **Quentin** les voit.



Le jeu est ensuite rassemblé après y avoir remis les deux cartes.

Quentin prend à présent le Joker et nous montre qu'un nombre est inscrit sur son dos : 22.

Le jeu est distribué jusqu'à la 22^{ème} carte et il s'agit de la première carte choisie.

Puis **Quentin** indique qu'il va effectuer des mélanges de jeu pratiqués dans différentes parties du monde. Il y a ainsi le *Mélange Français*, le *Mélange Américain*, puis le *Mélange Américain vu par les Belges*, et enfin le *Mélange Chinois* qui consiste à mettre des cartes face en l'air et d'autres face en bas et que la plupart des magiciens connaissent sous le nom de *Mélange Charlier* ou encore *Mélange Paysan*.

Au final il y a donc des cartes dans tous les sens.... Le jeu est coupé et recoupé puis étalé sur la table.



D'un côté de l'étalement, une moitié du jeu est face en bas tandis que de l'autre côté, toutes les cartes sont face en l'air.

Quentin indique que c'est déjà une bonne chose d'avoir pu ranger les cartes ainsi puis conclut en disant "*J'ai foiré...*".

Là, je tire mon chapeau à **Christophe** pour son numéro de mentalisme car il avait prévu ce dénouement.

Quentin est retourné s'asseoir après cette prestation plus qu'honorable qui lui donne bien évidemment le droit de revenir à la prochaine réunion et c'est **Christophe** qui prend la suite pour, dit-il, "*un petit tour qui fait beaucoup d'effet alors pourquoi s'en priver...*"

Christophe se tourne vers **Alban** en disant "*à priori, je ne connais pas ta date de naissance...*", ce que confirme l'intéressé.

Puis **Christophe** sort un jeu de carte et demande à **Alban** de prélever secrètement sur le jeu un nombre de cartes correspondant à son mois de naissance.

Christophe reprend le jeu et indique qu'il ne connaît pas le nombre de cartes prélevées mais qu'**Alban** n'a pu prélever au maximum que douze cartes et il distribue une à une douze cartes sur la table en nommant les mois à chaque cartes.

Puis **Christophe** demande à **Alban** son mois de naissance et l'intéressé répond AVRIL.

Christophe qui a replacé les douze cartes sur le dessus du jeu recommence une distribution mais s'arrête sur la quatrième carte correspondant au mois d'AVRIL. Puis il demande à **Alban** de retourner cette carte sur laquelle tout le monde peut lire "*JOYEUX ANNIVERSAIRE*".



Et là, grand moment de solitude car **Alban** ne comprend pas et il faut lui expliquer en quoi consiste l'effet.

À mon avis, ça doit être l'âge....

Et c'est maintenant à **Louis**, ou à lui, comme vous voulez...

Louis emprunte un marqueur à encre noire et fait choisir une carte au "stop !" à **Alban**.

Le temps de donner ses explications, **Louis** marque l'endroit de la coupe en mettant les deux portions de jeu l'une sur l'autre en croix.

Louis explique qu'**Alban** va devoir signer la face de la carte et alliant le geste à la parole, il récupère la carte de coupe sur laquelle **Alban** s'est arrêtée et lui demande de prendre le marqueur et de signer la face de la carte qui est ensuite déposée face en l'air sur la table.

Louis choisit ensuite une carte dans le jeu et dessine un *Smiley* sur le dos de cette carte.



La carte d'**Alban** et celle de **Louis** sont toutes deux mises dans le jeu. Elles sont séparées et dépassent sur l'avant du jeu.

Tout à coup, le *smiley* disparaît de la carte de **Louis** pour réapparaître aussitôt sur la carte d'**Alban**.

Un effet très visuel de **Laurent Mikefield** distribué par *Ellusionist*.

Et bien évidemment visible en [vidéo sur Youtube](#).



Allez, c'est au tour d'**Augustin** de nous faire rêver et c'est encore **Christophe** qui joue le rôle du spectateur.

Une carte est choisie au "stop !", et signée.



Cette carte est posée face en l'air sur le dessus du jeu afin d'être montrée à la communauté : il s'agit d'un 7 de Cœur.

Augustin retourne à présent cette carte face en bas et la perd dans le jeu.

Puis, **Augustin** dessine quelque chose sur le dos de la carte du dessus du jeu.

Ah... Si c'est un *Smiley*, on connaît la suite...

Ah... Ce n'est pas vraiment un *Smiley*... ou alors **Augustin** dessine très mal car son truc ne ressemble à rien...



Geste magique et voilà que le dessin saute sur la carte de **Christophe**.

Comme je l'ai dit, le dessin ne ressemble à rien... comme le Saut de Coupe d'**Augustin**.

Ce n'est pas ici un jugement de valeur, mais une simple constatation car d'une part je ne suis pas un spécialiste du saut de coupe, loin s'en faut et d'autre part, **Augustin** reconnaît lui-même qu'il ne sait pas le faire...

Pour être honnête, le saut de coupe d'**Augustin** ressemble un peu au mien... C'est vous dire.

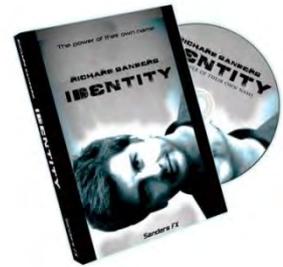
Augustin nous annonce à présent que certaines cartes sont semblables aux gens...

Houla... C'est quoi donc ça ?

Et **Augustin** de demander à **Alban** de nommer une carte et **Alban** cite l'As de Pique, puis il demande à **Christophe** de nommer également une carte et **Christophe** nomme le 3 de Cœur ce à quoi **Augustin** répond : "*J'aurais plus pensé que tu citerais le 6 de Cœur...* "

Évidemment, si on veut aller par là, c'était la carte choisie...

Et **Augustin** retourne le 6 de Cœur pour montrer que désormais le dessin qui ne ressemble à rien à disparu pour laisser la place au mot **CHRIS**... l'abréviation de **CHRISTOPHE**.



Identity, de **Richard Sanders**.

Ce tour est l'occasion d'évoquer les manipulations faites dans certains tours et le fait qu'on peut – parfois – les remplacer par d'autres manipulations qu'on juge plus aisées.

J'évoque ainsi en la montrant à nouveau la version de *la Carte Folle* de **Flip** qui est très intéressante du point de vue de l'idée de présentation mais qui ne me convenait pas car faisant appel à un mouvement que je ne trouve pas naturel. Je trouvais que la technique utilisée par **Flip** entraînait sur un terrain "*glissant*" – comprenez qui pourra - et du coup, je l'ai remplacée par un mouvement de **Brother John Hamman**, un peu plus difficile à réaliser mais plus logique visuellement. ([voir compte rendu du 17 novembre 2012](#))

Dans le cas du tour de **Richard Sanders**, que je ne connaissais pas (le tour... car je sais quand même qui est **Richard Sanders**...), on essaie de réfléchir à un autre mouvement mais on sèche. Il est vrai que nous ne connaissons pas la routine originale...

Et oui, il est des cas où on ne peut pas faire autrement qu'utiliser certains mouvements particuliers...



D'où l'intérêt – avant d'acheter – d'avoir un minimum d'informations sur un tour par rapport à sa faisabilité en fonction de son niveau en magie.

Les boutiques de magie et une démonstration du tour sont un bon moyen d'éviter l'achat inutile et certaines boutiques en ligne indiquent également un niveau : débutant – intermédiaire – avancé.

Enfin, rien de tel qu'un club de Magie – comme le **Magicos Circus Rouennais** - pour évoquer certains tours et connaître ainsi leur degré de difficulté.

Éric nous propose également une routine de cartes et c'est **Augustin** qui lui sert de partenaire.

Un jeu est mélangé par **Augustin** puis à nouveau par **Éric** et là, je m'attends à une remarque de la part d'**Augustin**.
Mais rien... nada... pas un mot.

Ce qui, de mon point de vue, est très surprenant car rappelez-vous, la même chose s'était passée le mois dernier avec **Vincent** et **Augustin** lui avait demandé pourquoi il mélangeait une nouvelle fois le jeu après lui...

Pourquoi ce silence aujourd'hui ? La question est posée...
Augustin... si tu lis ce compte-rendu... j'attends tes explications.

Le jeu est étalé face en bas et cinq cartes sont sorties de l'étalement par **Éric** qui prend les cartes, les regarde et en met une de côté face en bas.

Puis **Éric** sort son Smartphone et demande à **Augustin** de taper la valeur des quatre cartes restantes. Une carte apparaît sur l'écran de l'Iphone...



Hélas, cette carte ne correspond pas à la carte mise de côté par **Éric** qui annonce : *"Ah ça a foiré mais ce n'est pas moi, c'est la téléphone..."*

Ben voyons, t'aurais du acheter un Samsung...

Éric propose de recommencer et là, ça marche.



Cardoracle créé par **Yves Doumergue** et **Xavier Ducret**, disponible uniquement sur Iphone.

Et comme pourrait dire **Éric** : "*C'est pas moi, c'est le téléphone...*"



Éric enchaîne à présent avec **Augustin**, **Christophe** et **Toff**.

Un jeu de cartes est mélangé et une carte est choisie et perdue dans le jeu.

Le jeu est à présent étalé face en l'air pour montrer que toutes les cartes sont bien différentes, puis le jeu est rassemblé et mélangé à nouveau.

Éric prend le jeu face vers lui et sélectionne des cartes pour former quatre paquets.

Les trois assistants d'**Éric** choisissent librement leur paquet et chacun va se livrer au petit jeu suivant : chacun pose face en bas sur la table une carte de son paquet puis coupe son paquet. Une autre carte est posée et le paquet est à nouveau coupé et ainsi de suite.



Mais c'est **Toff** qui va en quelque sorte être le leader parce que c'est lui qui va décider quand arrêter ce petit jeu.

Toff pose donc une carte et chacun fait de même avec son paquet. Chacun coupe son paquet et **Toff** continue en posant une nouvelle carte. Les paquets sont à nouveau coupés.

Lorsque finalement **Toff** décide de s'arrêter, chacun est invité à distribuer sur la table une à une les cartes qui lui restent en main afin de compter combien il y en a. Cela nous permet d'apprendre qu'en fait, les paquets n'avaient pas le même nombre de cartes au début.

Chacun se retrouve donc avec devant lui un petit paquet de cartes.

La carte supérieure du paquet se trouvant devant **Toff** est retournée. Il s'agit du 7 de Trèfle, la carte choisie.

La carte supérieure des trois autres tas est retournée pour faire découvrir les trois autres 7.

C3 de **Gregory Wilson**.

Qu'**Éric** m'excuse sur cette description car en prenant mes notes, j'ai peut être loupé des trucs...

Toff va maintenant nous présenter une routine – de cartes – avec l'aide de **Quentin**.

Un jeu de cartes est mélangé par **Quentin** et La routine s'arrête là car apparemment **Quentin** a foiré son *mélange à l'Américaine* et compromis la suite du tour.



Du coup, **Toff** retourne s'asseoir et **Quentin** saute sur l'occasion de présenter un autre tour.

Mmmm... Aurait-il fait exprès de foirer son mélange ?

Quentin sort un jeu à dos rouge, une carte à dos bleu et une enveloppe contenant une prédiction.

Alban est invité à jouer le rôle du spectateur.

Le jeu est mélangé et **Quentin** en sort deux cartes qui sont selon lui des cartes détectives. Ces cartes sont posées face en bas sur la table sans nous avoir été montrées.

Alban coupe le jeu et prend dix cartes au hasard. Tandis que **Quentin** ne regarde pas, **Alban** doit prélever sur ces 10 cartes autant de cartes qu'il veut et les mettre dans sa poche en mémorisant le nombre de cartes prises puis il doit mettre le reste des 10 cartes sur le dessus du jeu.

Quentin prend le jeu en main et indique qu'au départ il y avait dix cartes et qu'il ne connaît pas le nombre de cartes prises par **Alban**, mais qu'il n'a pu en prendre que 10 au maximum. Tout en disant cela, **Quentin** distribue 10 cartes sur la table, prises sur le dessus du jeu.



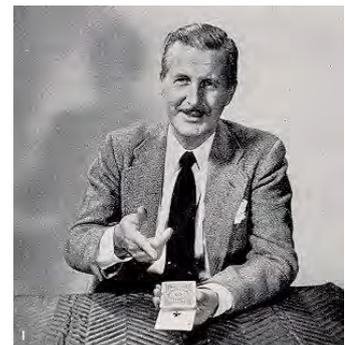
Quentin fait défiler ces cartes devant les yeux d'**Alban** et lui demande de mémoriser la carte qui correspond au nombre de cartes prélevées au début de la routine et qu'**Alban** a dans sa poche.

Quentin prend ensuite ses deux cartes détectives : le 7 de carreau et le 9 de Trèfle et indique que la valeur de la première carte indique la valeur de la carte choisie et que la famille de la seconde carte indique la famille de la carte choisie : 7 de Trèfle, la carte mémorisée par **Alban**.

Puis il fait la somme de la valeur de ces deux cartes détectives et trouve 16. Il distribue alors 16 cartes sur la table. La 16^{ème} carte est retournée et c'est le 7 de Trèfle.

Quentin retourne ensuite la carte à dos bleu se trouvant sur la table : un 7 de Trèfle. Puis il montre que dans l'enveloppe il y a un papier avec inscrit dessus "7 de Trèfle".

Vietnam, de **Dai Vernon** dans une version fortement modifiée.



Ce qui est l'occasion de faire remarquer à **Quentin** que cette cascade de prédictions n'apporte rien de plus à l'effet initial. Faire trois ou dix prédictions du 7 de Trèfle ne sert à rien.

Trop de prédictions tuent la prédiction.

Et nous rappelons à **Quentin** que le tour *Vietnam* est un tour impromptu et c'est cela qui lui donne un tel impact.

Quentin en profite pour montrer son *Mélange Américain* et dit "*Mince, je l'ai loupé... D'habitude je le réussis tout le temps*"

Et **Toff** de renchérir d'un air entendu : "*Non, non, tu ne le réussis pas tout le temps...*"

Et c'est sur ces bonnes paroles que **Toff** revient devant nous et que, prudent, il demande à **Éric** plutôt qu'à **Quentin**, de l'assister.

Éric est ainsi invité cordialement à mélanger le jeu à l'Américaine et à laisser les cartes décalées pour bien montrer le mélange. Le tout s'effectue sous le regard attentif de **Toff**.



Le jeu est ensuite rassemblé et **Éric** doit à présent faire défiler les cartes et doit mémoriser la première figure trouvée.

Bien évidemment, **Toff** ne regarde pas pendant ce temps là. Il se concentre ensuite et annonce le *Roi de Pique*. Et c'est exact.

On recommence et pour corser un peu la difficulté, **Éric** doit poser les cartes face en bas pour que **Toff** ne puisse pas les voir. Mais là encore, **Toff** retrouve la carte mémorisée : le *Valet de Pique*.

Toff déclare que certains pourraient s'imaginer qu'il y a des marques distinctives sur le jeu, aussi demande-t-il à **Éric**, en se retournant, de cacher la carte mémorisée, et là encore c'est un succès, il nomme la bonne carte.

Éric est maintenant invité à mélanger le reste du jeu et – est-ce par défi – il le mélange à la Française.

Et **Toff** de déclarer : "*Ah tu veux mélanger comme ça ? Okay, vas-y !*"

Éric fait à nouveau défiler les cartes et s'arrête à la première figure en la cachant. Les cartes sont à présent mises sur les cartes précédemment distribuées et le jeu ainsi reconstitué est coupé.

Toff prend le jeu et le parcourt des yeux puis sort la *Dame de Cœur*. Et c'est gagné !

Augustin nous présente un jeu des cartes, deux cartes banches et un élastique.



Quoique, d'aucuns dans la salle ne sont pas convaincus qu'il s'agisse d'*un* élastique et pensent plutôt (pas le chien) qu'il s'agit d'*une* élastique.

Bon franchement, de là où je suis, je ne suis pas en mesure de les départager...

Les deux cartes blanches sont entourées à l'aide de l'élastique de sexe indéterminé, puis une carte est choisie dans le jeu par **Alban** avant d'être perdue dans le jeu.



Les deux cartes blanches sont posées sur le jeu et lorsqu'on enlève l'élastique une carte apparaît entre ce deux cartes : la carte choisie par **Alban**.

Bandwich de **Jean Pierre Vallarino**.

Quentin, décidemment insatiable, veut jouer au Poker et demande qui sait jouer dans la salle.

Seul **Toff** lève la main.



Quentin propose alors de simuler un nombre de joueurs et distribue cinq mains de poker.

Trois cartes sont distribuées face en l'air et il y a deux Dames.



Quentin déclare qu'il va essayer de distribuer des bonnes cartes pour gagner. Bien évidemment, il s'agit d'une démonstration de triche car au final **Quentin** se retrouve avec une *Quinte Flush* en main.

Et c'est maintenant **Christophe** qui propose de nous présenter un tour que **Toff** lui avait montré et pour lequel il a cherché une autre présentation.

Quentin nous vient tout juste de présenter une démonstration de triche, et **Christophe** veut nous raconter une histoires de tricheurs.

Christophe nous rappelle que traditionnellement l'imagerie populaire parle de goudron et de plumes pour punir les tricheurs, mais qu'en réalité c'était bien plus violent que cela. Il y avait la pendaison, ou les duels à coups de revolver.

Christophe sort quelques cartes d'un jeu qui symbolisent des tricheurs et explique que dans les duels à coups de revolver, on avait l'habitude de tirer à trois reprises pour être sur de tuer sa cible. Pan ! Pan ! Pan !

Christophe distribue une carte à **Augustin** et lui demande de la percer de trois trous à l'aide d'une perforatrice. Pan ! Pan ! Pan !

Une autre carte est percée de trois trous par **Éric**, une autre par **Toff** et **Quentin** et **Alban** font de même. Et on recommence avec quelques autres cartes.

Christophe a insisté que le fait que la cadence de tir doit être très rapide, qu'il ne faut pas réfléchir dans un duel, car sinon : Ben on est mort.

Les trous à la perforatrice sont donc exécutés très rapidement. Tac ! Tac ! Tac !

Une fois tous les tricheurs truffés de balles... et donc, une fois toutes les cartes percées de trois trous bien évidemment placés à divers endroits, celles-ci sont déposées sur le tapis.



Il doit y avoir un très mauvais tireur (ou un très bon tireur...) dans notre assistance car une des cartes ne comporte qu'un seul trou...

Christophe nous indique que parmi tous ces tricheurs frappés par une indigestion de plomb, l'un était plus célèbre que les autres et qu'on va déterminer lequel en éliminant les cartes au fur et à mesure.

S'en suit alors une sélection faite par le célèbre Sheriff *Pat Ého* et au final il ne reste plus qu'une seule carte – le Deux de Pique – correspondant selon **Christophe** à un certain *James Adams*.

Christophe attire alors notre attention sur une boîte de couleur noire posée sur la table et il en extrait une carte : un Deux de Pique – ne comportant aucun trou, en nous expliquant que cette carte représente le petit fils de *James Adams*.

Puis **Christophe** remet ce 2P dans la boîte et ajoute que le petit fils de *James Adams* était lui aussi un tricheur et qu'il s'est un beau jour retrouvé face à sa destinée : le Sheriff d'une petite ville de l'Ouest, où il était en train de tricher dans l'un de ses bars.

Quentin est invité à jouer le rôle du Sheriff et pour cela saisit le revolver que **Christophe** lui tend et met sur sa tête mon chapeau (car je suis moi-aussi Sheriff à mes heures perdues ...)

Et tandis que **Christophe** tient la petite boîte noire à bout de bras, **Quentin** tire à trois reprises dessus.



Pan ! Pan ! Pan !

Christophe ouvre à présent la boîte et fait constater que le 2P est désormais percé de trois trous.

Mais ce n'est pas là le plus étrange car si on compare cette carte à l'autre 2P, les trous sont exactement positionnés au même endroit.

Je me rappelle effectivement de cette routine qui avait été montrée pour la première fois je crois par **Draco** dans un bar de Rouen sur le boulevard des Belges où il faisait une prestation. Peut-être que **Draco** ou **Toff** seront en mesure de citer l'auteur de cette routine.

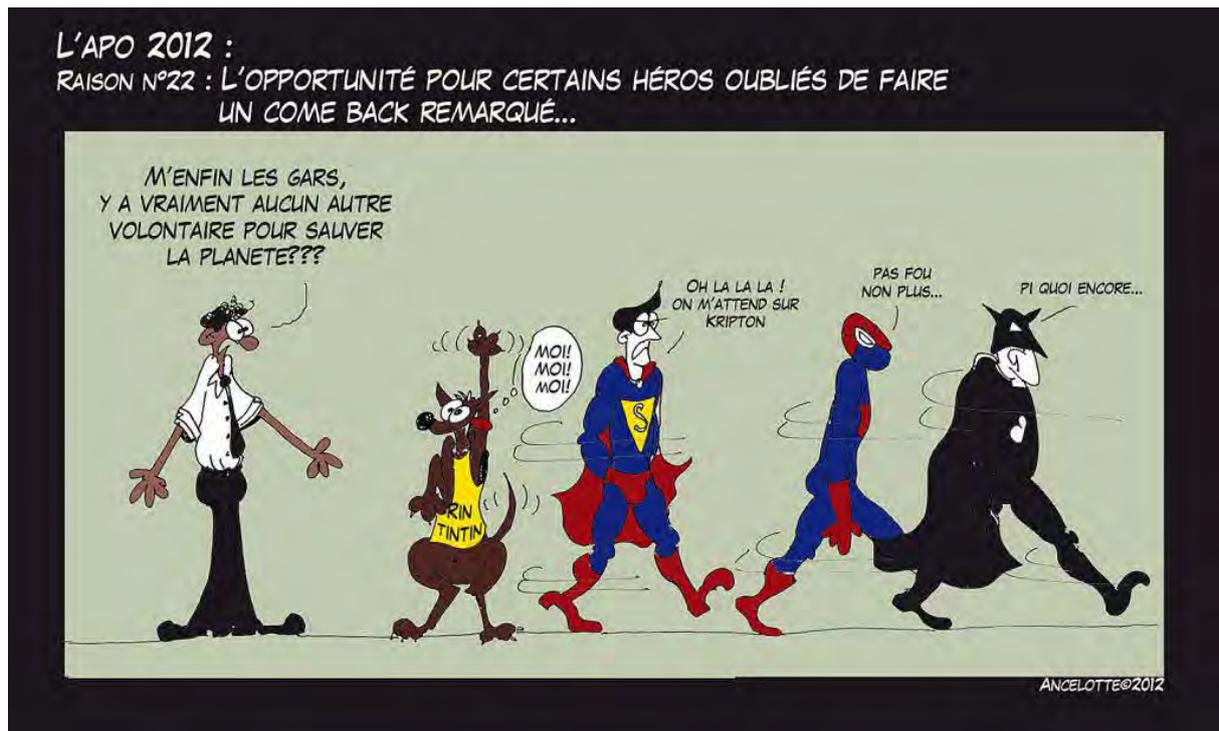
Bon, l'après midi touche à sa fin, et cette réunion se termine sur la promesse qu'elle ne sera pas la dernière... ce qui tombe bien car j'ai retenu la salle de la MJC pour le 26 janvier 2013.

À très bientôt à tous.

Patrice
Apprenti Magicien à Vie

Réunion du 26 janvier 2013

Ouf, nous avons réussi à survivre à l'apocalypse du 21 décembre 2012 que les Mayas nous avaient contactée. Et c'est certainement une très bonne chose vu le héros qui voulait nous sauver...



Cette heureuse issue permet donc aux membres du **Magicos Circus Rouennais** de se réunir une nouvelle fois en ce 26 janvier 2013.

Et avouez que cela eusse été franchement dommage de ne pouvoir le faire car en arrivant à la *Maison des Jeunes et de la Culture de Rouen, rive gauche*, je découvre trois nouvelles têtes... Trois jeunes postulants qui n'écoutant que leur bravoure ont décidé de venir frapper à la porte de notre club (enfin... de la porte de la *MJC*...) en nous lançant d'une voix forte et assurée démontrant une force de caractère hors du commun :

"Euh... Excusez-nous de vous déranger... S'il vous plait... Est-ce qu'on pourrait faire partie de votre club dont le renom sans pareil a dépassé les frontières de ... pfff... de... Enfin, vous savez bien... Et même plus loin encore... "

Alors que répondre devant un tel engouement, devant une telle volonté de fer et de faire ?

Rejeter ces courageux jouvenceaux au risque de les détourner de ce chemin magique si cher à **Juan Tamariz** ?

Que nenni !

Bien au contraire : "*Entrez mes jeunes amis... Et n'ayez pas peur... C'est sans danger... On va juste vous passer un peu sur le grill...*"



Et voici la liste des présents à cette réunion :

1. **Patrice**
2. **Christophe**
3. **Éric**
4. **Toff**
5. **Quentin**
6. **Edgard**
7. **Augustin**
8. **Coda**
9. **Tomarel**
10. **Jean-Luc**
11. **Pierre**
12. **Alexandre**

et dans le rôle des petits nouveaux :

13. **Jérémie** (à moins que ce ne soit Jérémy)
14. **Abraam** (sans "h" a-t-il insisté)
15. **Marius** (qui doit s'y entendre en parties de cartes)

Et vous savez quoi ?

Et bien comme d'habitude, j'immortalise cette réunion en sortant mon appareil photo.

Clic Clac ! Canon !

Que ceux qui veulent la photo immédiatement pour prouver auprès de leur compagne leur présence à cette réunion me contactent en mail privé. À défaut, il faudra attendre la parution de ce compte rendu.

Une parution qui survient de plus en plus tard chaque mois pour causes de boulot, de voyage à l'étranger...

Ah la la... Vivement la retraite à cinquante ans que je touche un rappel !



Et forcément, comme bien souvent, c'est une fois que les photos sont prises que surviennent de nouvelles arrivées :

16. **Clément** alias **Tartampion**
17. **Vincent**

Et comme à l'accoutumée, nous démarrons par les infos magiques diverses et variées.



C'est **Pierre** qui se lance en annonçant qu'il a quelques trucs à vendre : une boîte *Okito*... en plastique – un *Flying Ring* – deux couineurs en état de marche (tous les deux...) – une armature de portemonnaie grand modèle de *Goshman* – trois petits gobelets Lutins – un stylo à travers le billet (le billet n'étant apparemment pas fourni... mais à fournir... pour obtenir le stylo. Bref, c'est le serpent qui se mord la queue...) – des foulards de différentes couleurs.

Pierre explique qu'il a acheté un lot et que ces objets ne l'intéressent pas.

Et du coup, il fait le bonheur de certains qui eux, sont intéressés.

Ces viles activités mercantiles étant réglées, nous pouvons à présent aborder le sujet faisant suite à un mail de notre ami **Draco**.

Cela concerne l'éventuelle organisation d'une conférence pour le ***Magicos Circus Rouennais***. **Draco** m'a transmis la documentation, que j'ai retransmise à l'ensemble du club mais bon nombre des membres n'ont pas encore eu l'occasion d'y jeter un œil.

Par le fruit du hasard, j'indique que j'ai également reçu une suggestion de conférence de la part de **JPC**, que les membres les plus anciens du club connaissent et avec lequel je suis resté en contact occasionnellement. Cette autre proposition concernait une *conférence dédiée aux portefeuilles magiques*.

Pierre intervient pour dire qu'il a assisté à Paris avec **Yves** à la conférence d'un magicien et qu'ils ont été très impressionnés. Et que tout le monde a eu un cadeau de la part du magicien à l'issue.

Jean-Luc parle de son expérience des conférences de *haut niveau* et considère qu'il faut savoir mettre le prix pour avoir une conférence de qualité dont on se souviendra toute sa vie.

Pour ne créer aucune polémique dans le circuit des conférences de Magie, je ne donnerai aucun des noms évoqués lors de notre réunion. Pas plus que je ne donnerai de tarifs... que ce soit – bien évidemment - celui des magiciens concernés ou celui que notre club est disposé à mettre dans une conférence.

Motus et bouche cousue ! (ou "zippée" si vous ne savez pas coudre...)



L'écueil rencontré par la proposition de **Draco**, est que beaucoup de gimmicks devront être achetés à l'issue de la conférence pour réaliser certains des effets proposés.

Pour la proposition concernant la conférence sur les portefeuilles, se pose également le problème du... ou des portefeuilles à acquérir par la suite – à un prix parfois très exorbitant - car on imagine mal acheter un portefeuille par effet souhaité. Il faudrait alors un costume de clown avec des poches profondes comme les gorges du Verdon et également un compte en banque à l'abri de la crise.

Un autre écueil découlant de la remarque de **Jean-Luc** est celui du prix que chacun est d'accord pour mettre dans une conférence et dans les "à-côtés" de la conférence : transport du magicien accueilli – repas – hébergement éventuel – quelques produits commerciaux proposés à la vente par le magicien conférencier comme par exemple ses notes de conf...

Nous avons au club des membres de différentes origines sociales, d'âges différents et tous ces paramètres sont à prendre en compte.

Un rapide tour de table et un sondage à main levée permet de se rendre combien chacun est disposé à mettre à titre individuel dans une conférence et nous constatons qu'une très large majorité est disposée à mettre un prix assez conséquent dès lors que la conférence sera de qualité et permettra d'en retirer du "*positif*".

Ce sondage à main levée permet également à **Pierre** de subtiliser une ou deux montres au titre de son entrainement de pickpocket. Et hop !



Mine de rien, cette discussion – fort intéressante au demeurant – a duré dans le temps et je jette un œil à nos trois postulants qui doivent se dire "*mais ils font de la Magie quand, ceux-là ?*".

D'un autre côté, il ne faut pas qu'ils soient trop pressés non plus car dès lors qu'on va attaquer la partie Magie, ça va être pour les mettre sur la sellette.... Alors l'un dans l'autre... (ça prend moins de place...)

Alors... d'autres infos ?

Non ? Bon... Et bien... Passons à la Magie !

Les trois jeunes postulants commencent à se ratatiner sur leur chaise respective (car nous savons recevoir au **MCR** et chacun des trois a sa propre chaise...)

Et tout à coup la porte de la salle s'ouvre sur **Jacky** qui – nous dit-il – passe en coup de vent pour déposer certains articles de Magie qui lui ont été commandés.

Je jette à nouveau un œil aux trois jeunes... et je sens un net relâchement... genre *libération*...

Ah, un petit répit, c'est toujours bon à prendre...

Bien, je fais ma petite affaire avec **Jacky**... N'y voyez aucune connotation sexuelle, je ne suis pas un garçon facile. Notre relation est purement platonique et surtout mercantile... Je récupère les deux jeux *Mene Tekel* ainsi que mon jeu de cartes... un peu spéciales que je lui ai commandés et je laisse les autres faire leur affaire également avec **Jacky**.

Et là également, d'après ce que je peux voir de la mêlée, il n'y a rien de sexuel non plus.

Ceci étant fait, **Jacky** rappelle qu'il commercialise le *ET Dice* et devant le regard interrogateur de certains, nous l'invitons à présenter ce tour déjà présenté au mois de septembre dernier.



Je vous rappelle l'effet : un tube en bois – deux dés rouges et un dé noir.

Le dé noir va traverser la matière, à savoir les autres dés, la table et également voyager dans l'espace (mais pas en fusée...) du tube vers votre main.

Une fabrication maison que **Jacky** devait commercialiser par l'intermédiaire d'un marchand de trucs... hélas le deal ne s'est pas fait et **Jacky** se retrouve avec quelques exemplaires – numérotés - de son produit sur les bras.

Si vous êtes intéressé, n'hésitez pas me contacter, je vous donnerai les coordonnées de notre ami **Jacky**.

Exit **Jacky** et c'est l'instant tant attendu des uns et tant redouté des autres.... La partie Magie.

C'est **Marius** qui démarre en nous expliquant qu'il a 11 ans et qu'il a débuté la Magie avec une "*grosse boîte contenant des petits tours*" dont peu intéressants selon lui.



Marius ajoute qu'il a pris quelques cours avec **Draco**...

Moi : "Avec qui ?"

Marius : "Avec **Draco**."

Moi : "C'est qui ça ?"

Marius : "Ben un magicien."

Moi : "Ah ? Ben on connaît pas..."

Ah mort de rire... Euh désolé **Draco** mais t'avais qu'à être là.

Marius propose de nous montrer un enchaînement de tours de cartes. Il demande un assistant et c'est **Clément** qui se propose.

Aïe ! Non ! Pas **Clément**, c'est pas sympa, ça va foirer !

Finalement c'est quand même **Clément** qui joue le rôle du spectateur en choisissant une carte qui est remise dans le jeu qui est ensuite coupé.



Marius indique que la carte choisie va – magiquement – se retourner dans le jeu.

Le jeu est étalé et effectivement une carte est face en l'air mais c'est un 5T et ce n'est pas la carte de **Clément**.

Marius déclare que cette carte est une carte détective et qu'elle donne un indice.

Le jeu est rassemblé et cinq cartes sont distribuées en ligne sur la table.

La cinquième carte est retournée et c'est effectivement la carte de **Clément**.

Les quatre autres cartes sont retournées : il s'agit des quatre As car, annonce **Marius**, la carte détective ne sort jamais sans eux.

Et puisque les As sont sortis, **Marius** poursuit en les montrant un par un de face et de dos mais bientôt un As disparaît pour être retrouvé face en l'air au milieu du jeu, correspondant à la famille de la carte de **Clément**.

Marius termine avec le classique "2 As Rouges, 2 As noirs" où l'on dépose les deux As rouges et où, au final, ils changent magiquement de place avec les deux As noirs grâce à l'ingéniosité du **Docteur Jacob Daley**.

Et bien ma foi, tout cela mérite des applaudissements... accompagnés de quelques remarques visant à suggérer à **Marius** de travailler consciencieusement ses tenues de cartes : position de la donne et autres... et une coupe ou deux... car avec sa soif d'apprendre il faut éviter de brûler les étapes avec des techniques qui ne sont pas – encore – de son niveau.

Et pour ne pas s'arrêter là, nous demandons à **Abraam** de prendre la suite. Ce que l'intéressé fait sans se faire prier.



Abraam a précisé que son prénom ne prend pas de "H"...

Espérons quand même qu'on arrivera à se fendre la gueule quand même...

Notre jeune futur ami a 12 ans et fait de la Magie depuis un an environ. On sent chez lui une aisance certaine.

Abraam propose de montrer deux méthodes de triche au poker et après avoir sorti les quatre As du jeu, il les met en dessous de celui-ci.

Et **Abraam** explique que les tricheurs essaient de se donner les meilleures cartes en se distribuant les As quand les cartes sont distribuées aux joueurs. Pour cela, quand ils se distribuent une carte, ils prennent secrètement la carte sous le jeu – un As – au lieu de sur le dessus du jeu.

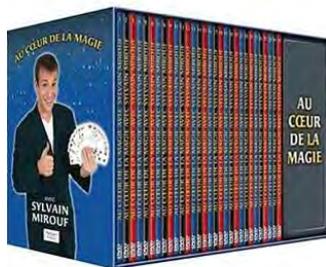
Abraam nous montre un exemple en distribuant cinq "*mains*" de poker et se retrouve au final avec les quatre As.

Et **Abraam** explique qu'une autre technique consiste à distribuer les cartes en allant chercher les As au milieu du jeu – où ils ont été placés auparavant.

Et alors qu'on s'attend au même résultat que précédemment, on aperçoit dans chacune des quatre autres "*mains*" distribuées qu'il y a un As...

Aurait-il foiré son coup ?

Et non, car au final, **Abraam** se retrouve avec une *Quinte Flush Royale*, la meilleure configuration de cartes au poker.



D'après un tour de **Sylvain Mirouf** intitulé la Donne de Poker extrait de la collection *Au Cœur de la magie* – volume 14 qui, je le rappelle, comporte 30 DVD.

Tout comme **Marius**, **Abraam** n'est pas venu présenter qu'une seule routine. Il poursuit donc avec un nouveau tour de cartes.

Une carte est choisie par **Vincent** (il s'agit d'un AP) et elle est ensuite perdue dans le jeu.

Le jeu – à dos vert (et oui, ça existe...) – est étalé et nous constatons qu'une carte comporte un dos rouge.

Après vérification, il apparaît que cette carte est l'AP qui a donc changé magiquement de couleur de dos.

L'AP est mis de côté dans l'étui du jeu et **Abraam** propose de recommencer le tour pour voir si une nouvelle carte va elle-aussi changer de couleur de dos.



La nouvelle carte choisie est un RK qui est perdu dans le jeu, lequel est aussitôt étalé face en bas.

Hélas, aucune carte n'a un dos différent...

Étonnant... on ouvre l'étui du jeu dans lequel est trouvé le RK... avec un dos rouge.

La "*carte camélon*". Un grand classique, connu également sous le nom de *Chicago Opener* et créé par **Frank Everhart**.

Abraam se voit – tout comme **Marius** – prodigué quelques conseils de présentation et de réalisation du *Mélange Hindou*, et parti sur sa lancée il demande un nouvel assistant.

Une fois encore **Clément** – qui ne désespère décidément pas de faire foirer un des tours – se porte volontaire.

Pour ce nouveau tour, le jeu est coupé en deux portions à peu près égales et l'une des portions est mise face en l'air et mélangée dans l'autre portion restée face en bas.

Clément est invité à choisir dans sa tête une famille de carte. **Clément** doit à présent couper une partie du jeu et retirer de celle-ci – en les comptant secrètement – toutes les cartes qui correspondent à la famille choisie.



Abraam ne regarde pas et pendant ce temps là on s'aperçoit que **Clément** a choisi les Trèfles et qu'il a retiré les deux cartes à Trèfle de son paquet dont les cartes restantes sont posées sur le talon du paquet.

Abraam demande à présent à **Clément** de considérer que la famille choisie et le nombre de cartes retirées vont désigner une carte. Dans le cas de **Clément** ce sera donc le Deux de Trèfle puisqu'il a retiré deux cartes.

Abraam se sert des deux Jokers du jeu pour produire une carte : le 2T.

Bon, comme je prenais mes notes en même temps, je ne suis pas trop sûr de ma description sur ce tour là, mais le climax est celui-là.

Croyez-moi, c'est très difficile de suivre un tour et de prendre des notes en même temps... et je ne vous parle même pas de la relecture des notes après coup...

Et voici venir le moment de passer à la moulinette le troisième postulant.

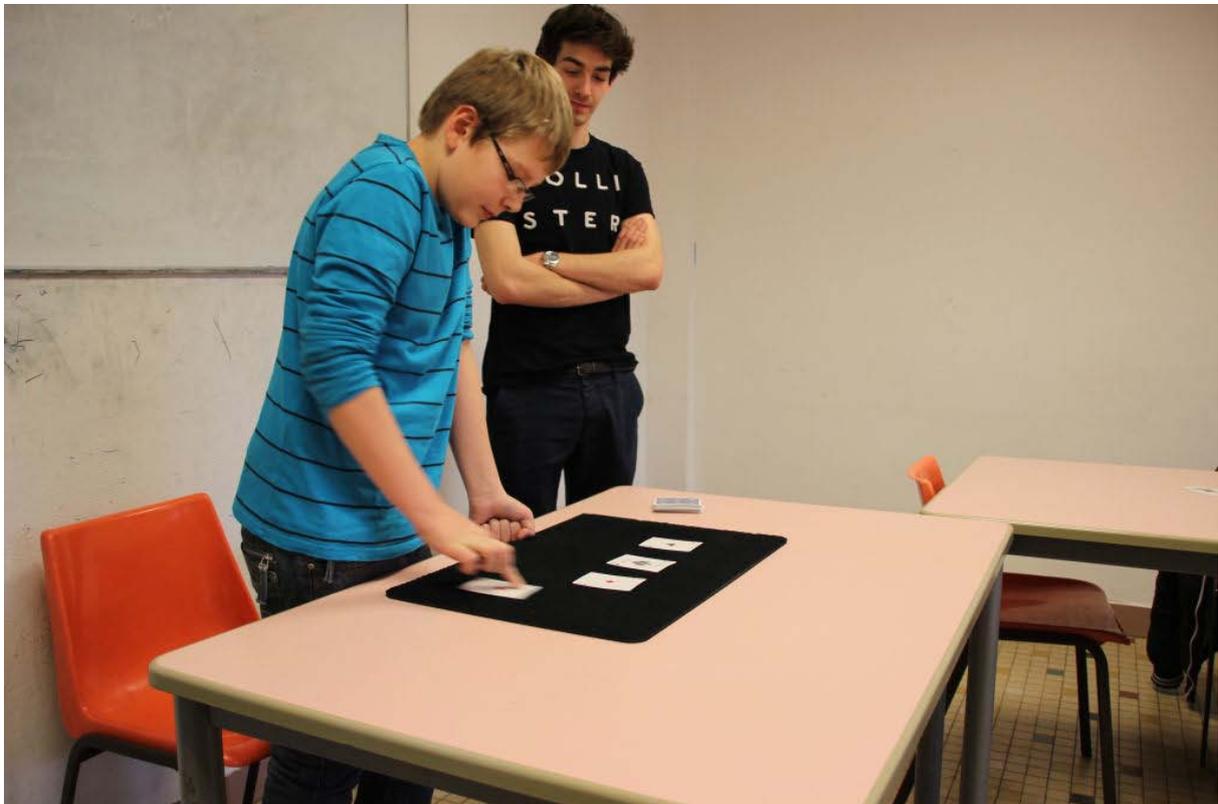
Il s'agit de **Jérémie** (ou **Jérémy**, il faudra que je lui demande), âgé de 12 ans lui aussi et qui, lui-aussi, fait de la Magie depuis un an.

Malicieusement, je lui demande s'il connaît **Draco** et il répond qu'il en a entendu parler mais qu'il ne sait pas qui c'est...

Et c'est à nouveau **Clément**, toujours à l'affût, qui joue le spectateur.

Jérémie sort les quatre As et **Clément** doit en choisir un qui est remis avec les autres.

Les As sont mélangés et posés face en l'air sur la table.



Jérémie demande à **Clément** si l'As choisi est rouge. Non.

Jérémie élimine alors l'AC et l'AK et désigne l'As de Trèfle. Gagné.

En fait, on s'aperçoit avec l'explication que **Jérémie** est en mesure de désigner le bon As immédiatement et on lui explique que sa question sur les As rouges vient affaiblir l'effet et peut faire dire aux spectateurs qu'il lui reste une chance sur deux pour trouver le bon As et qu'il n'y a donc rien de magique.

Pour la suite de cette routine, les quatre As sont perdus dans le jeu.

Une carte est choisie et perdue au "stop !" dans le jeu.

Jérémie montre que la carte n'est pas sur le dessus du jeu, ni en dessous.

Une carte est montrée – ce n'est pas la carte choisie. Elle est posée face en bas sur la table et une carte du dessous du paquet est transférée dessus.

Trois autres cartes sont ainsi montrées et aucune n'est la carte choisie. Ces trois cartes viennent rejoindre la première sur la table. À chaque fois, une carte du dessous du jeu a été transférée sur le dessus de celui-ci.

Un processus d'élimination commence alors avec ces quatre cartes qui sont à nouveau montrées une à une à **Clément** lequel ne voit toujours pas sa carte. Il reste au final une carte sur la table. Cette carte est retournée et c'est pourtant la carte de **Clément**.

Optique 2000 ! ou Atoll ! si vous préférez...

Alexandre fait une suggestion de présentation pour ce tour.

Edgard propose une pause "apéritive" et pour cela il a amené les pistaches et son verre.



Edgard prend une des pistaches de son sachet et la pose sur le dessus de son verre.

Puis il enserme le verre de sa main droite et remonte d'un geste fluide.

Aussitôt nous constatons que la pistache vient de traverser le verre.

Oui mesdames et messieurs, vous avez bien lu, la pistache a traversé la matière de sorte qu'il faut désormais soulever le verre si on veut la manger, ce que je trouve quand même une nette perte de temps...



Cet effet – fort sympathique – est commercialisé sous diverses appellations : Pistachio – La Pistache à travers le Verre – Pistache, la traversée impossible – Magique Pistache - etc.

Pour apporter sa pierre à l'édifice, **Christophe** propose une autre présentation qui d'emblée ravit tout le monde. Il évoque également une présentation avec un second verre, indiquant qu'il nous la montrera une prochaine fois (ben oui... on n'a qu'un verre aujourd'hui...)



"Patron ! Trois Pastis ! Et faites péter les pistaches !"

Edgard indique que son expérience des prestations en close-up lui a appris que pour conserver l'attention de son public, il est préférable d'avoir des routines courtes et percutantes.

À titre de démonstration, il étale un jeu face en l'air sur la table et demande à **Abraam** de désigner une carte. C'est le 3P qui est choisi et cette carte est sortie de l'étalement et laissée face en l'air sur la table.



Le jeu est rassemblé et rangé dans l'étui.

Edgard indique qu'il avait fait une prédiction et montre qu'au dos de l'étui, maintenu par un élastique, il y a un papier plié.

Le papier est déplié et tout le monde constate que sur ce papier est inscrit "*Ma prédiction est le 3 de Pique*".

Mental Parano de **Michaël Chatelain**.
Bluffant et ô combien facile à présenter.



Et c'est maintenant **Coda** et sa "Josette" qui se présentent devant nous.

En fait, cela n'a rien à voir avec un remake du film "*Le Père Noël est une Ordure*", car en fait de "Josette", j'ai commis une erreur (une horreur ?)... C'est **Coda** et sa "chaussette".

Et dans cette chaussette, il y a un gobelet et une balle.

Le but du jeu proposé par **Coda** est de trouver où est la balle : dans le gobelet ? dans la poche ? ailleurs ?

Et vous vous en doutez, la balle n'est jamais là où l'on croit.



Un tour à deux balles, selon **Coda**... enfin presque, parce qu'au final c'est un œuf qui apparaît dans le gobelet.

Ce qui nous renvoie à cette question existentielle : Qui de l'œuf ou du gobelet fut le premier ?



Lors de cette routine, c'est **Jérémie** qui a joué le rôle du spectateur et à voir sa mine étonnée et son air dubitatif, on s'est rendu compte que la Magie a opéré.



Christophe propose l'utilisation d'un foulard pour la charge de l'œuf. Cette alternative permet de montrer notamment que le gobelet est vide...

Vincent propose de nous montrer un tour avec des cartes et avant toute chose, il pose face en bas sur la table une carte à dos rouge en précisant qu'il s'agit d'une prédiction.



Marius est invité à choisir un nombre entre 10 et 40 et pour aider son choix, **Vincent** lui présente un tableau sur lequel sont inscrits les nombres.

Marius prend à présent le jeu et distribue les cartes face en l'air pour montrer qu'elles sont toutes différentes.

Au nombre choisi, il tombe sur le 9C... carte qui correspond à la prédiction faite par **Vincent**.

Only Think (version 1 ou 2 ...) de **Jean-Pierre Vallarino**, dans une version modifiée.

Personnellement, ce choix d'un nombre entre 10 et 40 me gêne un peu... un jeu comprend 52 cartes... alors pourquoi limiter le choix du spectateur ?



Et puis, ce tableau présenté au spectateur – que n'utilise par **Jean-Pierre Vallarino** - n'est pas très heureux, même s'il a une utilité très importante pour **Vincent** car d'après ce que j'ai retenu de l'explication... c'est quand même un peu (beaucoup ?) usine à gaz pour arriver au résultat escompté.

Je suis sûr que si **Yves** avait été là il aurait applaudi des deux mains à cette démonstration mathématique.

Alexandre va-t-il lui aussi faire dans les "*mathématiques appliquées*" ?

Il demande à **Abraam** de mélanger un jeu de cartes puis ayant récupéré le paquet, il le parcourt des yeux et en sort trois cartes – sans nous les montrer – lesquelles représentent, dit-il, une prédiction.



Alexandre fait à présent défiler les cartes une à une, face en bas, et demande à **Abraam** de l'arrêter quand il le souhaite.

Alexandre montre alors la carte suivante et la carte précédente en disant "*Si tu m'avais arrêté sur la carte suivante, voici la carte qui aurait été choisie et si tu m'avais arrêté une carte juste avant, voici l'autre carte qui aurait été choisie... Mais tu m'as arrêté sur CETTE carte...*"

Deux cartes face en l'air encadrent à présent une carte face en bas.

Alexandre attire maintenant l'attention sur les trois cartes sur la table et demande à **Abraam** de les retourner face en l'air. Il s'agit de trois Dames.

Puis la carte sur laquelle **Abraam** a arrêté **Alexandre** est retournée également : c'est la quatrième Dame.

Un tour impromptu d'**Aldo Colombini** intitulé *Your Best*.

Et voici **Augustin** qui prend la suite et demande à **Quentin** de choisir une carte dans le jeu étalé. Cette carte est ensuite perdue dans le jeu.

Les quatre As ont été sortis du jeu et sont face en l'air sur la table.

Augustin propose de procéder à des tests psychologiques et, dans un premier temps, fait défiler les As face en l'air pour déterminer la famille de la carte choisie.

L'AC est montré puis mis sous le jeu.



Augustin précise que si cet As remonte sur le dessus du jeu, c'est que la carte choisie n'est pas du Cœur. Et effectivement, l'as remonte sur le jeu.

Augustin refait la même chose avec l'as suivant et avec le troisième as et à chaque fois l'as concerné remonte sur le dessus du jeu.

La quatrième carte supposée être l'As de Trèfle est laissé face en bas sur la table et...

Et... aurais-je dormi ? Car mes notes concernant ce tour s'arrêtent là tout net.

Comprenez que je n'ai pas noté le climax de ce tour... C'est bêta non ?

En fait j'ai juste noté : *"et la 4^{ème} carte est laissée face en bas sur la table et est sensée être l'As de Trèfle"*.

Alors, me voilà comme un con à me dire *"Mais qu'est-ce qui a bien pu se passer ensuite ?"*

Bon, après réflexion et concertation avec moi-même, je pense... sans certitude... que le jeu a du être étalé, que l'As de Trèfle a été retrouvé face en l'air au milieu du jeu face en bas et que la carte choisie se trouvait en fait sur la table...

Cela dit, vous avez toute latitude – notamment **Augustin** – pour proposer une autre fin à ce tour.

Bon, voyons si je vais être meilleur sur le second tour d'**Augustin**.



Pour ce second tour, **Augustin** est assisté de **Marius** qui doit couper le jeu en deux parties égales et choisir l'une des portions.

Les deux moitiés de jeu sont étalées face en l'air sur la table et **Marius** doit choisir une carte et la mettre face en bas dans la portion de jeu d'**Augustin**.

Augustin choisit une carte dans sa moitié de jeu et la met face en bas dans la portion de jeu de **Marius**.

Les deux moitiés de jeu sont à nouveau étalées (enfin... c'est ce que j'ai noté et j'en déduis qu'elles ont du à un moment donné être rassemblées...).

Dans chaque portion de jeu face en l'air, il y a une carte face en bas.

Les deux cartes sont retournées et on constate que la carte de **Marius** a réintégré sa moitié de jeu et que celle d'**Augustin** a également réintégré sa moitié de jeu.

Pierre propose une "*petite idée*" et sollicite **Alexandre**.

Pierre étale le jeu face en l'air et demande à **Alexandre** de choisir une carte. **Alexandre** choisit le 8K qui est aussitôt perdu dans le jeu.



Pierre demande maintenant à **Alexandre** de choisir un nombre et **Alexandre** choisit le "9".

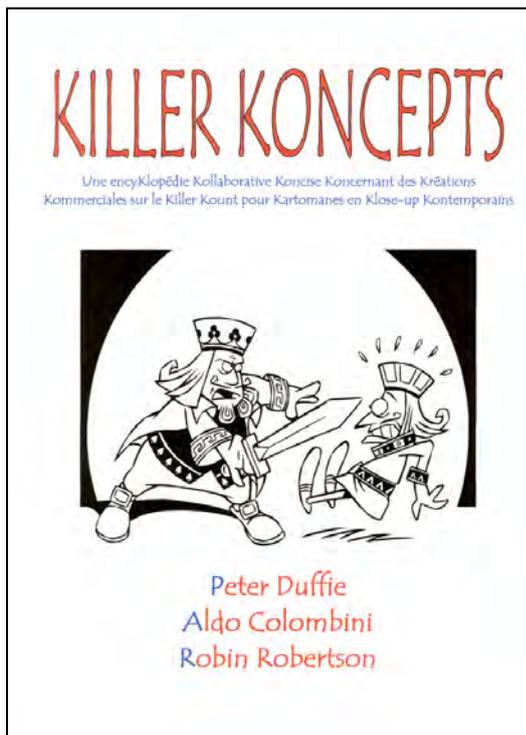
Pierre compte huit cartes et finalement dépose la neuvième sur la table en demandant à **Alexandre** de la retourner : il s'agit du 8K.

Une carte au nombre, cet effet que l'on nomme *ACAAN* (Any Card At Any Number) et qui est en quelque sorte la terre promise de bon nombre de magiciens qui ont essayé de trouver la version ultime de cet effet rendu célèbre par **David Berglas**.

Si vous êtes curieux, tapez "ACAAN" dans *Google* et vous comprendrez...



Histoire de montrer que je ne suis pas venu pour rien, j'interviens pour montrer le *Killer Kount* de **Steve Beam**, une variante très intéressante du *Comptage Hamman* qui permet, entre autre chose de réaliser l'effet de la carte au nombre.



J'en profite pour rappeler qu'**Aldo Colombini**, **Peter Duffie** et **Robin Robertson** ont réalisé un booklet fort intéressant sur le sujet, intitulé *Killer Koncepts*.

Ce booklet comporte 31 routines dont beaucoup pouvant être présentées de façon impromptue... et je l'ai traduit en Français...

Et peut-être qu'un jour un éditeur sera intéressé pour demander cette traduction – faite à l'identique de l'original – à **Aldo Colombini**, pour nos amis qui ne parlent pas l'Anglais...

Voilà, voilà...

Pierre poursuit avec une routine originale puisqu'il s'agit de la carte choisie retrouvée dans le portefeuille du spectateur..

Oui, oui ! (pas le p'tit bonhomme avec une voiture rouge...) vous lisez bien "*dans le portefeuille du spectateur*".

On connaît probablement tous la routine de la carte au portefeuille et dans ce tour, la carte est sortie du portefeuille du magicien.

Alors forcément, sortir cette carte du portefeuille du spectateur relève de l'exploit... ou plutôt de conditions particulières, la première étant... ben que le spectateur ait un portefeuille et que vous l'ayez entre les mains au bon moment...



Cela s'appelle *UCCU*... abréviation qui signifie *Ultimate Card Control Utility*... et c'est de **Jeff Kaylor**.

Pour nos amis qui ne maîtrisent pas l'Anglais, le mot "*ultimate*" signifie "*ultime*", "*suprême*"... bref des termes voulant dire que vous ne trouverez pas mieux dans le genre...

Tout nouveau tour, toute nouvelle technique se doit aujourd'hui d'être "*ultimate*" sous peine de passer pour un super ringard...

Vincent propose à **Vincent**... enfin à **Tomarel**, d'être son spectateur pour une routine de cartes.

Vincent sort un verre...

Ah ben il y avait un second verre dans la salle ?

Et donc, **Christophe** aurait peut-être pu nous montrer la variante du tour des pistaches... sauf que **Christophe** n'est plus là...

Bon tant pis (comme les orgues).

Vincent dépose dans le verre une carte dont il ne nous montre pas la face. On voit juste son dos... un dos bleu.

Cette carte est, nous dit-il, une prédiction.

Puis, **Vincent** sort un jeu de cartes à dos rouge et demande à **Tomarel** de le mélanger.

Le jeu est ensuite étalé face en bas sur la table et **Tomarel** est invité à sortir une carte de l'étalement.



Cette carte choisie librement ne nous est pas montrée et va rejoindre la carte à dos bleue dans le verre.



Au final, les deux cartes sont montrées, elles sont identiques.

Ce tour de **Jean-Pierre Vallarino** s'appelle *Coïncidence Impossible*.

Vous aurez compris que **Vincent** aime bien **Jean-Pierre Vallarino**...

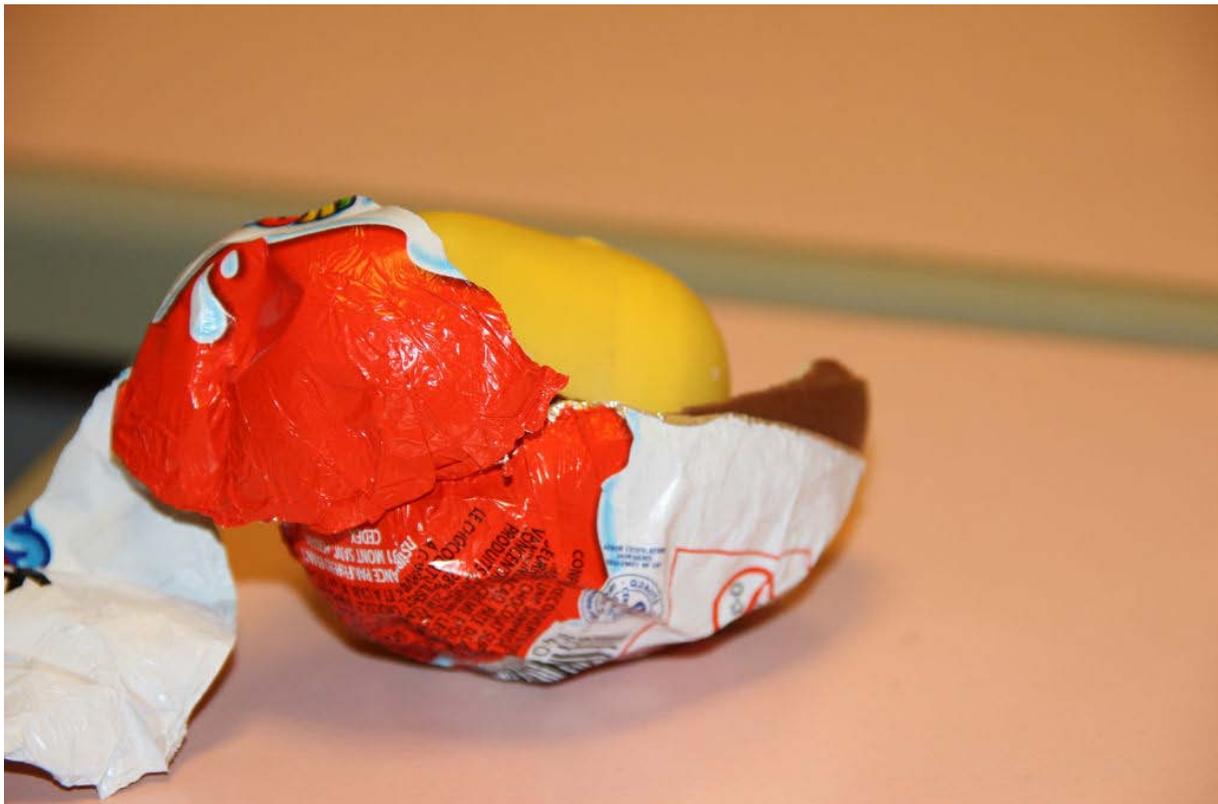
Il ne reste plus grand monde dans la salle qui s'est vidée au fur et à mesure que l'heure avançait... Nous sommes quatre ou cinq à rester.

Pierre m'indique qu'il doit absolument montrer une routine car il l'a promos à **Jacky**...

Bon... voyons cela.

Pierre demande alors à **Alexandre** de choisir une carte dans un jeu. La carte est ensuite perdue dans le jeu.

Cette carte est retrouvée dans... un œuf *Maxi Kinder*.



Et alors qu'on aurait pu quitter la salle et rentrer tranquillement chez nous... et ben voilà qu'**Augustin** veut lui aussi nous montrer une dernière routine...

Ah ces jeunes, ils sont infatigables... Allez ! En piste !

Augustin nous demande si on connaît la grande illusion "*la Malle des Indes*"... et sort une Dame de Cœur et deux Jokers.



La Dame de Cœur est posée sur la table. Les deux Jokers sont mis dans l'étui du jeu.

La Dame de Cœur est posée sur l'étui...

L'étui est secoué et les deux Jokers se retrouvent immédiatement sur le dessus de l'étui tandis que la Dame est sortie de celui-ci.

Et alors que j'aspire toujours à rentrer chez moi, voilà que **Vincent** veut encore présenter une autre routine de **Jean Pierre Vallarino** dans laquelle des Dames de Cœur deviennent blanches.

J'ai rangé mon appareil photo et mon bloc-notes et nous assistons néanmoins à cette transformation de cartes.

Il faut reconnaître que cette routine est très visuelle.

Bon allez les jeunes.... Dehors !

La réunion d'aujourd'hui a été... comment dire... assez dissipée.



À tel point que contrairement à mon habitude, j'ai du jouer les "*maîtres d'école*" et demander un peu de calme à plusieurs reprises tant l'attention s'était relâchée et tant les officiants avaient du mal à présenter leurs tours.

Ah, si un de mes anciens amis avait été là aujourd'hui, il aurait été surpris... Lui qui m'avait reproché de ne pas être intervenu lors d'une de ses prestations...

Allez... Pas de polémiques...

C'est le problème quand on est nombreux et que beaucoup ont envie de montrer ce qu'ils ont préparé et ne le peuvent pas faute de temps...

J'avais moi-même préparé deux tours... et je n'ai pas pu les présenter.

Clément en partant m'a dit que lui-aussi avait préparé un truc et il avait l'air un peu déçu...

Je conçois que ce soit quelque peu frustrant... On s'entraîne, on a envie de montrer ce qu'on a appris et on repart sans avoir rien pu montrer.



D'un autre côté, nous avons beaucoup parlé au sujet des conférences et nous avons trois petits nouveaux à "*tester*"...

Allez, on essaiera de faire passer tout le monde la prochaine fois en limitant chaque passage à un seul tour et en donnant la priorité à ceux qui n'ont pas pu se faire plaisir aujourd'hui.

La prochaine réunion du *Magicos Circus Rouennais* aura lieu le samedi 16 février 2013... et comme cela tombe le troisième samedi du mois, cela ne devrait pas perturber certains dans leurs habitudes...

Ah mais oui, au fait, je ne vous ai pas raconté pourquoi je donne cette précision...

Si vous êtes un familier du site et des réunions du **MCR**, vous avez remarqué que les membres du **Magicos Circus Rouennais** se réunissent le troisième samedi de chaque mois... avec cette précision écrite blanc sur noir (car le site est sur fond noir..) : "*en principe*".

N'importe quel scientifique de base sait qu'un principe est quelque chose de communément admis, jusqu'à ce qu'un évènement vienne démontrer le contraire...

Par ailleurs, pour que chacun puisse prévoir en conséquence, un calendrier des réunions figure sur le site...



Bon, ça, c'est quand tout se déroule selon le plan prévu...

Selon le "*principe*"... la réunion d'aujourd'hui aurait du normalement se dérouler le samedi 19 janvier... troisième samedi du mois... sauf que depuis le mois de septembre, le calendrier indiquait qu'elle aurait lieu le samedi 21 janvier.

"*Pourquoi ce changement ?*", me direz-vous.

Parce que ma charmante épouse a parfois des idées aussi "*sôtes*" que "*grenues*" et qu'elle avait programmé avec sa charmante sœur un voyage en Pologne à Varsovie du 12 janvier au 19 janvier... et que du coup, égoïstement, j'ai décalé la réunion **MCR** pour pouvoir y assister.

"*Quelle idée, me direz-vous, d'aller en Pologne au mois de janvier ?*"

Hélas, vous avez cent fois raison de poser cette question car il faisait moins 10° tous les jours et qu'en plus, il neigeait... mais les femmes – aussi plaisante soit leur compagnie - n'ont pas le cerveau qui fonctionne comme nous les hommes.



Bref, tout cela pour vous dire que le samedi 19 janvier à 14h30, j'attendais mon avion de retour à l'aéroport de Varsovie quand j'ai reçu un appel téléphonique d'un membre du club – je ne vous dirai pas qui - s'étonnant de mon absence et de celle des autres membres à la réunion...

Enfin, pour être tout à fait précis, il n'était pas tout seul à s'être gouré... Ils étaient 2.

Ce coup de fil m'a fait bien marrer, et ce d'autant que ces deux valeureux membres avaient bravé la neige à Rouen pour venir à cette réunion... Comme quoi, je m'amuse d'un rien. Même du malheur des autres...

D'où mon conseil... Vérifiez bien les dates des réunions sur le site... ou lisez les comptes rendus car je rappelle systématiquement la date de la prochaine réunion...

Patrice

Apprenti Magicien à Vie

Réunion du samedi 16 février 2013

Samedi 16 février 2013 et troisième samedi du mois, et selon le principe que quelques fois, je remets arbitrairement en cause – c'est jour de réunion du **Magicos Circus Rouennais**...

La routine quoi....

Ah... "routine"... le terme est lancé et il recueille des significations différentes selon que l'on est magicien ou que l'on ne l'est pas.

La signification la plus communément admise revêt un aspect plutôt négatif.

J'en veux pour preuve les définitions données par les dictionnaires qui décrivent la routine comme une "*habitude d'agir et de penser toujours de la même manière*", d'une "*action quotidienne accomplie machinalement et avec une certaine monotonie*".

Et cette vision n'a – fort heureusement - rien de commun avec celle des magiciens, pour lesquels une routine est un enchaînement de passes accompagnées ou non d'un boniment qui constitue ce que les profanes appellent un *tour de magie* (c'est ce qu'en dit Wikipedia).



À ne pas confondre avec un "tour"... tout court, car là aussi, quelle signification retenir ? Le mouvement de rotation ? La chose qui en entoure une autre ? Une ballade ? Une façon de s'exprimer ? Une machine-outil ? Un bâtiment ? etc. Car, comme vous pouvez le constater, le terme peut se rapporter à une multitude de choses, la langue française – que certains disent en danger de mort - étant très riche... trop riche parfois.

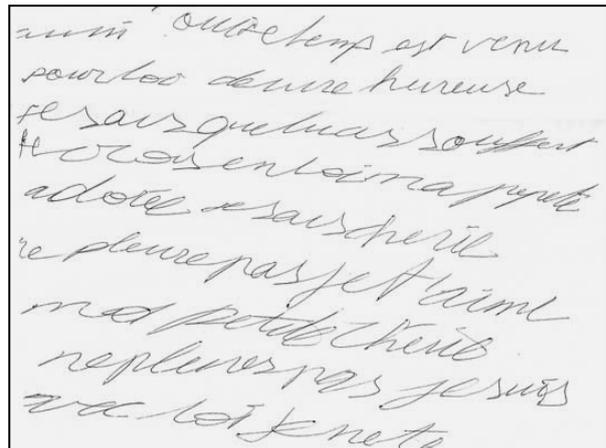
L'essentiel à retenir étant que les magiciens présentent des routines pour sortir les spectateurs de la leur... ("*de leur routine*"... pour ceux qui auraient des difficultés de compréhension de la langue française...)

Et aujourd'hui... troisième samedi du mois, j'espère qu'il y aura plein de routines présentées lors de cette nouvelle réunion de notre club, bien que ce soit pour Rouen et son académie le début des vacances scolaires.

Ouf ! Il y a des moments où je me dis que certains doivent se demander où je veux en venir, qu'ils doivent se dire "qu'est-ce qu'il raconte ?", et j'avoue que moi aussi, il m'arrive de m'interroger sur le but recherché – si tant est qu'il y en ait un...

Et n'allez pas croire que je suis un spirite et que je fais de l'écriture spontanée...

Quoique... Lorsque je relis mes notes... je me demande parfois si je n'ai pas écrit en état de transe ou sous l'empire d'une drogue quelconque...



Rassurez-vous, ce n'est pas mon écriture...

Bien, il est quatorze heures trente passé, il semble que nous serons quand même assez nombreux encore cette fois-ci et on devrait donc passer un bon moment.

Pour cette réunion, nous avons le privilège d'avoir accès à la *salle Europa* de la *Maison des Jeunes et de la Culture de Rouen*, c'est la plus spacieuse et surtout la plus lumineuse.

Sont présents :

1. Patrice	2. Abram
3. Augustin	4. Quentin
5. Vincent	6. Jean-Luc
7. Christophe	8. Alban
9. Pierre	10. Jacky
11. Clément	12. Florian

Le temps de mettre les tables et les chaises en place et je peux sortir mon appareil photo afin d'immortaliser pour la postérité cette honorable assemblée.

Clic Clac Canon !



Et selon maintenant une habitude bien rodée, nous démarrons par les infos du moment.



Je rappelle que le directeur de la *MJC* et président de l'association *Rouen Cité Jeunes* nous a sollicité pour une animation magique d'environ une heure à l'occasion du goûter des anciens qui doit se dérouler le jeudi 7 mars dans l'après midi.

Difficile de ne pas dire oui, car la *MJC* met à notre disposition tous les mois une salle alors que nous ne sommes pas une association.

J'indique que je participerai à cette prestation. **Alban** et **Jacky** ont également répondu favorablement.

On s'oriente vers du table à table avec éventuellement un peu de magie de salon.

Alban nous délivre une information importante : il a un problème de *Chop Cup*.

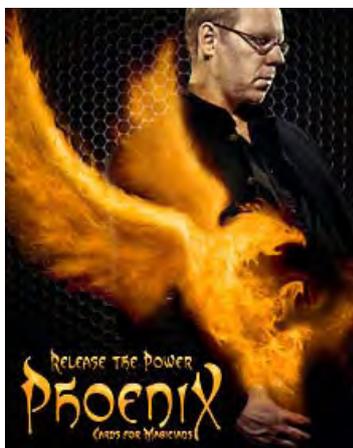


En fait après discussion, on ne sait pas si c'est un problème de *Chop Cup* ou un problème de muscade... à suivre...

Je rappelle que le 26^{ème} *Festival International des Magiciens de Forges les Eaux* approche à grand pas puisqu'il débute le 13 mars prochain et qu'on connaît à présent les artistes qui seront présents.

Plutôt (pas le chien) que de les énumérer tous, je vous renvoie au [site officiel du festival](#).

Il m'a semblé voir le nom d'un certain **Draco**... Ce nom me dit quelque chose... Mais je n'arrive pas à me rappeler pourquoi.



Jacky nous parle d'un site marchand où l'on peut faire imprimer des cartes personnalisées. Il ne se rappelle plus le nom du site mais précise que ce fabricant est en Allemagne.

Je suggère à tout hasard *Card Shark* et je gagne le paquet de nouilles juste à côté de la montre en or car j'ai une bonne réponse.

Comptez 45 euros pour un jeu complet.

J'en profite pour rappeler que c'est le site officiel pour les *cartes Phoenix*.

Cette information clôture la première partie de notre réunion et nous pouvons par conséquent démarrer la partie Magie.

Je rappelle que lors de la réunion du mois dernier, nous avons trois nouvelles têtes et que nous avons passé un moment à les "*torturer*" pour tester leurs connaissances magiques et que nous avons également passé beaucoup de temps à évoquer une éventuelle conférence pour le club.

Du coup, quelques "*frustrés*", qui n'ont pas pu présenter ce qu'ils avaient préparé et je propose de leur donner la priorité pour cette nouvelle réunion.

C'est **Alban** qui se lance.

Apparemment **Alban** a décidé de voyager "*léger*" puisqu'il n'a qu'une seule carte dans les mains. Une carte qu'il nous montre de face et de dos...

Euh... je précise que c'est la carte dont la face et le dos sont montrés. Ben oui, ce n'est pas **Alban** qui s'est retourné pour nous montrer cette carte de dos...

Alban découpe à présent cette carte après l'avoir pliée en deux.

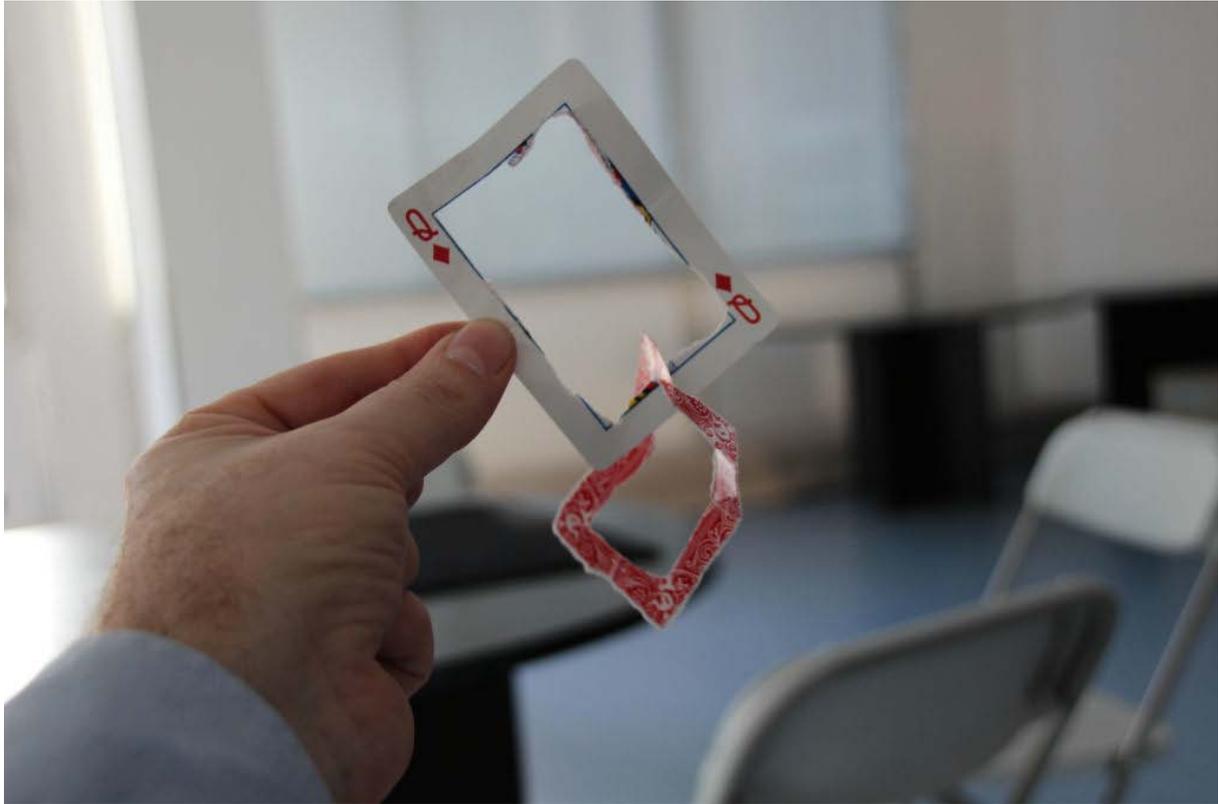
Et au final, **Alban** nous montre le résultat de cette découpe.

Un résultat quelque peu surprenant puisque ce sont maintenant deux morceaux de la carte qui sont enclavés.



Oui oui (pas le p'tit bonhomme avec sa voiture rouge...) vous avez bien lu à partir d'une carte, on se retrouve avec deux morceaux enclavés.

Alors forcément, comme dirait **Gérard Majax** "*Ya un truc !*"



Alban donne son explication de ce miracle avec un modèle grand format en carton pour ceux qui souhaitent comprendre.

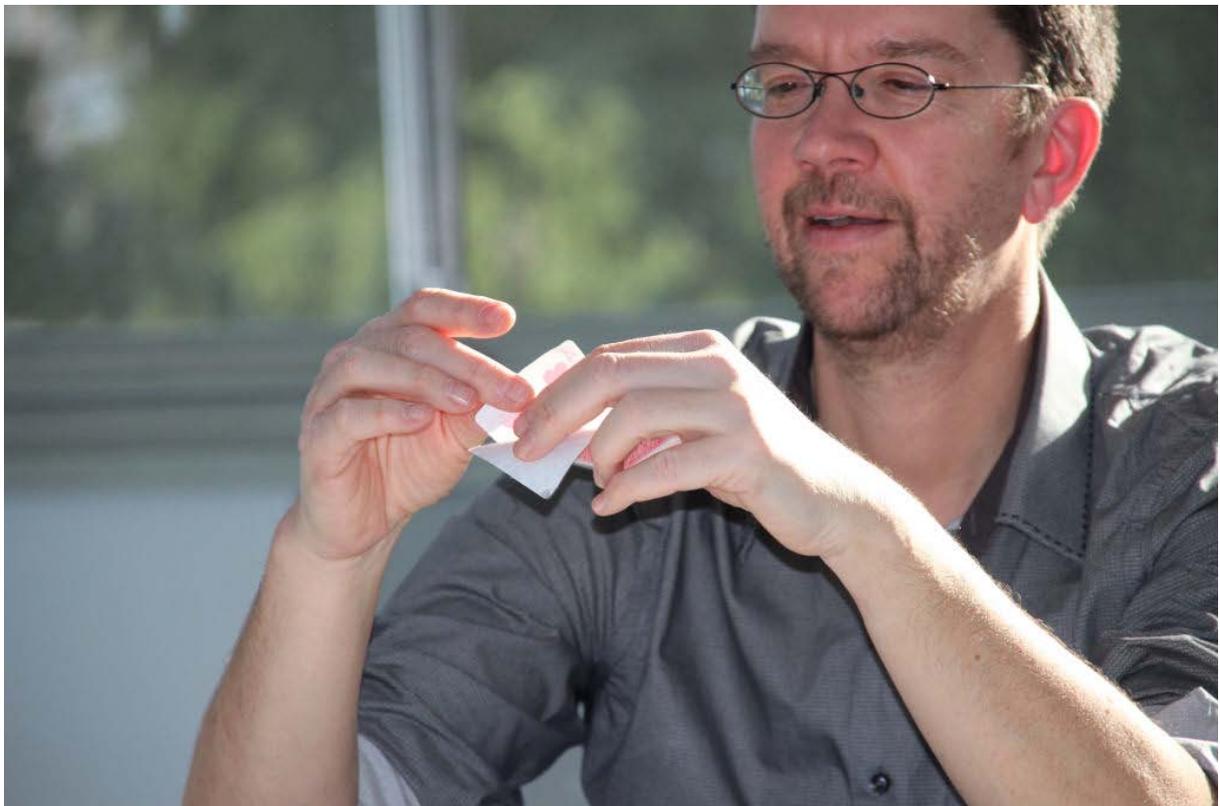


Jacky en profite pour expliquer l'art de "*splitter*" les cartes, c'est-à-dire de séparer les différentes couches qui composent une carte à jouer.

Il est apparemment un adepte de la méthode "*sèche*". Dans cette méthode on frappe un coin de carte sur la table... Toc, toc, toc !
Et hop, ça s'ouvre.

David Ethan, un ancien membre du club, est pour sa part adepte de la méthode "*humide*" et du micro-onde. Il suffit juste de doser le temps de chauffe...

Après, c'est à vous d'imaginer ce que vous voulez faire. Un peu de colle caoutchouc (du "*Rubber Cement*", un poids suffisamment lourd à mettre sur votre carte "*maison*" pour lui donner une apparence décente et hop le tour est joué... et le tour... de magie, peut être présenté.



Et un malheureux Quatre de Cœur, qui n'avait rien demandé à personne, se retrouve la victime de cette démonstration sous le regard étonné de **Christophe**.

Alban regarde sa place en disant "*Voilà, c'est tout, c'était un amuse gueule*".

Et c'est **Jean-Luc** qui prend la relève et qui sollicite un assistant.

Abram se propose.

Ah... j'en profite ici pour faire un rectificatif d'importance : le mois dernier, j'ai écrit "*Abraam*" car l'intéressé m'avait dit que son prénom s'écrivait sans "*H*". Il avait omis de préciser que c'était également sans le second "*A*". Et forcément, il m'a fait la remarque – gentiment, rassurez-vous...

Jean-Luc étale un jeu face en bas sur la table et demande à **Abram** (sans H et sans le deuxième A) de lancer un dé sur les cartes pour en sélectionner une au hasard.



La carte ainsi désignée par le hasard (enfin... par le dé...) est sortie de l'étalement et mise face en bas sous le dé, puis le jeu est rassemblé.

Jean-Luc attire à présent l'attention sur un second jeu de cartes qui se trouve sur la table depuis le début du tour et précise que juste avant de venir, il a retourné une carte dans ce jeu.

Le jeu est sorti de son étui est **Jean-Luc** fait défiler les cartes face en l'air entre ses mains. Effectivement, une carte – et une seule - est face en bas dans le jeu.

Abram est invité à sortir cette carte face en bas du jeu et à en prendre connaissance. Il s'agit du Cinq de Trèfle.

La carte se trouvant sous le dé sur la table est retournée. C'est également le Cinq de Trèfle.



Avec l'âge, on a la vue qui baisse et je me vois mal sortir mes lunettes de vision de près pour présenter cet effet.

Mais l'idée est très intéressante car elle combine deux principes subtils.

Jean-Luc demande poliment s'il peut présenter une seconde routine car il avait été précisé en début de réunion, qu'en principe, on ne présenterait qu'un seul effet par passage.

Mais comme vous le savez peut-être, un principe est une règle communément admise jusqu'à ce qu'un évènement vienne contredire cette règle.

Allez, soyons fou ! Vas-y **Jean-Luc** !

Jean-Luc précise que ce second tour à un effet bœuf sur les "*Moldus*".

Je le mets en garde car maintenant en fait de bœuf, on n'est jamais sur de rien... l'actualité récente l'ayant amplement démontré.

Jean-Luc propose un exercice de mémorisation rapide des cartes.

Pour cela, il étale le jeu sur la table et le parcourt des yeux, pour – dit-il – mémoriser la position des cartes.



Alors que **Jean-Luc** tourne le dos, **Abram** est invité à retirer une carte de l'étalement et à la poser face en bas sur la table puis à rassembler le jeu.

Jean-Luc fait face à nouveau, étale le jeu, le parcourt à nouveau des yeux avant d'annoncer qu'il manque le Huit de Carreau.

La carte sur la table est retournée et tout le monde constate qu'il s'agit bien du Huit de Carreau.

Deux applications de l'utilisation du jeu *Ultimate*...

Concernant cette routine de mémorisation, j'indique que le principe du *Killer Kount* peut également être utilisé et du coup **Pierre** se lève en

disant que justement, il avait quelque chose à montrer en rapport avec le *Killer Kount*.

Pour toutes celles et tous ceux qui se demande mais de quoi parle-t-il donc, je vous renvoie vers le compte rendu du mois précédent...

Pierre fait choisir une carte dans un jeu. Cette carte est ensuite perdue dans ce même jeu. **Pierre** soulève une portion de jeu en me demandant combien – selon moi – il y a de cartes. Je réponds 14 dans un premier temps puis 13, parce que le *Killer Kount* est plus facile avec les nombres impairs.

Hélas, **Pierre** est trahi par son comptage et du coup l'effet prévu rate. En fait, **Pierre** voulait que la carte soit retrouvée sur le restant du jeu à l'issue du comptage alors que le principe du comptage aurait voulu qu'elle soit retrouvée à la position indiquée par le spectateur, c'est-à-dire en 13^{ème} position.

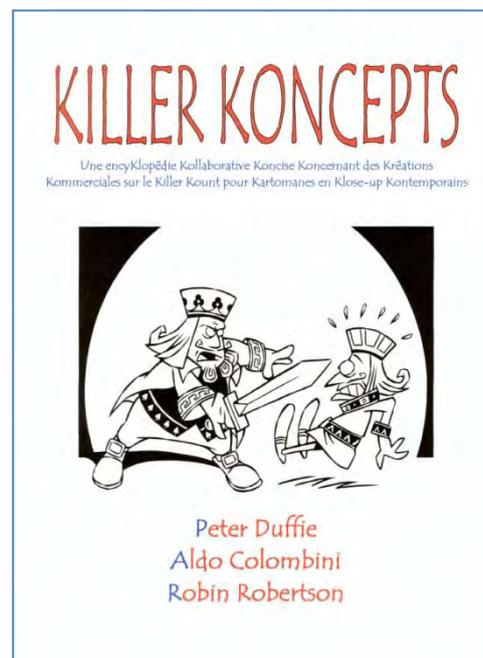
Certains dans la salle ne connaissant pas le *Killer Kount*, je décide donc de procéder une nouvelle fois à son explication.

Alors, cher lecteur, t'as franchement du bol et tu vas donc éviter de te taper la lecture du compte rendu du mois précédent...

J'ai découvert le *Killer Kount* en traduisant en français certains booklets d'**Aldo Colombini**. Le booklet consacré à ce comptage dérivé du *Comptage Hamman* est intitulé *Killer Concepts* et a été écrit en collaboration avec **Peter Duffie** et **Robin Robertson**.

Le *Killer Count* a apparemment été inventé par **Steve Beam** et il est décrit dans son ouvrage *Semi-Automatic Card Trick vol 5*. Ce comptage offre de nombreuses possibilités décrites dans les 31 routines de l'ouvrage écrit par *Colombini et consorts* qui sont à l'origine de l'appellation *Killer Kount* au lieu et place de *Killer Count*.

L'idée directrice est qu'en utilisant le *Comptage Hamman* vous pouvez compter presque n'importe quel paquet de cartes comme s'il contenait n'importe quel nombre de cartes de votre choix.



Je ne peux que vous recommander la lecture de *Killer Concepts*... Il n'est malheureusement actuellement commercialisé qu'en Anglais mais je sais qu'**Aldo Colombini** détient une traduction française à l'identique de la version originale – la mienne – et il sera peut être enclin à la commercialiser s'il y a de la demande...

Jacky se lève, prend une petite boîte en bois blanc et vient s'asseoir à la table dédiée à l'officiant.

Puis **Jacky** extrait de la boîte un petit gobelet, genre vérine en plastique, qu'il fait passer afin qu'on puisse l'examiner.

Pendant ce temps là, **Jacky** sort un second gobelet, identique au premier, et quatre pièces de 5 centimes d'euro et annonce : "*Voici un tour assez répétitif mais exceptionnel*".



Pour démarrer cette routine, **Jacky** montre ses quatre pièces de monnaie puis les met dans l'un des gobelets.

L'un des gobelets est ouverture vers le bas sur le tapis et le second est placé au-dessus, ouverture dirigée vers le haut.

Les deux gobelets sont légèrement frappés sur la table et on voit qu'une des pièces de monnaie vient de traverser la matière pour passer du gobelet supérieur dans le gobelet inférieur.



Jacky fait constater qu'il n'y a plus que trois pièces dans le premier gobelet.

L'opération est ensuite renouvelée pour deux autres pièces et à chaque fois le miracle se produit, la pièce traverse la matière pour passer d'un gobelet à l'autre.

Pour la dernière pièce de monnaie, **Jacky** se propose de varier un peu les plaisirs. Il met trois pièces dans un des gobelets et, d'un geste sec, il envoie la dernière pièce rejoindre le reste de la tribu... Aussitôt une pièce de monnaie tombe sur le tapis, une des pièces venant, à nouveau de traverser la matière.

Joli effet qui rappelle celui qu'**Alban** nous avait montré voici quelques mois, avec quatre pièces de monnaie, un bouchon et un billet de banque.

Jacky indique que l'effet initial a été inventé voici très longtemps par **Gaston Mauve**, magicien et horloger bijoutier, et qu'il est désormais introuvable d'où l'idée de le fabriquer à nouveau et de le commercialiser.

Comme nous sommes favorablement impressionnés, **Pierre** et moi-même en faisons immédiatement l'acquisition auprès de **Jacky**.

Un **Jacky** qui déclare que comme les applaudissements étaient nourris pour sa prestation, il propose de montrer une seconde routine, avec cette fois-ci, une plus grosse boîte.

Et de fait, voilà **Jacky** avec une boîte en bois nettement plus conséquente d'où il extrait cinq petits supports avec chacun une étiquette numérotée, quatre socles de forme circulaire dont l'un est surmonté d'un clou et un lot de gobelets en plastique blanc.



Houlà... ça me rappelle quelque chose... Notamment une vidéo intitulée *When Magic Tricks Goes Wrong* (Traduisez "*Quand les tours de magie se passent mal*") dans laquelle un magicien – pas très malin, il faut bien l'admettre – incitait une spectatrice à aplatir le gobelet sous lequel, précisément se trouvait le clou. Alors forcément, cette spectatrice s'est transpercée la main avec le clou.

Car oui, vous l'avez certainement compris, le but du jeu est de disposer en ligne sur la table les socles, dont celui avec le clou dessus, de mettre un gobelet sur chaque socle, de mélanger le tout et d'écraser les gobelets un par un en priant pour que le gobelet avec le clou en dessous soit le dernier.

Et pour cette démonstration à hauts risques, **Jacky** sollicite un volontaire et c'est **Abram** qui se précipite.

Abram sans "H" mais avec "clou". (oui, je sais, elle est nulle, mais ne vous moquez pas car j'en ai plein d'autres en stock... alors attention !) est invité à mélanger les socles, qui ont préalablement été recouverts chacun d'un gobelet. Il doit également attribuer à chacun un numéro à l'aide des petits supports. Pendant ce temps, **Jacky** a le dos tourné.



Bien, tout est en place et se pose donc la question de savoir "*Qui va écraser les gobelets ?*"...

Jacky n'écoutant que son courage... ou son inconscience, écrase le gobelet en regard de l'étiquette 1.
Ouf !... pas de cri de douleur et donc... pas de clou.

Puis, se tournant vers **Abram**, il lui demande sa main.

N'allez pas imaginer que **Jacky** anticipe l'adoption de la *Loi sur le Mariage pour Tous* et déclare sa flamme à **Abram**... D'abord parce qu'**Abram** est un peu jeune pour se marier et aussi parce que cette Loi ne prévoit pas d'autoriser la polygamie, or **Jacky** est déjà marié.

Non, en fait **Jacky** a besoin de la main d'**Abram** pour écraser le gobelet suivant.

Tout le monde retient son souffle tandis qu'**Abram** semble quelque peu réticent et essaie de soustraire sa main à la poigne de **Jacky**.

Mais il faut bien avouer que tous deux ne jouent pas dans la même catégorie et **Abram** a perdu d'avance...

Va-t-on entendre retentir un cri de douleur... Je ne préfère même pas imaginer les emmerdes que **Jacky** aurait si cela devait se passer ainsi.

Et vlan sur le gobelet numéro 2 ! Et pas de cri. Donc, pas de clou. Ouf !



Il reste deux gobelets... Et donc deux possibilités de jouer le remake de la crucifixion...

Allons, ce n'est quand même pas parce que le pape a démissionné qu'il faut faire n'importe quoi !

Pour corser un peu le suspense, **Jacky** demande à **Abram** de lui tendre ses deux mains et il les positionne chacune au-dessus d'un gobelet.

"Alors numéro 3 ? Numéro 4 ? Tu choisis ?"

Je me dis que de la façon dont **Jacky** tient les mains d'**Abram** ce n'est pas un seul blessé qu'on va avoir mais deux.
Holala... Que de papiers à remplir en perspectives !

Au fait **Jacky**... t'es droitier ou gaucher ?

Non, je demande ça par rapport aux papiers à remplir, parce que ne compte pas sur moi pour les remplir à ta place si tu t'empales la main avec laquelle tu écris.

Mais **Jacky** affiche une concentration intense, semblant hésiter entre les deux gobelets. Malgré cela **Abram** semble confiant et sourit.

Jacky plaque la main d'**Abram** sur le gobelet numéro 3.



Toujours aucun cri et c'est le soulagement dans la salle. Le clou se trouve donc sous le gobelet numéro 4.

Mais alors que l'on croit que **Jacky** va soulever le gobelet et nous montrer le clou, le voilà qui sort de son sac en forme de boîte, un cinquième socle recouvert d'un gobelet.

Ce nouvel acteur imprévu dans le scénario est mis derrière le socle numéro 4 et **Jacky** positionne ses mains chacune au-dessus d'un gobelet.

"Bon, pas de clou sous les trois premiers gobelets... Allez on va corser un peu le jeu... Alors 4 ou 5 ? Allez 4 !"

Et **Jacky** écrase le gobelet numéro 4 et.... Et....

Alors qu'on s'attend tous à entendre un hurlement de douleur et à voir le sang gicler sur le verre de mon objectif d'appareil photo et également sur mon bloc note, et sur les tables, et sur le sol, et sur les murs de la salle, et sur les vitres de la salle et sur les membres présents et sur... enfin sur ... (là vous pouvez inscrire toutes les idées qui vous passent pas la tête car je suis à court d'imagination)...

Et ben rien... Nada... Whoualou...

Quoi t'est-ce ?

Aurions-nous été trompés, foulés, abusés, escroqués ?

Jacky affiche un large sourire car en fait, sous le gobelet numéro 4, il n'y a aucun clou...

Mais alors, où est donc ce clou que tout le monde a pourtant vu lors de début de ce tour.

Jacky soulève le gobelet numéro 5 pour faire constater que le clou se trouve à cet endroit et pas ailleurs.

Une version inspirée de celle de **Philippe de Perthuis**, qui est la plus sûre de ce tour qui existe sous différentes variantes avec différentes subtilités.

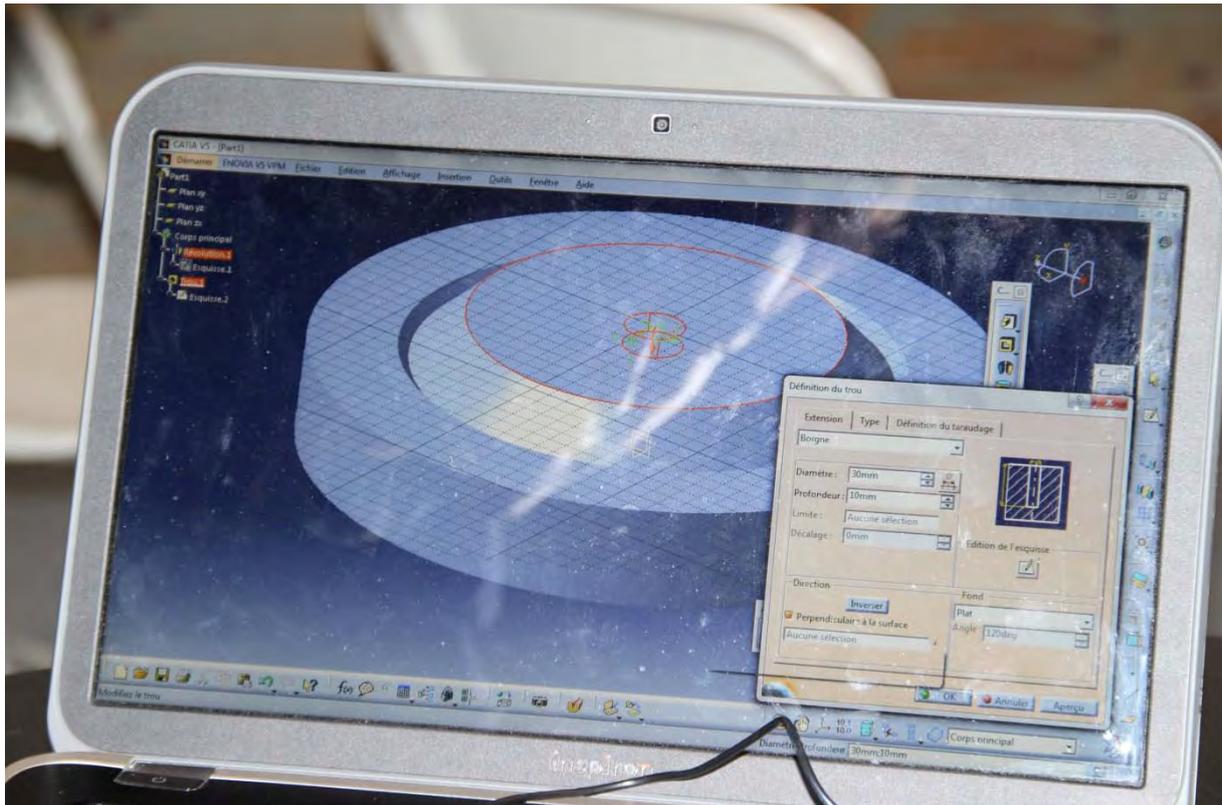
Clément en profite pour venir nous présenter les possibilités d'un logiciel auquel il a accès dans le cadre de ses études et qui permet la modélisation en 3D d'objets divers et variés.

Il nous en donne la preuve en modélisant sous nos yeux ébahis un des socles utilisés pour le tour de **Jacky**.



Pour cela, il ouvre son ordinateur portable qu'il a amené et lance un programme.

Au bout de quelques clics, nous pouvons constater la puissance du logiciel car à l'écran est affiché un clone du socle de **Jacky**.



Clément explique qu'une fois l'objet modélisé, le fichier ainsi créé peut être utilisé pour une impression 3D, une technique qui se développe de plus en plus.



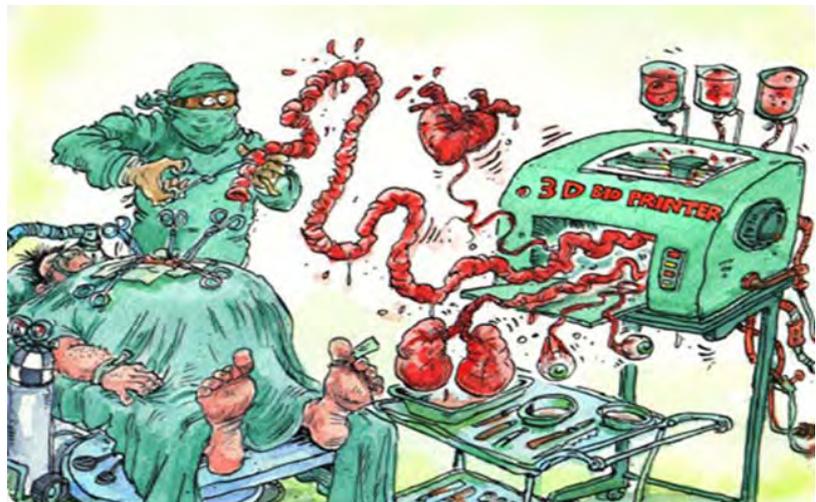
Pierre précise que cette technique a été récemment utilisée pour créer de la peau de substitution, ce qui offre des perspectives nouvelles en matière de greffes pour les grands brûlés.

(voir notamment [ce lien](#))

À quand les greffes d'organes imprimés en 3D ?

La science fiction serait-elle en train de devenir réalité ?

Le docteur *Frankenstein* serait-il devenu "Has been" ?



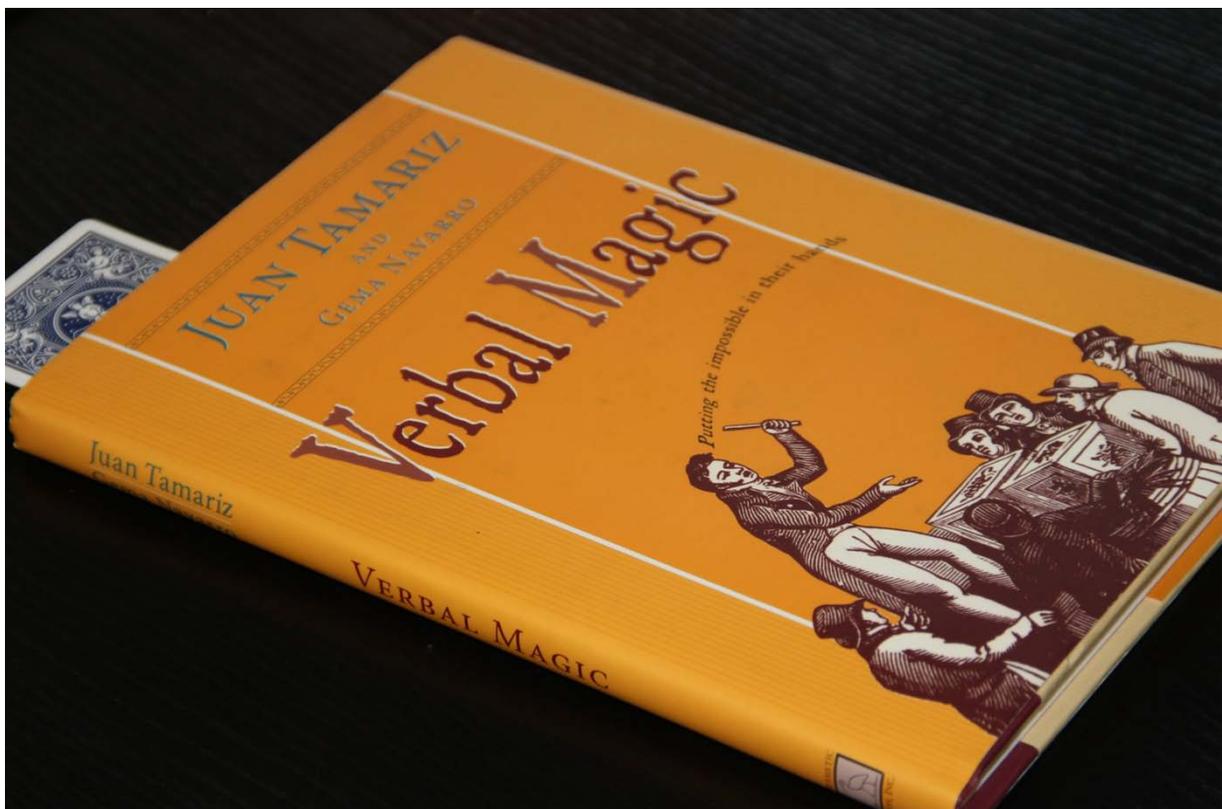
Après nous avoir parlé du futur qui est en train de devenir le présent, **Clément** veut nous parler du passé, qui est également dans le présent actuellement...

Oui, je sais, ce n'est pas très clair.

En fait, **Clément** veut nous parler de **Juan Tamariz** et des émissions de radio qu'il a présentées et lors desquelles il faisait de la magie "verbale". Ça c'est le passé.

Un passé qui est devenu le présent, puisqu'un livre a récemment été traduit en langue française pour raconter cette aventure.

N'écoutant que son courage, **Clément** a acquis la version en langue anglaise datant de 2005 et c'est de ce livre dont il souhaite nous dire tout le bien qu'il en pense.



Quand on entend parler de Magie présentée à la radio, cela suscite forcément quelques interrogations. Mais rappelez-vous, n'existe-t-il pas des tours de magie qu'on peut faire par téléphone ?

Et bien c'est exactement la même chose. Le magicien donne ses instructions qui sont suivies peut-être par des centaines, voire des milliers d'auditeurs inconnus qui tous, vont au final arriver au même résultat magique ou un résultat similaire.

Et pour qu'on comprenne mieux le concept, **Clément** propose un exemple.

Clément invite chacun de nous à se munir de quatre cartes rouges et de quatre cartes noires qui sont mises de façon alternée : une rouge – une noire – une rouge – etc. Le paquet peut être coupé autant de fois qu'on le souhaite.

Les deux premières cartes du paquet sont retournées face en bas et le paquet est coupé.

Clément invite à présent ceux qui sont nés de Janvier à Juin à retourner les quatre premières cartes du paquet. Les autres, nés de Juillet à Décembre, ne doivent rien faire. Le paquet est à nouveau coupé.

Maintenant, on peut prendre les six premières cartes du paquet, les retourner, puis couper le paquet.

Tout le monde – à ce moment du tour – a dans son paquet un nombre différent de cartes retournées.

Les cartes sont ensuite distribuées une à une en deux tas. Un des paquets est pris puis retourné et mis sur l'autre.

Là, on constate que tout le monde a dans son paquet le même nombre de cartes retournées : quatre... Mais, plus étrange est le fait que les quatre cartes retournées sont de la même couleur. Les couleurs ont donc été séparées.



Ces tours de magie diffusés au début des années 2000 dans le cadre de l'émission *No Somos Nadie* sur une radio espagnole (M80 Radio) ont apparemment eu un gros impact sur le public à l'époque, mais nombreux magiciens ont critiqué ce principe, notamment par rapport aux techniques utilisées jugées trop simplistes...

Ah la la, quand certains magiciens comprendront-ils que les magiciens ne font pas de la magie pour les magiciens et qu'un tour le plus basique peut avoir un effet dévastateur sur un public profane et ce, beaucoup plus qu'un tour nécessitant une technique experte.

Et voilà qu'**Abram** veut rebondir sur un tour... Et pour cela, il nous présente 10 cartes rouges et 10 cartes noires alternées.

Les cartes sont coupées. Une carte est choisie et retournée dans le paquet à la place qu'elle occupait initialement.

... Au final, toutes les cartes noires sont d'un côté et les cartes rouges d'un autre côté tandis que la carte du spectateur se trouve parmi les cartes de la couleur opposée.



Oui, je sais, en termes de description, c'est peut-être un peu court mais avec l'âge, je n'écris plus aussi vite que d'antan, alors parfois, ben ya du déchet et je vais au plus court. Mais, j'ai mis des points de suspension avec d'écrire "*au final*" ce qui indique qu'il s'est quand même passé quelque chose dans cette routine.

Je me dois de féliciter **Abram** pour son "à-propos" car, rappelons-le, ce jeune membre a 12 ans et ne fait de la Magie que depuis un an...

Pour je ne sais quelle raison, me voilà en train de présenter la routine de **Jean-Pierre Vallarino** intitulée *Impossible Topit Card Transfer*.

Je sens que *Alzheimer* me guette... D'ailleurs, il y a quelques jours on m'a demandé si je me rappelais du prénom de *Alzheimer* et je n'ai pas été capable de me souvenir que monsieur *Zheimer* s'appelait *Al*... Alors que c'est pourtant évident.

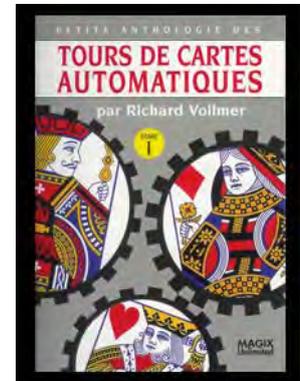
En ce qui concerne la routine de monsieur **Vallarino**, c'est un tour impromptu qui consiste – avec un jeu de cartes mélangé :

- à demander à un spectateur de choisir dans sa tête un nombre entre 1 et 10 et à lui demander de regarder dans le jeu la carte qui se trouve à cet emplacement et de la mémoriser.
- à demander à un second spectateur de nommer à haute voix un nombre entre 10 et 20.
- La prouesse du tour consiste à faire passer la carte du premier spectateur, dont on ignore la valeur et l'emplacement, à l'emplacement correspondant au nombre choisit par le second spectateur.

Et le pire dans tout cela... C'est que ça marche.

Ce tour est extrait de la *Petite Anthologie des Tours de Cartes Automatiques* de **Richard Vollmer** volume 1.

Et je rappelle que contrairement à ce qu'on pourrait croire, "*automatique*" ne signifie pas "*sans technique*"...



C'est à présent le moment de faire souffrir notre nouveau postulant en la personne de **Florian**.

Florian qui avoue qu'il est un complet débutant, est âgé de 14 ans et c'est **Quentin** qui l'a amené à notre réunion.



En principe (chose admise jusqu'à ce qu'un évènement vienne démontrer le contraire...) nous préférons que les membres postulants aient déjà effectué un petit travail personnel préalable en Magie.

Cela vise à protéger nos petits secrets et à éviter la curiosité – légitime – que suscite la Magie. Et cela vise également à mesurer la motivation de ceux qui veulent rejoindre le club.

Voyons ce que **Florian** va nous présenter.

Florian tient dans ses mains trois cartes en éventail. Il précise qu'il va nous montrer un bonneteau simplifié.

Effectivement, dans l'éventail il y a deux cartes noires et une carte rouge. La carte rouge est au milieu.

Florian pivote le poignet pour faire passer les cartes face en bas et nous demande où se trouve la carte rouge.

À moins d'être malvoyant, on ne peut que répondre que la carte rouge est au milieu puisque **Florian** n'a pas modifié l'ordre des cartes.

La carte du milieu est sortie de l'éventail et on s'aperçoit qu'il s'agit d'une carte noire. Les deux cartes restantes sont montrées, il s'agit également de cartes noires, la carte rouge à disparu.



Florian nous livre l'explication de ce miracle et retourne s'asseoir.

Bon... C'est court... Mais intense... Et puis, on a tous commencé un jour...



Moi aussi, à mes débuts j'ai également montré ce tour... J'avais même une variante qui s'appelle la *Carte Zizi*... où le principe est le même sauf qu'au final, le spectateur se retrouve avec une carte percée d'un trou à un endroit stratégique. Cette carte représentant un jeune garçon et le spectateur est invité – sans avoir vu la carte – à mettre son doigt dans le trou côté dos – afin qu'il ressorte côté face. De la grande Magie !

Augustin veut lui-aussi nous montrer un bonneteau avec également deux cartes noires un "2 de Trèfle" et un "3 de Trèfle" et une carte rouge, un "As de Cœur".

Vous l'aurez compris, le but de ce jeu est de trouver l'As de Cœur.

Hélas (ou Et l'As ?) lorsqu'on a affaire à un escroc, la chose n'est guère aisée.

Les cartes sont montrées puis posées face en bas sur la table.

Dans un premier temps, on pense que l'As est au milieu. Et non !



On recommence. L'As est visiblement à droite... toujours à droite, précise **Augustin**.

Et les deux cartes noires sont à gauche. Une noire, deux noires et voilà qu'**Augustin** parodie **Johnny Halliday** avec un "Noir c'est noir..."

Et à mon avis, "Il n'y a plus d'espoir"... de trouver la rouge car quand **Clément** indique que l'As est à droite, celui-ci ne s'y trouve déjà plus.

Bon, il semble que ce jeu soit un tantinet compliqué avec trois cartes et **Augustin** propose de n'en utiliser que deux : la carte rouge et une des cartes noires.

Sauf que l'As disparaît pour prendre la place de la carte noire qui avait été mise à l'écart sur la table.



Le bonneteau automatique de **Michael Skinner**.

Diabolique et très facile à présenter... si vous vous rappelez les enchainements...

Et c'est maintenant **Vincent** qui veut nous faire un tour de mentalisme. Pour cela, il nous montre un portefeuille contenant une carte à dos bleu qui est – dit-il – une prédiction.

Il dispose également d'un paquet contenant une dizaine de cartes à dos rouge et d'un étui... vide.

Clément est invité à mélanger les cartes... et pour faire bonne mesure, **Jacky** est également invité à mélanger les cartes.

Vincent distribue les cartes face en bas "en bazar" sur la table, pour reprendre sa propre expression.



Jacky en profite pour faire remarquer fort malicieusement "*Ben ça servait à rien qu'on les mélange...*"

Jacky est ensuite invité à toucher deux cartes, qui sont éliminées et mises dans l'étui.

Clément fait de même, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne reste plus que deux cartes sur la table.

Vincent indique qu'il faut en éliminer une.

Jacky dit "*droite*" et bien évidemment, **Clément** dit "*gauche*".

Allo Houston, je crois qu'on a un problème... car un nombre impair de cartes aurait définitivement réglé ce dilemme. Laquelle éliminer ?

Après un quart d'heure de négociation intense, de tractations faites de promesses diverses et variées, **Jacky** et **Clément** finissent par se mettre d'accord pour éliminer une des deux cartes.

Imaginez ce qui se serait passé si chacun avait décidé de camper sur sa position...

La salle en profite pour sortir de sa torpeur. Moi, j'ai eu le temps de me couper les ongles de pieds et il faudra que je pense à nettoyer les rognures avant de partir...

Bon, allez, ya plus qu'une seule carte sur la table. Cette carte est mise sans être regardée dans le portefeuille au-dessous de la carte à dos bleue qui s'y trouve.

Puis, **Vincent** rappelle ce qui vient de se passer et ouvre à nouveau le portefeuille. Il en sort la carte à dos bleue – la prédiction – et nous la montre. Il s'agit d'un Quatre de Carreau.

La carte à dos rouge – celle qui restait sur la table – est également sortie du portefeuille et montrée. Il s'agit également d'un Quatre de Carreau.



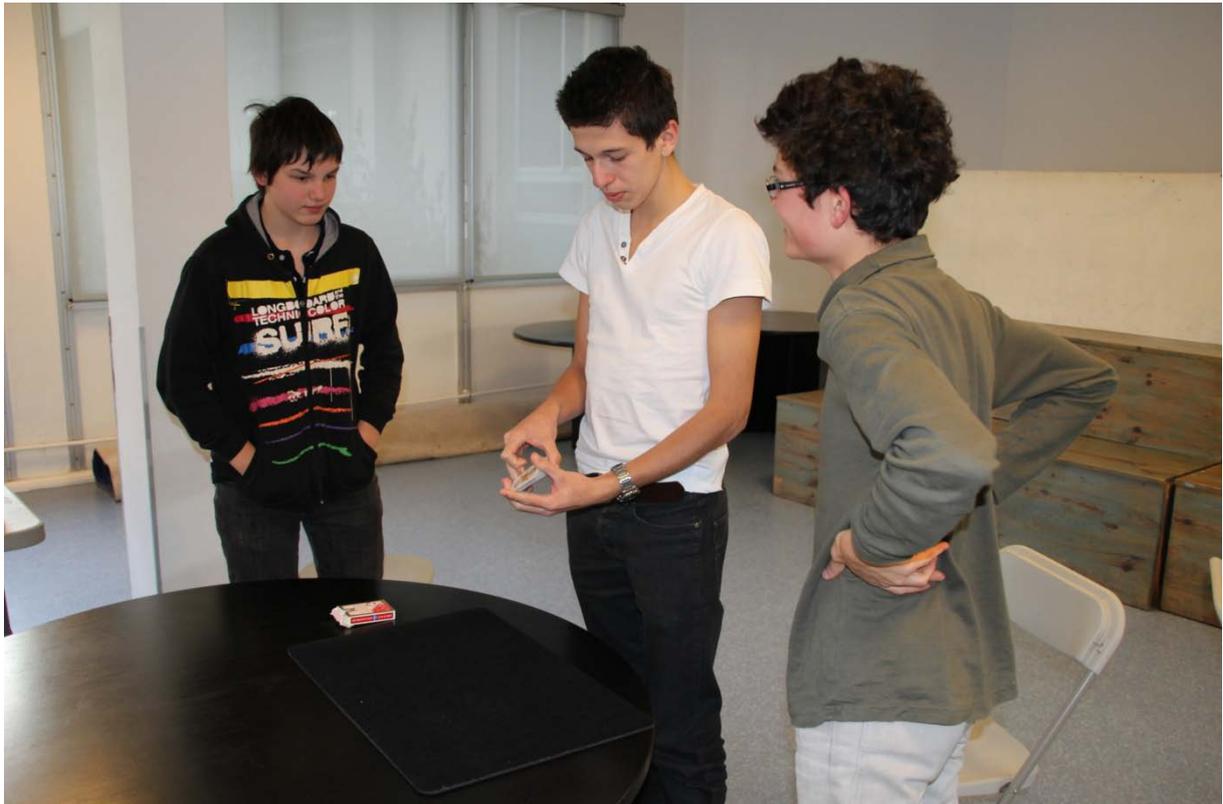
Merci monsieur **Richard Himber** pour cette invention parmi d'autres.

Pour l'anecdote, **Herbert Richard Himber**, son vrai nom, en plus d'être magicien était également chef d'un orchestre itinérant sponsorisé par *Pepsi Cola*. C'est lors d'un de ses concerts offerts en plein air, que **Richard Himber** a été victime d'une attaque cardiaque dont il est mort quelques heures après le 11 décembre 1966. Comme quoi, *Pepsi Cola*, ça craint...

Quentin veut également participer et pour cela sollicite l'aide d'**Abram** et d'**Augustin**.

Une carte est choisie au "*Stop !*" dans un jeu à dos bleu alors que **Quentin** fait défiler les cartes face en l'air en effectuant ce mélange que les Hindous affectionnent tant.

Non, ce n'est pas un mélange d'épices pour la recette du poulet *Tandori* !



Au "*Stop !*" d'**Abram**, deux cartes sont sorties du jeu : un 6T et un RK.

Quentin distribue à présent les cartes une à une, face en l'air sur la table et demande à **Augustin** de dire "*Stop !*" quand il le souhaite.

La carte de coupe, est marquée par l'une des cartes précédemment choisie par **Abram** et le reste du jeu est mis par-dessus.

L'opération est renouvelée une autre fois avec la seconde carte choisie par **Abram**.

Le jeu est ensuite étalé face en l'air et les deux cartes face en bas – les deux cartes choisies par **Abram** – sont sorties de l'étalement ainsi que la carte située à gauche de chacune d'elles.

On s'aperçoit que les cartes sur lesquelles **Augustin** a dit "*Stop !*" sont les cartes jumelles des deux cartes choisies par **Abram** : un 6P et un RC.

Et plus étrange, ces quatre cartes ont un dos rouge, alors que toutes les autres cartes du jeu ont en fait un dos bleu.

En tant que fouteur de merde patenté, je fais remarquer que faire choisir les cartes, la face en l'air, constitue selon moi le risque que le spectateur ne remarque quelque chose au niveau du choix des deux dernières cartes.



Ma remarque ne semble pas convaincre et j'évoque alors un tour qu'on m'a offert il y a quelques années – le *Dream Deck*.

Pour ce tour, le jeu est constitué de cartes ayant toutes un dos différent.

Deux cartes sont montrées face en l'air et posées telles quelles sur la table sans qu'on voit leur dos (un VT et un VC).

Tandis que les cartes restantes du jeu sont distribuées, une à une, face en bas, sur la table, tout en attirant l'attention sur les dos tous différents, les deux cartes précédemment mises de côté sur la table, sont utilisées, face en l'air, pour marquer les deux "Stop !" du spectateur.

Au final, on s'aperçoit que le spectateur a dit "Stop !", sur une carte à dos rouge et sur une carte à dos bleu qui sont les cartes jumelles des cartes utilisées par marquer les "Stop !" (le VP et le VK, jumelles du VT et du VC).

Les deux cartes "*repères*" sont alors retournées et on s'aperçoit qu'elles ont la même couleur de dos que leur jumelle respective alors que toutes les autres cartes du jeu ont des dos différents.

Le jeu est étalé face en l'air, toutes les faces sont identiques – il n'y a que des Rois de Cœur. Le spectateur a choisi les seules cartes différentes du jeu.

En fait, cet effet de coïncidence se retrouve sous différentes variantes dans le commerce et il peut même être réalisé avec un jeu emprunté. Mais personnellement, vous l'aurez compris, j'aime bien la version *Dream Deck* avec tous ses dos multicolores.

Et c'est **Abram** qui prend la place de **Quentin** pour une routine avec un jeu de cartes dont il nous montre les faces et les dos et nous constatons que les faces sont toutes différentes, et les dos tous identiques (contrairement au *Dream Deck*...)

Les quatre As sont sortis et comptés face en l'air sur le dessus du jeu avant d'être retournés face en bas et distribués en une ligne sur la table.



Trois cartes sont distribuées sur chacun des As. Le paquet comportant l'As de Pique est rassemblé avec les trois autres paquets.

Et au final de cette routine, les As se retrouvent tous les quatre rassemblés.

Et plus insatiable que jamais, **Abram** enchaîne sur une seconde routine et c'est **Pierre** qui joue le rôle du spectateur.

Un jeu est étalé face en bas et trois cartes sont sorties de l'étalement et mises en tas.

Puis six autres cartes sont également sorties de l'étalement et viennent rejoindre les trois autres. Le paquet ainsi constitué est mélangé.

Trois paquets de trois cartes sont ensuite constitués.

Tandis qu'**Abram** se retourne, **Pierre** choisit l'un des paquets et prend connaissance de la carte qui se trouve en dessous.



Les paquets sont ensuite réunis et **Pierre** est invité à épeler sa carte d'une manière un peu particulière.

C'est-à-dire qu'il doit épeler le nom de sa carte en distribuant les cartes une à une par lettre épelée, face en bas sur la table.

Une fois le nom de la carte épelée, les cartes distribuées sont prises et remises sous le paquet.

L'épellation se poursuit avec le "de" et deux autres cartes sont donc distribuées avant d'être – comme précédemment – remises sous le paquet.

L'épellation se termine avec le nom de la famille de la carte.

Pendant tout ce temps, **Abram** avait le dos tourné et donnait ses instructions. Il fait à présent face à nous et prend en main le paquet de cartes qu'il place derrière son dos.

Abram élimine six cartes. Il lui en reste donc trois.

Abram élimine ensuite deux cartes, il lui en reste donc....

Alors ? Personne ne lève la main ? Personne ne connaît la réponse ?

Allez, je vous donne la réponse : "*il lui en reste une*".

Et je vous le donne en mille Émile, c'est la carte épelée par **Pierre**.

Bon, comme nous avons un archi débutant dans la salle, je pense que le moment est venu de le faire bénéficier d'une leçon de cartomagie, qui comme chacun le sait est l'art de faire de la Magie avec des cartes à jouer.

J'invite donc **Florian** à me rejoindre.



Je demande à **Florian** de me regarder faire et je mélange mon jeu de cartes – à l'américaine.

Pour la suite des opérations, je lui propose de reproduire les mêmes gestes que moi.



Le premier exercice consiste à couper le jeu sur la table, à peu près à sa moitié.

Évidemment, il ne s'agit pas d'utiliser une paire de ciseaux ou un couteau.

Je mime le geste et **Florian** coupe le jeu et conserve la partie supérieure du jeu tandis que je vérifie avec la moitié inférieure que le jeu a effectivement été coupé à peu près à sa moitié.

Okay, c'est bon.

Passons maintenant de la position de la donne – qui comme chacun le sait n'est pas une des positions du *Kamasutra* - et à la façon de distribuer les cartes une à une sur la table.

Je distribue quelques cartes et invite **Florian** à faire de même de son côté.



Bon, il a quelques progrès à faire dans le domaine de la tenue des cartes.



Je propose à présent de passer au *Mélange Français*, chauvinisme oblige.

Je lui montre comment faire avec mon paquet et il essaie tant bien que mal de faire la même chose avec le sien.

Bon, là encore, il y aura un peu de travail à faire.

Allez, on redistribue à nouveau quelques cartes, mais cette fois-ci deux par deux. **Florian** fait de même.

On enchaîne sur quelques coupes en main.

Ah évidemment, ça demande un peu de pratique.

Allez, on continue avec encore une petite distribution de cartes.



L'éventail est également utilisé en cartomagie et je montre donc à **Florian**



comme mettre des cartes en éventail et je lui propose dans la foulée de prendre des cartes au milieu de l'éventail et de les mettre soit au-dessus, soit en dessous.

On termine ensuite la démonstration en distribuant les cartes par petits paquets, le nombre de cartes n'ayant pas d'importance.

Voilà. Nos deux paquets ont été distribués et se trouvent à présent sur la table.

J'invite **Florian** à poursuivre sa leçon en lui disant de constituer -comme moi – quatre tas en commençant par trois ou quatre cartes par tas.

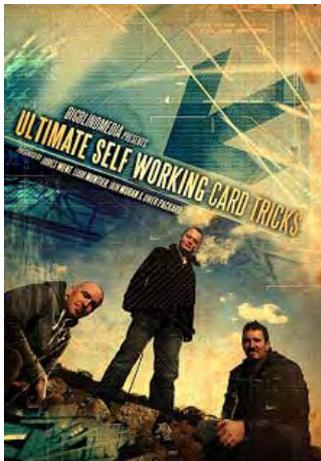


On refait l'opération à trois ou quatre reprises pour compléter les tas et je lui montre ensuite comment distribuer les cartes une à une, comme s'il s'agissait d'une distribution à quatre spectateurs. C'est-à-dire en commençant de la gauche vers la droite.

Florian et moi avons chacun quatre tas de cartes devant nous et j'annonce qu'en fait j'ai triché durant cette leçon profitant que **Florian** était occupé à reproduire mes gestes. Pour prouver mes dires, je retourne la carte supérieure de chacun de mes paquets pour montrer les quatre Rois.

Puis, regardant **Florian** droit dans les yeux, je lui demande "*Es-tu sur que tu ne pratiques pas la Magie depuis plus longtemps que tu ne le dis ? Parce que je t'ai bien observé dans cette leçon et il me semble que toi aussi tu as triché*".

Je retourne alors la carte supérieure de chacun des paquets de **Florian** pour faire apparaître les quatre As.



Cette routine, intitulée *Shuffling Lesson*, est de **Chad Long** et elle est extraite du DVD *Ultimate Selfworking Card Tricks* (qui comporte 11 routines).

L'effet est particulièrement intéressant car autant le spectateur peut imaginer qu'un magicien puisse tricher, jamais il ne pourra s'expliquer comment on a pu arriver au résultat final pour son propre paquet alors que c'est le spectateur lui-même qui a manipulé tout au long du tour ses propres cartes.

Diabolique et pourtant si simple à réaliser.

Et c'est à présent **Pierre** qui prend la suite.

Pierre tient dans sa main un *Sharpie*, le stylo feutre que tout magicien digne de ce nom se doit d'avoir...

Pierre frotte ses deux mains avec le *Sharpie* entre elles et



Ah ? Ben non... **Pierre** ne tient plus un *Sharpie*. Il s'est apparemment ramolli car **Pierre** tient désormais dans sa main une petite balle, genre pâte à modeler, de couleur noire et grise...

Not So Sharp de **Wayne Fox**, qui permet cet effet "balle" mais également d'aplatir le *Sharpie* comme une crêpe (à réserver pour les jours de Chandeleur...)

Ce petit effet amusant était une "mise en appétit" car **Pierre** demande ensuite à **Abram** de choisir une carte au "Stop !". Cette carte est ensuite perdue dans le jeu.

Un petit paquet du jeu est ensuite prélevé, pour déterminer un nombre. Les cartes sont comptées, il y en a 21.

Le jeu est à présent étalé faces en l'air et **Abram** doit dire – sans la montrer ni la nommer – s'il voit sa carte.

Le jeu est à présent mélangé et distribué face en l'air. La 21^{ème} carte est la carte d'**Abram**.

Et me revoilà sur le devant de la scène à la demande de **Jean-Luc** qui envisage l'acquisition d'une *Dean Box* et qui souhaitait voir les effets possibles.

Il faut rappeler que la *Dean Box* est une création de **Dean Dill** qui améliore un effet d'enclavement de cordes dont le principe a été inventé par **Elizabeth Warlock** (la fille de **Peter Warlock**) et dont on peut trouver la description sous l'intitulé "*Link Later*" dans le livre de **Stewart James** intitulé *Encyclopedia Of Rope Tricks*.



Je montre ma boîte – qui comporte un panneau pouvant se lever sur l'avant afin de laisser voir l'intérieur de la boîte, un grand trou de chaque côté pour laisser passer la main et un petit panneau percé de deux ouvertures sur le dessus et qui peut également se lever.

Je montre également un anneau en métal d'environ cinq centimètres de diamètres et deux morceaux de cordes : un morceau rouge et un morceau blanc.

La boîte est montrée vide et les deux cordes pliées en deux, insérées chacune par un trou de côté de la boîte, ressortent par le haut de la boîte mystérieusement enclavées.

Le second effet est également un effet d'enclavement mais on montre au début que les cordes pliées en deux sont bien séparées à l'intérieur de la boîte. Alors qu'elles ressortent par le haut de la boîte, on les bloque avec un morceau de bois ou une baguette.

Là encore, le mystère opère à l'intérieur de la boîte qui pourtant a été montrée vide à chaque instant et les cordes s'enclavent à nouveau.

Pour le dernier effet, une seule corde est utilisée, passant par un des trous et ressortant par l'autre (mais on peut aussi utiliser les deux cordes...).

Il paraît évident que l'anneau lancé dans la boîte ne peut en aucun cas s'enclaver sur la corde. Et pourtant, c'est ce qu'il fait.

Des effets incompréhensibles que **Spontus** nous avait dévoilés lors de la réunion du 21 janvier 2012.



Et si vous voulez voir l'effet présenté par **Dean Dill** lui-même : c'est [ICI](#).

Jean-Luc semble convaincu de l'ingéniosité du principe utilisé.

Et c'est à nouveau **Augustin** qui veut nous montrer une de ses acquisitions.

Dans un premier temps, **Augustin** nous montre une pochette qui, nous dit-il, contient une prédiction.

Christophe est invité à choisir une carte au *Stop !* : un 9P...

Mais cela ne semble pas convenir à **Augustin** qui demande à recommencer le choix de la carte et cette fois-ci c'est la DC qui sort.

Ah ben oui, de temps en temps ça ne marche pas... L'inconvénient du "direct live"...

Augustin se saisit de cette carte et commence à en déchirer un coin. Puis, il demande à **Christophe** de terminer de déchirer le coin de carte et de le conserver.

Augustin attire à présent notre attention sur un cadre en bois de couleur rouge et dont le fond est noir.



La carte au coin déchirée est introduite dans ce cadre par l'arrière dont le panneau s'ouvre.

Alors qu'on s'attend à voir la carte derrière la vitre, il n'en est rien. La carte a manifestement disparu.

Cette carte est en fait retrouvée dans la pochette contenant la prédiction. Le coin est contrôlé et il correspond bien.

Alors qu'on pourrait croire que l'effet s'arrête là, **Augustin** récupère cette carte et la déchire, puis il redonne le coin à **Christophe**.

Les morceaux de la carte sont mis au-dessus du cadre et hop ! Ils disparaissent. Dans le cadre, derrière la vitre, nous pouvons à présent voir la Dame de Cœur au coin déchiré. Elle est sortie du cadre et le coin en possession de **Christophe** correspond bien.

Cette histoire de carte qui disparaît ou réapparaît dans le cadre nous a fortement intrigués. Et lorsque nous avons appris le principe nous nous sommes tous écriés "*Génial* !" car aucun de nous n'avait imaginé ce système.

Un effet intéressant pour une trentaine d'euros...

Christophe veut nous parler d'histoire de la Magie et plus particulièrement d'**Ehrich Weiss**...

Ben oui... **Ehrich Weiss**... ou **Éric Weiss**, si vous préférez. Vous ne connaissez pas ?

Et **Harry Houdini**, ça vous parle ?

Un nom de scène que l'intéressé aurait pris en hommage à un certain **Jean-Eugène Robert-Houdin**...



Qui dit **Harry Houdini**, dit *Roi de l'Évasion*.

Hélas **Christophe** n'a pas le matériel d'**Houdini** pour nous conter son histoire et il nous propose un biopic plus modeste... avec des cartes à jouer.

Christophe nous présente quatre cartes : trois cartes blanches représentant des policiers et un Joker, qui représente **Houdini**.

Et oui, il faut rappeler que **Houdini** mit au défi la police en disant qu'il était en mesure de s'évader de n'importe quel lieu de détention et qu'aucune menotte ne pouvait lui résister.



Christophe explique que la première évasion eu lieu à Chicago. La seconde évasion eu lieu à Boston, une autre à New York et à chaque fois cette évasion fut un succès.

Au fur et à mesure de ses explications, **Christophe** utilise le Joker entre les cartes blanches et à chaque fois le Joker s'échappe.

Au final, ce sont trois Jokers qui apparaissent et il ne reste plus qu'une carte blanche.

Christophe indique que ce tour est une adaptation d'un tour extrait de *Small Packet Tricks* d'**Aldo Colombini**.

Jacky revient avec une routine de cartes. Et c'est toujours **Clément** qui joue le spectateur.

Il faut préciser que pour l'instant, tout se passe bien. La poisse que **Clément** avait la réputation (non, en fait c'était une réalité !) de trainer avec lui l'aurait-elle abandonné ?

Tiens... Il faudra que je teste moi aussi un de ces jours prochains ou plutôt un de ces tours prochains...



Un jeu de cartes est étalé face en bas sur la table et une carte est choisie par **Clément** avant d'être perdue dans le jeu.

Le jeu est à présent étalé face en l'air pour montrer que la carte choisie est bien dans le jeu.

Les deux Valets rouges sont sortis du jeu.

Jacky précise qu'il aime bien le rouge parce que ça lui rappelle le sang...

Gulps ! A la prochaine réunion, il faudra que je pense à ramener mon crucifix et quelques gousses d'ail.

Une carte est à présent sortie du jeu – sans être montrée – et elle est mise face en bas entre les deux Valets face en l'air.



Jacky prend les trois cartes et les ayant posées sur le dessus du jeu, il montre la carte face en bas en demandant à **Clément** de ne rien dire. Il s'agit du 6C.

Les deux Valets et la carte au milieu sont posés sur la table et la carte face en bas est à nouveau retournée. On s'aperçoit que le 6C a été remplacé par le 5C, la carte de **Clément**.

Jacky indique que la proximité des deux valeurs est un pur fruit du hasard... Mais doit-on croire sur parole un magicien ?

Et bien, mine de rien, le temps a encore tourné à la vitesse grand V.

La réunion proprement dite est terminée les uns et les autres se rassemblant pas petits groupes pour se montrer des trucs (Non... non, ce n'est pas ce que vous croyez...)

Pierre et moi parlons "*carte clé vicieuse*"... et je pense que certains des tours qu'on se présente respectivement pourront intéresser les autres membres du club lors d'une prochaine réunion...



Et puisqu'on parle de la prochaine réunion, sachez que la réunion du mois de mars est programmée le 16 mars... troisième samedi du mois, ce qui respecte donc le principe...

Comme quoi, la boucle est bouclée.

Patrice
Apprenti Magicien à Vie

RÉUNION DU 16 MARS 2013

Nouveau "*troisième samedi du mois*" et nouveau jour de réunion pour le **Magicos Circus Rouennais** à la *Maison des Jeunes et de la Culture* de Rouen.

Aujourd'hui, cela aura été une journée vraiment magique.

En effet, hier soir, je me trouvais à *Forges Lès Eaux* pour le 26^{ème} *Festival International des Magiciens*, et la soirée débutée à 20h30, s'est terminée vers 01h30 ce matin avec un coucher à 02h30...

Et cet après midi, on remet le couvert avec la réunion du **MCR**...

J'ai hâte de voir l'état de fraîcheur de **Tomarel**, qui se trouvait avec moi à **Forges**.

J'ai profité de cette soirée pour prendre pas mal de photos et je pense qu'il y aura prochainement un petit diaporama sur le site du **Magicos Circus Rouennais**.

Mais en attendant, occupons nous d'abord de cette nouvelle réunion du club. Et j'espère que, malgré une certaine fatigue, mes notes seront suffisamment explicites et que j'arriverai à les relire.

Sont présents :

- | | |
|---------------|-----------------|
| 1 – Patrice | 2 – Coda |
| 3 – Toff | 4 – Alban |
| 5 – Louis | 6 – Jacky |
| 7 – Tomarel | 8 – Jean-Luc |
| 9 – Quentin | 10 – Vincent |
| 11 – Théo | 12 – Christophe |
| 13 – Éric | 14 – Abram |
| 15 – Pierrick | 16 - Corentin |

Et encore une nouvelle tête en la personne de **Corentin**, 16 ans, qui aura l'occasion de nous parler de sa pratique de la Magie car en entrant dans la *MJC*, il m'a dit qu'il pratiquait depuis 12 ans.

Il avait donc 4 ans lorsqu'il a commencé !

Tout le monde prend place dans la salle et j'en profite pour sortir mon appareil photo afin de figer dans le temps la présence des membres qui se trouvent ici.

Ainsi, si **Claire**, la charmante épouse de **Tomarel**, lit ce compte rendu, elle pourra constater qu'il était effectivement présent à cette réunion... Du moins au début...

Cette remarque n'est pas due au fait qu'elle douterait de son charmant mari, bien au contraire... C'est surtout que j'ai appris hier soir alors que nous étions à *Forges*, qu'elle lisait parfois mes comptes rendus et qu'elle les trouvait bien écrits. Ça fait toujours plaisir de recevoir des compliments.

Clic Clac Canon ! Et Hop ! C'est dans la boîte, ou plutôt (pas le chien...) sur la carte mémoire.



L'info du jour, c'est bien évidemment le *Festival de Magie de Forges les Eaux* et la question "*Alors ? C'était bien ?*"

Et la réponse "*Ben oui...* "

Les conditions atmosphériques des jours derniers ont créé quelques frayeurs chez les organisateurs car mercredi 13 et jeudi 14, il y a eu de nombreuses annulations. Fort heureusement, hier soir, vendredi 15, la salle de réception était quasiment remplie.

Dès que j'aurai fait le tri dans mes photos je les mettrai sur le site pour en faire profiter le plus grand nombre.

L'autre info du jour concerne une possible conférence de **Romaric** pour le **Magicos Circus Rouennais**.

Comme nous ne sommes pas une association, nous n'avons pas de cotisation et pas de trésorerie, c'est donc toujours un peu compliqué quand on veut organiser une conférence car nous ne bénéficions pas des circuits préexistants comme ceux de la *FFAP*.



Mais c'est un choix assumé, pour conserver notre liberté.

Lors de certaines éditions du *Festival International de Magie de Forges les Eaux*, nous avons pu avoir une conférence par des magiciens présents. Mais ce n'est pas toujours possible car tous les magiciens ne proposent pas de conférence, et ce n'est pas toujours aisé à organiser.

Alors, au fil des rencontres, certains membres du club discutent avec des magiciens et ceux-ci peuvent s'ils le désirent nous proposer leur conférence.

La suite, c'est une question de tarif... mais aussi d'intérêt pour la conférence proposée.

Et lorsque **Coda** a parlé de la conférence de **Romaric**, une grande partie des membres du **MCR** s'est dite intéressée car **Pierre** et **Yves** y avait assisté à Paris et avaient été enthousiasmés.



Reste à sonder le club afin de savoir quelle date pourrait être retenue, en fonction des disponibilités de **Romaric** et également quel prix chacun est disposé à mettre sachant que plus on sera à assister à cette conférence, moins cela reviendra à cher par personne.

Coda se charge des pourparlers avec **Romaric** et moi je me charge de sonder... Rassurez-vous, c'est sans danger...

Comme la partie infos semble terminée... Place à la vraie Magie !

Et c'est **Jean-Luc** qui démarre la série.

Jean-Luc souhaite nous proposer une version de la célèbre routine des *As McDonald's*. Cette version, qui est due à **Dai Vernon**, utilise des cartes ordinaires... Je n'en dirai pas plus.

Pour la petite histoire, sachez que la routine les *As McDonald's* 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.

Jean-Luc sort deux jeux de cartes: un jeu à dos bleu et un jeu à dos rouge. Il nous indique que dans la routine traditionnelle, on utilise une seule couleur de dos mais que **Dai Vernon** a quelque peu compliqué le challenge en utilisant des jeux de couleurs différentes.



Les quatre As sont sortis du jeu à dos bleu et distribués face en bas en ligne sur la table.

Douze cartes quelconques sont sorties du jeu à dos rouge et réparties trois par trois, face en bas, sur les quatre As.

Le paquet avec l'As de Pique est le paquet "*test*" et il est retourné face en l'air après avoir été égalisé.



Un à un, les autres As disparaissent de leur paquet respectif et sont remplacés chacun par une carte quelconque.

Au final, on montre que quatre As se sont réunis en un seul et même paquet : celui qui initialement contenait l'As de Pique et trois cartes quelconques.

Ça, c'est de la Magie !



La version présentée par **Jean-Luc** est une variante "allégée" de la version de **Dai Vernon**, mais son impact reste le même.

Je possède une version intitulée *Barcelona Swindle* qui est une variante des *As McDonald's* créée par le magicien suédois **Jahn Gallo** et fabriquée par *El Duco* avec des cartes jumbo à grand index.

Et chose amusante, **Jahn Gallo** a fait découvrir le *Rumba Count* de **Jean Pierre Vallarino**, qu'il utilise dans sa routine, aux membres du *Leicester Magic Circle* en Grande Bretagne lors d'une conférence, tandis que j'enfonçais le clou lors de cette même conférence avec le *Kiss Count* de **Boris Wild**... Nos chers amis "british" ne connaissaient pas ces deux comptages...Ah ces Anglais ! Et... Ah ces Français !

Comme **Jean-Luc** utilise lui aussi le *Rumba Count* à la fin de cette routine, je lui propose à la place le *Cool Count* de **Jims Pely** qui est inspiré du comptage de **Jean-Pierre Vallarino**, mais qui est beaucoup moins "*ostentatoire*". C'est-à-dire qu'il est plus "*normal*" visuellement.

Et puisqu'on parle de **Jean-Pierre Vallarino**, **Jean-Luc** propose de nous montrer *l'Ultimate Carte Folle*, où là, le *Rumba Count* prend toute sa valeur car cette routine est très agréable à regarder avec des mouvements faisant penser à une chorégraphie de ballet.

Bref, du **Vallarino** quoi !



Pour ceusses et celses qui se demanderaient "*Mais diantre ! Qu'est ce donc qu'une carte folle ?*", je répondrai que c'est une carte qui vient ficher son brin dans votre jeu et qui s'amuse à transformer les autres cartes pour qu'elles lui ressemblent.

Pour le début de cette routine, **Jean-Luc** nous présente des Dames de Pique et un Neuf de Cœur.

Certains ont coutume de dire que ce sont les femmes qui foutent la merde (vous excuserez cette expression, mais ce n'est pas moi qui parle car je me désolidarise totalement de cette pensée et ce d'autant plus que je ne veux pas d'ennuis avec ma chère et tendre épouse car elle frappe fort...).

Et bien dans cette routine, ce sont les femmes – les Dames de Pique – qui sont les "*pôvres*" victimes d'un Neuf de Cœur psychopathe.
Bref un Neuf de Cœur sans cœur.

Et au fil des mouvements les Dames de Pique se transforment en Neuf de Cœur qui sont montrés de face et de dos...



Jean-Luc nous avait prévenus : "*Je vais vous présenter cette routine sans texte... À ce détail près, c'est qu'il a quand même lâché un "Pourvu que je ne me plante pas..."*"

Jacky, à l'issue de cette routine, me demande de montrer la version Carte Folle du magicien hollandais **Flip** que je lui ai montrée récemment. Problème... J'ai déjà présenté cette version lors de la réunion du mois de décembre 2012... et puis aussi lors de la réunion de novembre...



Alors que faire ?

- Ne pas accéder à la demande de **Jacky** et passer pour un mec pas sympa...
- Montrer à nouveau cette routine et passer pour un mec qui vit sur ses acquis et qui ne se renouvelle pas ?

J'interroge la salle "Est-ce que certains d'entre vous ne connaissent pas cette routine ?"

Ouf ! Certains lèvent le doigt et du coup, me voilà – à nouveau – en train de transformer des *Neuf de Cœur* en *Dame de Pique*, histoire de changer un peu par rapport à **Jean-Luc**.

Bon d'un point de vue "chorégraphique", c'est sur que c'est moins joli à regarder que du **Vallarino**... mais c'est tout aussi efficace et à la limite, nettement plus facile à se rappeler au niveau du déroulement. Ça évite de se dire en commençant "Pourvu que je ne me plante pas..."

Coda propose avec malice de refaire un tour de cartes... pour changer.

Bon, il s'agit quand même de cartes d'un genre un peu particulier puisqu'elles comportent chacune un numéro, allant de 1 à 5.

Abram, qui s'est porté volontaire, est invité à déposer une boulette de papier sur l'une des cartes... n'importe laquelle.



Coda explique que le numéro inscrit sur la carte indique le nombre de déplacements autorisés à présent pour cette boulette, que ce soit à droite, ou à gauche, en avant ou en arrière.

Comme **Abram** a choisi la carte numérotée "1", il déplace sa boulette sur la carte d'à côté qui, vous l'aurez deviné, est numérotée "2".

Coda rappelle que le choix d'**Abram** était libre et retourne à présent les quatre autres cartes au dos desquelles est inscrit "*Gagné !*"

Oh la, je sens venir la suite... Au dos de la carte d'**Abram** est inscrit "*Perdu !*"

C'est tout con... et ça marche à tous les coups...

Coda poursuit avec un nouveau petit tour avec des cartes... et avec **Christophe**.



Coda explique d'abord comment il va falloir procéder.

Le principe est :

- qu'on distribue les cartes une à une face en bas sur la table.
- qu'on s'arrête quand on veut.
- qu'on insère une carte de visite à l'endroit où on s'arrête
- qu'on pose par-dessus les cartes distribuées, celles qui restent.

Afin qu'il n'y ait pas d'erreur et à titre d'exemple, **Coda** distribue quelques cartes, insère une carte de visite et reconstitue le jeu.

Christophe est à présent invité à faire de même avec les cartes de visites qui restent sur la table.

Il fait cela une première fois, puis recommence une seconde fois... et une troisième fois.

Il reste une carte de visite sur la table et **Coda** propose d'arrêter là.



Le jeu est à présent étalé face en bas et on sort de l'étalement les quatre cartes de visites insérées (celle de **Coda** et les trois de **Christophe**) ainsi que la carte qui se trouve immédiatement à droite.

Les cartes de visites sont retournées et on constate qu'au dos de chaque carte de visite est inscrite la valeur de la carte qui se trouvait juste à côté.

Coda attire maintenant l'attention sur la dernière carte de visite qui reste sur la table. Celle-ci est retournée et on peut y lire "*Vous n'avez pas choisi de Joker*".

Bon d'accord, cette affirmation est vraie, mais dans l'absolu, un spectateur n'a que deux chances sur 54 de tomber sur un Joker dans un jeu...

Mais **Coda** n'en reste pas là, car il étale à présent le jeu de cartes, face en l'air et là, tout le monde s'aperçoit qu'il n'est composé QUE de Jokers... ce qui accroît quand même considérablement les chances de tomber sur un Joker...



Cela s'appelle *Gemini Prediction* et c'est extrait du DVD *Brainstorm volume 2* de **John Guastafarro**.

L'heure est maintenant venue de torturer notre nouveau venu : **Corentin**.

Eh oui, il est de coutume de "tester" les membres postulants afin d'éviter les curieux car nous avons tous prêté le serment de ne pas dévoiler les secrets de la Magie et nous ne voulons pas que l'esprit de **Robert-Houdin** vienne hanter nos nuits... Déjà que je dors mal en temps normal...

Corentin, qui est âgé de 16 ans; nous confirme qu'il a commencé la Magie à l'âge de 4 ans... avec une boîte de Magie et qu'il aime surtout la Magie de scène et les grandes illusions.

D'ailleurs, dit-il, il monte lui-même ses grandes illusions avec des chutes de bois qu'il récupère. Il nous précise à ce sujet qu'il est depuis un an sur la fabrication d'une grande illusion, ce qui me donne à penser que les chutes de bois qu'il récupère doivent être de petite taille... ou que sa grande illusion est très volumineuse... ou les deux à la fois...

Corentin pense qu'il est souhaitable pour un Magicien de maîtriser également le close-up, et c'est pour cela qu'il a souhaité venir à nos réunions.

Et pour démarrer sa prestation, **Corentin** sort un jeu de cartes, qui est mélangé avant qu'une carte soit choisie au "Stop !" par **Vincent**.

Je n'ai aucun commentaire à faire sur le choix de la carte... mais concernant le choix du spectateur, je dois dire que **Corentin** prend des risques...

En effet, **Clément**, qui est absent aujourd'hui, est du genre à faire foirer un tour sans le vouloir. Par contre, **Vincent** est très... joueur... et il faut alors être très concentré sur ce qu'on fait et ne pas se laisser distraire...



Une fois la carte choisie, celle-ci est ensuite perdue dans le jeu d'où elle s'éjecte ensuite pour atterrir dans la main de **Corentin**.

La seconde routine est présentée avec l'assistance de **Quentin**. Là encore le jeu est mélangé et une carte est choisie au "Stop !" puis perdue dans le jeu.

Quentin est à présent invité à choisir un nombre entre 1 et 52 et il choisit 50...

Ah, je constate que **Vincent** a de la concurrence...

Quentin essaierait-il de glisser une peau de banane à **Corentin** ?

Corentin distribue les cartes une à une à partir du dessous du jeu et la cinquantième carte est celle choisie par **Quentin**.

Comme quoi, **Corentin** a effectivement "*glissé*"... mais pas sur une peau de banane (comprenez qui pourra comme dirait **Maximus**...).

Corentin, pour montrer qu'il maîtrise les cartes, nous montre comment il fait remonter une carte sur le dessus du jeu après qu'elle ait été mise au milieu. Et il nous montre également un Retournement de Cartes que mes petits camarades de chambrée m'indiquent s'appeler *KM Move* (pour **Kardyro Marlo Move**).

Après avoir fait des recherches depuis sur ce mouvement que **Roberto Giobbi** décrit dans son ouvrage *Cours de Cartomagie Moderne* dans le chapitre "*Techniques Diverses et Subtilités*", je ne suis pas vraiment convaincu que le retournement présenté par **Corentin** soit un *KM Move*... Mais je peux me tromper...

Et c'est maintenant **Jacky** qui, pour changer, veut nous présenter un petit tour de cartes pour découvrir les pouvoirs cachés en chacun de nous.

Et c'est **Abram** qui l'assiste en choisissant une carte.



La carte est ensuite perdue dans le jeu qui est de plus mélangé par **Jacky**.

Le jeu est ensuite étalé face en l'air et **Jacky** fait passer rapidement son index au-dessus des cartes en demandant à **Théo** de dire "Stop!".

Et étrangement, **Théo** arrête **Jacky** juste au-dessus de la carte choisie par **Abram**... Aurait-il des pouvoirs insoupçonnés ? Dingue non ?

Et "*dingue*"... c'est fou... Alors que ma photo, elle, est floue.
Désolé **Jacky**...



Et comme dirait l'Autre, ce célèbre philosophe auquel on doit tant de phrases mémorables, "*Cette routine vaut le coup d'œil...*" (comprenez qui pourra...)

Jacky enchaîne avec une nouvelle routine...

Le jeu de cartes est mélangé et une carte est choisie par **Abram**, et une autre carte est choisie par **Corentin**.

Les deux cartes sont perdues l'une après l'autre dans le jeu qui est mélangé à chaque fois.

Une première carte est montrée... mais ce n'est pas une des cartes choisies. Cette carte est posée face en bas sur la table avant d'être retournée à nouveau.

Nous constatons que la valeur de cette carte a changé... mais ce n'est toujours pas une des cartes choisies.

Et **Jacky** de conclure : *"Ah ben c'est ce qu'on appelle un tour foiré..."*

Allez, on recommence...



Bon, nouveau choix de cartes, qui sont ensuite perdues... Une carte est retournée et ... Ouf, c'est une des cartes choisies. Elle est alors posée face en bas sur la table.

Le jeu est coupé... Une carte est retournée et c'est à nouveau la même carte que précédemment...

Oh là... Le jeu serait-il composé de cartes identiques ?

Non... la seconde carte choisie est retrouvée sur la table à la place où se trouvait la première carte.

C'est à présent **Abram** qui va nous montrer.... Ben un tour de cartes bien sur !

Pour cela, il étale un jeu de cartes face en l'air sur la table et en sort les quatre "*Deux*".



Alors qu'il tient ces quatre cartes en main, le 2T se retourne.

Puis c'est le 2C alors que le 2T est revenu face en l'air.

Puis c'est le 2K, alors que le 2C est revenu face en l'air.

Et enfin c'est le 2P qui se retourne...

À chaque retournement, on voit un dos bleu, mais au final, **Abram** nous montre que tous les Deux ont en fait un dos rouge.

Il existe divers tours basés sur un principe de changement de couleur de dos.

Sans que le mode opératoire soit le même que celui présenté par **Abram**, il est un tour où, lors du déroulement, un dos bleu est vu à chaque retournement. Puis tous les dos sont montrés être de couleur rouge tandis qu'au final, on montre que les cartes ont chacune un dos d'une couleur différente mais aucun de ces dos n'est bleu ou rouge.

Et voilà **Christophe** qui nous propose un petit tour d'**Aldo Colombini** (lequel devrait venir en France avec son épouse **Rachel** pour une tournée de conférence en 2014...).

Christophe nous précise qu'il s'agit d'une "*aventure humaine*"...

Christophe nous raconte alors une histoire des couples formés par deux Rois noirs et deux Dames noires. Il y a deux Rois de Trèfle et deux Dames de Trèfle.

Tout est pour le mieux dans le meilleur des mondes... Mais parfois, la chaîne du mariage est tellement lourde à porter à deux, qu'on s'y met à trois... Et voilà que nos deux bonshommes, symbolisés par les Rois, deviennent volages...

Et entre les mains de **Christophe**, voilà que le premier Roi de Trèfle s'accoquine avec une Dame de Carreau surgit de nulle part.

Puis c'est au tour du second Roi de Trèfle de craquer lui aussi pour une Dame de Carreau. Les deux Dames de Trèfle ont apparemment disparu.



Heureusement, il est des histoires qui se terminent bien et pas dans un bain de sang... Très vite les Rois de Trèfle retournent auprès de leur Dames de Trèfles.

Mais, me direz-vous, qu'est donc devenue la briseuse de ménage ?

Et bien la Dame de Carreau a elle aussi trouvé le bonheur... Auprès du Roi de Carreau qui vient mystérieusement d'apparaître.

Ah là, là... Que c'est beau l'amour... Tout ça, ce n'est qu'une affaire de cœur. Et voilà qu'apparaît l'As de Cœur.

Christophe nous indique que cette routine est très facile à faire car elle fait toujours appel au même mouvement.

Ces changements de dos avec **Abram** et ces changements de face avec **Christophe** sont une invitation pour moi et je propose de montrer une routine que les éditions *C.C.Éditions* ont gentiment mise à la disposition de leurs lecteurs sur leur site. Il s'agit d'une routine de **Shigeo Takagi** extraite du livre traduit par **Richard Kaufman** sous le nom de *Détour Zen*. Cette routine s'appelle en français *Blanc Seing...*

Et pour moi, il n'y aura ni changement de face, ni changement de couleur de dos, car pour cette routine je n'utilise que des cartes blanches de deux côtés.



J'extrais cinq cartes d'un paquet de cartes blanches et j'en dépose quatre sur la table... Elles sont face en bas... à moins qu'elles ne soient face en l'air... Car comment distinguer la face du dos ?

J'ai soudain une idée... Je prends la cinquième carte et à l'aide de mon stylo feutre – *Sharpie*®, bien sur, sinon je vais passer pour un affreux ringard – j'inscris mon prénom "*Pat*", agrémentée d'une petite étoile, sur la face de cette carte... à moins que ce ne soit sur son dos...

Et voilà, je peux maintenant dire que cette carte a une face... sur laquelle mon prénom est inscrit... et un dos... tout blanc. À moins que je n'aie écrit sur le dos de cette carte... Allez savoir.

Mais "*quid des quatre autres cartes ?*", me direz-vous...

Alors je prends cette carte que j'ai signée puis, m'en servant comme d'une pelle, je ramasse l'une des cartes sur la table... Je frotte les deux cartes l'une sur l'autre pour montrer au final que la carte qui se trouvait sur la table supporte également à présent mon prénom et l'étoile.



L'opération est ainsi renouvelée pour les trois cartes restantes.

Si ce tour vous a plu... Je peux rajouter mon numéro de téléphone sur l'une de ces cartes que je vous offrirai volontiers... Et vous m'appellez...

Pas de grosses difficultés pour cette routine d'imprimerie grâce à un comptage très subtil permettant de montrer des cartes entièrement blanches de face et de dos.

Jacky, pour changer un peu, nous propose un tour de pièces.

Pour cela il utilise un foulard, ainsi qu'un petit portemonnaie d'où il extrait quatre pièces de monnaie qu'il dispose pour former un carré, comme dans cette routine qu'on appelle "*Matrix*".



Après avoir disposé ses pièces, **Jacky** met le foulard par-dessus puis glisse une main sous le foulard et en sort une pièce.

"Une pièce est enlevée... Je la mets dans le portemonnaie... Combien reste-t-il de pièces sous le foulard ? Trois ?"

Et non... **Jacky** nous montre qu'il en reste toujours quatre.

"Allez... On en enlève encore une... Combien en reste-t-il ?"

Jacky vient d'enlever une seconde pièce et de la mettre distinctement dans le portemonnaie et pourtant il en reste toujours quatre sur la table.

Et pour nous énerver un peu plus, il recommence une nouvelle fois et il y a toujours quatre pièces...

Et **Jacky** de conclure : *"Bon... C'était histoire de faire autre chose que des cartes..."*

Théo propose de montrer, dit-il, un tour original... car c'est un tour de cartes.

Il s'agit des triples coïncidences de **Juan Tamariz**, un tour qu'affectionne particulièrement **Clément**.

Sauf que **Clément** ne ressemble pas vraiment à **Juan Tamariz**... tandis que **Théo**... à bien y regarder... et si on lui met un chapeau sur la tête...



Théo Tamariz, sort deux jeux de cartes... un jeu à dos rouge et un jeu à dos bleu.

Ces deux jeux sont mélangés... "*bien mélangés*" comme dit **Juan Tamariz**.

Christophe est invité à choisir un des jeux et il choisit le jeu à dos rouge.

Puis il choisit les cartes rouges de ce jeu et donc, **Théo** sépare les cartes rouges des cartes noires.

Puis **Théo** range les cartes rouges dans l'étui rouge laissant ainsi les cartes noires sur la table.

Pareillement, **Théo** sépare les cartes rouges et les cartes noires du jeu à dos bleu et range les cartes rouges dans l'étui bleu.

Les deux paquets formés de cartes noires sont placés face en bas sur la table et **Abram** est invité à couper un petit nombre de cartes du paquet à dos rouge et à retourner la carte de coupe : le 2P. Cette carte est laissée face en l'air et le paquet coupé est reposé par-dessus.

Les cartes de chaque paquet sont alors retournées une à une face en l'air et on peut constater qu'aucune carte d'un paquet ne correspond à une carte de l'autre paquet...

On arrive alors au 2P face en l'air et – est-ce le fait d'une coïncidence – la carte qui se trouve sur le dessus de l'autre paquet est également un 2P...



Pour la suite des opérations, **Christophe** est invité à choisir un des paquets et choisi celui à dos rouge.

Théo fait défiler les cartes et **Christophe** lui dit "Stop !" pour choisir une carte qui est sortie du paquet.

Coda est invité à choisir une carte au hasard...

Théo fait remarquer qu'une carte a été choisie par *volonté* et l'autre par *hasard* et Et ces deux cartes sont différentes...

Ah, Damned !... Ça a foiré... Et oui, ça arrive même aux meilleurs...

Théo vérifie rapidement ses cartes afin de savoir si la troisième coïncidence va quand même marcher...

On retourne les paquets face en l'air et chaque carte du paquet à dos rouge est au même emplacement que sa jumelle dans le second paquet...

Mais... Plus fort encore, les cartes restantes sont sorties des deux étuis de jeu et posées sur la table en deux tas. Les cartes de chaque paquet sont retournées une à une en même temps et on constate qu'elles sont également dans le même ordre...

Et ces trois coïncidences sont intervenues malgré les mélanges effectués préalablement... "*Ya un truc*" dirait **Gérard Majax**...

Une routine démentielle qui a un très fort impact mais qui nécessite de ne pas se planter au moment crucial...

L'un des membres de notre honorable assemblée a proposé que, pour la prochaine réunion, il n'y ait aucun tour de cartes...

Ah ah... Sacré challenge... Et pourquoi pas ?

Chiche ?

Allez, aucune routine de cartes le 20 avril 2013, date de notre prochaine rencontre.

Et surtout, ne vous dégonflez pas !

Patrice
Apprenti Magicien à Vie



Réunion du 20 avril 2013

Journée sans cartes... D'accord... Ce qui ne veut pas dire « *sans GPS* » pour ceux qui voudraient venir se joindre à nous pour cette nouvelle réunion du ***Magicos Circus Rouennais*** à la MJC Rouen Gauche.

Et en espérant que ceux qui connaissent le chemin seront également là car Rouen fait partie de la zone B et nous sommes en plein milieu des vacances scolaires.

Croisons les doigts !

Bon finalement, ce n'est pas si mal que ça... grâce quand même à deux nouvelles têtes. Et n'allez pas croire que certains ont été effrayés par le fait que cette réunion se veut une réunion sans tours de cartes.

Sont présents :

- 1 – **Patrice**
- 2 – **Toff**
- 3 – **Yves**
- 4 – **Jacky**
- 5 – **Vincent**
- 6 – **Alban**
- 7 – **Christophe**
- 8 – **Éric**

Et nos deux nouveaux :

- 9 – **Antoine**
- 10 – **Vincent** (et oui, encore un !)

Allez, direction la *salle Europa* puisque nous avons le droit de nous installer aujourd'hui dans la salle de notre choix...

Et cela tombe fort bien que cette salle soit libre car elle est spacieuse, lumineuse et surtout... l'odeur de brûlé qui règne dans la *MJC* y est beaucoup moins prononcée. Au début, on a senti cette odeur dans le hall de la *MJC* et on a cru à un début d'incendie. Après enquête, il s'avère que ce sont les membres du club de poterie qui font cuire des « *trucs* » à l'extérieur de la *MJC* près du sous-sol mais ils n'ont pas fermé la porte.

Du coup, de la fumée diffuse et se propage dans les locaux et il ne me surprendrait guère que les détecteurs de fumée entrent en action...

C'est la raison pour laquelle, il faut agir vite, avant toute évacuation des locaux, et donc... je sors mon appareil photo et... Clic Clac Canon !



Et comme de coutume, on démarre avec les infos magiques du moment.



« Alors... Forges... C'était bien ? Et le présentateur... Tu l'as trouvé comment ? »

Aïe... Question piège en deux parties...

La première partie de cette question avait déjà été posée le mois dernier lors de la précédente réunion puisque **Tomarel** et moi-même avons assisté au diner spectacle du 15 mars dans le cadre de la 26^{ème} édition du *Festival International des Magiciens* de Forges les Bains. (les photos sont d'ailleurs sur le site du **MCR**)

Comme le festival s'est terminé le dimanche 24 mars, d'autres membres du club sont également allés à Forges...

Pour ce qui est de la programmation en elle-même, je dirai « *Bien... De très bons numéros.* »

Pour ce qui est de la présentation... Là, je dirai « *Joker...* »



Ah non... on avait dit pas de cartes...

Mince, je me suis fait piéger...

Bon... alors disons qu'il y a eu mieux... Je sais que le thème était *Ciné Magie*, mais franchement, il y a des moments où j'avais l'impression de voir la pub de *Don Patillo*... Vous savez... l'imitateur de *Fernandel*...

Bon allez, j'arrête de dire du mal mais je préfèrai **François Normag**...

Pour être dans la lignée du thème de la réunion... Pas de cartes... Me voilà dans un numéro de *Change de Costume* à la **Arturo Brachetti** puisqu'en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, me voici transformé en racketteur (pas le joueur de tennis...) afin de recueillir l'argent pour la conférence de **Romarc** prévue le 18 mai prochain.



Et hop, j'enchaîne sur un change de billets de banque... Enfin... un change de main puisqu'ils atterrissent dans la mienne...

Bon... ça c'est fait...Quoi d'autre ?

Jacky nous apprend que la commercialisation des *Mauves Cups* a débuté et qu'il a par ailleurs contacté les héritiers de **Gaston Mauve** et que ceux-ci ont pleinement approuvé la réédition de cette création magique allant même jusqu'à dire à **Jacky** qu'ils allaient fouiller leur grenier à la recherche d'éventuelles autres créations de **Gaston Mauve** pour lui envoyer celles-ci.



Bon, puisqu'on en est à la pub... Alors autant faire la mienne.

Voici déjà quelques années, j'avais commencé à traduire en français, pour le plaisir, des booklets d'**Aldo Colombini**. J'avais offert ces traductions à **Aldo Colombini** et ça en était resté là... Jusqu'à ce que j'entre en contact récemment avec **Chris Wasshuber** de lybrary.com qui est un site Internet diffusant des ebooks et notamment des ebooks de Magie.



Apprenant l'existence de ces traductions, il a contacté **Aldo Colombini**, actuellement en tournée de conférences en Grande Bretagne avec son épouse **Rachel**.

Aldo Colombini m'a recontacté pour me dire qu'il était intéressé par la diffusion de ces traductions sur le site lybrary.com, peut-être en prévision de sa venue en France en 2014, et du coup, il y a maintenant 13 ebooks d'**Aldo Colombini** qui sont disponibles en langue française sur ce site dans la rubrique « *Livres de Magie*

en français » (qui ne comporte d'ailleurs que 16 ouvrages...).

Il y a notamment la traduction de « *The Band* » un ouvrage comportant 13 effets avec des cartes et des élastiques qu'on ne trouve plus à la vente en langue anglaise...

Un regret toutefois... que ce soit les Américains qui diffusent ces traductions, les éditeurs français n'ayant manifesté aucun intérêt pour la chose... Cela dit... je suis toujours ouvert à toute proposition pour de nouvelles traductions.



Et pour ceux qui se poseraient la question... J'ai fait cela gratuitement... en pensant à ces *pôvres* magiciens français qui – comme moi - apprécient **Aldo Colombini** pour sa Magie et son style, mais qui ne parlent pas anglais... et peut-être aussi en prévision d'une activité annexe...

Eh !... il faut savoir organiser sa future retraite...

À présent que tout est dit... (et également que « *tout est écrit* », comme diraient **Sébastien Mossière** et autres)... Place à la Magie !

Et c'est **Alban** qui souhaite faire de la concurrence à **Jacky**...

Quoique...

Alban a amené un tour qu'il a acheté, nous dit-il, voici plus de 25 ans...

Un tour avec deux gobelets et des pièces qui passent de l'un des gobelets vers l'autre... Ça vous rappelle quelque chose ?

Regardez cet air de ressemblance... (désolé, ma photo du matériel d'**Alban** est légèrement floue... ça doit être la faute à **Jacky**...)



Les gobelets d'**Alban** et ceux de **Jacky**.

Toutefois, il y a une petite différence dans le mode de fonctionnement.

Christophe a bien compris que cette réunion se voulait sans cartes... Il va donc nous montrer une routine de trois pièces de monnaie qui voyagent... Ce que l'on appelle un « *3 Fly* ».



Et son baratin ne manque pas d'humour car **Christophe** a décidé de s'inspirer de l'actualité et plus particulièrement de l'affaire dite « *Cahuzac* ».

3 pièces de monnaie... La première passe d'une main vers l'autre pour se rendre en Suisse.

La seconde passe d'une main vers l'autre... pour se rendre à Singapour.

Et la troisième pièce voyage également pour se rendre aux Iles Caïmans.

Cette routine – du moins en ce qui concerne son déroulement – est de **Chris Kenner**.

Christophe propose de montrer à présent une routine de pièces à travers la table et tout le monde accepte.

J'en soupçonne certains de vouloir retarder l'échéance car j'ai cru comprendre que certains dans la salle n'avait pas compris qu'aujourd'hui c'était « *sans cartes* »...



Là encore, comme dans la routine précédente, les pièces voyagent... Et si on voulait faire à nouveau un parallèle avec le monde politique on pourrait dire que tout se passe en « *dessous de table* »...

Toutefois, **Christophe** a une guerre « *économique* » de retard, car pour cette routine, il utilise des pièces de... 10 Francs !

Un onzième personnage vient de faire son apparition. Il s'agit de **Clément**. Certains jettent du sel par-dessus leur épaule, d'autres se signent tandis que d'autres s'écrient « *Oh non...* ». Étonnant non ?

Yves nous affirme s'est levé de bonne heure ce matin... à 06h30... car il avait du courrier à faire.

Il nous raconte que – probablement mal réveillé – il avait collé les enveloppes en oubliant d'y mettre quelque chose... Du coup, il a été obligé de découper une des extrémités de chaque enveloppe... Et il y en avait dix.

Du coup, cela lui a donné une idée... une idée qui au départ n'est d'ailleurs pas de lui, mais de **Max Maven** avec un tour intitulé *Zenveloppes*. Mais comme **Max Maven** utilise des cartes ESP pour ce tour, **Yves** a décidé de l'adapter car rappelez-vous... « *Pas de cartes* ».



Yves nous explique qu'il a écrit des choses différentes sur 5 morceaux de papiers puis qu'il a découpé ces morceaux de papier en deux pour les répartir dans les dix enveloppes, séparant ainsi ce qui avait été inscrit sur un même papier. Ainsi, la réunion de deux enveloppes n'est pas sûre de donner un message cohérent...

Toff est invité à assister **Yves** pour une petite expérience.

Dans un premier temps, **Toff** doit constituer deux tas en décidant du nombre d'enveloppe dans chaque tas. Ainsi, il décide de constituer un tas de sept enveloppes et un autre de trois enveloppes.



À partir de là, **Toff** va décider d'assembler les enveloppes par paires pour avoir au final cinq tas de deux enveloppes. Il peut prendre deux enveloppes dans le tas de droite ou deux dans le tas de gauche ou une enveloppe dans chaque tas. Son choix est totalement libre.

Un tas doit ensuite être désigné et **Toff** choisit le tas numéro 2 qui est alors mis à part.

Yves ramasse alors un des tas restant et incline les enveloppes qui sont l'une sur l'autre et...

Bon là, en principe, les deux morceaux de papiers doivent tomber sur la table... sauf que là... Ben ça ne glisse pas.

Yves insiste...

Les enveloppes résistent...

Va-t-il devoir y mettre les doigts ?

Oui ?

Non ?

Bon ben oui, parce que quand ça veut pas, ben il fait s'aider avec les doigts (et ne voyez aucune connotation sexuelle dans mes propos...).



Finalement, après un long moment d'attente et surtout d'espoir, deux papiers tombent finalement - sur la table.

Yves réitère – toujours en y mettant les doigts – avec les autres paires d'enveloppes.

Les papiers sont alors soumis à notre attention...

Sur les deux premiers réunis on peut lire : « *Mince alors !* ».

Sur les deux suivants : « *Grrrr !* »

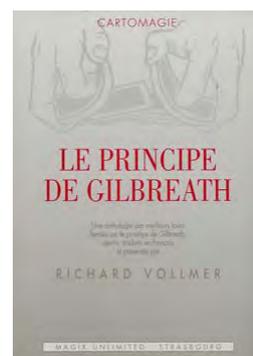
Sur les deux suivants : « *Non !* »

Sur les deux suivants : « *Zut !* »

Yves attire à présent notre attention sur les deux enveloppes mises de côté sur décision de **Toff**. Les deux papiers sont sortis (toujours avec autant de mal...) et on peut lire : « *Un très bon choix !* ».

Si vous voulez en savoir plus sur ce tour : DVD *Videomind volume 1* de **Max Maven**.

Et n'hésitez pas à vous documenter sur le *Principe de Gilbreath*... du nom de son découvreur **Norman Gilbreath** qui était un expert en informatique et un magicien amateur. **Richard Vollmer** a d'ailleurs écrit un livre sur le sujet.



Éric veut apparemment nous montrer un tour avec son téléphone mobile.

Toff s'écrit : « *Ben non, ça ne marche pas... On avait dit sans cartes et là t'as une carte Sim...* »

Oh excellent !

Éric lance sur son téléphone (ce qui vaut mieux que de lancer son téléphone), une musique que les membres les plus âgés identifient comme un morceau des *Beatles*.

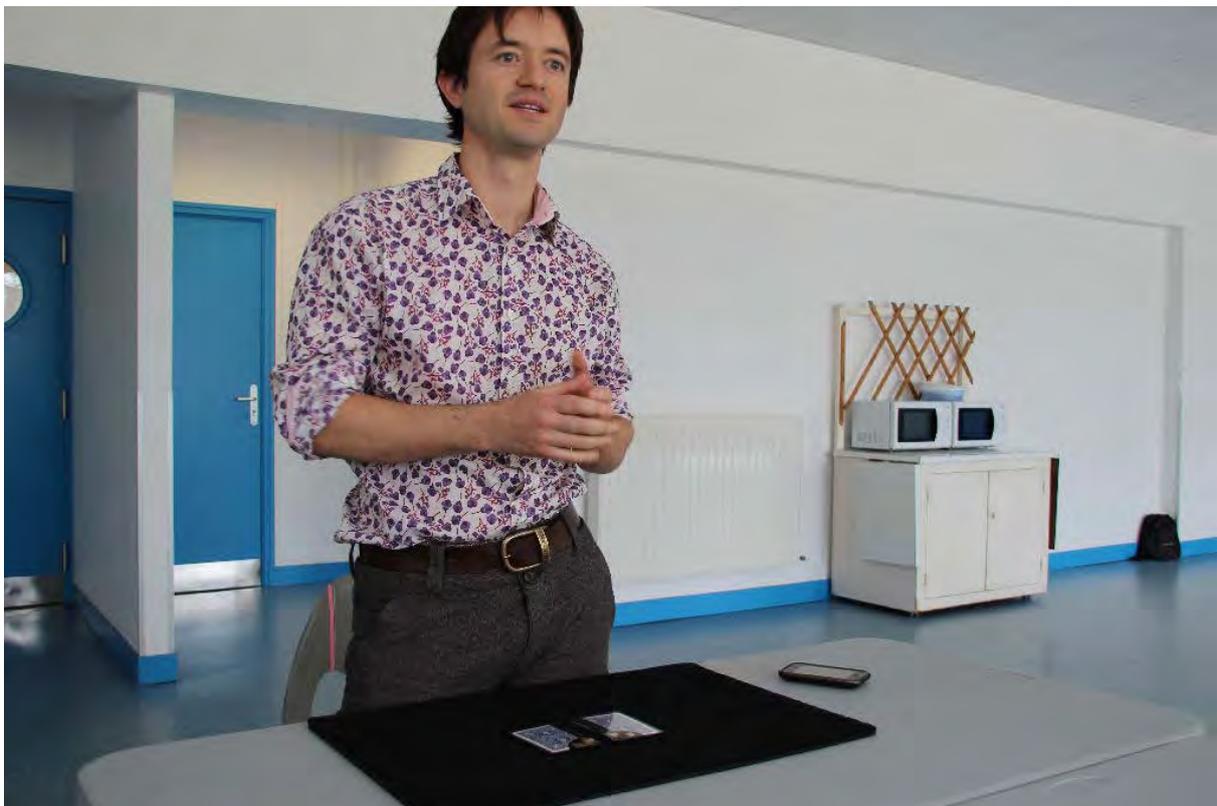
Et **Jacky** de dire : « *Ah c'est pour ça la chemise...* »

Tandis que quelqu'un d'autre renchérit « *Et la coupe de cheveux...* ».

Moi... Je ne dis rien..... Mais je n'en pense pas moins 😊

Et c'est alors qu'**Éric**, après avoir fait une analogie entre les *Beatles* et les Rois de la Pop, sort une pochette que j'identifie immédiatement : *Tempête sous un Crâne*, le tour créé par **Dominique Duvivier**.

Waouh ! Tricheur ! On avait dit pas de cartes...



Mais, un père Turbable, **Éric** poursuit son laïus en demandant à **Jacky** de choisir un des Rois de la Pop, et **Jacky** choisit le Roi de Cœur qui est aussitôt associé au nom de *John Lennon*...

Histoire de montrer qu'il ne s'agit pas d'un tour de cartes au sens strict de terme, **Éric** nous montre une... carte (oui, ça y ressemble fortement...) sur laquelle est collée la photo de *John Lennon*.



« *J'avais prédit que Le Roi de Cœur serait choisi...* » affirme **Éric**.



Effectivement, le Roi de Cœur est la seule carte face en l'air parmi les trois autres.

« *Et vous avez immédiatement associé le Roi de Cœur au nom de John Lennon, que j'avais mis en tant que prédiction...* »

« *Et j'étais tellement sur que le Roi de Cœur allait être choisi que les trois autres cartes sont* »

Et là, il retourne les trois autres cartes pour faire voir le visage des trois autres membres du groupe des *Beatles*.



Ah je constate que certains se sont vraiment creusé la tête pour faire des cartes sans faire des cartes...

Moi, je vais vous montrer ce que c'est de faire du « *sans cartes* ».

J'appelle **Antoine** pour qu'il m'assiste dans cette cruelle épreuve...

Antoine est un jeune magicien (mais également un magicien jeune) et je lui demande s'il connaît le cliché habituel concernant les magiciens et ce qu'ils font apparaître...

J'ai devant moi un genre de casserole dont on se sert dans certains restaurants pour amener les mets.

Après quelques hésitations, la réponse tombe « *Des lapins ?* ».

Je remets une baguette magique à **Antoine** et lui demande de prononcer la formule magique.... J'enlève le couvercle de la casserole et...

« *Ah ben tu seras jamais magicien toi...* »

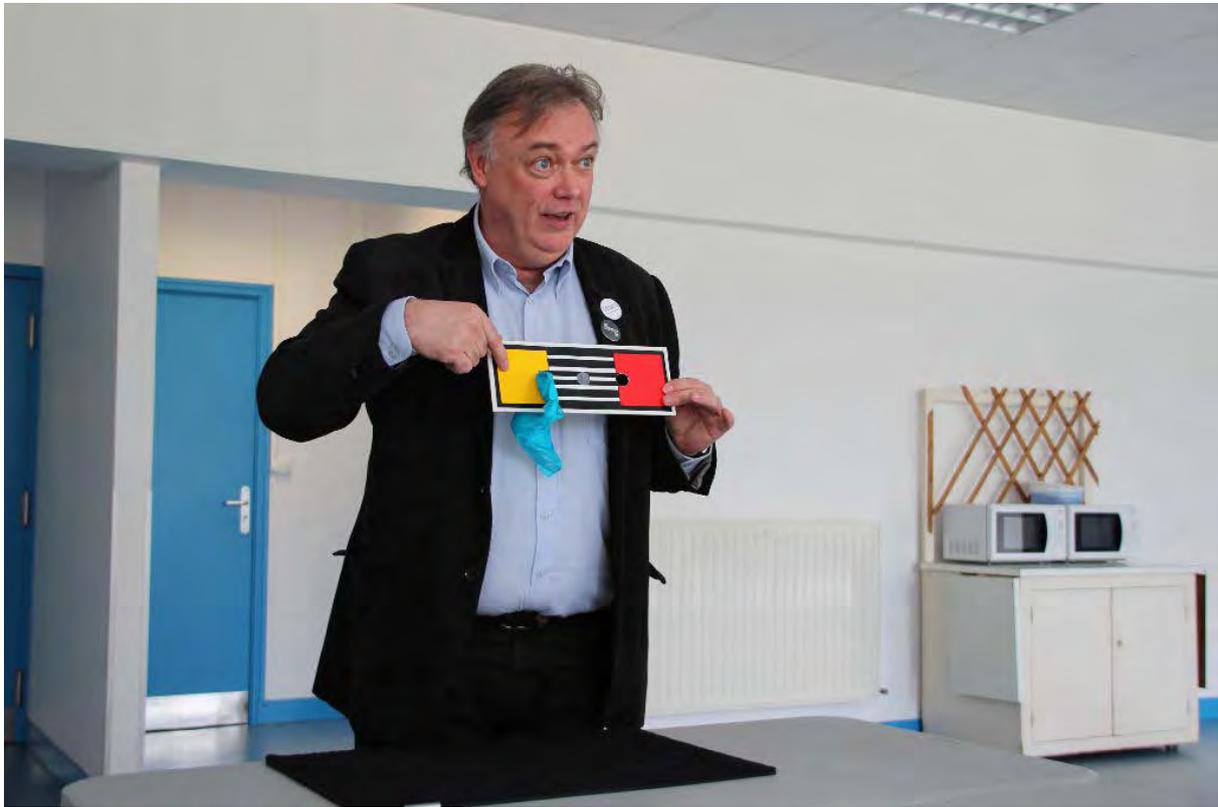


La casserole est pleine de petits poussins...

Bon... ça c'est fait...

Et je poursuis... car il en faut nettement plus pour m'arrêter.

Je montre un foulard et une plaquette imprimée comporte trois trous, puis j'explique que je vais faire passer le foulard dans le trou du côté rouge de la plaquette et qu'il va voyager vers le côté jaune.



Je mets en place le foulard, je passe la plaquette derrière mon dos pour la prendre avec mon autre main et faire constater que le foulard a effectivement sauté du côté rouge vers le côté jaune de la plaquette.

Christophe crie au scandale et les autres semblent dubitatifs.

Bon apparemment, personne n'est dupe et j'avoue le stratagème qui consiste à retourner la plaquette car de l'autre côté de la face rouge, il y a une face jaune et à l'autre extrémité, de l'autre côté de la face jaune il y a une face rouge.

Donc... pour ceux qui n'auraient pas suivi... Il me suffit de retourner la plaquette... et donc... le foulard ne change pas de place...

Bon, pour me faire pardonner je propose de réellement faire de la magie avec cette plaquette, en la faisant à nouveau passer derrière mon dos pour montrer que cette fois-ci, le foulard est désormais dans le trou du milieu...

Bon, ça c'est fait... Et comme vous pouvez le constater... pas de cartes... Cela dit... J'aurais peut-être du...

Allez un petit dernier ? Pour la route ...

Un tube en verre... transparent. Un tube opaque... un foulard.

Le tube en verre – vide - est mis dans le tube opaque.

Le foulard disparaît dans ma main, grâce à un peu de sel magique et réapparaît à l'intérieur du tube en verre.



La foule en délire jette des moules et des bigorneaux pour m'acclamer... à moins que ce ne soit pour me faire partir... Oh non... Je n'ose croire cela.

Bon, ça c'est fait... et je vous évite mon set de différentes baguettes magiques dont la célèbre baguette qui se casse, mes pompons chinois et plein d'autres choses qui sont, vous l'aurez compris, plus destinés à des enfants qu'à des adultes.

Allez, pari gagné. Pas de cartes.

Le dernier tour est l'occasion de parler FP, cet accessoire dont on ne dit pas parler... et bien évidemment sont évoqués **Salvano** et **Gaétan Bloom**.

Christophe en profite pour montrer quelques méthodes de tenue de FP.



Et **Yves** nous propose un changement de couleur de foulard.



Le poids des traditions veut que les postulants au **Magicos Circus Rouennais** subissent une épreuve d'initiation très cruelle car nous les obligeons à... Je ne sais pas si je peux le dire tellement c'est cruel... Allez tant pis, je me lance... Nous les obligeons à nous montrer....

Non, non, ce n'est pas ce que vous pourriez croire...

Nous les obligeons à nous montrer un ou deux tours de Magie...

Oui je sais, c'est franchement atroce mais toute initiation a ses règles et elles doivent être respectées... Ce n'est qu'en respectant ces règles ancestrales de 10 ans d'âge que nous pourrons conserver la cohésion du groupe et surtout, le secret de la Magie. Chuuuttttt !!!!!

Keep your secrets secret, comme disent nos amis qui causent anglais.

Et aujourd'hui... nous avons deux nouvelles têtes. Donc deux nouvelles cruelles initiations...

Pouf pouf, ce sera toi qu'on torturera...

And the winner is... **Vincent**.

Ah tiens à ce propos, on a déjà deux "**Vincent**". L'un deux se fait désormais appeler « **Tomarel** »... Alors toi on va t'appeler « **Frédéric** », on n'en a pas au club... D'accord ?

Non ? Comment ça non ? Bon pour aujourd'hui ça passe mais trouve-toi un autre prénom.

Et donc **Vincent 3**... Quoique, si on élimine **Vincent** « **Tomarel** » (Pan !), ce serait plutôt (pas le chien...) **Vincent 2** et s'il revient le mois prochain, ça sera **Vincent 2 Le Retour**.

Donc, disais-je avant d'être interrompu par moi-même, **Vincent 2** a parfaitement assimilé le thème de la réunion puisqu'il ne sort pas un jeu de cartes de sa poche mais une pièce de un euro et un foulard.



Puis se tournant vers **Clément** pour lui demander son assistance, il marque un temps d'arrêt et déclare « *Ah non pas toi...* »

Oh oh... **Vincent 2** a apparemment également été briefé sur ceux qu'il valait mieux éviter comme spectateur.

Bon finalement, **Vincent 2** se ravise et demande à **Clément** de signer la pièce de monnaie.

Puis, **Vincent 2** met distinctement la pièce de monnaie signée sous le foulard qu'il tient à la main.

Pas complètement inconscient, **Vincent 2** se dirige alors vers **Toff** – qui est assis à côté de **Clément** – et lui demande de tenir la pièce à travers le foulard.

Puis, **Vincent 2** sort une boîte de sa poche et la dépose devant **Éric**.

C'est fou comme certains apprennent vite... Demander à **Clément** de participer un peu au tour, c'est déjà prendre un risque... Cela dit, signer une pièce reste dans le domaine de l'acceptable et ne nécessite pas d'assurance particulière... Par contre, il est certain que pour la suite de ce tour, il est peut-être préférable de demander l'assistance d'une autre personne, voire de deux autres, ce que **Vincent 2** a parfaitement compris.



Comme **Clément** est un jeune homme sympa, il ne s'offusque apparemment pas de la chose, priant peut-être intérieurement pour que le tour foire quand même... Mais ça, ce n'est que vile supposition de ma part.

Incantation magique de la part de **Vincent 2** qui finalement reprend le foulard et le secoue pour faire constater que la pièce de monnaie a disparu.

Vincent 2 attire à présent notre attention sur la boîte qui se trouve devant **Éric** et lui demande de l'ouvrir.

Cette boîte contient une seconde boîte, laquelle contient elle-même une autre boîte et ainsi de suite... jusqu'à finalement, dans la dernière boîte, retrouver la pièce de un Euro signée par **Clément**.

Bon, contrat rempli.

Vincent 2 retourne s'asseoir et les regards se tournent à présent vers **Antoine**.

« **Antoine** »... On avait un autre **Antoine** au club... Il y en a même eu deux autres mais ils ne viennent plus aux réunions, donc je pense qu'**Antoine** peut conserver son prénom... Sauf s'il insiste pour en changer.

Et là... catastrophe ! **Antoine** sort un jeu de cartes...

Que faire ?

L'abattre sur le champ... ou sur le chant, si on décide de faire ça en musique...

Bon finalement, on décide de passer l'éponge, ce qui vaut mieux que d'avoir à passer la serpillière pour éponger le sang d'**Antoine** si on avait décidé de l'occire.



Antoine fait son mea culpa en disant que c'est de la faute à **Vincent** (pas **Vincent 2**... l'autre...) qui ne l'avait pas prévenu que c'était une réunion sans cartes.

Vincent, (pas **Vincent 2**... l'autre) courageux à l'extrême, déclare « *Mais j'étais pas au courant non plus...* »

Bref... **Antoine** sort quatre cartes de son jeu. L'As, le 2, le 3 et le 4 de Carreau, qu'il nous montre une dernière fois en les retournant sur le jeu avant de les distribuer en ligne sur la ligne.

Antoine dépose ensuite le jeu sur l'AK, effeuille le jeu et montre que l'As a traversé le jeu pour remonter sur le dessus.

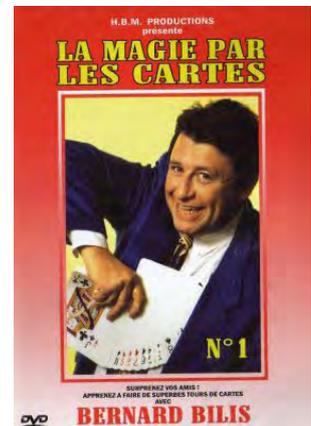
Puis, il prend le 2K et le dépose sur le dessus du jeu lequel est une nouvelle fois effeuillé avant de montrer que le 2K a, lui aussi, traversé le jeu et se trouve désormais en dessous.

Pour le 3K, **Antoine** se propose de faire plus difficile, il l'insère face en bas dans le jeu face en l'air, puis il nous montre que le 3K s'est retourné dans le jeu avant de descendre tout en bas.

Antoine prend à présent le 4K et l'insère face en bas dans le jeu face en bas. Puis, il étale le jeu pour faire constater que le 4K est à présent face en l'air dans le milieu du jeu face en bas.

Les *Cartes Ascenseurs*, un grand classique qui fait partie des tours incontournables des apprentis magiciens.

J'en profite pour montrer la version de **Bernard Bilis**, telle qu'il l'enseigne dans *La Magie Par Les Cartes volume 1*. Désormais disponible en DVD, alors que dans le temps, on disait en rigolant « *Bilis, cassette numéro 1...* » et avouons qu'un DVD, c'est quand même plus pratique qu'une cassette vidéo.



L'anecdote du moment est le déclenchement de l'arme incendie...

Tiens, il semble que le club de poterie ait réussi à énerver les détecteurs de fumée.

Je descends au sous-sol et constate que la sirène ne semble émouvoir personne, chacun continuant tranquillement ce qu'il est en train de faire malgré la fumée qui a envahi le couloir...

Je fais remarquer – gentiment – que si l'alarme est relié à un transmetteur téléphonique, on risque de voir débarquer les pompiers et que ça serait bien de l'arrêter.

Finalement, un des membres du club de poterie semble considérer que mon propos n'est pas forcément dénué de bon sens et me déclare « *Oui je suis d'accord, mais on ne sait pas comment ça s'arrête...* »

Ah d'accord... Ils savent comment ça se déclenche mais pas comment ça s'arrête... C'est ce qu'on appelle être « *différent* »...

Et là, vu le grand moment de solitude que je ressens, je décide de disparaître, ce qui n'a rien d'exceptionnel pour le magicien émérite que je suis.

Après quelques minutes, il semble que finalement le moyen d'arrêter l'alarme ait été trouvé car le silence se fait.

Ouf... On a échappé de justesse aux pompiers.



Bon, il n'est vraiment pas tard et je propose deux apparitions de fleurs.



La première découle d'un tour que j'avais vu faire par le regretté **Ali Bongo** dans une vidéo d'IMS (International Magic Society) : une tige de fleur est montrée, ainsi qu'un foulard rouge. Le foulard est enfoncé dans le poing fermé de votre main et alors que vous approchez la main de la tige, une fleur – une rose rouge – apparaît.

Ali Bongo expliquait dans cette vidéo comment fabriquer cet accessoire magique... j'ai essayé et finalement j'ai préféré l'acheter... pour au final, ranger cette acquisition dans un coin.

La seconde apparition consiste également à montrer une tige sans fleur.

L'effet est de jeter des pétales en l'air tandis qu'une rose jaune apparaît instantanément au bout de la tige. Acheté et aussitôt rangé...



Je trouve qu'on devrait faire plus souvent des réunions sans cartes... Ca me permet de redécouvrir des trucs comme ça dont je ne me suis jamais vraiment servi...

Christophe propose de nous montrer quelques passes avec des pièces de monnaie...



Ya pas à dire... C'est beau.

Pour ne pas être en reste, **Clément** intervient pour nous montrer une disparition de pièce.



Je me tâte pour rappeler que tout à l'heure, en collectant l'argent pour la conférence de **Romarc**, j'ai fait disparaître des billets de banque, mais finalement, je préfère me taire.

Comme il nous reste encore du temps, je propose de rester dans le thème du jour – pas de cartes – et de montrer une grande illusion...

Évidemment, les membres présents sont quelque peu étonnés car je n'ai qu'une mallette et un sac à dos...

J'explique que tout magicien de scène se doit d'avoir une jeune et jolie partenaire... qu'il va s'empresser d'enfermer dans une boîte et de découper en plusieurs morceaux qui vont être mélangés avant finalement de reconstituer cette malheureuse assistante.

Alors, comme je ne suis pas un magicien de scène... (je ne suis d'ailleurs pas non plus magicien tout court...), je n'ai pas d'assistante.

Mais je me propose néanmoins de montrer cette grande illusion qu'on appelle *Mismade Lady*...

Alors, je sors de ma mallette une petite pochette contenant des cartes...

Mais attention... Pas des cartes à jouer. Des cartes représentant une superbe assistante... avec des longs cheveux, et des jambes qui montent jusqu'en haut.

Et pour que le public comprenne bien comment cela se passe, un jeu de cartes présente l'assistante de face... Huuumm.... Tandis que le dos des cartes représente le fond d'une caisse en bois.



Et le second jeu de cartes représente l'assistance de face – Huuumm... et de dos – Arrghhh... Je rêve d'avoir une telle assistante...



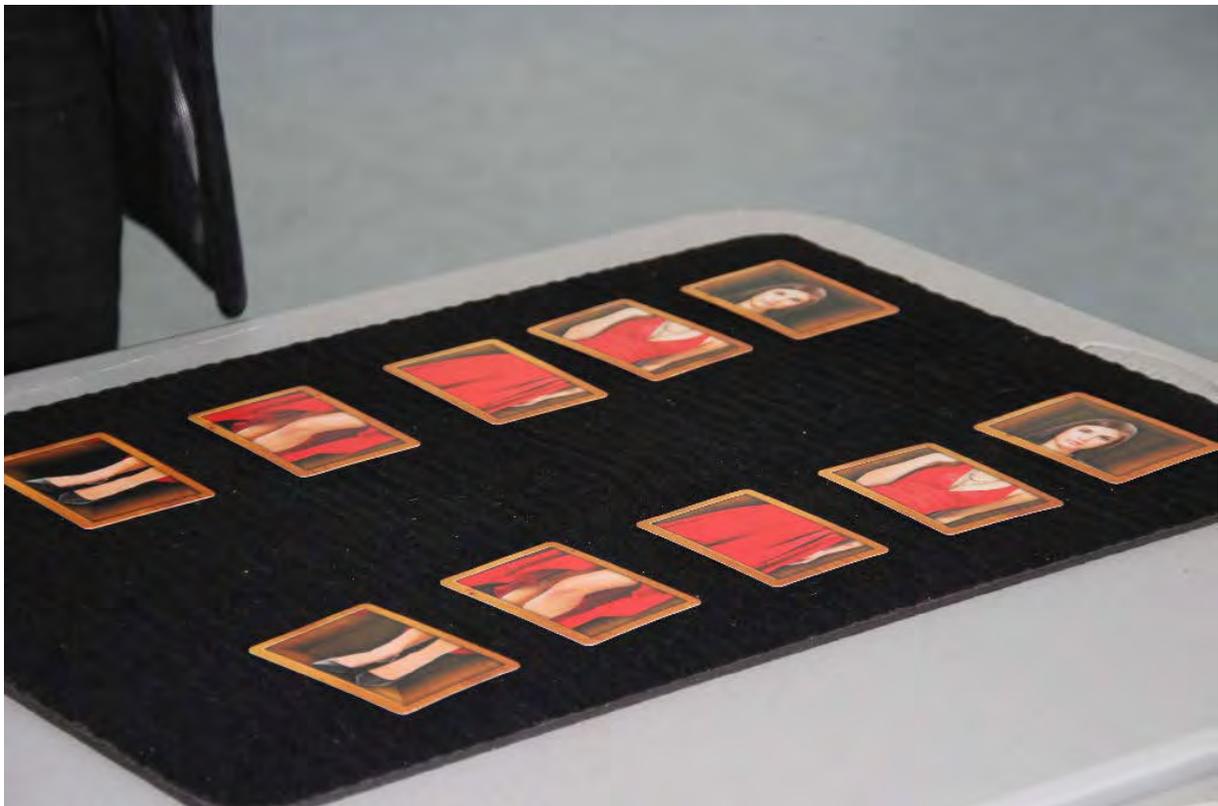
Et comme je n'ai pas peur, car la peur n'évite pas le danger, je demande à **Clément** de m'assister en prenant le jeu de cartes avec l'assistance uniquement de face tandis que je me saisis du second paquet.

Le tour est simple en lui-même, **Clément** va reproduire les mêmes gestes que moi et mélanger son assistante de la même façon que je mélange mon assistante.

Alors forcément, à un moment donné comme ses cartes ont été retournées, on ne voit pas comment son assistante est bien mélangée. On ne voit que des dos ressemblant à du bois.

Mais par contre, comme mon assistante a également été retournée on peut voir que toutes les parties de son corps sont bel et bien dans n'importe quel ordre. Oh quel gâchis !

Les cartes de chaque paquet sont rassemblées puis étalées à nouveau pour montrer que la magie a opéré et que les parties du corps des deux assistantes sont à nouveau dans le bon ordre. Ouf !



Une création *Astor Magic* qui s'appelle *Pocket Illusion*... Et encore aujourd'hui, je me demande si c'est le tour en lui-même qui m'a fait craquer ou bien l'assistante...

À découvrir [ICI](#) sur *YouTube* dans une version de présentation que je trouve mieux que celle d'**Astor** (également sur *YouTube*) qui est quelque peu... austère. Une présentation à la **Astor** quoi...

Bon, comme d'habitude lorsque la réunion touche à sa fin, des regroupements s'opèrent et ici et là, on se montre des tours, des techniques, etc.

Des jeux de cartes à jouer ont fait leur apparition... Et oui, c'est difficile de résister...



Des choses sont montrées sous le couvert d'une table alors qu'en général ce sont les couverts qu'on met sur la table...

La prochaine réunion du ***Magicos Circus Rouennais*** aura lieu le samedi 18 mai... avec la conférence de ***Romeric***. Ensuite, une autre réunion pourra se dérouler le samedi suivant, 25 mai, s'il y a suffisamment de volontaires pour y participer.

Patrice
Apprenti magicien à Vie

**Conférence de Romaric Hoffman
Samedi 18 mai 2013**

J'avais dit que je ne ferai pas de compte rendu afin de pouvoir être complètement attentif et je n'ai donc pris aucune note durant cette conférence...

Mais à présent, avec le recul et en triant mes photos, je me demande comment je pourrais passer sous silence cet évènement...

Car croyez-moi, c'était un évènement... et à plus d'un titre.



Évacuons dès à présent l'évènement « conférence pour le **Magicos Circus Rouennais** ». On en parlait depuis quelques temps déjà, mais encore fallait-il trouver l'artiste qui va bien, une date convenant au plus grand nombre et nous accorder sur le prix que nous étions prêts à payer.

Et c'est grâce à **Coda** que le contact a pu se nouer avec **Romaric** et que la date du samedi 18 mai a pu être fixée.



Consacrons-nous maintenant plutôt à expliquer pourquoi cette conférence a été un évènement.

Quelqu'un du club m'avait dit « *Tu verras, **Romarc** est bavard...* ». Une remarque faite dans le bon sens du terme avec cette précision importante « *Vous allez en avoir pour votre argent...* »

Et effectivement, **Romarc** a beaucoup parlé. La conférence a démarré à 15 heures et s'est terminée vers 20h15.

Rendez-vous compte ! 5 heures 15 de conférence ! Qui dit mieux ?



À tel point que nous avons du reculer l'heure de réservation du restaurant à trois reprises avec cette question existentielle fondamentale : « *Le restaurateur va-t-il finalement maintenir notre réservation plutôt que réattribuer notre table à quelqu'un d'autre ?* ».

Cette longueur me fait dire que **Romarc** ne doit pas avoir de montre... et que c'est peut-être une des raisons pour lesquelles il *subtilise* celle des autres...

En fait, je soupçonne même **Romarc** d'avoir de lui-même écourté son propos sachant que le restaurant risquait de ne pas attendre notre venue plus longtemps, car croyez-moi, parti comme il l'était dans ses explications, **Romarc** aurait facilement pu nous entraîner jusqu'au bout de la nuit dans sa passion. Mais la faim a justifié la fin.

On peut être bavard mais parler pour ne rien dire alors que dans le cas de **Romarc** nous avons pris une claque « *monumentale* ». À tel point que **Jean-Luc**, se tournant vers moi m'a assené ces mots lourds de dépit : « *Bon on arrête quand la Magie...* »

Tellement il était impressionné par l'aisance et la technique de notre conférencier.

Alors, me direz-vous, car j'en vois qui trépignent, « *C'est quoi le contenu de cette conf et qu'est ce qui la rend aussi intéressante ?* ».

Et là, la réponse repose certes sur les effets présentés, mais surtout sur les explications, les justifications de la gestuelle et l'enthousiasme communicatif de **Romarc**.

Notre conférencier nous a ainsi expliqué que pour lui, la Magie se doit d'être *interactive* ; il doit y avoir un échange entre le magicien et les spectateurs qui doivent aussi être des acteurs. Sa Magie, teintée d'une bonne dose d'humeur se veut « *racontable* » afin de laisser aux « *spectateurs – acteurs* » le meilleur souvenir possible.

La conférence s'est articulée en trois parties : une partie « *close-up* » avec des effets pouvant, pour certains, être utilisés en stand-up ou en déambulation. Une partie « *pickpocketisme* » et enfin une partie « *Mentalisme* ».



Romaric était accompagné de son ami **Mathieu Stepson**, qui était chargé, en suivant le *story-board*, de s'assurer que notre maître conférencier n'oubliait rien. Quel professionnalisme !

Comme **Romaric** sait prendre soin de son auditoire et ne renie pas ses origines d'outre Rhin, il a commencé par mettre en place une table avec une bouteille de vin blanc *Gewurztraminer*, avec quatre verres pour permettre ainsi, à tour de rôle, à quatre des quelques vingt trois participants de venir au plus près de la Magie.

Concernant la partie « *close-up* », ceux qui connaissent la cassette *Impact* (qui ressort d'ailleurs en DVD) connaissent déjà la plupart des effets. Cette partie était également agrémentée tout au long par des effets de *pickpocketisme*.

D'abord un voyage de foulard, qui après avoir quitté la main de **Romaric** se retrouve dans la manche d'un spectateur puis dans un paquet de cigarette.



Romeric a ensuite présenté une routine de corde, simple dans son principe, mais avec un impact visuel très percutant.



Tous ceux qui connaissent **Romarc** savent qu'il a, ce qu'on pourrait appeler une marque de fabrique (un défaut de fabrication ?) : « *L'oreille percée* »...

Rien à voir avec un album des aventures de *Tintin*, mais un effet visuel marrant...

Marrant ? Quoique, pas pour tout le monde...

Lors de la soirée au restaurant, **Romarc** a montré cet effet à une des serveuses laquelle totalement effrayée est partie en courant et en criant.

J'aurais aimé que vous voyiez cela : La serveuse, courant entre les tables du restaurant en criant à tue-tête, avec **Romarc** courant derrière...

Nous, morts de rire car on savait...

Mais imaginez la tête des autres clients du restaurant voyant un grand « *échalas sans cheveux* » se tenant l'oreille avec son pouce passant à travers et courant après une serveuse – laquelle, il faut bien l'admettre n'était pas la plus sexy de toutes...



Romarc... l'homme qui peut rivaliser avec les indiens d'Amazonie..
À quand l'os dans le nez ?

Romarc a également présenté trois effets de cartomagie : une routine concernant deux cartes déchirées et.... Je n'en dis pas plus (mais non, ce n'est pas « *reconstituées* »). Une routine de carte à la bouche et une routine façon *Chicago Opener* où deux cartes changent de couleur de dos, agrémentée d'une transposition de cartes très rapide.



Pour se détendre les muscles... et pour détendre l'atmosphère, un effet de torsion de bras... et de craquement de doigts... Aie ! Ca fait mal...



Avant l'enchaîner sur un remake du film « *Gorge Profonde* » qui, à mon sens, prend toute sa valeur lorsqu'il est réalisé par une dame...



Pour la Magie à table, **Romarc** a également la routine qui va bien...



Tout est étudié pour profiter des temps forts et des temps faibles et avec **Romarc**, l'expression « *détournement d'attention* » prend toute sa valeur.

En plus de l'effet de l'oreille percée **Romarc** s'est également rendu célèbre grâce à son *couteau suisse*...

Rien à voir avec un couteau multi lames doté des derniers perfectionnements du moment, avec démonte pneu, ouvre boîte, etc.

Celui-ci risque de vous décevoir par son aspect : un manche en bois, une lame... dont je ne suis même pas sûr qu'elle coupe...

Par contre, l'utilisation que **Romarc** en fait est un véritable régal.

Si vous aimez rire et que vous aimez les casse-têtes (pas les massues... les trucs où il faut se remuer les méninges pour essayer de trouver une solution...) alors, vous serez comblés.



Foulard... Corde... Cartes... Ballons...

Allez, qu'est ce qu'il manque ? Non, vous ne voyez pas ?

Une petite routine de *Chop Cup*, ça vous dirait ?



Comme vous le voyez, **Romarc** ratisse large... tout en maîtrisant parfaitement les divers sujets abordés.

Au niveau des effets de *pickpocketisme* présentés et expliqués, je ne développerai pas... Sachez seulement que des objets apparaissent dans des poches tandis que d'autres disparaissent des poches... Les montres ont tendance à quitter les poignets et les ceintures quittent leurs pantalons.

La dernière partie de la conférence a été consacrée au « *mentalisme* ».

Là encore, nous avons été bluffés. Moi qui n'avais jamais entendu parler de la *Double Réalité*, j'ai pris toute la mesure de la puissance de ce concept que **Romarc** nous a expliqué à l'aide d'exemples concrets.

Au niveau des différents effets présentés...

Une divination de mots à l'aide de plusieurs livres



Puis, un effet très perturbant où le « *spectateur-victime* » est dans l'impossibilité de prononcer un mot précis. Cet effet est très bluffant pour le reste de l'auditoire et est l'illustration parfaite de la *Double Réalité*.



Pensez-vous qu'il soit possible de devinez un chiffre appartenant à un billet de banque ou une carte bancaire ?

Mon petit doigt... et celui de **Romarc**, me disent que vous pensez que c'est impossible car cela doit être basé sur des algorithmes hyper sophistiqués...

À votre place, je n'en serais pas si sur, car ce que **Romarc** nous a appris est particulièrement bluffant... et le plus dingue dans tout cela, c'est que ça marche.



Imaginez : un spectateur lit le numéro d'un billet ou d'une carte bancaire mais en omettant de donner un des chiffres.

Et pourtant, vous êtes en mesure de dire quel est le chiffre qui a été omis.

Étonnant non ?

Bon, allez, j'arrête là ce compte rendu que je ne devais pas faire...

Vous comprendrez que dans ces quelques pages, j'ai pris le parti de ne pas décrire par le menu tous les effets présentés... Ceci dans le but de ne pas trahir tout le contenu de cette conférence qui, croyez-moi, mérite d'être vue. **Romaric Hoffman** est un très grand professionnel qui maîtrise son sujet à la perfection et qui n'a d'autre ambition que de vous offrir le meilleur de sa Magie.

La longueur de cette conférence vous montre que **Romaric** n'est pas avare de ses explications et ça, c'est très appréciable pour bien saisir toutes les subtilités des différentes routines.

Encore un grand merci à **Romaric** pour l'excellent moment qu'il nous a fait passer.



Maintenant se pose la cruelle question... Qui sera le prochain conférencier ?

Patrice
Apprenti Magicien à Vie



Réunion du 22 juin 2013 chez Théo
11^{ème} anniversaire du Magicos Circus Rouennais

22 ! Non, rien à voir avec les flics...

22... c'est 2 fois 11...

Et 11, c'est l'âge du **Magicos Circus Rouennais**...

Et comme le 10^{ème} anniversaire n'avait pas vraiment été célébré comme il aurait pu (du ?) l'être, le 11^{ème} se devait s'être célébré plutôt (pas le chien...) deux fois qu'une...

D'où $2 \times 11 = 22$... la date de cet anniversaire.

CQFD... Ce Qu'il Fallait Démontrer.

Ouf ! Quand je pense que je crie régulièrement haut et fort que les maths, ça me gonfle... Là, il faut avouer que je fais fort.

Et je ne vous cache pas mon embarras si cet anniversaire était tombé le 23... car pour être tout à fait honnête c'est **Théo** qui avait proposé cette date et je doute qu'il ait eu le raisonnement déraisonnable que je viens de vous exposer pour fixer cette date.

Ah ! **Théo**... Vous savez, le mec qui ressemble à **Juan Tamariz** dès qu'on lui met un chapeau... Enfin... en moins exubérant...



D'ailleurs **Théo**... Question « *exubérance* » il a des progrès conséquent à faire... Mais chuttt !! Pad'polémique... Chuuuutttttt !!!!!

Alors je sais, cher lecteur, ce que tu es en train de te dire....

« *Mais de quoi est-ce donc qu'il cause ? Serait-ce un prolongement de ce délire verbal en forme de diarrhée narrative dont il vient de nous abreuver jusqu'à plus soif ?* »



Ce à quoi je répondrai « *Que nenni mon ami... Mais chuuuuttttt !!!!! Je ne peux rien dire... Enfin si... peut-être... dans le corps de ce compte rendu. Ainsi... pour une fois, cher lecteur... tu seras obligé de le lire jusqu'au bout* ».

Alors, cher lecteur....

Oui, je sais ça fait trois fois... mais contrairement à ce que laisse penser le mot « *cher* »... cela ne me coûte rien de l'écrire.

Donc, disais-je avant d'être interrompu par moi-même, peut-être te demandes-tu (« *tu* » remplaçant le terme « *cher lecteur* » certains s'étant plaints...) également pourquoi je parle de **Théo** et du fait que c'est lui qui, nonobstant mon rôle de Président, Secrétaire, Trésorier, Webmestre et Membre Historique, a osé proposer une date de réunion.

Et ben j'te le donne en mille Émile : Parce que cette réunion a lieu chez **Théo**, au *Château de Ferrières en Bray*..

Et oui... **Théo** manque peut-être d'exubérance... mais apparemment pas de tunes, vu la taille de la baraque !



Bon ça, c'est la maquette, mais l'original, c'est pile poil pareil...

Sauf que sur l'original, il n'y a pas le panneau publicitaire **Magicos Circus Rouennais**... (c'est une idée à creuser **Théo**...)

Et sur l'original, il y a la lumière....



Waouh... C'est beau une ville la nuit... Surtout quand il y a un château.

Pour ceux qui suivent régulièrement les aventures du **MCR**, vous aurez très rapidement fait le calcul... et vous savez que cette réunion est la troisième qui se déroule chez notre ami **Théo**.

Et comme lors des fois précédentes, notre hôte a proposé de faire démarrer la réunion dès 10 heures le matin pour ceux qui le souhaitent.

Sont donc présents à l'appel du 22 juin à 10h00 (et quelques minutes...) :

- 1 – **Théo**
- 2 – **Patrice**
- 3 – **Tomarel**
- 4 – **Toff**
- 5 – **Coda**
- 6 – **Jacky**
- 7 – **Spontus**
- 8 – **Yves**
- 9 – **Fabien**

Et **Grégoire**, ami et ex-élève de **Théo**... ce qui fait 10...

« Arch.... Presque onze... comme l'âge du MzÉR... » Comme aurait pu dire **Éric Von Stroheim** dans *La Grande Illusion*. (un film sur la Magie ?)



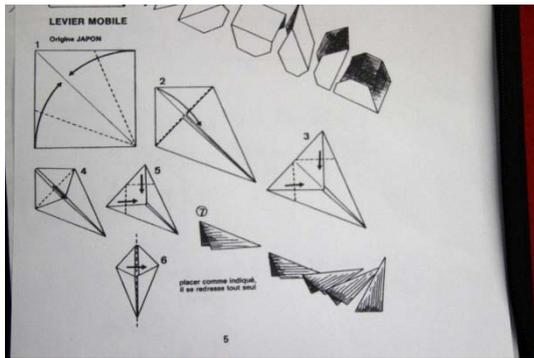
La salle est prête pour nous accueillir... **Théo** et son épouse **Marie Christine** ont fait les choses en grand : la partie spectacle, avec la scène et les chaises, mais aussi une partie « *table de travail* » avec une éclatante nappe rouge autour de laquelle nous prenons place pour faire... de *l'origami*.



Oui, vous avez bien lu, notre réunion commence par un travail de pliage... l'option « *couture* » et celle « *Macramé* » n'ayant pas été retenues.

Enfin, l'expression « *commence par...* » n'est pas tout à fait correcte, car pour être très précis la réunion a débuté par un café et des petits gâteaux...

Ah, on sait recevoir chez Monsieur et madame **Théo**.



Pour je ne sais quelle raison, **Spontus** nous propose cet effet « *origamique* » ou plutôt « *orimagique* »... intitulé Levier Mobile, et qui serait dû à une idée de **Paul Daniels**.

Après quelques pliages assez simples, on arrive à un objet en forme de triangle qui se redresse tout seul.

Théo demande tout à coup : « *Pourquoi le mien est plus petit que les autres ?* »

Toff déclare : « *C'est un truc qui se relève tout seul...* »

Quant à moi, il semble que j'ai peut-être un problème car précisément, le mien ne se lève pas du tout...

Rassurez-vous, il n'y a aucune connotation sexuelle dans ces propos qui concernent uniquement le résultat de nos pliages et l'accomplissement de l'effet sensé se produire.

Yves, pour ne pas être en reste, nous montre rapidement un effet de **Gregory Wilson** avec un papier plié en deux posé verticalement et qui tombe tout seul.

Et alors qu'on aurait pu croire qu'on en avait fini avec les origamis et autres fantaisies avec du papier, **Toff** propose une histoire de bateau et après avoir fait un bateau en papier, il nous raconte un terrible naufrage lors duquel le vaillant navire sombra. On ne retrouva au final que le pull du capitaine...



Et comme dit la chanson :

Ô mon bateau... eau... eau... eau... Tu es le plus beau des bateaux...

Oui je sais, pour un naufrage, c'est un vrai naufrage...Sauve qui peut !

Alors que nous nous amusons à faire des pliages, **Pierrick** nous a rejoints et du coup, nous sommes à présents ONZE... Ballon ! Ballon ! (pour ceux qui n'ont pas compris, c'est une allusion au football...)

On en vient maintenant à aborder le gag du jour... ou plutôt de la réunion. En effet, depuis que nous nous réunissons chez **Théo**, la tradition est que ceux qui viennent le matin se creusent les méninges pour « *arnaquer* » ceux qui viennent l'après midi.

Là, **Théo** propose de ne rien préparer, de sorte que les autres vont chercher ce qu'il n'y a rien à trouver... C'est une idée mais elle n'est pas retenue.

La réflexion – intense – en arrive à imaginer un change de bouteille impossible, effectué avec l'aide d'un complice.



Spontus parle de bouteille de Champagne opaque et je fais remarquer que le Champagne se boit en toutes occasions et pas seulement aux Pâques.

Oui, je sais, ce genre d'humour est affligent mais j'aime bien... même si ce n'est pas très neuf (de Pâques)...

Hi, hi, hi...

Pour ma part, il m'arrive de proposer et de dire des choses censées et du coup je suggère une disparition et une réapparition d'une bouteille dont l'étiquette a été signée.



Théo propose une réapparition de la bouteille dans son vase...

Enfin... dans le vase qui avait été offert à son épouse et qu'il a quelque peu modifié car il n'avait que ça sous la main....

Une modification effectuée pour pouvoir présenter le gag de la 3^{ème} main...

Bon finalement, l'idée s'affine et le vase est écarté au profit d'une solution jugée plus simple et peut-être plus crédible.



11h45 : arrivée de **Jean-Luc**... et de douze. Comme les apôtres.

Puisque le scénario de la supercherie de l'après midi est désormais finalisé, il serait peut-être temps de faire un peu de Magie non ?
Après tout, on est là aussi pour ça.

Jacky propose de nous montrer un effet avec un jeu... blanc.

Enfin, pas tout à fait car les cartes comportent des inscriptions sur la face et sur le dos, se rapportant à des noms de boissons.



Le jeu est étalé en ruban et **Jacky** fait passer son doigt au-dessus en demandant à **Grégoire** de dire « *stop* » quand il le souhaite ce qui permet de sélectionner un bloc de cartes.

Jacky distribue ensuite une dizaine de cartes provenant de ce bloc de cartes et ayant montré les noms des boissons inscrites sur la face des cartes demande à **Grégoire** d'en choisir une.

C'est le *Seven Up* qui est choisi.



Jacky rappelle alors qu'au dos des cartes il y a également des noms de boissons et demande à **Grégoire** de retourner la carte « 7 Up ».



Nous constatons qu'il y a inscrit « *Coca Cola* ».

Jacky attire à présent l'attention sur un petit sac en tissu posé sur la table depuis le début du tour et dont il extrait une cannette de *Coca*...

Dans l'esprit, cela me fait penser au *Dé de Fred Kaps* et également à une routine – utilisant deux jeux et une méthode tout à fait différente – où les spectateurs nomment librement une carte qui correspond à la prédiction d'une boisson.

12h00 – **Christophe** arrive... Serait-ce l'appel du ventre... car cela ne peut être l'appel du 18 juin puisque nous sommes le 22.

Jacky indique qu'à la demande de **Théo** il va nous présenter une routine de **Dominique Duvivier** qui n'est actuellement plus disponible à la vente : *les cartes caméléon*. À ne pas confondre avec *La Carte Caméléon* autrement appelée *Chicago Opener*.



L'effet des cartes caméléon a donné lieu à plusieurs versions et plusieurs types de jeu.

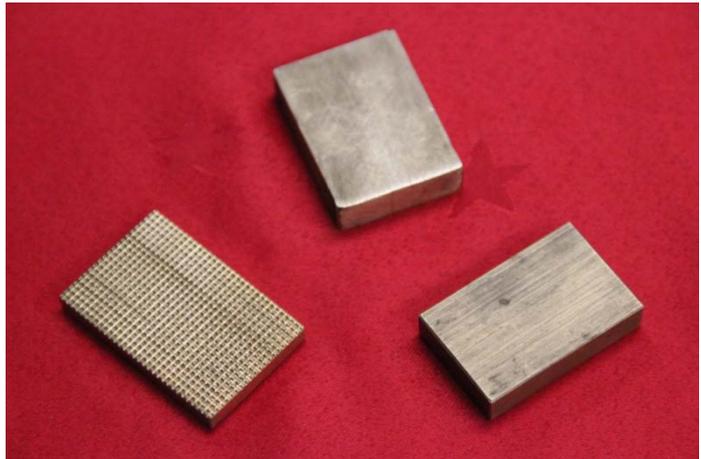
La version de **Dominique Duvivier** est originale en ce sens qu'elle utilise en premier lieu une carte représentant un vrai caméléon et qu'elle se termine par un final assez inattendu qui n'est pas sans rappeler le tour intitulé « *L Imprimerie* » du même auteur.



Jacky se déclare content d'avoir pu trouver cette routine en deux exemplaires pour pas très cher. Ce tour, qui est un effet d'imprimerie en cascade assez diabolique, n'a été imprimé qu'en version *Cartes Atlantis*.

Alors, à quand une version en *cartes Bicycle* ?
Si toutefois une réédition devait être envisagée...

Spontus aime bien tout ce qui est objet magique. Il a une collection de boulons et d'écrous magiques et aujourd'hui il a amené sa collection de « *boite d'allumettes magique* »...



Vous savez, celle qui est transpercée par une aiguille tandis qu'aussitôt après on montre que cette pénétration était impossible car la boîte d'allumette contient un bloc en métal.

Spontus en possède trois, fonctionnant selon un principe différent et il lance un appel, car il est intéressé par tout autre modèle dont quelqu'un voudrait se débarrasser...

Jacky propose de montrer un effet basé également sur une pénétration impossible.

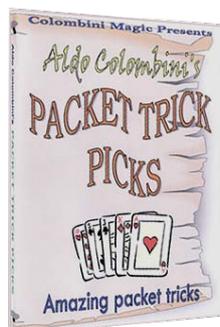
Une carte est choisie et perdue dans le jeu. Ce jeu est étalé sur un sac en plastique transparent.

On tire sur le sac et on s'aperçoit qu'il y a une carte dedans : la carte choisie.





Un principe très simple et assez bluffant créé par **Wayne Houchin** : *Indecent*.



Juste avant d'aller se restaurer, je propose de montrer une routine extraite du DVD d'**Aldo Colombini** « *Packet Trick Picks* ». Cette routine intitulée *Prediction Gone Wild* (la Prédiction devenue folle) a été créée par **Cameron Francis**.

Le principe est de faire choisir librement une carte dans un jeu, de la montrer au spectateur et de la laisser face en bas sur le dessus du jeu.

Puis, quatre cartes à dos blanc sont montrées. Chaque carte supporte sur sa face le nom d'une carte.

Le spectateur voit le nom de sa carte et aussitôt le magicien identifie cette carte et montre que les quatre cartes supportent désormais toutes le nom de la carte choisie.

Un geste magique au dessus du jeu et la carte choisie disparaît pour réapparaître dans le petit paquet tenu par le magicien.

Un effet sympa et assez simple à faire grâce à Sir **Alex Elmsley**.

Et alors que tout le monde pensait à ce qu'il allait manger, voilà que **Coda** nous propose en guise d'apéritif un autre effet avec un étui de cartes qui se remplit tout seul.

Coda rappelle qu'en général l'effet le plus connu est celui de l'étui qui disparaît et que là, ben c'est la contraire.



Un étui vide est montré et quelques secondes après un jeu de cartes en est extrait.

Si j'ai bien tout compris, c'est une fabrication maison.

Allez ouste « à table ! ».

Et là, on ne va pas être déçus d'être venus.

Alors que nous pénétrons dans la salle à manger, nous constatons que **Marie Christine** et **Théo** nous accueillent vraiment comme des Rois.

Peut-être est-ce l'effet « *château* » qui veut cela.



Chacun prend place et les conversations se lancent.

J'en profite pour signaler que monsieur **Jean-Pierre Hornecker** m'a contacté au sujet de mes traductions des booklets d'**Aldo Colombini**, regrettant qu'ils soient en vente sur un site américain et se déclare intéressé pour les commercialiser. J'ai gentiment fait remarquer que j'avais proposé ces traductions en 2009 à Magix, qui n'avait pas donné suite...

Il semblerait donc finalement que des pourparlers vont se faire entre **Chris Wasshuber** le responsable du site *Lybrary.com* et le site *Magix*.

Et quand je pense que je ne vais rien gagner là-dessus...

Tomarel nous apprend que la ville de **Rouen** va faire appel à lui en tant que « *magicien conteur* » au sein des bibliothèques de la ville car ses histoires accompagnées d'effets magiques ont été très appréciées.



Certains des membres présents ont amené leur spécialité « *culinaire* » ce qui permet d'avoir un échantillonnage conséquent de mets tous plus appétissants les uns que les autres.

Le repas se poursuit gentiment pour atteindre le moment du dessert...

Et que serait un anniversaire sans un gâteau avec des bougies ?

Bon, question gâteau, il y a ce qu'il faut mais pour les bougies il va falloir improviser...

Pas de bougies ?

« *Cassoulet ne tienne* », comme dirait un habitant de Castelnaudary...

Ah quoique... Pas Castelnaudary... Personnellement, j'aime bien les chevaux mais pas en viande hachée.... Disons plutôt « *un habitant de Toulouse* »...

Théo a vite fait de nous trouver LA solution... THE solution.



Et voilà, deux bougeoirs surmontés chacun d'une bougie.

Deux bougies symbolisant chacune le chiffre 1, pour former le nombre 11.

Onze ans !

Allez hop ! On souffle et on souhaite « *Longue Vie au **MCR** !* »

Ce moment du dessert est celui choisi par le reste de la troupe pour faire son apparition... À moins que ce ne soit parce qu'on a pris un peu de retard et que le rendez-vous de l'après midi était fixé à partir de 14h30, heure atteinte depuis quelques minutes.

Se joignent à nous :

- **Alban,**
- **Pierre,**
- **Louis,**
- **Alexandre,**
- **Clément,**
- **Vincent**

Et un personnage qui n'est pas des moindres puisqu'il s'agit de **Hugues Protat**.

Bon, et bien mine de rien, nous sommes désormais 20.

Et quand le 20 est tiré il faut le boire et du coup, je me ressers un verre tandis que **Hugues Protat** entame une mini conférence sur sa conception de la Magie qui peut se résumer en ces termes : Se faire plaisir et être soi-même.



Et un peu plus loin dans son propos, **Hugues Protat** déclare qu'il faut toujours avoir à l'esprit cette phrase de **Jean-Eugène Robert-Houdin** « *Le magicien est un acteur qui joue le rôle d'un magicien* ».

Et c'est ce qui m'interpelle... Euh... Comment peut-on être soi-même en jouant un rôle ?

À moins qu'il ne faille trouver le personnage qui se rapproche le plus de notre personnalité...

Complicé tout ça, non ?

Mais, pour ne pas compliquer encore plus, je me garde bien de poser la question car il est temps à présent d'entamer la partie magique de l'après-midi.

Nous regagnons la salle dédiée « *spectacle* » et avant que chacun se choisisse une chaise, c'est la pause « *cigarette* » pour certains et également la pause « *café* » (accompagnée de nouveaux gâteaux...).



Dans un coin de la salle, certains ont déjà commencé la Magie...



Une fois tout le monde repu, il faut penser à la sieste... Euh non, la Magie...

J'ai trouvé une place de choix pour mon panneau publicitaire et du coup, hop, une *ptiote* photo...

Chacun prend place.

Se pose à présent l'éternelle question existentielle :

« *Qui commence ?* »



C'est toujours le moment délicat lors de chaque réunion... Mais une fois que l'un de nous s'est lancé, tous les autres sont en général volontaires pour prendre la suite.

Et c'est **Alban** qui fait son entrée en scène avec un chapeau haut de forme.



Personnellement, je pense que ça fait un peu démodé et je préconise plutôt un chapeau normal si on a vraiment envie de se couvrir d'un couvre-chef plutôt de se couvrir de ridicule.

Ah... On me signale dans mon oreillette qu'**Alban** ne sort pas affublé de ce chapeau mais que c'est juste pour faire un tour de Magie.... OK, je le note.

Le chapeau est montré vide et **Alban** en extrait ensuite plusieurs foulards.

Hugues Protat fait remarquer qu'on peut remplacer les foulards par tout autre objet à « *géométrie variable* »...

Traduisez : objet qui change de volume une fois sorti de là où il était... C'est notamment le cas des objets en mousse.

Hugues Protat ajoute : « *Ne négligez pas les vieux principes* ». Précisant qu'on peut aussi les adapter, par exemple en utilisant une casquette à la place du chapeau. On peut ainsi partir du principe pour l'adapter, l'améliorer, etc.

Alban nous indique qu'il va poursuivre avec un tour de cartes ce qui, précise-t-il, n'est pas dans ses habitudes.

Alban a besoin d'un spectateur et c'est **Clément** qui se propose.

Forcément, toute la salle s'écrie « *Ah, ça va foirer...* »

C'est dingue comment certaines réputations peuvent coller à la peau...



Une carte est choisie, puis perdue dans le jeu à dos bleu.

Alban indique que le dos de la carte va changer de couleur ce qui va l'aider à la retrouver. Et effectivement, la carte retrouvée – 9T - a désormais un dos rouge.

Cette carte est posée face en l'air sur la table et **Clément** est invité à mettre sa main dessus.

Une nouvelle carte est choisie – un RC et est également perdue dans le jeu.

Le 9T est pris sur la table et est passé rapidement dans le jeu. Son dos est montré et on s'aperçoit que le 9T a de nouveau un dos bleu. C'est désormais le RC qui a changé de couleur de dos lequel est à présent de couleur rouge.

Alban précise qu'il s'agit d'une routine de **Bernard Bilis**. Une des nombreuses façons de présenter le *Chicago Opener* qu'on appelle en France la *Carte Caméléon* (à ne pas confondre avec les cartes caméléon...).

Hugues Protat fait remarquer qu'il est important de donner un rôle au spectateur durant l'exécution d'une routine et d'autant plus quand on ne veut pas qu'il touche aux accessoires. Ainsi, demander au spectateur de mettre sa main sur la carte évitera qu'il n'ait la tentation de retourner la carte pendant la routine. **Hugues Protat** évoque **Gaétan Bloom** qui souvent occupe le spectateur en lui faisant faire quelque chose qui ne sert à rien, si ce n'est à faire rire le public.

Alban, qui est décidément dans sa période « cartes » propose une seconde routine et cette fois-ci, c'est **Vincent** qui l'assiste.



Le jeu est mélangé puis coupé à peu près en deux moitiés lesquelles sont également coupées en deux moitiés. Il y a donc quatre tas de cartes sur la table.

Vincent est invité à changer les tas de place puis à reconstituer le jeu en prenant les paquets dans l'ordre qu'il veut.

Alban déclare alors : « *Normalement, je fais un ruban avec les cartes, mais là je ne le fais pas car je ne fais cela que dans les grandes occasions* ».

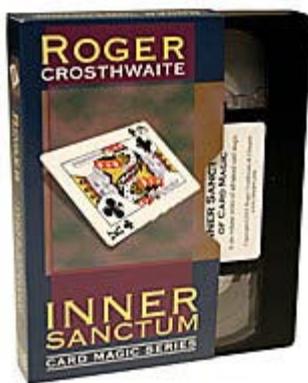
Alban fait alors défiler les cartes entre ses mains pour montrer que les quatre As sont regroupés dans le jeu.

Quelqu'un dans la salle déclare : « *On n'applaudit pas... On ne le fait que dans les grandes occasions* ».

Ah... 1 point partout, la balle au centre.

Alban précise que c'est un tour que j'avais présenté lors d'une réunion qui lui a inspiré celui-là et qu'il le préfère au mien parce qu'il n'y a pas nécessité d'*emp...* les cartes (*d'empiler*? Non. *D'empifrer*? Non. *D'empaler*? NON ! Comprenez que je ne peux pas écrire ce verbe qui désigner une action technique de cartomagie, sous peine de rompre mon serment de Magicien et de devoir passer tout le reste de ma vie à me cacher).

Et là, je sursaute car à ma connaissance dans le tour que j'avais présenté et auquel **Alban** fait allusion, il n'y a aucun *emp...* (*ilement*? Non. Prisonnement? Non. *Pressement*? NON ! N'insistez pas, je ne dirai rien... nada !



Et pour le prouver, je prends la place d'**Alban** et je montre ce tour intitulé *Four Aces Parade* extrait de la cassette *Inner Sanctum* volume 3 de **Roger Crosthwaite**, révérend et magicien de son état.

Un jeu de cartes est mélangé face en l'air, coupé puis étalé face en l'air pour montrer que les cartes sont bien mélangées.

Un spectateur est invité à couper le jeu face en bas en deux parties puis à couper chaque portion à nouveau en deux. Il y a donc quatre tas de cartes sur la table.

Le magicien prend en main gauche la carte supérieure de chaque paquet sans la montrer et demande au spectateur s'il a une idée de la valeur de ces quatre cartes. La réponse est bien évidemment non...

Le magicien repose chaque carte sur son paquet d'origine et la retourne pour montrer qu'il y a un As sur le dessus de chaque paquet : le spectateur a coupé sur les As !

Assez facile à faire et permettant d'enchaîner sur une routine d'As.

Spontus nous propose un tour sans texte...

Quelqu'un dans la salle s'écrie : « *C'est pour les grandes occasions les textes...* »

C'est ce qu'on appelle un « *running gag* »...

Spontus a une petite sacoche en cuir ressemblant à un cartable et une enveloppe qui contient – nous dit-il – une prédiction.

Toff, qui assiste **Spontus**, est invité à choisir un nombre entre 1 et 52 et **Toff** choisit « 17 ».

Spontus ouvre sa sacoche et en sort un jeu de cartes.



Les cartes sont sorties de l'étui et **Spontus** distribue 17 cartes et nous montre les autres cartes pour nous faire constater qu'elles sont bien différentes.

La 17^{ème} carte est retournée et il s'agit d'un 7 de Carreau.



Spontus ouvre son enveloppe et l'incline pour faire tomber sur la table une carte : le 7 de Carreau.

Cela s'appelle *X-Act* et c'est de **Mike Kirby**. Un effet tout simplement diabolique !

Sur une routine de ce genre, **Hugues Protat** nous propose d'améliorer la prédiction en utilisant un personnage de petit écolier et une ardoise, genre «*ardoise spirite* » pour effectuer la prédiction.



L'idée est même de remplacer les cartes par des images pour encore plus coller au thème. Et il est vrai que le principe utilisé pour ce tour pourrait permettre de l'adapter en fonction du texte retenu car l'effet est fort mais il lui manque une histoire pour le rendre encore plus attractif.

C'est décidément la grande mode...

Voilà maintenant **Jean-Luc** avec – lui-aussi – une petite sacoche en cuir.

Mais la sienne est beaucoup plus petite que celle de **Spontus**.

(je parle de la sacoche, bien sur...)



Jean-Luc va-t-il nous faire un petit tour de cartes ou plutôt un tour avec des petites cartes ?

Apparemment, pas de cartes au programme.

Ce matin on avait « *origami* », et cet après midi c'est *atelier couture*, car la petite sacoche contient en fait 3 boutons de couleur différente et une bobine de fil...

Ça devient vraiment n'importe quoi ces réunions de Magie !



Jean-Luc sollicite l'aide d'un spectateur et c'est **Grégoire** qui se propose.

Comme la couture est un truc de filles, **Jean-Luc** propose à **Grégoire** de l'appeler *Nathalie*. Mais **Grégoire** indique préférer qu'on l'appelle *Françoise*...

Les trois boutons sont mélangés... ainsi que la bobine de fil...

Là je ne vois pas trop la nécessité de ce mélange car on sait bien que quand un magicien vous demande de mélanger c'est que cela ne sert à rien....

Grégoire est invité effectuer un choix et il décide de porter son choix sur *le bouton rouge*, car la bobine ne fait pas partie du choix possible...

Illico, cela me rappelle cette réplique célèbre extraite d'un des films de la 7^{ème} *Compagnie* « *Le fil rouge sur le bouton rouge et le fil vert sur le bouton vert...* »

Sauf que là, il n'y a pas de bouton vert et que le fil est blanc.

Jean-Luc sort alors de sa poche un mouchoir qu'il dépose sur sa main puis qu'il enfonce partiellement dans son poing fermé.



Un bout de fil, préalablement découpé est mis dans le mouchoir avec le bouton rouge.

Jean-Luc indique qu'il a besoin de l'index de **Grégoire**... euh, de *Françoise*... pour coudre le bouton et il lui demande donc d'insérer son index dans le poing fermé de **Jean-Luc**.

Heureusement, il ne lui demande pas de mimer le va-et-vient de l'aiguille, car ce geste pourrait être fort mal interprété...

Là, c'est beaucoup plus soft et il n'y a pas de quoi fouetter un « *chas* » (d'aiguille...)

Au final, **Jean-Luc** demande à **Grégoire** de retirer son doigt et montre que le bouton est désormais cousu sur le mouchoir.

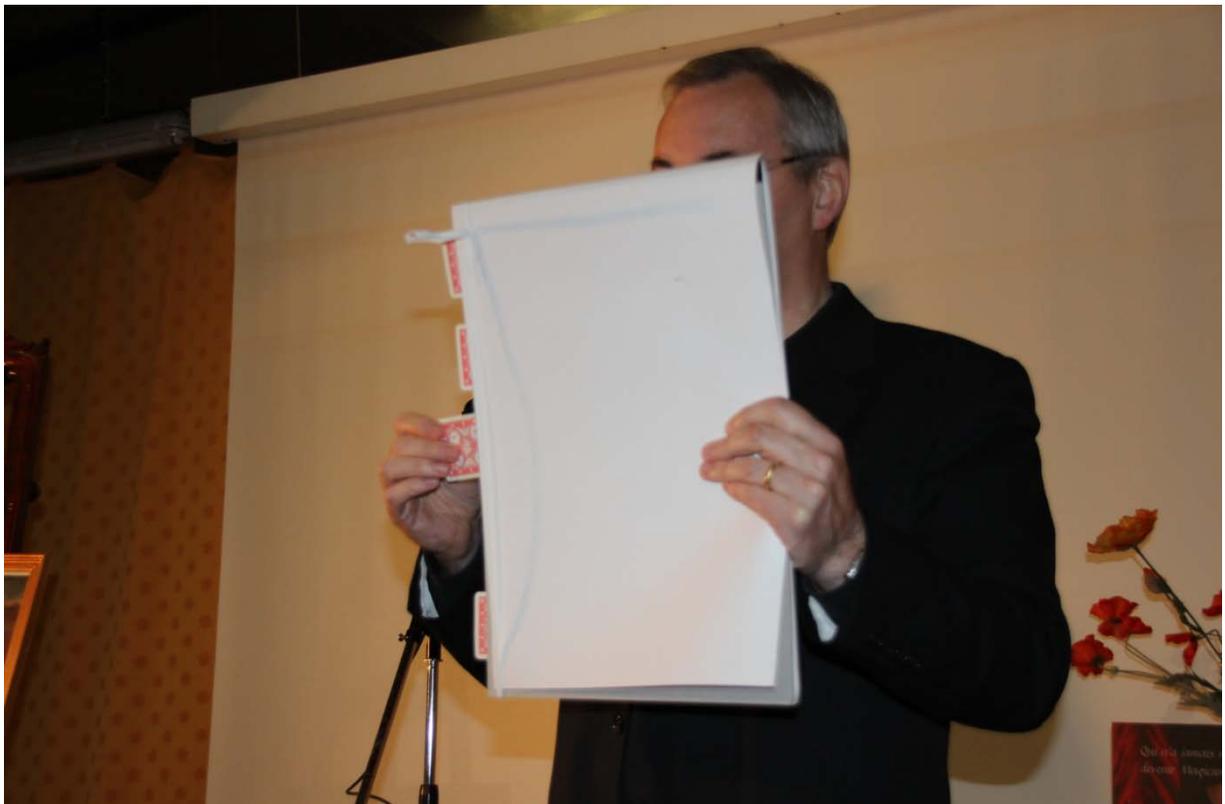
Merci **Gaétan Bloom** pour cette routine amusante.

Jean-Luc nous propose une seconde routine et je me dis que cette fois-ci on va avoir droit à du tricot... Mais non, j'ai été mauvaise langue car il semble qu'on s'oriente vers du mentalisme... (Je suis souvent mauvaise langue... mais je m'en fiche...)

Pour cette routine, **Jean-Luc** utilise un grand bloc-notes et 5 cartes ESP.



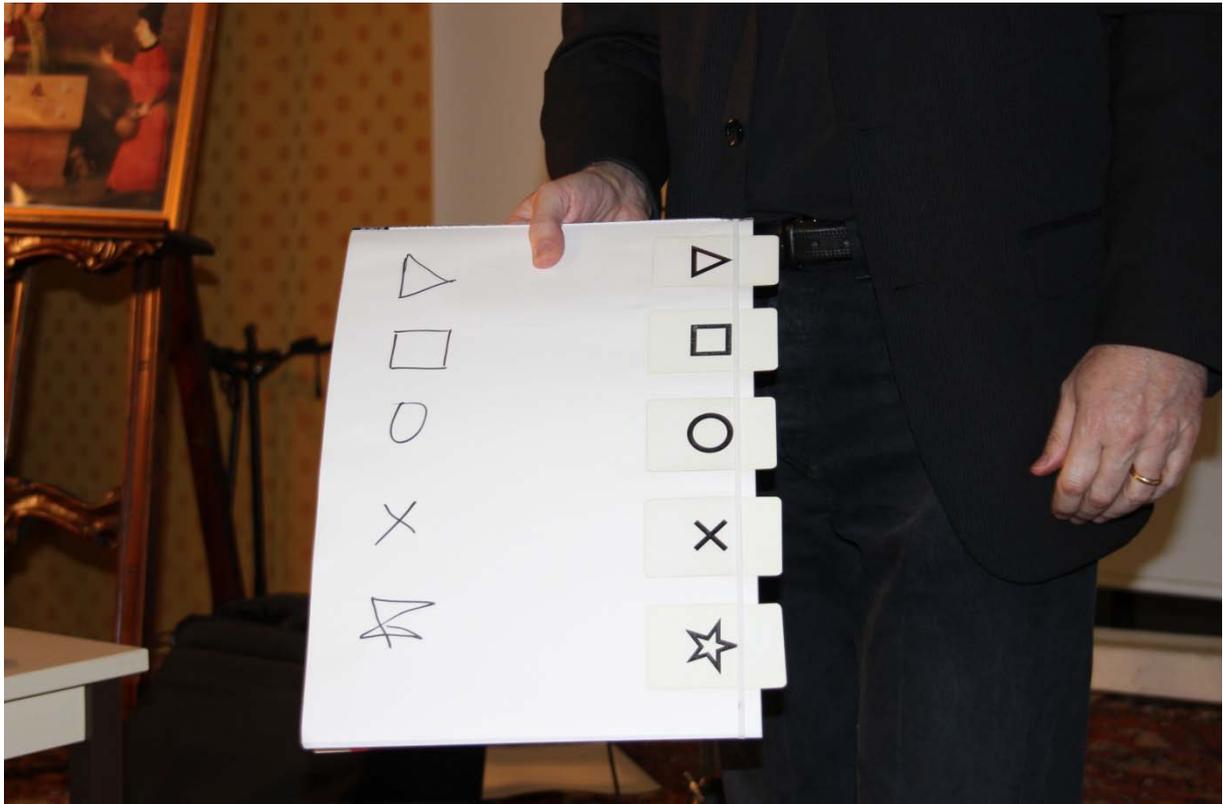
Et le but du jeu est de désigner à **Jean-Luc** la position où il faut mettre chaque carte ESP... Choix entièrement libre !



Et le résultat ne se fait pas attendre.

Une fois que toutes les cartes ont été mises en place, maintenues par un élastique disposé près du bord du bloc, **Jean-Luc** retourne le bloc-notes.

Nous constatons qu'il avait prédit quelle position occuperait chaque carte au final, car **Jean-Luc** avait dessiné le symbole de la carte en regard de la position choisie :



Une routine subtile qui peut faire participer plusieurs spectateurs et qui insiste sur la liberté du choix de la position. Cinq positions au départ avec la possibilité de partir du haut ou du bas du bloc. Et avec cette question finale avant la révélation : « *Quelqu'un veut-il changer la position d'une carte ?* »

Cette routine est extraite du DVD Video Mind volume 3 de **Max Maven**.



Dans un style un peu similaire, j'évoque le tour *Astor Mental* dont j'ai fait l'acquisition voici quelques temps et qui reprend le principe de la prédiction de la position des cartes en utilisant un support transparent.

Mais **Jean-Luc** indique préférer la méthode de **Max Maven**... et c'est son droit le plus strict.

Théo propose de prendre la suite de **Jean-Luc** et prend une petite bouteille d'eau.



Pierrick est invité à signer l'étiquette de cette bouteille qui est alors recouverte d'un foulard.



Afin que chacun puisse constater que la bouteille se trouve bien sous le foulard, **Théo** demande à quelques spectateurs de tâter au travers du foulard afin de s'assurer de la présence de la bouteille.

Puis la bouteille est posée en position couchée sur la table et encerclée d'un anneau.



Un geste magique et « *hop !* » la bouteille disparaît.

Théo attire m'attention sur un foulard qui recouvre apparemment une autre bouteille, mais qui est plus grande que celle qui vient de disparaître.

Le foulard est retiré et magiquement la bouteille a diminué de taille car il s'agit désormais d'une bouteille de la même dimension que celle disparue... Mais la Magie ne s'arrête par là, car l'étiquette de cette bouteille supporte la signature de **Pierrick**.



Bon, oui je sais, c'est gros et beaucoup dans la salle ont crié au loup... Mais avouez que le subterfuge est intéressant non ?

Hugues Protat rappelle que le thème de l'utilisation d'un compère est un classique et il cite notamment l'exemple de **Dominique Webb**...

Aie ! Le nom à ne pas prononcer....

Théo explique que c'est à cause de **Dominique Webb** et de la façon dont il laissait croire aux gens qu'il avait des pouvoirs supranaturels qu'il a quitté l'AFAP (ancêtre de la FFAP) durant dix ans. **Hugues Protat** indique que **Dominique Webb** a fait son mea culpa depuis sur cette période et qu'en Magie, le but recherché est de plonger le spectateur dans un instant magique et d'amusement, quelle que soit la méthode employée.

S'en suit une discussion sur le sentiment qui doit être laissé au spectateur : doit-on lui laisser une solution possible sur la façon dont le tour a été fait (même si c'est une fausse solution) ou doit-on opter pour le « *pas de solution, donc c'est magique* » ?



Sherlock Holmes le célèbre détective créé par **Sir Arthur Conan Doyle** (un magicien d'ailleurs...) considérait que *lorsque vous avez éliminé l'impossible, ce qui reste, si improbable soit-il, est nécessairement la vérité...*

Et **Sir Arthur Conan Doyle** aurait dit « *N'importe quelle vérité vaut mieux que douter indéfiniment...* »

Sauf que la Magie, n'est ce pas rendre possible l'impossible et faire douter les spectateurs ?

Discussion hautement philosophique qui, bien évidemment, glisse sur le terrain de l'opposition « *Magie – Religion* »... un terrain hautement glissant d'ailleurs qui revient à opposer le « *cartésianisme* » dont **Théo** est un « *apôtre* » et la « *croyance* » ardemment défendue par **Hugues Protat**.

Plus terre à terre, la comparaison entre les origines des spectateurs et leurs réactions face à la Magie : le Français – qui a toujours l'impression d'être grugé quand il voit de la Magie, ce qui en fait un spectateur difficile à pratiquer – et les Anglo-Saxons qui considèrent la Magie comme un spectacle à part entière et qui ne se posent pas de questions parce que pour eux, ce qu'ils voient, c'est forcément magique... Regardez un DVD de *LL Publishing* et dites-vous bien que les spectateurs ne forcent pas les rires et les réactions d'excitation... Ils sont comme ça les Ricains...

Bon... Si on continuait ?

Théo propose à présent de nous raconter l'histoire du plus vieux tour de Magie du monde : *Les Gobelets*.

Et voilà que **Théo** nous explique que dans le temps, on utilisait des gobelets en cuir et de vraies noix de muscades appelées les « *escamotes* » ce qui donnera le terme « *escamoteur* ».

Théo nous explique le tableau de *Jérôme Bosch* qui trône derrière lui et le fait que des complices du « *magicien* » en profitaient pour faire les poches des spectateurs pendant le spectacle.

Pas mal en termes de détournement d'attention non ?



Pour présenter sa routine (sans complice), **Théo** utilise des gobelets en métal, des petites balles rouges et bien sur, une baguette magique.

Selon **Théo**, c'est ce tour qui est à l'origine du mot « *prestidigitateur* » qui signifie « *doigt rapide* » et à l'expression « *Passez muscade* ».

Pour le final, on assiste à l'apparition de deux fruits et d'une montre...(!), signe selon **Théo** que le tour évolue tout le temps puisque les muscades ont disparu remplacées par des objets improbables.



Mais cela ne s'arrête pas là... car bientôt apparaissent une pomme, une orange... et même une méga pomme...



J'espère que vous aimez la salade de fruit...

Hugues Protat indique que la routine est bien construite mais qu'il y a un manque de timing au niveau des charges. Pour lui, le tour des gobelets est avant tout une *routine de bateleur de foire* et que le rythme doit être adapté en conséquence : Tac... tac... tac ! Alors que **Théo** présente cette routine sur un rythme lent : Tac..... Tac..... Tac.....

Personnellement, j'imagine mal **Théo** jouer un autre personnage que le sien... **Théo** a un style de présentation qui est SON style de présentation, une forme de nonchalance et d'humour que j'aime bien et qui laisse à penser que tout est facile à réaliser. Bref, **Théo** est lui-même.

Hugues Protat indique qu'**Orson Welles** (encore un magicien) dirigeait ses acteurs en leur tournant le dos pour écouter leur voix et leur rythme.



Selon **Hugues Protat** pour la présentation de cette routine, il faut faire attention à sa voix, qui doit porter, à son corps et sa gestuelle, à son regard qui doit être dirigé vers le public et non vers les gobelets. La technique doit être automatique ce qui permet de ne pas regarder ce que l'on fait et de se concentrer sur la présentation.

Pour illustrer son propos, **Hugues Protat** montre la façon dont il manipule des pièces de monnaie sans jamais les regarder, faisant porter son regard sur le public.

AU-TO-MA-TI-QUE qu'elle doit être la technique ...



Les interventions successives d'**Hugues Protat** suscitent bien évidemment la réflexion... aussi, voici des questions intéressantes pour vos devoirs de vacances :

- Doit-on, en fonction de son style personnel, s'interdire de présenter certaines routines ?
- Le Magicien est-il vraiment un acteur qui joue le rôle d'un Magicien et ne peut-on être soi-même en Magie ?

Je ramasse les copies en septembre pour la prochaine réunion de l'année magique 2012-2013.

Une fois encore d'ailleurs, se posera à la rentrée la question du devenir des réunions du ***Magicos Circus Rouennais***.

- Doit-on conserver la forme actuelle où chacun présente ce qu'il a préparé sans qu'aucune critique (positive) ne soit formulée ?

- Doit-on fixer un thème de sorte que les uns et les autres devront se forcer à travailler d'autres disciplines (que les cartes...)

Autant de questions qui – probablement – n'auront pas de réponse car il semble que la forme actuelle convienne à la grande majorité.

Comme à l'accoutumée, la salle s'est éclaircie et de petits regroupements se sont opérés. Des jeux de cartes ont fait leur apparition...



Aujourd'hui, nous n'avons pas présenté beaucoup de Magie mais, avoir un regard critique (dans le bon sens du terme) extérieur sur ce que nous faisons, était intéressant à plus d'un titre, même si le débat « *philosophique* » a (hélas) parfois pris le pas que les aspects techniques de présentation.

Merci encore à **Théo** et à son épouse **Marie Christine** pour la qualité de leur accueil et pour leur gentillesse. Merci également à **Hugues Protat**.

La prochaine réunion devrait avoir lieu le samedi 21 septembre 2013. Soyez nombreux ce jour là et en attendant : Bonnes vacances à tous !

Patrice
Apprenti Magicien à Vie

