



## **COMPTES RENDUS DES RÉUNIONS**

**Année Magique septembre 2018 à juin 2019**

RÉUNION DU 15 SEPTEMBRE 2018 – RENTRÉE DU MCR



« Vive la rentrée ».... Mouais, on va dire ça...

La rentrée magique du **Magicos Circus Rouennais** se fait toujours en décalé par rapport à la rentrée scolaire.

Cette année magique 2018 – 2019 ne faillit pas à la règle... sauf que nous avons (j'ai) été à deux doigts de retarder d'un mois notre rentrée.

La cause ?

Un nombre trop limité de participants potentiels au vu des mails reçus...

La date avait été prévue depuis fin juin mais en battant le rappel des troupes, je me suis rendu compte au vu des réponses reçues, que nous ne serions que 4 à cette réunion de rentrée...

Huit présents pour le 16<sup>ème</sup> anniversaire en juin... Quatre pour la rentrée en septembre... Le club est-il en train de s'éteindre à petit feu ? Y aura-t-il un 17<sup>ème</sup> anniversaire ?

Après avoir pesé le pour et le contre, j'ai finalement décidé de maintenir la réunion et bien m'en a pris car nous sommes finalement huit rassemblés aujourd'hui dans la salle Descartes (la bien nommée) de la *Maison des Jeunes et de la Culture de Rouen* rive gauche.

Huit... C'est loin des grandes rentrées du passé ; mais comme le dit **Christophe**, qui est un optimiste dans l'âme, « *une réunion en petit groupe ce n'est pas mal non plus...* ».

**Sont présents :**

1 : **Patrice**  
3 : **Paillette**  
5 : **Éric**  
7 : **Thierry**

2 : **Victor**  
4 : **Pierre**  
6 : **Christophe**  
8 : **Elias**



Après la traditionnelle photo, nous pouvons attaquer...

Pour les habitués du compte-rendu, vous avez peut-être remarqué un nouveau prénom : **Elias**. C'est un postulant en tant que membre du **MCR**.

Il m'a contacté par email et après avoir appris qu'il pratiquait déjà la magie des cartes, il a donc été autorisé à venir à cette réunion (heureusement que je ne l'ai pas annulée...).

Laissez-moi vous narrer une anecdote... Nos réunions démarrent – en principe – à 14h30 mais il arrive que des membres soient (légèrement) en retard et nous attendons donc devant le bâtiment avant de rejoindre la salle qui nous a été allouée.

Et là, alors que nous discutons un grand gars en survêtement de sport et coiffé avec une queue de cheval, s'est approché de notre groupe.

Il m'a fait penser à ce footballeur célèbre **Zlatan Ibrahimović**, et ben non... Ce n'était pas lui... C'était **Elias**... lequel est peut-être fan de foot aussi.  
(photo à droite, c'est **Zlatan**, pas **Elias**...)



Tradition oblige, **Elias** est invité à montrer ce qu'il sait faire...



Là, c'est **Elias**... pas **Zlatan**.

**Elias** prend son jeu de cartes, le mélange à l'américaine et distribue à partir du dessus, les quatre Rois et les quatre As face en l'air.

Il demande ensuite à quelqu'un de vérifier les cartes et c'est **Christophe** qui effectue cette vérification.



**Elias** rassemble ensuite les cartes et nous les montre une à une.



D'abord les As puis les Rois.

Les cartes sont à présent distribuées pour former deux colonnes face en bas à l'exception d'une carte laissée face en l'air dans chaque colonne pour repérer la colonne des Rois et celle des As.

**Elias** inverse à présent la position des deux cartes face en l'air. Le Roi est mis dans la colonne des As et il retourne face en l'air les cartes qui sont face en bas... Il y a à présent les trois autres Rois.

L'As est mis dans la colonne des Rois mais il ne retourne pas les cartes car selon lui, cela serait trop simple.

**Elias** ramasse le jeu et distribue trois cartes face en bas et une quatrième – une Dame – face en l'air.

**Elias** prend la Dame et la met dans la colonne où se trouve l'As face en l'air et il prend cet As et le met dans la dernière colonne distribuée.

**Elias** retourne les cartes qui se trouvent avec la Dame et...

Patatras, il se rend compte qu'il n'y a pas les trois autres Dames et que son tour a loupé...

Ah... ça arrive... même aux meilleurs.



**Elias** est quelque peu dépité et **Christophe** lui dit de recommencer.

**Elias** prépare à nouveau son jeu et se lance en précisant qu'il s'est trompé tout à l'heure dans son mélange.

Nouvel échec...

On l'encourage à recommencer.

Nouvelle tentative qui se termine cette fois-ci avec succès. Trois Dames se retrouvent dans la colonne sensées contenir les As et les trois As se retrouvent dans la dernière colonne.



**Elias** explique que cette routine est un mix entre une routine de **Takumi Takahashi** et une routine de **Lennart Green**.

Allez, on va dire qu'**Elias** a gagné son droit d'entrée au **Magicos Circus Rouennais**.

Candidat suivant !

Ah ben c'est moi qui m'y colle pour montrer une technique qui a été montrée par **Manuel** lors de la réunion de juin dernier (où nous n'étions que 8...).

Comme beaucoup de ceux présents aujourd'hui n'étaient pas à cette réunion, c'est l'occasion de leur faire découvrir.

J'utilise pour ce faire, un jeu de cartes rangé par famille et par ordre ascendant et j'effectue une coupe multiple puis je fais constater le résultat... (je n'en dis pas plus, certains profanes savent lire...)



Cette technique, assez bluffante est enseignée par **John Bannon** dans son DVD *Dealing With It*. Il la nomme *Double Dutch Cut* et dit qu'il l'a vu faire par **Juan Tamariz**.

À mon avis, l'essayer, c'est l'adopter.

**Christophe** demande si on peut donner des informations et la question est notamment de discuter des prochains ateliers.

**Stéphane** – qui n'a pu être présent aujourd'hui – aimerait se lancer dans la Magie des Pièces et il en a parlé avec **Christophe**.





Du coup, il s'est dit qu'on pourrait refaire, sur une partie de réunion, un atelier « *pièces pour les débutants* »

C'est une bonne idée car il faut admettre que l'atelier mené par **Théo** le 12 décembre 2015 était très bien mais comportait quelques techniques assez ardues.

*De la discussion jaillit la lumière... (Charles Monnard)*

Voici les propositions retenues :

- un nouvel atelier « *pièces* » mais avec des manipulations simples... les bases quoi...
- un atelier « *pièces spéciales* » afin de faire découvrir ce qui existe en termes de matériel et cela peut susciter d'éventuels achats.
- un atelier « *F.I* » (comprene qui pourra...) avec une routine simple.
- un atelier « *élastiques* ».
- un atelier « *carte déchirée – carte reconstituée* »
- un atelier « *boite Okito* ».

**Paillette** indique que dans les « *vides greniers* » (les foires à tout) on peut trouver de jolis jetons à pas cher et qu'on pourrait chercher des idées de routines pour animer un atelier « *jetons* ».



**Christophe** propose également qu'une partie de la réunion soit consacrée à des « *critiques* » de livres ou de tours. Une telle rubrique existe déjà sur le site... et en fait, il y en a même deux : une rubrique « [Critiques de tours](#) » et une rubrique « [Coups de Cœur – Coups de Gueule](#) » ... mais personne ne les alimentent (à part moi... de temps en temps).

Du coup, pourquoi ne pas souscrire à la proposition de **Christophe** et ensuite mettre le fruit de nos réflexions sur le site...

La partie « *Infos* » étant terminée, il est temps à présent reprendre la partie « *Magie* » proprement dite.

\*

\*

\*

\*

**Paillette** souhaite nous montrer un final pour une routine de l'huile et l'eau basé sur un *comptage Hamman*... sauf que ce qu'il nous montre n'est pas un *comptage Hamman* car il a quatre cartes face en l'air posées sur quatre cartes face en bas et il retourne les cartes face en l'air une à une pour les mettre face en bas.



Mais qu'importe comment on appelle ce mouvement car il est très intéressant.

Au départ, on a quatre cartes noires face en l'air posées sur quatre cartes rouges face en bas.

On retourne une à une les cartes noires pour les mettre face en bas et on dépose les cartes restantes – rouges - face en bas sur la table.

Puis, on retourne à nouveau une carte noire face en l'air que l'on tape avec les trois cartes restantes restées face en bas.

Dans le mouvement, on laisse tomber les cartes sur celles qui sont sur la table. Les cartes changent de couleur à vue pour devenir rouges.



Et hop, voilà que certains attrapent leurs cartes et demandent à **Paillette** de décomposer le mouvement... Un autre membre filme cette passe...



C'est ensuite l'occasion de montrer le *comptage Hamman* et la façon dont chacun l'exécute car la position des doigts peut varier d'un magicien à l'autre.



Après ce mini atelier comptage de cartes, **Paillette** propose une routine avec une pièce de monnaie.

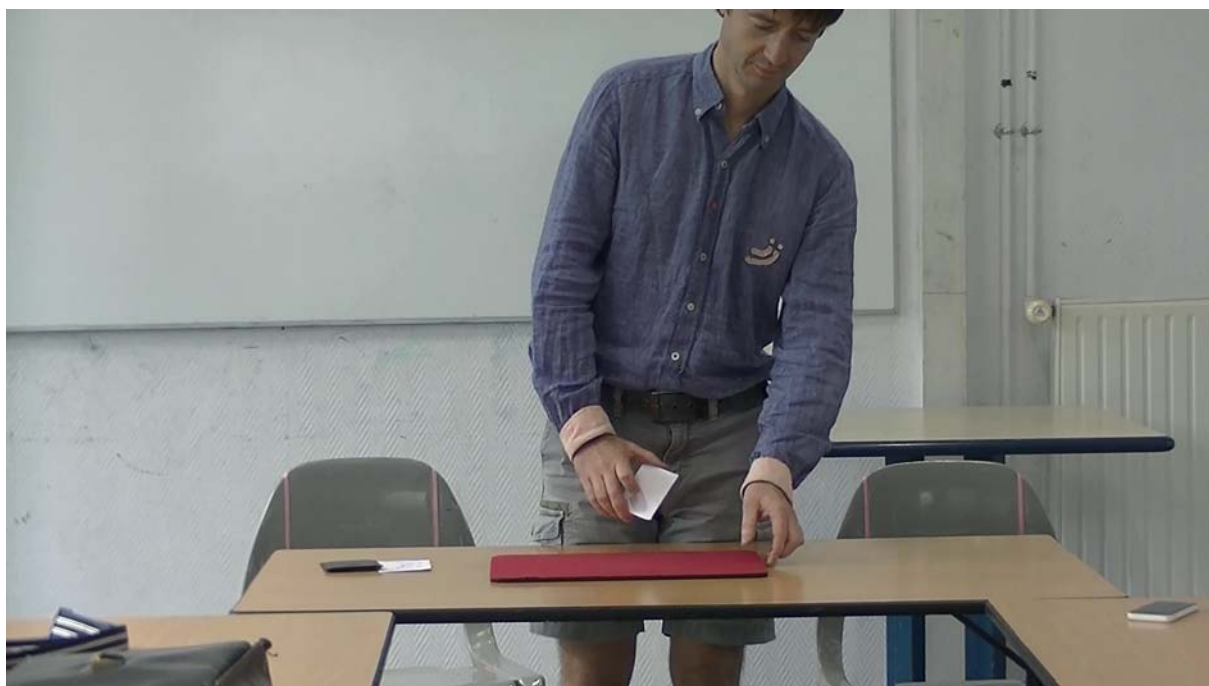


Une pièce de monnaie est montrée et mise dans la paume de la main.

À l'aide d'un stylo, la pièce va disparaître avant de réapparaître grâce au stylo également...



Et c'est **Éric** qui prend la suite et qui nous demande de nous rapprocher pour mieux voir.



Quand je pense que certains disent qu'il pleut tout le temps en Normandie...  
Regardez **Éric**, avec sa tenue d'été et nous sommes le 15 septembre !

**Éric** nous montre un petit paquet de quatre cartes blanches, recto verso.

**Éric** adore ses cartes et lorsqu'il leur envoie un petit baiser (oui, vous ne rêvez pas... chacun ses goûts...), immédiatement un baiser apparaît sur l'une des cartes.



**Éric** aime énormément ses cartes (Eh oui, c'est comme ça...), un baiser un peu plus appuyé et un baiser apparaît sur les quatre cartes.

**Éric** explique qu'en fait, ce ne sont pas des baisers mais des bouches... et comme les cartes sont blanches, ça lui a fait penser à la *Maison Blanche* et à *George Bush*... Oh, jeu de mot subtil aurait dit *Maître Capello*.



Le visage de cet ancien président américain apparaît désormais sur une des cartes.

**Éric** ajoute que, comme la Maison Blanche, c'est une belle baraque, cela lui a fait penser à *Barack Obama*... Oh... de mieux en mieux.

**Éric** montre à nouveau quatre bouches...

Et le visage de cet autre ancien président apparaît sur une seconde carte...

Puis apparaissent les visages de *John Kennedy* et de *George Bush* (le père de l'autre...). Et sur la dernière carte... une bouche.



**Éric** indique qu'il a vu cette routine sur Internet.

Moi, fouteur de merde patenté non reconnu d'utilité publique fait remarquer qu'au début, il y avait quatre cartes et qu'il y en a désormais cinq...

**Christophe** pense qu'il est préférable de supprimer la bouche lors du final pour ne montrer que les quatre présidents.

**Pierre** se lève pour prendre la suite...

**Pierre** va bientôt nous quitter. C'est son avant-dernière réunion avec le ***Magicos Circus Rouennais*** qu'il avait rejoint le 10 octobre 2015. Il est désormais à la retraite et avec son épouse, ils vont s'installer en dessous de la Loire. **Pierre** envisage de devenir membre du club de Magie de Nantes où il espère trouver une bonne ambiance.

**Pierre** s'est intéressé à la Magie des Pièces et notamment à la *Boite Okito*.



**Pierre** indique que c'est un tour « *minimaliste* » car il n'utilise qu'une petite boîte et trois pièces. Et pour accompagner cette affirmation, il nous montre une boîte en cuivre (à moins qu'il ne s'agisse de laiton), dont il ôte le couvercle. Puis, il retourne la boîte d'où s'échappent deux pièces en argent et une pièce en cuivre. **Pierre** nous montre ensuite que la boîte et le couvercle ne dissimulent aucune autre pièce.

Bon, jusque là, nous sommes d'accord.

**Pierre** prend les deux pièces en argent et les met dans la boîte sur laquelle il met le couvercle. Puis il prend dans sa main la pièce en cuivre, laquelle disparaît.





Enfin, elle ne disparaît pas vraiment puisqu'elle voyage pour se retrouver dans la boîte – entre les deux pièces en argent. « *sandwichée* », comme dit **Pierre**.

Là, **Pierre** tu me déçois... Bon, le mot « *sandwich* » a été adopté par la langue parlée française et figure même dans le dictionnaire Larousse (mais pas dans celui de l'Académie Française). Mais le verbe « *sandwicher* » heurte mes chastes oreilles et je n'en ai pas trouvé trace dans les dictionnaires français.

**Pierre** indique que ce qui est possible dans un sens, l'est aussi dans l'autre... et il prend une des pièces en argent, qu'il remet dans la boîte. Puis il prend la pièce en cuivre et la pièce en argent restante pour les mettre également dans la boîte de sorte que la pièce en cuivre soit « *sandwichée* » (Ah, je ne m'y fais pas...) entre les deux pièces en argent.



**Pierre** indique qu'il est inutile de mettre le couvercle. Il pose la boîte ouverture dirigée vers le tapis, mime le geste de prendre une pièce et de l'envoyer dans sa main fermée... Puis il ouvre la main pour montrer qu'une pièce en cuivre s'y trouve... avant de soulever la boîte pour montrer qu'elle ne contient plus désormais que les deux pièces en argent.

**Pierre** sollicite à présent **Christophe** afin qu'il mette lui-même une pièce en argent dans la boîte, puis la pièce en cuivre et enfin la seconde pièce en argent. **Pierre** met le couvercle sur la boîte.

**Pierre** rappelle qu'on a dans la boîte, une pièce en argent, une pièce en cuivre et une pièce en argent.

Un geste magique puis **Pierre** ouvre la boîte et la retourne pour montrer qu'il y a désormais deux pièces en cuivre qui entourent une seule pièce en argent.

**Pierre** ramasse la pièce en argent et fait semblant de la jeter vers la boîte fermée. La pièce disparaît de sa main pour se retrouver dans la boîte.

*Okito Triple Change*, extraite de *Ultimate Coin Magic Volume 2* de **David Roth**... Excellente routine !

Pour cette routine, **Pierre** utilise une « *slot okito box* » qu'il a achetée auprès de [Lunatès](#), un magicien français qui fabrique notamment ce genre d'accessoire.

**Éric**, qui avait dit n'avoir qu'une seule routine à présenter, se lève. Il prend place devant nous et sollicite l'assistance d'un « *monsieur et d'une dame* »...

On se regarde tous...

Il faut rappeler pour ceux qui ne suivent pas qu'il n'y a que des mecs présents...

En regardant **Élias**, je propose de désigner quelqu'un qui a les cheveux longs pour jouer le rôle de la spectatrice mais finalement c'est **Thierry** qui se désigne tandis que **Christophe** jouera le rôle du spectateur.

**Éric** tient un paquet de cartes représentant divers objets de la « *société de consommation* » qu'il fait défiler devant nos yeux.



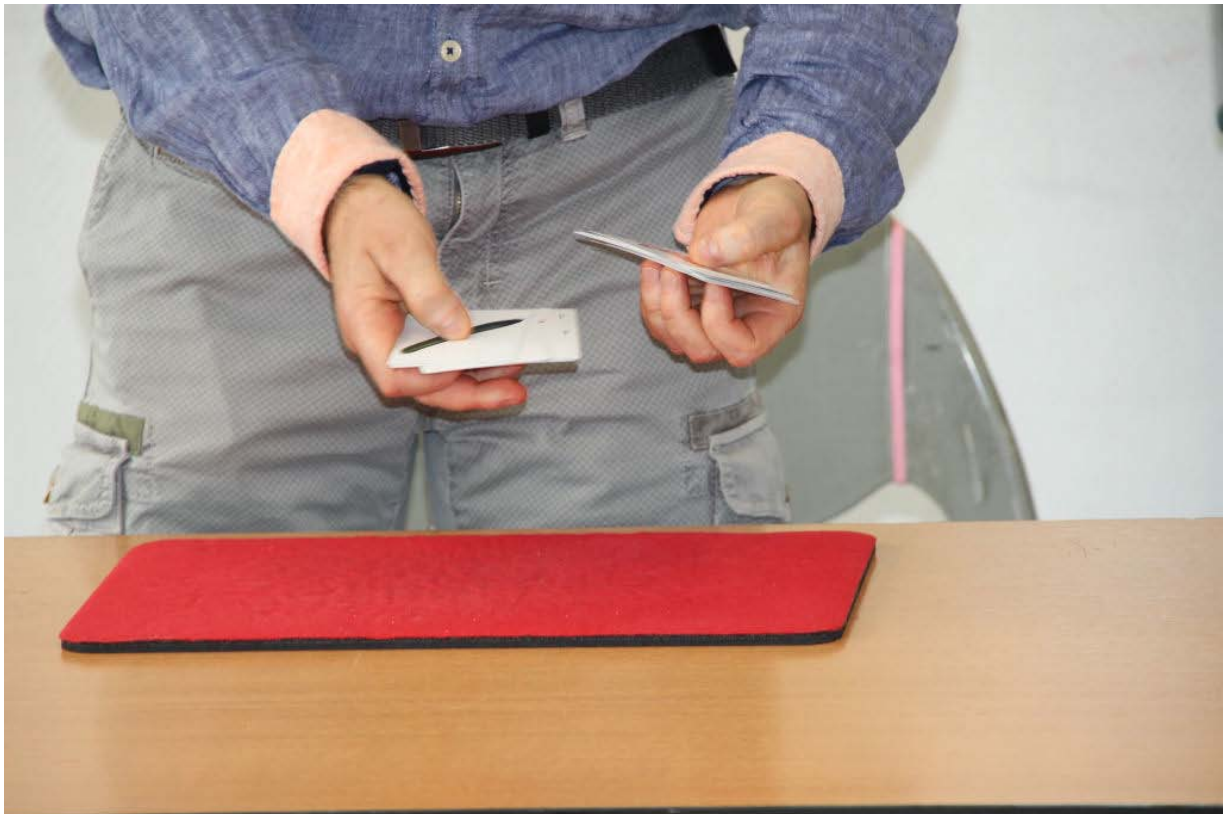
**Éric** explique que ces objets du quotidien sont vendus par des sociétés commerciales à des clientèles ciblées.

**Éric** se tourne vers **Christophe** et lui dit « *Monsieur, voulez-vous conserver cette carte ou la jeter ?* » - **Christophe** décide de la jeter et la carte est mise à l'écart.

Même question ou presque à **Thierry** puisque, au lieu de « *monsieur* », **Éric** s'adresse à lui en ces termes « *Madame, voulez-vous conserver cette carte ou la jeter ?* ». **Thierry** effectue son choix.

**Éric** poursuit en alternant **Christophe** et **Thierry** afin de leur poser la même question et en fonction, la carte est conservée ou mise à l'écart jusqu'à épuisement du paquet.

Pour mémoire, sachez que « *madame* » **Thierry** a rejeté une carte représentant un superbe concombre. Chacun ses goûts...



Au final, il y a un petit tas de cartes devant **Christophe** et un autre devant **Thierry**.



**Éric** retourne le paquet concernant toutes les cartes rejetées et explique que certains objets étaient destinés aux hommes et d'autres aux femmes comme en attestent les deux symboles. Bonjour la théorie du genre...

**Éric** retourne les cartes de **Christophe**, elles ont toutes au dos – de couleur bleue – le symbole masculin.

**Éric** retourne les cartes de **Thierry**, elles ont toutes au dos – de couleur rose – le symbole féminin.



**Éric** propose une autre routine avec ces cartes.

Le jeu est mélangé par **Éric** puis coupé par **Christophe** et enfin distribué en deux tas.

**Éric** demande à **Christophe** et **Thierry** de chacun choisir trois cartes dans leur tas respectif – de les mémoriser puis de rassembler les six cartes et de les mélanger ensemble face en l'air.

Pour la suite de cette routine, **Éric** va être en mesure d'indiquer les trois cartes prises par chacun des deux participants et ce, bien sur, sans retourner les cartes...

Un principe ingénieux... *Genetics2*, par **Sean Goodman**.



Je propose de montrer un autre tour qui est une invitation au voyage.

Pour cela, j'ai un jeu de cartes que je mélange et que je coupe.

La première carte est la Dame de Cœur, laissée face en l'air sur la table.

La carte suivante est l'As de Pique, retournée face en bas et posée sur la Dame.

Je montre une petite boîte en bois et je la fais examiner. Pas de double fond, ni d'escalier secret...

J'indique que l'As de Pique va être placé sous la boîte tandis que la Dame de Cœur va être perdue dans le jeu.



On voit distinctement la face de la Dame de Cœur et j'invite **Christophe** à couper le jeu. La Dame de Cœur est mise face en bas sur la partie inférieure du jeu avant que le jeu ne soit reconstitué et posé sur la boîte.

Un geste magique et on s'aperçoit que c'est à présent la Dame de Cœur qui est sous la boîte. Tandis que l'As de Pique est remonté sur le dessus du jeu grâce à un autre geste magique.



**Christophe** me regarde et dit « *Ca y est, c'est fini ? Ah je suis déçu je croyais que ça allait arriver dans la boîte...* ».

Mer...credi... Moi qui voulais faire preuve d'originalité en adaptant le tour de **John Bannon** « *Heart Of Glass* » extrait du DVD *Dealing With It...* Mais c'était compter sans **Christophe**.

Bon, il faudra que je revoie ma copie...

Dans la version originale du tour, c'est un verre transparent qui est posé sur les cartes et le jeu est ensuite posé sur le verre.

Et c'est **Victor** qui prend la suite et il annonce qu'il va nous montrer une expérience destinée à prouver la différence entre la perception et la réalité.

Pour cela, **Victor** utilise un jeu de cartes et nous montre les cartes du dessus, l'As de Pique et le Roi de Cœur.



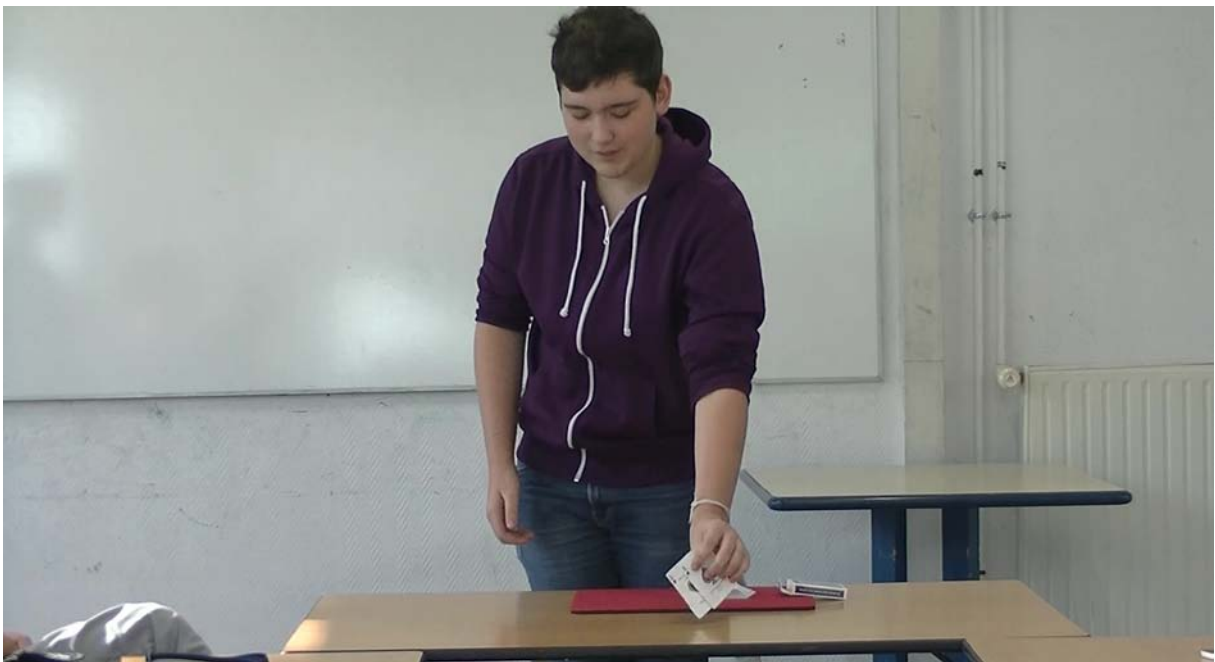
L'As de Pique est laissé face en l'air tandis que le Roi de Cœur est mis face en bas au dessus. Les deux cartes sont conservées en main et **Victor** explique : « *L'impression que vous avez enregistré déjà, c'est que les dos sont bleus...* »

**Victor** fait passer les cartes dans son poing et un dos rouge apparaît.



**Victor** poursuit : « *Inconsciemment, vous avez aussi enregistré que la carte au dos rouge était le Roi de Cœur... Et non pas l'As de Pique. Et ce que vous avez encore enregistré, c'est que l'autre carte était un Roi de Cœur...* ».

Nouvelle série de passe à travers le poing et **Victor** nous montre un dos bleu.... Et l'As de Pique face en l'air... Puis au final, on s'aperçoit qu'il n'y a pas de Roi de Cœur mais deux As de Pique... L'un à dos bleu et l'autre à dos rouge.



Et **Victor** de conclure : « *Depuis le début, c'était un mensonge...* »

**Victor** explique que c'est un tour de **Robert (Robbie) Moreland** vu sur *Instagram* et il nous explique qu'à un moment donné il exécute un « *pinky count* »...

Certains se groupent autour de **Victor** pour s'exercer à ce mouvement pas très évident (dont un des spécialiste est **Darwin Ortiz**...)



Moi, je renonce. J'ai essayé par le passé et cela fait partie des (nombreuses) choses sur lesquelles j'ai décidé de faire l'impasse. Mais je suis toujours impressionné de voir des jeunes – comme **Victor** - exécuter des mouvements difficiles en Magie.

Et retour d'**Éric**... Vous savez, celui qui n'avait qu'un petit tour à montrer. Cela dit, c'est bien qu'il en montre plusieurs. Cela signifie qu'il a bossé durant l'été... Et puis, cela permet à la réunion de durer plus longtemps.

Il annonce qu'il a un petit tour avec des boulons et il dispose sur la table en les alignant... trois écrous.

Ah ben oui **Éric**... **Un boulon** est constitué d'une vis (tige filetée) sur laquelle s'insère un écrou...





**Éric** prend un... écrou dans sa main puis un second et met le troisième dans sa poche.

Question : Combien d'écrous a-t-il dans sa main ?

La réponse logique serait « *deux* », mais en Magie, il n'y a rien de logique et **Éric** montre qu'il a toujours trois écrous.

**Éric** recommence et pose à nouveau la question qui tue... et bien évidemment, il a toujours trois écrous en main.

Nouvelle prise d'écrous... et toujours la même question.

Mais la réponse est différente... **Éric** déclare « *deux boulons et un... écrou...* »



Euh non **Éric**... Techniquement, il y a deux écrous et une tige filetée (vis)...  
Aïe !!! Non, pas sur la tête !!

Comme certains lui font remarquer son erreur, **Éric** dit « *Si je prends la vis, que je la mets dans la main.. Les deux boulons dans ma poche...* »

Euh non **Éric**... Ce sont les deux écrous que tu mets dans ta poche...

**Éric** poursuit « *... et que je lance les boulons comme ça...* »

Euh... les écrous tu veux dire ?

Et **Éric** mime le fait de faire passer quelque chose au travers de sa poche.

« *... et qu'après je fais.... Avec ma main* », poursuit **Éric** en tortillant sa main fermée.

« *Hop, j'ai réussi à visser les boulons...* »



Euh non **Éric**... Tu as réussi à constituer un boulon formé d'une vis et de deux écrous... ☺

Certains doivent se dire que je suis particulièrement chiant comme mec... Ce qui, techniquement, n'est pas faux. Mais je précise que je n'ai pas ouvert une seule fois la bouche durant la routine d'**Éric**... Même si j'en avais une furieuse envie...

Cela étant dit, les commentaires que j'ai insérés dans ce compte-rendu pour la description de cette routine peuvent être confirmés par n'importe quel quincaillier ou n'importe quel bricoleur confirmé...

On étudie avec **Christophe**, **Éric** et moi, les différentes améliorations pouvant être apportées à cette routine, notamment en termes de prises car ce type de matériel n'est pas évident à manipuler comparé à des pièces de monnaie.

**Éric** conclut en disant « *Donc, à travailler...* ».

C'est **Christophe** qui s'installe à présent pour nous expliquer comment il travaille les tours chez lui. En fait, c'est simple, il marque les cartes en collant sur leur dos une étiquette avec leur nom.

Avouez que c'est loin d'être con...



**Christophe** nous montre quatre cartes dont les étiquettes indiquent qu'il s'agit de trois Jokers à dos bleu et d'une Dame à dos rouge.

Mais peut-on réellement se fier aux étiquettes ?

C'est pour cela que **Christophe** nous montre successivement la face de la Dame puis la face des trois Jokers.

Jusqu'ici, ça va.

**Christophe** explique que, dans la routine qu'il est en train d'apprendre, on conseille de mettre un des Jokers à écart. C'est donc ce qu'il fait.

La Dame est coincée entre les deux Jokers restants... *Sandwichée* comme dirait **Pierre**.

Mais **Christophe** indique qu'il a dû se tromper quand il a voulu faire le tour car il s'est finalement retrouvé avec un seul Joker et trois Dames...



Et pour ôter tout doute dans notre esprit, il nous montre la face des trois Dames.



**Christophe** qui ne voulait pas être ridicule devant les spectateurs a estimé que quatre Dames, c'est mieux que trois et il nous montre que la carte marquée Joker au dos est en fait la dernière Dame...



Un tour intitulé [Montinator 5.0](#) extrait du DVD de **John Bannon** « *Fractalicious* ».

Ah... **John Bannon**... Un magicien à connaître...

**Christophe** va nous montrer un autre tour avec l'assistance de **Pierre**.



**Christophe** ouvre son portefeuille – où l'on aperçoit quelques billets de banque – et il en sort quelques cartes en indiquant qu'il va nous raconter une histoire de gangsters.

**Christophe** fait défiler quatre cartes représentant un coffre fort et il précise qu'il y a des sommes à gagner

**Christophe** dispose les cartes sur la table et explique à **Pierre** qu'il est un gangster et qu'il va casser un premier coffre.



**Pierre** mime de frapper une des cartes et **Christophe** prend la carte, la retourne et s'adressant à **Pierre** lui dit « *Celle-là n'est pas pour toi. Il est parti avec 50 euros mais ce n'est pas pour toi... Toi, tu es le dernier gangster...* ». Il y a un billet de 50 euros imprimé sur la face de la carte.

**Christophe** invite **Pierre** à désigner une autre carte... La regarde et dit « *Celui-là, c'est ton coffre...* »

**Pierre** qui semble ne pas comprendre regarde **Christophe** qui lui dit « *T'es le dernier mais tu as le coffre numéro 2...* ».

**Christophe** retourne les deux autres cartes et les met à l'écart et déclare « *Il y a plusieurs sommes avec plusieurs billets mais là...Toi, tu as un centime d'euro...* » car il y a une pièce d'un centime d'euro imprimé sur la face de la carte.

**Christophe** ouvre à nouveau son portefeuille : les billets de banque ont disparu laissant place à une pièce d'un centime d'euro scotchée à l'intérieur.

**Christophe** content de lui dit que c'est un petit truc tout con mais qu'il trouve rigolo.

**Éric** indique qu'on n'a pas compris pourquoi c'était son coffre (celui de **Pierre**)...et **Christophe** nous déclare « *Non, non... Je vais vous le refaire comme j'aurais du le faire parce que là, je ne sais pas pourquoi, je ne l'ai pas fait comme il aurait fallu le faire...* ».

**Christophe** recommence depuis le début en positionnant à nouveau les cartes et demande à **Pierre** de poser ses mains sur deux cartes.



**Christophe** élimine les deux cartes restantes et il demande à **Pierre** de retirer ses mains et d'en poser une sur une des cartes restantes...

La fin se termine comme précédemment et là, on comprend mieux le « *comment* ».

[Les coffres-Forts de \*\*Boris Wild\*\*.](#)

Je propose de prendre la suite pour tenter une expérience.

Cette expérience se fait avec un jeu de cartes que je donne à mélanger à **Pierre**.

J'explique ensuite que lorsqu'un magicien fait un tour de magie et pour qu'il ait un maximum d'impact, les spectateurs doivent être surpris par le final. Mais qu'en serait-il si c'était un spectateur qui décidait de la façon dont le tour va se terminer ?

Dans un jeu, il y a 52 cartes et je demande à **Pierre** de choisir un chiffre entre...J'écarte les bras puis les rapproche... Allez... Entre 20 et 40.



**Pierre** choisit 33.

Je me tourne à l'écart et je demande à **Christophe** de prélever sur le jeu, un petit paquet de cartes... pas plus d'une quinzaine de cartes. Il devra compter le nombre de cartes prélevées et s'en souvenir puis mettre ces cartes dans l'étui du jeu.

Ceci ayant été fait, je fais défiler une à une la face des cartes devant **Christophe** et je lui demande de mémoriser la carte qui correspond au nombre de cartes qu'il a prélevées sur le jeu...

Ca y est, **Christophe** a une carte en tête et j'indique que **Pierre** a décidé de la fin du tour et que je me propose donc de faire bouger la carte de **Christophe** dans le jeu jusqu'à la 33<sup>ème</sup> position mais sans toucher aux cartes.



Je mime de prendre une carte dans le jeu et de la remettre à un autre emplacement...



Puis, je demande à **Christophe** de prendre le jeu et de distribuer les cartes une à une en les retournant au fur et à mesure face en l'air.

Nous comptons ensemble à haute voix.

Sur le compte de 30, je demande à **Christophe** de nommer sa carte (5C).

La 33<sup>ème</sup> carte est le Cinq de Cœur.

*Where It As To Go* (Là Où Elle doit Se Rendre), un tour de **Rick Lax**... qui suscite quelques remarques pour tempérer considérablement l'effet « *miracle* ».

Tout d'abord [la vidéo de présentation du tour est fortement tronquée](#) et **Rick Lax** a même fait interdire sur *Youtube* une vidéo qui présentait le déroulement complet du tour... Doit-on en déduire qu'il y avait quelque chose à cacher ?

Oui... car comme vous l'avez constaté, le tour demande de suivre un certain cheminement et dans sa vidéo explicative, **Rick Lax** affirme que la méthode utilisée marche à tous les coups... Ce qui est faux. En fait, pour certains nombres choisis par le premier spectateur, il faut adapter la méthode et ça, **Rick Lax** n'en parle pas.

D'ailleurs, il y a un [sujet de 9 pages sur le forum du Magic Café](#) (le monde des bisounours, mais il est vrai que le public anglo-saxon est différent du public français) et plusieurs magiciens ont signalé le problème sur le forum privé du site *Penguin Magic* en donnant leur solution pour contourner certaines difficultés.

Quand on sait ça et quand on sait comment éviter cet écueil, cela reste néanmoins un très bon tour.

J'indique que le spectateur français est beaucoup plus chiant que le spectateur anglo-saxon pour qui la Magie est un divertissement. Le Français va partir du principe que le magicien est en train de le « *baiser* » (et en plus, sans lui dire de mots d'amour) et il va souvent chercher à compliquer la vie du magicien (ou du moins... son tour).

Ainsi lorsque j'ai présenté le tour et que j'ai ensuite refait la démonstration, **Christophe** m'a interrompu alors que je lui montrais les cartes en disant « *Il faut que je te dise stop ou pas ?* » et **Pierre**, qui joue le second spectateur lors de la démonstration explicative m'a dit « *Oui bon c'est bon, c'est bon...* », alors que je faisais défiler les cartes. Tout simplement parce qu'ils étaient impatients et ne comprenaient pas que je leur montre plus de cartes qu'ils en avaient prélevées et plus de cartes que le nombre maximal que je leur avais indiqué... D'où mon conseil, réduisez le choix du premier spectateur grâce à un artifice psychologique et choisissez des femmes, elles sont moins impatientes et moins prédisposées à tenter de vous piéger.

**Élias** se lance dans la présentation d'un autre tour.

Pour cela il distribue trois tas de sept cartes et demande l'assistance d'un spectateur qui doit mémoriser une carte dans un des trois tas.



**Élias** demande ensuite à **Christophe** – son spectateur – de désigner le paquet où se trouve la carte mémorisée et au vu de ces indications, il rassemble les trois paquets et distribue à nouveau les cartes une à une en trois tas.

**Élias** montre les cartes des trois paquets et demande ensuite à **Christophe** d'indiquer le tas où se trouvait à présent sa carte. Les cartes sont à nouveau rassemblées.

Nouvelle distribution et nouvelle identification du tas contenant la carte de **Christophe**.



**Élias** rassemble une fois encore les cartes et distribue à nouveau trois tas mais cette fois-ci, il élimine les deux tas qui ne contiennent pas la carte de **Christophe**.

**Élias** distribue une à une les sept cartes et désigne la carte de **Christophe**.

Un tour automatique pour lequel nous donnons à **Élias** quelques conseils pour le final afin de gommer cet aspect automatique.

**Thierry** décide de prendre la suite pour lui-aussi montrer un tour du même style.



**Thierry** sort du jeu les As et les différentes figures qu'il rassemble en quatre tas comportant chacun un Valet, une Dame, un Roi et un As en mélangeant les familles.

Les paquets sont mis face en bas puis rassemblés.

**Christophe** (et le reste de la troupe) est invité à couper le paquet autant de fois qu'il le souhaite et à 21h00 nous décidons de partir tandis que **Christophe** continue de couper les cartes... Non, je déconne... Il était 20h30...

Les coupes ayant été effectuées, le paquet est distribué en quatre tas et on s'aperçoit que les cartes se sont regroupées par valeurs : les quatre As ensemble, les quatre Rois ensemble et ainsi de suite.

Alors qu'on pense que la réunion va se terminer, **Pierre** décide de nous montrer un dernier tour.

Et pour ce tour, il utilise une corde et un foulard.

Le foulard est emprisonné sur la corde...

Et le foulard est noué sur la corde...



**Pierre** coince à présent la corde sous son pied pour la tendre et s’amuse à faire monter et descendre le foulard.

**Pierre** explique que le seul problème, c’est quand on veut retirer le foulard... et il indique que souvent il a des trous au fond de ses poches et qu’il suffit d’en prendre un pour le positionner sur la corde pour ainsi faire passer le foulard par le trou pour le libérer sans avoir à le dénouer.



Une application magique et amusante du nœud d’alouette...

Et voilà qui clôt cette réunion de reprise.

**Christophe** me regarde et me dit « *Bon, t'étais un peu désespéré au départ ?* », faisant allusion à mes craintes concernant le nombre de participants et mon projet d'annuler la réunion. Je réponds par l'affirmative en expliquant que la date de la réunion de rentrée était fixée depuis le mois de juin dernier et en rappelant que pour le dernier anniversaire, nous n'étions que huit alors que la date avait été fixée un an avant...

En fait, je pense que je suis un peu trop impliqué dans le fonctionnement du ***Magicos Circus Rouennais***... à moins que ce soit les autres qui ne sont pas assez à mon goût.

La prochaine réunion se déroulera le 13 octobre...

**Patrice**  
Apprenti Magicien à Vie



## RÉUNION DU 13 OCTOBRE 2018



Voici une réunion qui n'aurait pas manqué d'intéresser au plus haut point **Herbert George Wells** plus connu sous son nom de plume **H G Wells**.

Mais alors que cet auteur s'était intéressé à l'humain, nous, plus modestement, allons nous intéresser à ce qui permet de fabriquer ses vêtements...

Oui, je sais, une fois encore vous vous dites « *Mais dans quel nouveau délire est-il en train de nous attirer ?* »

Je l'ai déjà dit et récapité... Ce n'est pas parce que peu de personnes lisent ce compte-rendu que l'on doit y révéler les secrets de la Magie. Car dans ce petit nombre de personnes à avoir le courage de lire mes écrits, il se peut que certaines ne pratiquent pas l'art de la Magie.

Donc, pour aller à l'essentiel car je suis en train de perdre le fil de mes pensées, nous allons aborder dans l'atelier magique d'aujourd'hui, un accessoire assez méconnu et peu usité des magiciens, j'ai nommé...

Ah mince, j'allais l'écrire... Une force invisible semblait me pousser à l'irréparable, à casser ce fil ténu qui m'empêche de révéler aux profanes les ingénieux stratagèmes des magiciens.

Allez, lisez et peut-être que vous arriverez à deviner de quoi il s'agit...

**Sont présents à cette seconde réunion de l'année magique 2018 – 2019 :**

- |                        |                     |
|------------------------|---------------------|
| 1 : <b>Patrice</b>     | 2 : <b>Fabien</b>   |
| 3 : <b>Toff</b>        | 4 : <b>Victor</b>   |
| 5 : <b>Tomarel</b>     | 6 : <b>Stéphane</b> |
| 7 : <b>Paillette</b>   | 8 : <b>Pierre</b>   |
| 9 : <b>Thierry</b>     | 10 : <b>Pascal</b>  |
| 11 : <b>Christophe</b> |                     |

Et avant toutes choses, clic clac Canon ! La photo !



Et pour compléter, voici **Christophe** qui, ayant eu un petit contretemps est arrivé après la photo de groupe...





La première partie de cette réunion est bien évidemment consacrée aux informatiques magiques...

J'invite **Tomarel** à nous révéler de la fameuse bonne nouvelle dont il voulait nous parler. L'intéressé marque un temps d'hésitation, cherchant à quoi je peux bien faire allusion avant de dire « *Ahhhh Ouiiiii !* »

**Tomarel** sort un livret : l'histoire d'*Alice au Pays des Merveilles*, qu'il fait circuler puis il dit « *Vous vous souvenez de la première scène d'Alice au Pays des Merveilles ? – 'Mon Dieu, mon dieu, je vais arriver trop tard...'* ».

Et voilà notre magicien conteur préféré (remarquez, ce n'est pas difficile... C'est le seul qu'on connaisse...) en train de nous raconter ses scènes préférées de ce roman de **Lewis Carroll** et notamment la rencontre d'Alice avec le Lapin... (le lapin, le lapin !!! – Non, laissez tomber, ça me rappelle une pub Kiss Cool ou pour être très exact deux pubs ([la première](#) – [la seconde](#)) qui m'ont toujours fait marrer...)



**Tomarel** tient dans sa main une montre à gousset dont il fait tourner les aiguilles tout en parlant.

Puis il en arrive au point de son histoire où Alice s'interroge sur l'étrange montre du Lapin... Elle n'a pas d'aiguilles...

Et **Tomarel** nous montre que les aiguilles de sa montre ont à présent disparu.

Je me rappelle qu'on avait parlé de cela voici plusieurs mois **Tomarel** et moi et j'avais lancé quelques pistes...**Tomarel** en a suivi une, et ayant fait l'acquisition de ce qu'il cherchait, il a fait appel à un horloger pour faire aboutir son projet. Et il faut l'avouer, le résultat est à la hauteur...



Mais ce matériel ne serait rien sans les talents de conteur de **Tomarel**.



**Fabien**, qui après une longue absence a demandé à revenir au club, indique qu'il est allé voir **Mathieu Stepson** en spectacle et qu'il a trouvé ça sympa.

Au programme, mentalisme et un peu de digital.

Pour nous resituer l'intéressé, **Fabien** nous rappelle que **Mathieu Stepson** accompagnait **Romaric** lorsqu'il a présenté sa [conférence pour le MCR le 18 mai 2013](#).

**Tomarel** signale que **Luc Apers**, qui s'était cassé la jambe et avait du annuler sa tournée, va mieux et devrait venir à Évreux en 2019 à une date qui n'a pas encore été publiée. Le spectacle présenté sera probablement [Leurre de Vérité](#).



Avant de passer à l'atelier, j'indique que nous avons une nouvelle tête présente en la personne de **Pascal**... Que nous allons pouvoir torturer à après l'atelier.

L'assemblée pousse alors un « Ah !!!! » de contentement.

Est-ce pour saluer la présence de **Pascal** ou pour le fait qu'on va pouvoir le torturer ? Mystère.

**Christophe** fait remarquer que la *nouvelle tête du mois dernier* (il veut parler d'**Élias**) n'est pas revenue et je précise qu'il a envoyé un texto pour s'excuser de son absence car il travaillait.

**Toff** demande « *un jeune ?* » et paf, je saute sur l'occasion pour dire « *Ah, tu n'as pas lu [le compte-rendu](#) ?* », ce à quoi **Toff** répond « *Si, mais je l'ai lu en diagonale...* ».

Certains, peu soucieux de subir la même remarque s'empressent de dire « *Il ressemble à Ibrahimović* » et **Toff** de déclarer « *Ah oui, ah oui, j'ai vu...* », ce qui laisse entendre qu'il est allé au moins jusqu'à la première page du compte-rendu....



\*

\*

\*

\*

Et voici le moment tant attendu : celui de l'atelier magique qui va être animé par **Paillette**. Et pour illustrer cela, c'est une routine de **Gaëtan Bloom** intitulée *La Carte*, qui va être notre fil conducteur.

**Paillette** sort quelques cartes de l'étui de son jeu. Il invite **Pierre** à le rejoindre et pousse vers lui deux cartes, en lui disant « *Tiens tu vas prendre deux cartes au hasard...* » et **Pierre** répond « ... *que tu me donnes...* ». Ce qui fait rire tout le monde.



**Paillette** et **Pierre** s'installent avec chacun deux cartes devant eux et **Paillette** indique que tout d'abord, il faut magnétiser les cartes.



**Paillette** retourne à présent l'une des cartes en se servant de la seconde et fait former un « *T* » aux deux cartes en les mettant sur l'un de leurs grands côtés pour les faire tenir verticalement. **Pierre** fait de même



**Paillette** fait maintenant tomber la carte formant la barre du « T » et on constate que la seconde carte reste dressée. **Pierre** fait de même... ou plutôt (pas le chien de *Mickey*...) tente de faire de même car la carte retombe sur le tapis.



**Paillette** fait examiner ses deux cartes par **Pierre**. Rien de suspect.

**Paillette** explique que pour que cela marche, il faut en fait courber la carte dans le sens de sa longueur ce qui permet qu'elle tienne.



Il suffit ensuite de cacher la courbure en appuyant sur la carte avec la paume de sa main.

Et pour prouver ses dires, **Paillette** remet en place les deux cartes... Mais, cette fois-ci, il les fait reposer sur leurs petits côtés... Il fait tomber l'une des cartes et inexplicablement, la seconde reste dressée.

Courber la carte.... Ouais... mon œil ! La courbure n'est pas dans le bon sens !



**Paillette** fait pivoter la carte pour la mettre sur un plan horizontal : elle tient également.

Et **Paillette** invite **Pierre** à prendre la carte pour l'examiner.



Circulez, ya rien à voir !

**Paillette** conclut ici la routine et passe aux explications techniques.

Pour être complet, il faut indiquer que pour le déroulement de cette routine très astucieuse et amusante, **Gaëtan Bloom** utilise plusieurs spectateurs et commence d'abord par faire tenir l'une sur l'autre deux cigarettes en invitant ses spectateurs à tenter de faire de même.

Puis **Gaëtan Bloom** distribue deux cartes à chacun de ses spectateurs et pour le final, il montre que, même en déchirant une des cartes en deux, ça marche avec les deux morceaux. Et en déchirant un des morceaux à nouveau en deux, ça marche toujours. Dingue non ?



Bien évidemment, je ne peux donner ici les explications, elles feront l'objet d'un compte-rendu à part (désolé **Toff**... un compte-rendu de plus...)

Mais sachez que cette routine et les explications de **Paillette** intéressent fortement toute l'assemblée qui se rassemble autour de lui. Des explications qui portent sur la préparation du tour (notamment sur les accessoires nécessaires et ceux recommandés) et son exécution. Mais elles apportent également d'autres informations sur le principe utilisé.





Vient ensuite la phase « *entrainement* »...



**Paillette** veut à présent nous montrer un effet de carte volante... Et ça marche car la carte s'envole vraiment de l'autre côté de la table....  
Du coup, nous avons droit à un **Paillette** mimant *Louis de Funès* et ça vaut son pesant de cacahuètes.



Bon, on ne lui en veut pas pour ce raté car son « *contrat* » ne prévoyait que la routine de **Gaëtan Bloom**.

Mais **Paillette** ne souhaite pas en rester là et il nous montre une lévitation de billet de banque.



Allez, fin de notre atelier, et nous pouvons passer à la partie dédiée aux tours que les uns et les autres souhaitent présenter.

**Pierre** se lève et approche de la table.

Ah... **Pierre**... C'est sa dernière réunion avec nous (enfin en principe, si la vente de sa maison aboutit – ce qu'on lui souhaite). Je profite de ce compte-rendu pour le saluer et le remercier de sa bonne humeur constante, de sa sympathique présence depuis le 10 octobre 2015, date à laquelle il a rejoint le **Magicos Circus Rouennais** (presque trois ans jours pour jours...).

**Pierre** remet une enveloppe à **Stéphane** avec mission de la conserver sans l'ouvrir et il invite **Tomarel** et **Christophe** à le rejoindre.

**Pierre** montre un paquet de cartes afin de faire constater qu'elles sont toutes différentes et il précise qu'il ne sait pas combien il y en a.



**Pierre** précise qu'il va faire défiler les cartes et que **Tomarel** et **Christophe** vont devoir toucher un certain nombre de cartes qui seront mises en saillie externe.

**Christophe** dit « *Ah ton truc, c'est un peu cochon...* »

**Pierre** ajoute « *... sinon j'aurais dit 'outjog' et je me serais fait rappeler dans le compte-rendu que je fais des anglicismes...* »

**Christophe** déclare : « *Ah, moi, 'saillie' ça me va très bien...* ».

Note du rédacteur (moi) : Eh **Pierre**... « *outjog* » est certes un mot anglais, mais cela ne me gêne pas outre mesure (voire même outre Manche) qu'on emploie des mots anglais. Ce qui me gêne, c'est qu'on... invente des mots anglais et jusqu'à preuve du contraire « *sandwicher* », ça n'existe pas... (Ah bah pour comprendre ma remarque et celle de **Pierre**, il faut avoir lu [le dernier compte-rendu](#)... Donc, **Toff** ne comprendra pas...).

**Pierre** fait toucher cinq cartes à **Tomarel** et il invite ensuite **Christophe** à en toucher cinq également. Les cartes sont mises au fur et à mesure en... saillie externe, c'est-à-dire sur l'avant du jeu pour ceux qui connaîtraient le terme '*outjog*' et pas le terme '*saillie externe*'.



**Pierre** commence à dégager les cartes qui dépassent à l'avant du jeu et dit « *Bon, donc, vous êtes sûrs que j'ai bien pris les cartes que vous avez touchées...* ». **Tomarel** se marre en voyant **Pierre** « *bricoler* » un peu... Et il déclare : « *Euh, oui, on va dire oui...* »



**Pierre** pose les cartes sur la table et demande à ses deux spectateurs s'ils se souviennent de **Serge Gainsbourg** ?

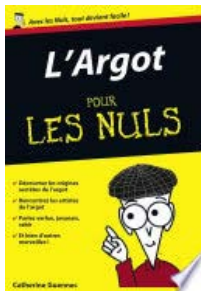
Moi oui... Notamment la chanson « *Je t'aime... Moi non plus* »... Tu sais **Pierre**, celle dont les paroles sont « *je vais et je viens entre tes deux reins...* »... ça va bien avec 'saillie', non ?

Comme ni **Tomarel**, ni **Christophe** ne répondent et qu'apparemment, ma réponse n'est pas la bonne, **Pierre** précise : « *Serge Gainsbourg... 1958* ».

Ah, ce n'est donc pas non plus « *69, année érotique* »...

**Tomarel** qui a remarqué la présence de deux perforatrices de bureau sur la table « *Il y a des trous j'imagine...* »

**Pierre** : « *Ah, des petits trous... C'était le poinçonneur des Lilas...* »



Ah... Dans le livre « *L'Argot pour les Nuls* »... Il est indiqué que l'expression « *poinçonner son ticket d'arc en ciel* » signifie « *connaître l'extase sexuelle* »... On en revient toujours à la saillie en fait.

Mais reprenons le fil de ce compte-rendu...

**Pierre** indique qu'il va donner une *trouilloteuse* à chacun de ses deux assistants...

*Trouilloteuse* ? Je sursaute... C'est quoi ce terme ? Serait-ce du même acabit ([Akabi, akaba et voilà](#)... Toute ma jeunesse...) que « *sandwicher* » ?

J'ai cherché et je vous le donne en mille Émile... Et ben, [le mot existe](#) ! Oui, oui... (pas le [p'tit bonhomme avec sa voiture rouge et jaune](#)... Toute ma jeunesse...).

**Christophe** : « *Nous allons trouilloter les saillies...* ».

Et dire qu'il est enseignant...

Tiens, en parlant de ça, vous savez la différence qu'il y a entre une institutrice qui prend sa retraite et une hémorroïde ?

Aucune, elles sortent toutes les deux du corps enseignant (en saignant).

Nul, je sais mais moi, ça me fait marrer.

**Pierre** demande à **Tomarel** et **Christophe** de se tourner le dos mais pas les pouces car ils vont devoir faire, 6, 7, 8 ou 9 trous dans les cartes.



**Pierre** distribue les cartes et les récupère au fur et à mesure et nos compères poinçonneurs trouillotent.

La mission ayant été accomplie, **Pierre** commence à mélanger le petit paquet de cartes et demande à **Christophe** de lui dire « *stop* » quand il le souhaite.

Au « *stop !* », **Pierre** lève le paquet vers **Christophe** et lui demande de prendre la carte du dessous. C'est un 5 de Pique.

**Stéphane** est invité à ouvrir l'enveloppe qui lui a été confiée au début du tour et à regarder son contenu : une carte et c'est un 5P.



**Pierre** demande à **Christophe** de compter les trous sur sa carte : Il y a 8 trous.

La carte en possession de **Stéphane** comporte également 8 trous.

Et lorsqu'on superpose les deux cartes, les trous coïncident parfaitement.



C'est magique !

Un tour que **Pierre** a vu sur un DVD d'**Aldo Colombini**. Il s'agit de la routine *Take A Punch* que l'on peut retrouver sur le DVD *True Magic vol 2*.

**Christophe** indique qu'il présente également ce tour et que pour justifier les trous, il parle d'une histoire de gangsters qui se sont fait tirer dessus et pour sa prédiction, il utilise une boîte à apparition – disparition en présentant une carte sans trous mise dans la boîte et sur laquelle un spectateur fait semblant de tirer. La carte est ensuite ressortie trouée de la boîte.

Et voici le moment tant attendu par les tortionnaires que nous sommes : celui de faire subir le supplice à **Pascal** qui souhaite rejoindre le club.

**Pascal** s'approche de la table avec un large sourire.

Hum... Mais va-t-il le garder encore longtemps ce sourire ?



**Pascal** indique qu'il va nous présenter un tour de ***Dominique Duvivier***.

***Dominique*** qui ? ***Duvivier*** ? Ah, on ne connaît pas.

**Stéphane** va jouer le rôle du spectateur et **Pascal** lui demande de choisir un nombre entre 10 et 15. **Stéphane** choisit 12.

**Pascal** distribue 12 cartes face en l'air sur la table.



**Pascal** indique qu'il va utiliser la numérologie et déclare que 12, c'est  $1+2$  et que cela fait 3.



**Pascal** reprend le paquet de 12 cartes et en distribue 3.

La carte sélectionnée (Roi de Trèfle) est laissée à part. Le jeu est rassemblé et divisé en deux parties qui sont mélangées ensemble ; l'une, face en l'air et l'autre, face en bas.

Le jeu est étalé et comme **Pascal** n'est pas trop satisfait de son mélange, il en fait un nouveau.

Le jeu ayant à nouveau été mélangé et étalé, **Stéphane** est invité à mettre sa carte face en l'air dans le ruban tandis que **Pascal** regarde ailleurs. **Stéphane** doit ensuite rassembler le jeu.

**Pascal** reprend ensuite le jeu, indique qu'il suffit de faire une petite passe magique. Il retourne le jeu et l'étale. Toutes les cartes sont désormais blanches, à l'exception d'une carte face en bas dont on voit le dos : Cette carte est le Roi de Trèfle.



[Ruban Blanc](#), de **Dominique Duvivier**. Un magicien que nous connaissons bien évidemment, c'était juste pour taquiner un peu **Pascal**.

Pour continuer à taquiner un peu notre postulant, on lui demande de présenter un autre tour parce que, techniquement, jusqu'à maintenant, on n'a rien vu...

Allez, finalement, on lui fait grâce... On verra la prochaine fois

**Christophe** a découvert **John Bannon** et sa Magie et du coup, il nous présente un tour de ce magicien britannique.

C'est **Fabien** qui joue le rôle du spectateur.

**Christophe** montre le jeu à **Fabien** et indique qu'il va faire une prédiction. Il cherche dans le jeu et en sort une carte qu'il pose face en bas sur la table.



**Christophe** remet le jeu à **Fabien** et lui demande de constituer trois tas de la gauche vers la droite. **Fabien** commence à distribuer et **Christophe** l'arrête en lui disant qu'il peut mélanger les cartes et les distribuer par plusieurs s'il le souhaite.



Lorsque les trois tas ont été constitués, **Christophe** demande à **Fabien** de désigner un des trois tas qui servira à déterminer une couleur « *noire ou rouge* ».

**Christophe** précise qu'on va éliminer les cartes en en distribuant une sur la table en disant « *noire* » par exemple, et en mettant la suivante sous le paquet en disant « *rouge* » et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une seule carte. La dernière carte détermine la couleur rouge.



**Christophe** demande à présent à **Fabien** de choisir un des deux paquets restants pour déterminer la famille de la carte à l'aide du même processus d'élimination. Le paquet est d'abord mélangé et au final, la famille déterminée est Cœur.

**Christophe** demande à présent à **Fabien** de retourner le dernier paquet pour déterminer la valeur de la carte : un As.

La carte déterminée est donc l'As de Cœur... **Christophe** fait glisser sa carte de prédiction vers Fabien et lui demande de la retourner : c'est l'AC.

Ce tour utilise une technique du magicien **Mitsunobu Matsuyama** pour la sélection « *couleur – famille* » et ce tour me fait penser au [tour d'Aldo Colombini 4'Wave](#).

Ah, **John Bannon**... **Aldo Colombini**... Des magiciens à connaître.

**Fabien** nous avait délaissés depuis quelques temps (depuis le 27 février 2016 pour être précis) et c'est avec joie qu'on le retrouve aujourd'hui.

**Fabien** nous apprend que ce matin, il s'est levé avec une.... *prédiction* (vous pensez à quoi ?). Il confie à **Pierre** une enveloppe marquée d'une croix en lui précisant qu'il souhaite lui faire gagner un voyage qu'il effectuera avec quelqu'un de connu.



**Fabien** montre son téléphone et indique qu'il a dans son répertoire téléphone les numéros de cent personnalités et de cent destinations.

**Fabien** demande à **Pierre** de choisir un nombre entre 1 et 100 et **Pierre** choisit « 44 ».

**Fabien** sélectionne son application « notes » sur son téléphone et demande à **Laurent Paillette** de cliquer sur la liste des célébrités et d'indiquer celle en 44<sup>ème</sup> position : **Arnold Schwarzenegger**.

**Fabien** demande à **Paillette** de revenir dans la liste des fichiers et de sélectionner le moyen de transport en 44<sup>ème</sup> position : moto.

Retour sur la liste des fichiers et sélection de celui concernant les destinations. Celle en 44<sup>ème</sup> position est : Sidney.

Et **Fabien** déclare : « *Sydney... donc tu vas aller en Thaïlande...* »

Euh non **Fabien**, à moins que la Thaïlande ait déclaré – et gagné – la guerre à l'Australie... Sydney n'est pas en Thaïlande...

**Fabien** rappelle que **Pierre** a choisi librement son nombre et il lui demande d'ouvrir l'enveloppe : une photo représentant **Arnold Schwarzenegger** assis sur une moto avec en arrière plan l'opéra de Sydney.



Une tour super simple où il n'y a rien à faire, quasiment, selon **Fabien**.

*Digital Force Bag* de **Nick Einhorn** et **Craig Squires**.

Et comme **Fabien** est quelqu'un qui a de la suite dans les idées, il a fait en sorte de pouvoir faire du « *table à table* » avec ce tour pour avoir des « *sorties* » différentes...

J'ai indiqué que **Christophe** a découvert **John Bannon** et qu'il apprécie sa Magie. Du coup, je m'adresse à **Christophe** en lui disant :

« *Eh **Christophe**, un petit **Bannon** ?* »

Et **Christophe** de répondre : « *Ah pas de problème, je peux vous en présenter un autre...* »

Et moi de répliquer : « *Non, je voulais dire que j'allais présenter un tour de **John Bannon**...* »

Et **Christophe**, pas contrariant pour deux sous : « *Ah ben pas de problème...* ».

J'aime quand la vie est simple, sans complications inutiles ou futiles...

Du coup, je me lève et propose de raconter une histoire bien singulière.

Il s'agit de l'histoire d'un joueur, très imbu de sa personne qui s'était mis en tête de défier le plus grand magicien du monde. Ce dernier qui était un homme calme et raisonné accepta le défi.

Le principe était simple : avoir la meilleure main de poker. Et pour cela, il fut distribué 4 cartes banches pour le joueur, quatre cartes blanches pour le magicien et une carte supplémentaire, un As de Pique, pour être utilisée alternativement par les deux compétiteurs.



Le magicien commença. Il fit claquer ses doigts et une passe magique puis il montra cinq As de Pique.



Le joueur lui demanda s'il n'avait pas honte de montrer cinq As de Pique alors qu'un jeu de cartes n'en comporte qu'un et dut que les joueurs n'ont pas besoin de claquer des doigts ni de faire des passes magiques pour montrer les As... D'abord l'As de Pique, puis l'As de Cœur puis l'As de Trèfle et enfin l'As de Carreau. Il revendiqua la victoire.



Mais le magicien lui dit « *J'ai montré des Piques et vous avez cru voir cinq As. Voici qu'elles étaient mes cartes en réalité...* », et il montra une Quinte Flush Royale à Pique. Bien évidemment, il fut déclaré vainqueur.



**John Bannon**, *Call To The Wild*, légèrement adapté par mes soins.

**Christophe** donne un conseil pour la distribution des cartes et ainsi éviter que cela flashe et je propose une version alternative à cette routine en utilisant au départ neuf cartes blanches et en en changeant une en As de Pique car cela me paraît plus logique que de montrer 4 cartes blanches, l'AP et les 4 autres cartes blanches.

On en profite **Christophe** et moi pour montrer nos techniques respectives pour le *Comptage Hamman*. J'explique que je me suis inspiré du DVD de **Jean-Pierre Vallarino** sur les *Comptages* mais en modifiant la tenue des cartes.

**Pierre** se joint à nous pour tester ma méthode.



Et c'est sur cette routine que nous mettons fin à la réunion... que **Christophe** aurait bien poursuivie d'ailleurs...  
Allez, il faut être raisonnable, il est plus de 18 heures...

La prochaine réunion est prévue le 24 novembre et **Christophe** animera un atelier « *pièces débutants* ».

**Patrice**  
*Apprenti Magicien à Vie*





## RÉUNION DU 24 NOVEMBRE 2018

Allez hop, en piste pour cette nouvelle réunion qui se joue à effectif encore plus réduit que d'habitude en raison de blocages ou de filtrages mis en place par « *les Gilets Jaunes* ».

**Christophe** qui est notre « *instructeur du jour* » pour un atelier « *pièces – débutants* » propose de remettre l'atelier à plus tard.

Oui, mais quand ?

Noël approche et certains membres du club seront donc occupés sur des prestations au mois de décembre et rien ne dit que l'on serait plus nombreux le jour où cet atelier serait finalement fait. D'autant que la mention « *débutants* » peut inciter certains qui ont déjà une bonne pratique des pièces à se dire qu'ils n'apprendront rien et donc les décider à ne pas venir.

Du coup, on pourrait tirer à pile ou face puisqu'on a suffisamment de pièces de monnaie pour cela, mais nous décidons de maintenir l'atelier pour la réunion d'aujourd'hui et ce d'autant plus que **Christophe** a préparé son sujet avec application et s'est fait une liste des choses à aborder.



**Sont présents :**

1 : Patrice  
3 : Toff  
5 : Stéphane  
7 : Éric

2 : Christophe  
4 : Éric  
6 : Christophe  
8 : Fabien



Et oui, ça fait un peu « *étriqué* » et du coup, je vais me rajouter pour gonfler un peu le nombre de personnes sur la photo...



Et voilà, c'est magique !

Comme à l'accoutumée, nous évoquons d'abord les informations magiques.

**Fabien** indique être allé voir **Maurice Douda** en spectacle au Théâtre à l'Ouest à Rouen. Uniquement des cartes avec en fil conducteur une histoire de tricheur.

La prestation était retransmise en « *live* » sur un grand écran.

Selon **Fabien**, il y a des techniques assez ardues et d'autres « *assez osées* » mais qui passent bien et ce qui semble avoir particulièrement plus au public, c'est l'empalme invisible.



**Fabien** est également allé voir **Viktor Vincent** en spectacle à Asnières-sur-Seine (et non pas Anières-sur-Seine...)

Le verdict : « *C'était très fort, c'est bien fait et il a fait des choses assez marrantes et assez impressionnantes...* », le tout sur une histoire basée sur d'étranges coïncidences.

Un avis plus que positif puisque **Fabien** envisage de retourner voir le spectacle.



La partie « *infos* » étant terminée, nous laissons à présent la parole à **Christophe** pour l'atelier magique « *pièces – débutants* ».

En fait, c'est pour satisfaire un souhait de **Stéphane** (qui de son propre aveu est nul en pièces) que **Christophe** a proposé cet atelier.

**Éric** me demande si je mettrai la vidéo sur le site et j'explique que je le ferai volontiers en ajoutant que, lorsque je peux, je mets les prestations en ligne mais que parfois c'est impossible car « *certaines* » parlent entre eux pendant la prestation des autres et du coup la vidéo devient difficilement exploitable avec ces bruits parasites.

Ma remarque entraîne aussitôt un grand silence...

**Christophe** explique que pour cet atelier, il a pris du basique basique (oui il y a deux fois le mot « *basique* » mais je ne fais que retranscrire les propos de **Christophe**...)...



Bien évidemment, comme nous allons parler de techniques concernant la magie des pièces, je ne vais pas entrer le détail dans ce compte-rendu puisqu'il est accessible à tout un chacun.

J'ai déjà expliqué par le passé que je ne souhaite pas divulguer les secrets de la Magie et je compte bien respecter cet engagement.

Cet atelier fera toutefois l'objet d'un compte-rendu à part à destination des

membres du ***Magicos Circus Rouennais***.

La Magie des Pièces est – selon moi, mais je ne suis pas le seul à le penser – d'un apprentissage plus ardu que la Magie des Cartes.

Autant vous pouvez obtenir rapidement des résultats plus que satisfaisants si vous apprenez les techniques avec des cartes (et en plus, certains tours très forts ne demandent aucune technique...), autant il vous faudra pratiquer et vous entraîner plus longtemps si vous voulez maîtriser la Magie avec des Pièces ; si vous ne voulez pas, par exemple, qu'après après fait disparaître une pièce de votre main droite, on vous dise « *Ben, c'est parce que la pièce est dans ta main gauche...* ».

Ceci étant précisé... Je laisse la parole à **Christophe**.

**Christophe** aborde tout d'abord l'un des fondamentaux de la Magie des Pièces... la dissimulation d'une pièce en main... J'ai déjà employé une fois dans ce compte-rendu le mot concernant cette technique.

Votre mission, si vous l'acceptez, consiste à retrouver ce mot... sauf si vous avez autre chose à faire que vous amuser à ce genre de conneries et/ou si vous savez déjà de quoi je parle

Un indice : (la photo...)



De même, cette technique se décline en plusieurs variantes ayant chacune leur dénomination propre selon l'endroit où la pièce est dissimulée ou bien en fonction de l'initiateur de cette technique...

Du coup, on va avoir du classique, de l'Italienne, du pincement, du Downs, du Morrith, etc.

Je vous renvoie à votre livre de chevet ou à votre DVD préféré en la matière...

**Christophe** fait un *aparté* (non, ce n'est pas une technique de magie des pièces...) pour indiquer que, contrairement à la Magie des Cartes, il y a beaucoup moins d'effets avec des pièces. On trouve ainsi, soit des voyages de pièces, soit des transformations de pièces, soit des apparitions-disparitions...

J'ajouterai également des pénétrations de pièces à cette liste.

Tout cela est bien sur possible avec différentes manipulations...

Ceci étant précisé, **Christophe** revient à son propos initial et nous montre différentes techniques de dissimulation de pièce(s) de monnaie en main(s).

Pour illustrer ses dires, **Christophe** commence par nous montrer ce grand classique qui consiste à faire voyager quatre pièces, une à une, d'une main vers l'autre.



En fonction de la morphologie, la taille des pièces utilisées revêt toute son importance... **Christophe** a apporté plusieurs types de pièces avec des dimensions et des poids différents afin que l'on puisse comparer.

Et là, croyez-moi, il y a la dose... Sinon, ben regardez la photo...



**Christophe** nous montre ensuite la variante utilisant un verre.



Il enchaîne une variante façon « **David Stone** » qui apporte réellement un plus à cet effet.

**Christophe** indique qu'il est préférable d'avoir un enchaînement d'effets pour rendre une routine plus intéressante sinon on ne fait pas une routine complète avec simplement une apparition ou une disparition de pièce. De même, on peut démultiplier une routine de base en variant les mouvements utilisés.

Toujours pour rester dans le « *basique* », **Christophe** nous montre l'effet de la pièce qui passe à travers le coude (cf. par exemple : École de la Magie vol 1 – **Dominique Duvivier**). « *Simple, archi simple* » selon lui.



Toujours dans le domaine du basique selon **Christophe**, un voyage de pièce. Deux demi dollars qui se regroupent sous une même main.



C'est là, où on peut se rendre compte du décalage d'appréciation qui peut exister entre un magicien qui maîtrise et un magicien qui ne maîtrise pas (encore). Le premier considère certains mouvements comme basiques de chez basique... Le second se fait bluffer par ces mêmes mouvements... bien que ce soit basique.

Et comme dit **Christophe** « *C'est basique, mais ça marche...* ».

Et n'est ce pas l'essentiel ?

On peut, par exemple, comparer sur ce point avec la magie des cartes où des tours scotchent les spectateurs alors qu'ils ne demandent aucune technique.

Sauf que, comme je le disais précédemment, c'est à croire que le cerveau des spectateurs ne fonctionne pas de la même façon avec les pièces qu'il le fait avec les cartes, car là, la logique reprend le dessus : « *quand une pièce n'est pas dans la main droite, c'est qu'elle est dans la gauche...* ». Mais je nuancerai quand même en ajoutant : « *pas toujours...* ».

**Christophe** nous montre ensuite un mouvement assez osé pour un rassemblement de pièces. Et il faut reconnaître que ça passe quand même assez bien.

On entend dans la *pièce* (enfin... dans la *salle*) ceux qui tentent de reproduire le mouvement... sauf que pour que ce soit vraiment discret messieurs, il faut un tapis de close-up.



**Christophe** montre à présent une routine avec deux pièces extraites d'un petit porte-monnaie et qui, grâce à la magie, retournent de façon invisible dans ce porte-monnaie.



**Christophe** poursuit avec une permutation de pièces. Une pièce en argent changeant de place avec une pièce dorée.



Bon, là, la manipulation est un peu plus ardue.

**Stéphane** éprouve quelques difficultés avec les manipulations. On voit notamment qu'il est très focalisé sur ce qu'il fait et nous lui donnons quelques conseils, en particulier concernant le « *geste vrai* » qui consiste à faire le mouvement que n'importe qui ferait dans telle ou telle situation. Une fois ce geste vrai analysé dans sa mécanique, on peut alors envisager de passer à la manipulation magique.

Et, comme le dit **Christophe**, il faut se convaincre de ce que l'on fait, ne pas avoir en tête qu'on veut cacher la pièce et se dire « *elle est là* », même si elle n'y est pas... Traduisez : il faut croire en sa Magie.



On voit que **Stéphane** reste concentré et que son regard ne suit pas le mouvement... Il continue de penser à ce qu'il fait et du coup, la crédibilité s'en ressent. On lui fait remarquer et **Stéphane** se marre en reconnaissant qu'il réfléchit à ce qu'il est en train de faire...

**Christophe** indique que ce qui est dur en Magie c'est justement de ne pas penser à ce qu'on a à cacher...

**Fabien** ajoute « *surtout quand on est honnête, on se dit, merde, je suis en train de mentir...* ». Et je dirais même plus : en train de se mentir à soi-même...

Dans ses explications, **Christophe** avoir un faible pour les Italiennes, que se soit par devant ou par derrière (n'y voyez surtout aucune connotation sexuelle). Et pour nous le démontrer, il nous propose une routine qui est également un grand classique : *Miser's Dream... Le Rêve de l'Avare...* qu'on connaît plus facilement sous l'appellation « *la chasse aux pièces* ».

Et au risque de déplaire à **Christophe**, je vous recommande tout particulièrement la [version de Jeff McBride](#) qui est de toute beauté...



Pour la version présentée par **Christophe**, c'est un grand enfant qui va l'assister... J'ai nommé : **Stéphane**.



Bon, c'est différent de **McBride**, mais c'est bien quand même. 😊

Et c'est ce qu'il y a de bien dans la Magie, c'est qu'à partir d'une même routine, chacun peut apporter sa touche personnelle.

**Christophe** nous détaille les différentes techniques et subtilités qui peuvent être utilisées au cours de cette routine qui amuse beaucoup le public en général.

Et en voyant faire **Christophe**, on se dit que, en fait, la magie des pièces, c'est super simple...

Tandis que certains font mumuse avec le seau, **Christophe** prépare sa prochaine routine qui nécessite un foulard.

L'effet à consiste à faire apparaître une pièce sous un foulard, la mettre dans sa poche puis retourner le foulard pour montrer qu'il y a une autre pièce, également mise à la poche. Le foulard est à nouveau retourné et une nouvelle pièce apparaît et ainsi de suite jusqu'au bout de la nuit si vous avez le temps...



Un effet sympa et visuel.

J'indique que l'on peut également faire un effet de pièce qui passe à travers. **Christophe** indique qu'il va nous me montrer plus tard... peut-être.

Ah décidément, il a tout prévu le bougre !

Et en attendant cet effet de pièce à travers le foulard, **Christophe** nous montrer une autre production à répétition de pièce qui s'effectue en main.



On peut également utiliser le même mouvement pour transformer une pièce en une autre.

Et **Christophe** en profite pour nous montrer un change de pièce qui se fait avec **Bobo**... mais sans douleur rassurer-vous.

**Christophe** indique que, après avoir effectué ce change, on peut se demander ce qu'on peut faire ensuite parce que c'est assez rapide comme effet. Il suggère d'utiliser ce mouvement pour enchaîner sur un effet de cigarette à travers la pièce...

**Christophe** nous dit « *Dès que vous en avez marre, vous dites que vous en avez marre des pièces et on arrête...* »

Mais comme nous n'en avons pas marre, il continue.

Et pour la suite de son exposé, **Christophe** invite **Éric** à le rejoindre pour une routine qu'il a l'habitude de faire en prestation genre « *cocktail* » auquel il se rend en « *navette* » (comprenez qui pourra...)

**Christophe** montre trois pièces en indiquant que l'une d'elle est un peu farceuse.

Il remet deux pièces à **Éric** en lui demandant de fermer sa main et il conserve la troisième.



La troisième pièce disparaît de la main de **Christophe** et réapparaît dans la main fermée d'**Éric**.

**Christophe** récupère les pièces et explique que la pièce farceuse est assez difficile à distinguer des autres.  
Il demande à **Éric** de chercher un signe distinctif.  
Puis il fait disparaître la pièce pour la faire réapparaître derrière son genou... avant de la transformer en pièce géante.



Bon, ça c'est fait... Allez hop, on enchaîne.

Et **Christophe** nous propose maintenant un voyage de pièces connu sous le nom de *3Fly*... Si le sujet vous intéresse il y a un post de 7 pages sur ce type de routine sur le [forum de Virtual Magie](#) (Pub gratuite pour notre ami **Thomas** que je salue au passage).



Pour que l'on sache de quoi on parle, le *3Fly* est le voyage – à vue - de trois pièces de monnaie d'une main vers l'autre. [La version la plus célèbre étant peut-être celle de Daryl](#) qui a élaboré pas moins de trois versions.

J'ai d'ailleurs acheté voici plusieurs années le DVD explicatif, qui est accompagné de jetons en plastique de différentes couleurs pour bien comprendre le déroulement de la routine.

Et vous savez quoi ? Ben, je n'ai jamais fait cette routine !  
C'est con, hein ?

Une fois encore, **Christophe** nous demande de l'arrêter si on en a marre...

Non ?

Bon ben on continue...

Nouvelle routine avec un foulard.

S'agit-il de celle qui concerne la pièce à travers le foulard ?

Suspense....

**Christophe** utilise deux pièces – une qui est de couleur argent et la seconde de couleur or. Il met ces deux pièces dans le foulard qu'il entortille pour emprisonner les deux pièces et il demande à **Éric** quelle pièce il choisirait.



**Éric** choisit la pièce couleur argent.

**Christophe** secoue légèrement le foulard au-dessus de sa main et la pièce couleur or en tombe.

Et **Christophe** de dire « *Regarde, c'est bien la pièce d'argent qui est restée dans le foulard...* »

**Éric** hoche la tête d'un air entendu... du genre « *Mouais....* ».

Bon, ce n'est pas la version à laquelle je pensais...

**Christophe** poursuit en disant qu'on peut faire la même avec une seule pièce...

Ah... Serait-ce la version à laquelle je pense ?



**Christophe** prend la pièce en main et met le foulard par-dessus. Il relève l'avant du foulard et fait constater que la pièce est bien présente puis rabat à nouveau le foulard.



Comme précédemment, **Christophe** entortille le foulard pour emprisonner la pièce laquelle se libère en passant au travers du foulard.



Yes ! C'est bien la version à laquelle je pensais... Mis à part le fait que la pièce n'est pas de la même couleur... ☺

Tout vient à point pour qui sait attendre.

**Christophe** déclare : « *Je trouve cette variante moins rigolote que la première...* ».

Mouais... sauf que là, on n'a pas le problème de la pièce choisie par le spectateur qui reste dans le foulard... Hein **Éric**...

**Christophe** enchaîne en nous montrant une variante de la *Passe au Lavement* - le nom l'a fait rire... Mais cela n'a rien à voir avec un problème de boyau... Ce mouvement permet de montrer les deux mains vides en faisant un mouvement qui ressemble à celui qu'on fait en se lavant les mains (d'où le nom...).



Quelqu'un dans la salle siffle pour marquer son appréciation et **Christophe** répond modestement « *Non, non, c'est pas dur...* ».

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

Après nous avoir montré à nouveau son voyage de pièces du début d'atelier mais en utilisation différentes passes, **Christophe** nous montre à présent une production de pièces à partir de deux cartes à jouer.

Les deux cartes sont montrées recto verso et pourtant une pièce (voire plusieurs) apparaissent une à une entre les cartes.

« *Sympa hein... Et c'est pareil, c'est pas dur...* » nous dit **Christophe**.



Pour rester dans l'esprit « *pièces et cartes* », **Christophe** nous propose deux autres mouvements dont un que je reconnais pour l'avoir vu dans la routine de **Jean-Pierre Vallarino** « *Champagne* ».

**Christophe** nous dit : « *Là aussi, ça en jette, mais ce n'est pas dur du tout...* ».



S'il continue à nous dire ça tout le temps, j'arrête la Magie... Na !



Ces deux mouvements visent à faire disparaître une pièce et peuvent s'insérer dans une routine de Matrix....

Et toujours pour rester dans une disparition de pièce... une autre passe qui nécessite d'être pile à l'heure sinon la pièce tombera (comprenez qui pourra...)



Et toujours cette phrase qui revient... « *Si vous en avez marre, vous me dites hein....* », mais suivie de « *Ah je vais quand même vous montrer ça...* ». C'est ce qu'on appelle « *le choix du magicien* »...

**Christophe** nous montre un second mouvement utilisant le même principe, mais un peu plus acrobatique selon lui.

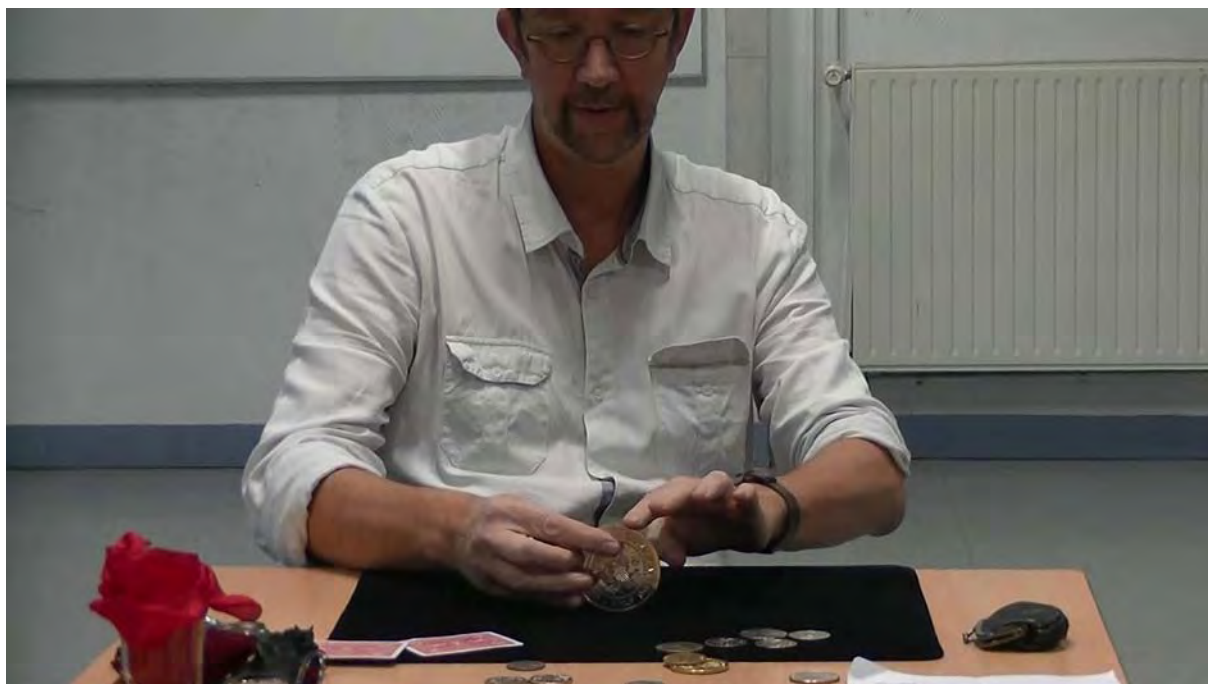


**Christophe** nous déclare « *Deux ou trois mouvements avec des grosses pièces et je vous laisse...* ».

C'est d'abord une transformation d'une pièce d'un dollar en une pièce jumbo.



Un second mouvement visant au même effet mais avec une manipulation différente en frottant ses mains l'une sur l'autre...



Le dernier mouvement vise à faire disparaître une pièce jumbo.



Okay, okay...

Et là, **Christophe** nous dit « *Deux autres mouvements que je n'ai pas vus... Je ne sais pas si c'est de moi, mais je ne les ai jamais vus avant... alors je vous les montre quand même...* » .



Et voilà **Christophe** qui nous montre ces deux mouvements destinés à faire disparaître la grosse pièce de monnaie.



**Christophe** déclare « *Bon allez, j'arrête là parce que je ne veux pas....* »

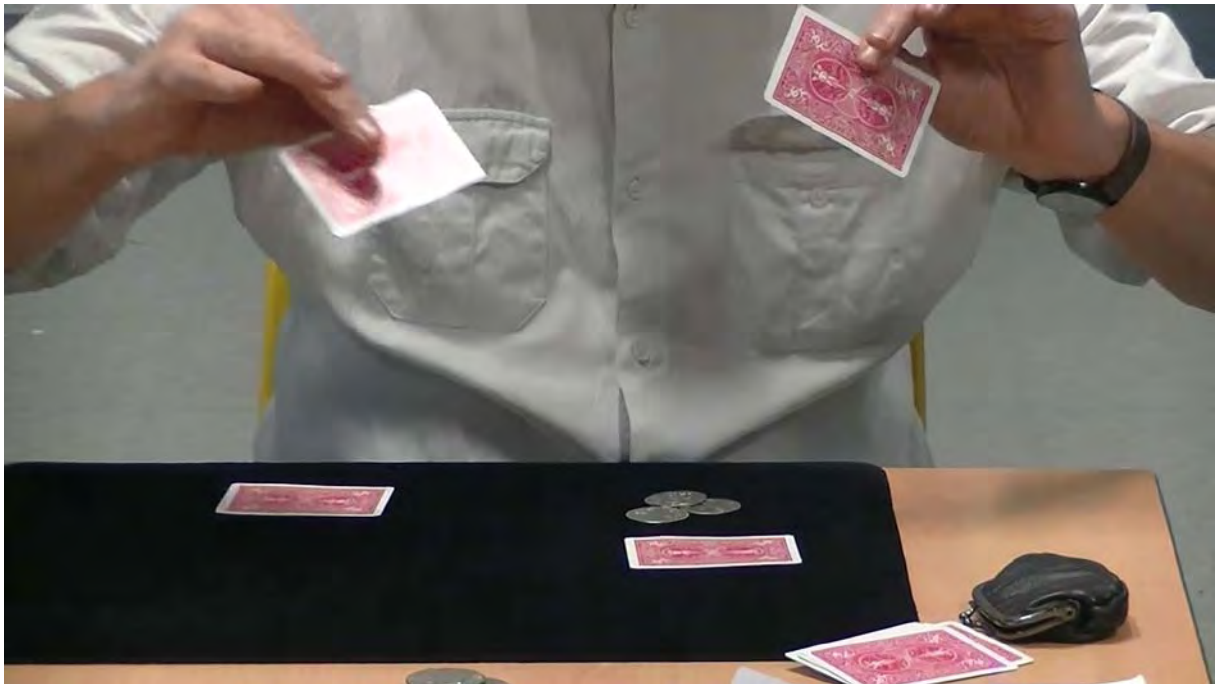
Là, il interrompt sa phrase pour ajouter « ... *Matrix... Vous voulez un petit Matrix... ou pas ?* »...

Sacré **Christophe** !

Mais ça ne nous dérange pas qu'il continue. C'est sur que cela fait beaucoup d'informations à digérer mais le sujet est intéressant et j'espère que mon enregistrement vidéo donnera de bons résultats. Ensuite, ça sera à chacun de se replonger dans ce qui nous a été montré et de bosser....

**Christophe** nous montre un *Matrix*, le plus simple, le plus basique qui utilise toujours le même mouvement...

Pour *ceusses* qui ne connaissent pas, le *Matrix* c'est un regroupement de pièces sous une même carte à jouer alors qu'au départ, il y a une pièce sous chaque carte. Encore un grand classique de la magie des pièces.



**Christophe** explique le déroulement pas à pas et nous déclare qu'il n'aime pas le fait de ne pas pouvoir montrer la dernière pièce avant son voyage dans le *Matrix* classique et du coup, il nous montre une variante qu'il juge meilleure.

**Christophe** déclare « *Bon on s'arrête là... J'en avais encore en stock mais bon...* » et il s'arrête vraiment là.

**Stéphane** lui dit « *Tu nous feras le tome 2 une prochaine fois...* »



Et c'est sur cette bonne parole que prend fin cet atelier pièces dédié aux débutants mais qui a permis de montrer que même si les mouvements paraissent facile, il faut s'entraîner pour acquérir la technicité nécessaire. Un grand merci à **Christophe** qui est loin d'être un débutant dans le domaine de la Magie avec des Pièces.

Nous passons à présent à la partie de la réunion qui permet aux uns mais aussi aux autres de montrer ce qu'ils ont appris durant le mois écoulé.

**Christophe** avait dit avoir découvert récemment *John Bannon* et je propose donc une routine de ce magicien

Un jeu de cartes... les deux jokers sont posés face en l'air et je demande à Stéphane de penser à une carte – Il choisit le Valet de Carreau, que je cherche dans le jeu.

Puis, je demande à **Stéphane** d'imaginer qu'il gomme par la pensée la face de sa carte jusqu'à ce quelle devienne entièrement blanche.



Je demande à **Stéphane** à présent d'imaginer qu'il gomme les contours de la carte pour quelle devienne invisible et je demande sur le tapis cette carte invisible en indiquant que je vais la mettre entre les deux jokers.

**Stéphane** doit maintenant imaginer qu'il redessine les éléments de sa carte. Il a en tête une carte blanche... et j'étale les deux jokers pour montrer qu'il y a à présent une carte blanche entre eux.



Je demande à **Stéphane** de forcer son imagination encore plus loin pour lui faire redessiner sa carte afin qu'elle reprenne son apparence originelle

Je retourne à présent les cartes que je tiens en main pour montrer qu'il y a le Valet de Carreau entre les deux jokers.



[Paint It Blank](#), par **John Bannon**. Pas de réelle difficulté technique pour cette routine mais j'ai un peu adapté les manipulations de **Bannon** qui me plaisaient moyennement (c'est mon côté chiant d'éternel insatisfait...).

**Éric** prend ma place pour montrer ce qu'il voudrait être le tour parfait.

Il étale un jeu de cartes face en l'air puis explique que dans un tour parfait, il ne doit pas toucher au jeu. **Éric** demande donc à **Christophe** de le rejoindre et de s'asseoir à la table tandis que lui, il tourne le dos à l'assemblée.

Le rôle de **Christophe** est simple : il doit mélanger le jeu et en sortir trois cartes de son choix.



**Christophe** doit ensuite soulever l'une des trois cartes pour en prendre connaissance et la reposer à sa place. (**Christophe** prend connaissance de la carte du milieu).

**Éric** – qui a toujours le dos tourné – indique qu'il ressent que **Christophe** à soulever la carte du milieu... et il demande à **Christophe** de retourner cette carte face en l'air (4C) et de permuter les deux cartes que **Christophe** n'a pas choisies.

**Christophe** doit ensuite permuter les deux cartes qui sont face en bas puis remettre face en bas la carte qui est face en l'air.

Hou, ya intérêt à suivre... Mais **Christophe** fait ça de façon impeccable.

**Éric** refait face à présent et s'assoit devant **Christophe** qui lui dit « *Il faut être concentré pour suivre...* ».

**Éric** lui dit « *Et à part ça ?* », ce à quoi **Christophe** répond « *Ben, à part ça, ça va, ça me change des pièces...* »

**Éric** demande à **Christophe** de le regarder et égraine « *Noire, rouge, noire, rouge, noire, rouge...* », en cliquant des doigts et déclare « *Rouge, t'as cligné de l'œil... Ta carte est rouge* ». **Christophe** confirme.



« *Figure, chiffre... Ah tu as réagi quand j'ai dit 'chiffre' – Ta carte est une carte avec des chiffres* ».

**Christophe** bloque ses paupières avec ses mains... comme si cela pouvait empêcher son visage de le trahir...



« *Paire, impaire, paire, impaire... Tu as cligné des yeux deux fois sur 'impair' parce que la carte est paire... C'est une carte paire rouge* ».

« *Regarde-moi bien... 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7... 1, 2, 3, 4, 5... Tu as réagi à 4... Quatre de Cœur* ».

Et **Éric** de conclure... « *Voilà, c'est électronique... J'ai dans ma poche le récepteur...* », ce qui fait rire tout le monde.

Et si pourtant c'était vrai ?

Mais non... [Green Neck System](#) de **Gabriel Werlen**.

**Éric** précise que ça marche mieux si les gens ne choisissent pas la carte du milieu mais qu'à chaque fois qu'il a présenté ce tour, les gens avaient choisi la carte du milieu... Scrogneugneu !

**Éric** explique qu'on peut refaire la même chose avec une pièce, une clé et un téléphone.



Cette fois-ci, **Christophe** doit choisir dans sa tête un des trois objets. Puis, intervertir les deux autres objets. Puis, intervertir la pièce et la clé.

**Christophe** doit ensuite mettre sa main gauche sur un objet et sa main droite sur un autre objet, prendre l'objet correspond à sa main gauche et le mettre dans sa poche gauche et prendre l'objet correspondant à sa main droite et le mettre dans sa poche droite.

**Éric** se retourne et dit « *il reste la clé...* »

Brillante constatation car la clé est effectivement l'objet qui reste sur le tapis.



Bon, tour suivant !

Ah, on me dit dans mon oreillette que le tour n'est pas terminé...

**Éric** déclare : « *au début, tu avais choisi le téléphone...* »

**Christophe** réfléchit... hésite... et finalement acquiesce.

On voit **Christophe** qui semble toujours réfléchir intensément et qui finit par dire « *Euh non, ben non... Je crois pas... Non, non...* »



**Éric** poursuit « *Ce que je peux te dire, c'est que le téléphone est dans ta poche gauche et la pièce dans la droite...* », et **Christophe** répond « Oui, ça c'est vrai... ».

**Éric** réfléchit et dit « *En fait, tu avais choisi la pièce au départ* » et **Christophe** confirme.

Bon, il lui restait 50% de chance de trouver la bonne réponse...

Non, je déconne, ce n'est pas une question de chance... Mais il faut suivre et ne pas se gourer...

**Éric** se lance dans l'explication... On voit que **Christophe** réfléchit toujours aussi intensément pour suivre le raisonnement... et j'ai une pensée émue pour lui, car moi aussi, je suis un peu largué.



**Éric** en arrive au moment où on pose les mains sur les objets et je dis « *Oui, mais s'il croise les mains ?* »

**Éric** s'écrie « *Ah, ben non... Il ne faut pas qu'il croise les mains...* »

Et moi, pour avoir le dernier mot « *Ah, mais ÇA, tu ne l'avais pas dit... Et si tu tombes sur un mec tordu ?* ».

Oui, je sais, je suis très con par moment (et pas seulement par moment...), mais on ne va pas me refaire à mon âge...

*Inversion*, de **Pierre Boc** et **Yves Meret**, deux anciens du **MCR** dont on n'a plus de nouvelle et que je salue au passage au cas où ils liraient ce compte-rendu...

**Fabien** propose lui aussi de nous montrer un ou deux tours.

Il sort un sachet de sa poche et ce sachet contient des jetons de poker. Des jetons un peu particuliers car ils comportent des chiffres inscrits au recto mais également au verso. Les chiffres sont bien évidemment tous différents (ben oui, sinon, ça serait trop facile...)

Le tour est un genre de calcul instantané.

Christophe est invité à prendre l'ensemble des jetons dans ses mains, à mélanger les jetons avant de les jeter sur la table.

**Fabien** regarde très brièvement les jetons et annonce « *Le total fait 426* ».



Et effectivement, le total des chiffres fait bien 426.

**Fabien** fait remarquer que si un des jetons était tombé sur son autre face, le total eut été différent.

**Fabien** explique qu'en fait, il a eu de la chance et il demande à chacun de nous de prendre un jeton en main, de mettre nos mains derrière le dos et de transférer le jeton dans l'une des mains fermées avant de lui présenter nos mains tendues.





**Fabien** nous donne ensuite pour instructions d'ouvrir la main qu'il nous indique.... Et à chaque fois, il nous a fait ouvrir la main qui ne contenait pas le jeton.

De la chance ? Mouais... à d'autres...

La seconde partie du tour s'appelle « *The secret* » de **Martin Schucht** et **Sylvain VIP**... Un principe et une pièce pour 70 euros... Ça peut paraître un peu cher... surtout quand on découvre quel est le principe...

Un principe trop facile à faire et à retenir, à tel point que ça va inévitablement se répandre, selon **Fabien**.

**Éric** qui connaît apparemment le principe propose d'effectuer un test avec nous et me désigne ma main droite en disant « *Toi, il(le jeton) est là...* »... Je réponds par la négative.

**Éric** est déçu et j'ajoute en montrant ma main gauche... « *Et il n'est pas là non plus parce qu'il est coincé dans ma ceinture...* »

Et oui, il y a des mecs tordus...

**Fabien** nous parle à présent de la « *fameuse* » pièce vendue avec *The Secret* pour faire une routine où la pièce est supposée deviner la bonne réponse à une question en fonction du fait quelle tombe sur un côté marqué « *Oui* » ou l'autre côté marqué « *Non* » quand on la lance en l'air.

Bon, au vu de l'explication, c'est quand même un peu du foutage de gueule... De « *l'arnaque* », pour reprendre les termes de **Fabien**.

Bon, d'un autre côté, si ça marche, pourquoi s'en priver... sauf à trouver une autre solution...

Et justement, c'est cela que **Fabien** nous propose à présent : une alternative permettant de contourner les faiblesses de la routine proposée dans *The Secret*... Une méthode pour gagner au Pile ou Face...

**Fabien** explique que sur le groupe *Facebook* consacré à *The Secret*, une personne a montré une technique permettant que la pièce tombe toujours sur le côté choisi...



Et, il faut bien reconnaître que c'est très trompeur et très efficace.

**Fabien** conclut son propos en disant « *Ça, c'était The Secret... à garder secret bien évidemment...* ».

Et alors que l'on pense que la réunion est terminée, **Christophe** se lève et se dirige prestement vers la table située face à nous en disant qu'il a une dernière chose à nous montrer.

Cela fait rire tout le monde.

« *Je ne vous l'ai pas montré celui-là...* », déclare **Christophe** en s'asseyant.

Le mouvement auquel il fait allusion est une *apparition – disparition* d'une pièce de monnaie.



Ah il n'y a pas à dire... C'est beau.

Et **Christophe** de déclarer en se levant « *Et là aussi, ce n'est pas dur à faire... Merci, les gars de m'avoir supporté durant cette réunion...* »

Sacré **Christophe**, il aura eu le dernier mot. et qu'il se rassure, nous l'avons *supporté*, mais en tant que « *supporters* » (*supporteurs*) car nous avons beaucoup apprécié cet atelier.

Et c'est ainsi que se termine cette réunion.

La prochaine réunion du ***Magicos Circus Rouennais*** aura lieu le 15 décembre. Un atelier « *élastiques* » est prévu à cette occasion. Cela pourra concerner des routines avec des élastiques uniquement ou la combinaison d'élastiques avec d'autres accessoires, comme par exemple des cartes à jouer.

**Patrice**  
*Apprenti Magicien à Vie*



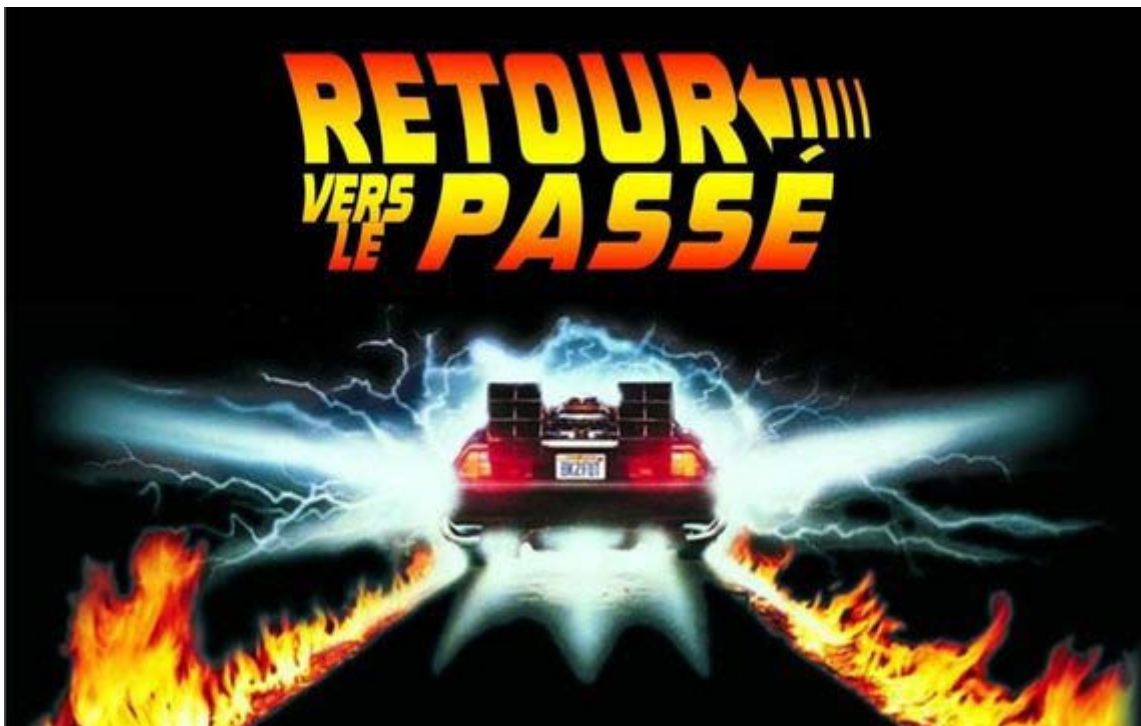
## RÉUNION DU 15 DÉCEMBRE 2018

18h00.... Et voilà, la réunion se termine et de l'avis général, c'était une réunion très intéressante et super sympa...

Ah mais je sens une certaine interrogation dans vos regards qui semble dire : « *Mais, il est où le compte-rendu... pour une fois que j'avais décidé de le lire...* ».

Bon, allez, on va rembobiner le fil de cet après midi du samedi 15 décembre 2018, on va faire tourner les aiguilles de nos montres à rebours. Attachez vos ceintures car cela risque de secouer un peu...

Retour vers le passé...



Et hop, nous sommes à présent le même jour, mais il est 14h20 et j'attends... comme Charles... (pas Aznavour bien évidemment...) et je suis tout seul dans le hall de la *MJC* avec une boule au ventre : « *Euh, y sont où les zôtres ?* ». Il faut vous dire que nos réunions démarrent – en principe – à 14h30.

Je suis monté à la salle Descartes à 14h10 – celle qui est mise à notre disposition et là... Ben c'était la teuf... Les gens d'une association étaient en train de festoyer alors qu'ils auraient du libérer la salle à 12h00....

« *Euh, m'sieurs, dames, désolé de vous déranger mais nous avons une réunion dans cette salle à 14h30...* ».

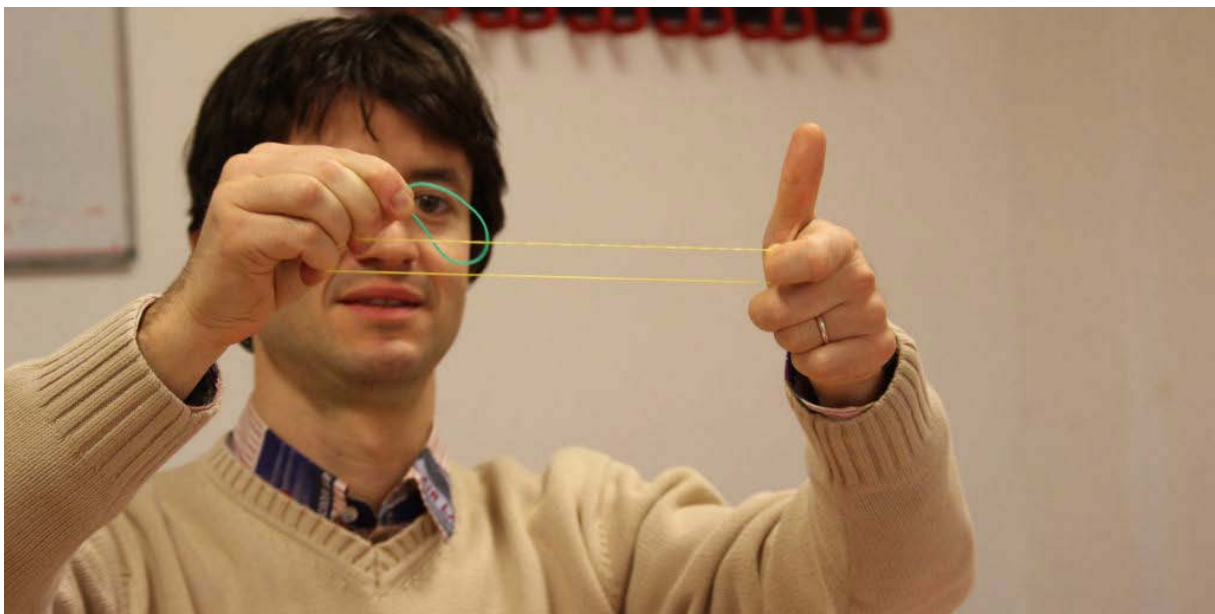
Bon, pas chiants pour deux sous, les joyeux fêtards en retards m'ont assuré qu'ils libéraient la salle immédiatement.

Sauf que me voilà dans le hall... que notre réunion est censée débiter à 14h30 et que je vais vraiment passer pour le con de service quand les gens vont descendre de la salle et me voir là, tout seul... « *Ben vous « réunissez » tout seul ?* »

Ah, 14h25... **Éric** arrive... Ouf ! Je suis d'autant plus content de le voir que c'est lui qui avait proposé de faire aujourd'hui un atelier consacré à la Magie avec des élastiques.

D'ailleurs, pour l'anecdote, **Éric** m'a contacté cette semaine en m'écrivant qu'il n'avait rien bossé pour samedi... Et moi, perfide comme à mon habitude, j'avais répondu « *Euh, c'est pas toi qui avais proposé de faire cet atelier...* ». L'aiguillon du coche... Du coup, **Éric** s'est engagé à ressortir ses élastiques pour préparer quelques effets.

Lors d'une réunion qui s'est déroulée le 16 novembre 2013, **Éric** nous avait fait une démonstration tout à fait impressionnante de manipulations avec un ou des élastiques... Mais c'était en 2013...



Réunion du 16 novembre 2013

Lors du 12<sup>ème</sup> anniversaire du **MCR**, le 21 juin 2014, **Éric** avait montré qu'il maîtrisait toujours la manipulation des élastiques... Mais c'était en 2014...



Ah ben c'est le même tour...

Et dans son dernier mail, **Éric** me disait que ses élastiques étaient en train de moisir dans un tiroir....

A-t-il quand même eu le temps de bosser ?

14h30, **Victor** arrive... Cool, on sera trois

Et puis, voilà **Thierry**... puis **Christophe**...

Bon, ben nous sommes 5.... Il est 14h45... Allez, direction la salle pour la réunion

Comme les tables ont été laissées en place façon « *banquet* », nous réduisons de façon drastique notre « *surface de jeu* » en enlevant plusieurs tables et après avoir déballé mon matériel, je peux enfin prendre la traditionnelle photo.



**Sont donc présents :**

- |                |             |
|----------------|-------------|
| 1 : Patrice    | 2 : Éric    |
| 3 : Victor     | 4 : Thierry |
| 5 : Christophe |             |

Et comme à notre habitude, nous débutons par les infos magiques...



**Éric** indique qu'il est allé à Paris pour voir **Gus L'illusionniste**.

« Ah... et alors qu'est ce que tu en as pensé ? », je demande, car la vie et les avis des autres m'intéressent...

Et **Éric** de réponse : « Et bien en fait, je ne l'ai pas vu parce que mon épouse s'est rendu compte alors qu'on était au restaurant à Paris que j'avais réservé six places pour le 14 octobre, en fait pour la jour où j'avais effectué les réservations... C'est-à-dire deux mois auparavant... Par contre, j'avais réservé plus tard deux places pour mes beaux parents... Mais à la bonne date et ils ont trouvé ça

*génial... »*

Euh... Ils ont trouvé ça génial... que tu ne te sois pas gouré pour leur réservation ou ils ont trouvé génial le spectacle ?...

Aïe, pas sur la tête, je plaisantais...

Comme il n'y a aucune autre info.... Place à l'atelier magique.



Je débute par une brève introduction en indiquant que les élastiques (normaux ou particuliers...) en Magie peuvent être utilisés seuls ou avec d'autres accessoires, comme des cartes à jouer par exemple. Je rappelle que des grand noms de la Magie se sont intéressés à ce domaine à un moment ou un autre. Je cite bien évidemment **Sylvain Mirouf** avec sa « *Saga des élastiques* »... Et je cite également **Joe Rindfleisch** (créateur du site [rubberbandmagic.com](http://rubberbandmagic.com)), **Dan Harlan** et **Hondo** pour les plus connus.

Et je n'oublie surtout pas **Aldo Colombini** pour son fascicule « *The Band* » (disponible en langue française du [Lybrary.com](http://Lybrary.com)) qui propose 13 routines avec cartes et élastiques.

Je parle ensuite des différents types et des différentes qualités d'élastiques qu'on trouve sous différentes tailles... et le choix du magicien sera dicté par l'usage auquel il réserve ces élastiques.

Et puisqu'on est là pour ça, je montre un effet qu'on pourrait nommer « *L'élastique à travers le pouce* » et qui est, à ma connaissance, le seul moyen pour déterminer si un élastique possède des propriétés magiques ou pas.



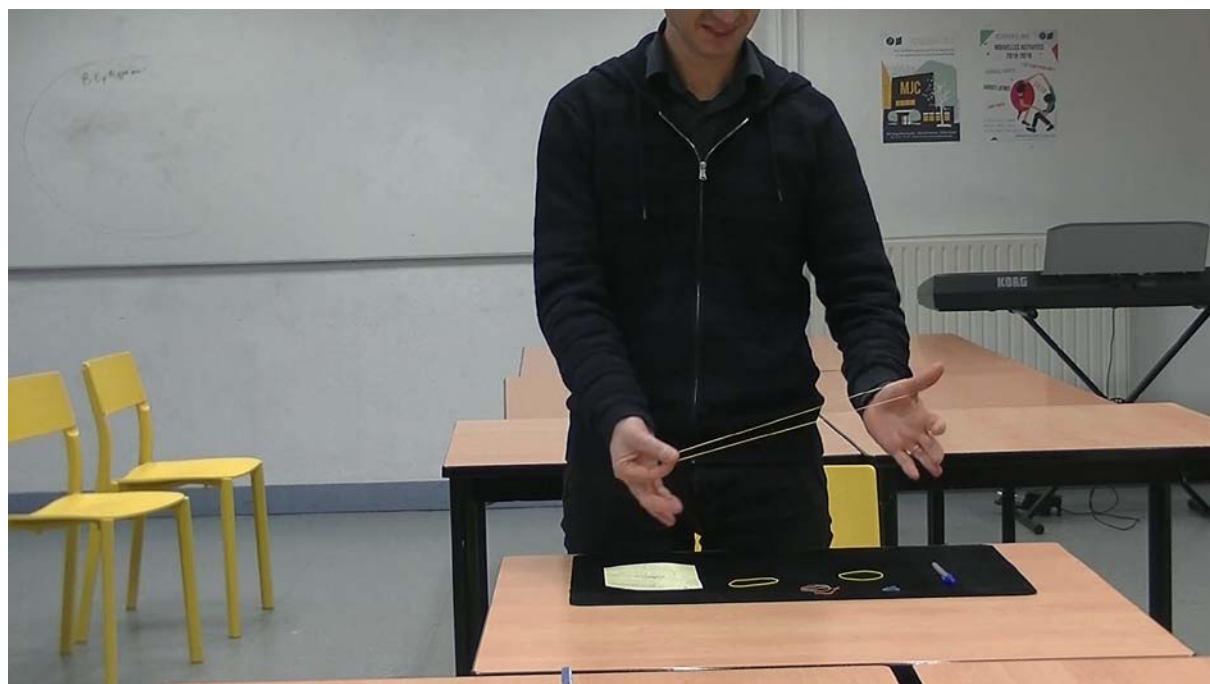
Je prends un élastique et je m'en sers pour entourer à deux reprises mon pouce. Je tends l'élastique pour montrer qu'il est bien maintenu par mon pouce et aussitôt après, je libère l'élastique en le faisant passer au travers de mon doigt... Et oui, c'est bien un élastique magique.

Un effet impromptu très flash qui surprend toujours les spectateurs.

Je quitte la table et c'est **Éric** qui prend la suite... Il a des élastiques et une feuille genre Bristol remplie de notes manuscrites.

Bon, il a donc eu le temps de préparer quelque chose...

**Éric** commence par nous montrer une manipulation alternative à l'effet de l'élastique à travers le pouce.



Une autre méthode pour un résultat identique.

Moi, j'essaie la méthode d'**Éric** mais comme je suis habitué à ma méthode, instinctivement, mes doigts bloquent sur cette autre façon de faire. Du coup, je renonce.

Mais ceux qui ne savaient pas comment réaliser cet effet pourront tester et choisir la manipulation qu'il maîtrise mieux.

**Victor** montre la façon dont il montre à ses spectateurs le passage à travers le doigt et c'est vrai que c'est assez visuel.



Tout le monde s'entraîne mais **Éric** se rappelle à notre bon souvenir en disant « *Donc après... Non mais, parce que j'en ai douze comme ça....* » Ah ouais... Il a vraiment bossé....

**Éric** nous montre à présent comment il s'échauffe avant de faire des tours avec des élastiques. Il y a la méthode lente, où il entoure un à un les doigts de chaque main avec un élastique... Et il y a la méthode rapide... Il tend les deux mains et hop... les doigts de ses deux mains sont emprisonnés par deux élastiques. *Interweave* de **Brendan Rodrigues** – DVD *Visualize*, un effet qu'on retrouve dans la trilogie de **Johnny Ace Palmer** sous le nom de *Superfast Intertwined*.



Méthode lente



Méthode rapide

**Christophe** demande à **Éric** d'enchaîner les différents effets avant de donner les explications...

Ouais, chouette... Ah ben c'est pas ça qui va me faciliter le travail d'exploitation de la vidéo pour notre site... Scrogneugneu !

**Éric** enchaîne – donc – sur un effet d'élastique sauteur. L'élastique est passé sur le petit doigt et l'annulaire et bloqué par un second élastique qui maintient tous les doigts et malgré cela, le premier élastique saute pour enserrer l'index et le majeur.



**Éric** s'attaque à présent à un grand classique « *The Crazy Man Handcuffs* ».

Deux élastiques enclavés qui vont se séparer mystérieusement.



Cet effet aurait été créé par **Arthur Settington** et publié en 1970 dans le magazine *The New Pentagram* sous le nom de *Getaway* (évasion – fuite).

**Herb Zarrow** (surtout connu pour son célèbre mélange) améliora la manipulation et cet effet fut publié sous le nom de « *The Uncanny Penetrating Rubber Bands* » dans le volume 7 du *Tarbell Course In Magic* (écrit par **Harry Lorayne**).

C'est **Daryl** qui a donné le nom de *Crazy Man Handcuffs* (les menottes du fou) à cet effet qui fut popularisé par **Michael Ammar** ([source Magicpedia](#)).

**Éric** demande à présent l'assistance de **Christophe** pour un effet avec deux élastiques, un billet de banque et un trombone (pas l'instrument de musique... le petit accessoire de bureau...).



Les deux élastiques sont tendus entre les mains d'**Éric** pour former quatre lignes. Le billet est emprisonné sur la ligne inférieure à l'aide d'un trombone.

**Éric** compte « 1... 2... 3... »

Ce qui en soit est inexact puisqu'il y a 4 étages... à moins que l'élastique inférieur ne soit considéré comme un rez-de-chaussée... auquel cas...

Oui, je sais, vous voulez connaître la suite...

Ben alors, allez à la page suivante !



Le billet va remonter les lignes une par une pour arriver tout en haut.

*Stairway*, de **Marcus Eddie** tiré (ou plutôt « étiré », s'agissant d'un effet avec un élastique) du DVD *Five* réalisé avec **Daniel Garcia**.

Bon, j'vous mets pas les photos des étages supérieurs mais vous pouvez me croire sur parole, l'élastique remonte tout en haut.

Non ? Vous ne me croyez pas ?

Bon, ben cliquez [ICI](#)

Comme ça « accroche » avec le billet, **Éric** nous présente à nouveau l'effet avec le trombone uniquement et c'est vrai que ça marche mieux mais c'est également moins visuel.

**Éric** précise que **Tomarel**, notre magicien conteur, lui a inspiré l'idée d'associer cet effet avec l'application *Magic Money* de **Benjamin Vianney** pour faire apparaître le billet.

Comme l'application date de plusieurs années, je suis retourné sur le [site de l'auteur](#)... Plus aucune trace de cette application (*iPhone* uniquement) et du coup, je n'ai pas fait de recherches pour savoir si elle était toujours disponible.



**Éric** poursuit en nous montrant un mouvement de libération (non... Pas de la Bretagne...) d'un élastique (ou d'une bague) prisonnier d'un élastique tendu entre les index d'un spectateur. Il précise que le mouvement se fait en principe avec une corde.



**Christophe** trouve ça moins magique car la manipulation est apparente.

Du coup, **Éric** passe à un autre mouvement : *Touch* de **Hanson Chien** (ça se prononce *hansonne chienne*...).

C'est un effet d'élastique sauteur qui passe du pouce, de l'index et du majeur réunis à l'annulaire et au petit doigt réunis, emprisonnés entre les doigts du spectateur.

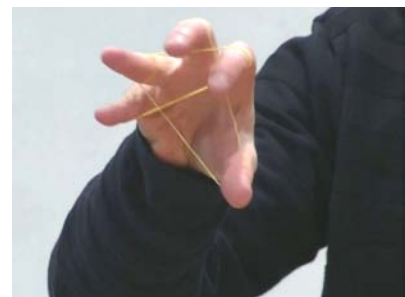


« 1... 2... 3... Hop ! »



Un effet assez visuel qui demande une petite préparation contrairement aux effets montrés précédemment.

**Éric** nous montre ensuite une manipulation pour créer une étoile à cinq branches avec un élastique... Mais le résultat n'est pas flagrant... Mais comme le dit **Éric**, c'est un truc qui ne sert strictement à rien...





Lors de la phase « *explications* », on se rend compte que ce n'est pas gagné pour tout le monde... Mais je ne donne pas de nom... Jamais je ne balancerai celui qui est à gauche sur la photo...



Et, il n'est pas le seul...

Mais chut !!!! Pas de nom...



**Victor**, qui semble bien maîtriser la Magie avec des élastiques, propose une version alternative à l'élastique sauteur qui se fait sans qu'il soit besoin d'ouvrir la main pour que le saut ait lieu.

Mais, là encore, ce n'est pas une évidence pour tout le monde...



Et là encore, ne comptez pas sur moi pour dénoncer celui qui se trouve au milieu...

Pour l'explication de *Interweave*, je renonce à essayer car je n'ai pas la souplesse nécessaire au niveau des doigts et surtout, je n'arrive pas à désynchroniser le mouvement des doigts... et je ne suis pas le seul... ce qui se traduit par des gestes assez déplacés...



Drôle de méthode pour faire de l'auto-stop



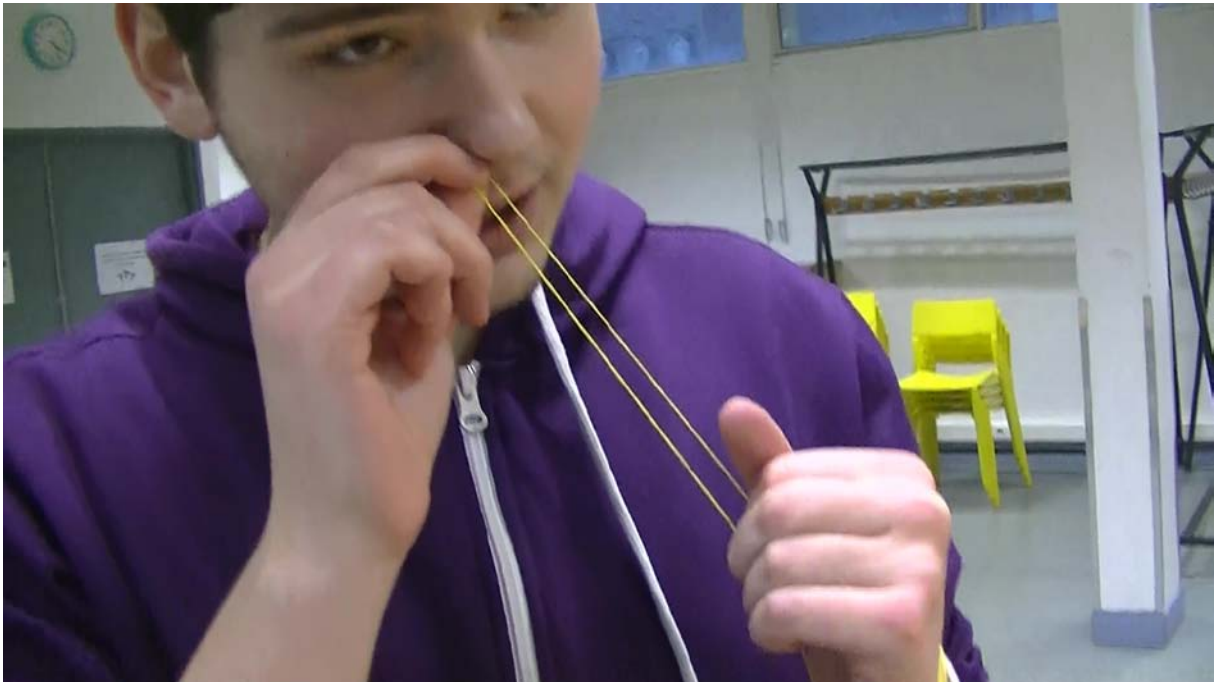
Ô Grand Maître... Quelle est cette secte étrange ?

**Éric** laisse la place à **Victor** qui nous propose un effet où l'élastique saute de sa main vers celle du spectateur. On peut également se servir de cette manipulation pour entourer un objet tel qu'un téléphone mobile (qui du coup ne peut plus bouger et devient immobile) ou un jeu de cartes...



C'est assez visuel mais dans le genre très visuel, je préfère nettement ce que **Victor** nous montre à présent : Comment sniffer un élastique.

**Victor** tient un élastique... l'approche de son nez et hop, l'élastique disparaît comme aspiré par sa narine.

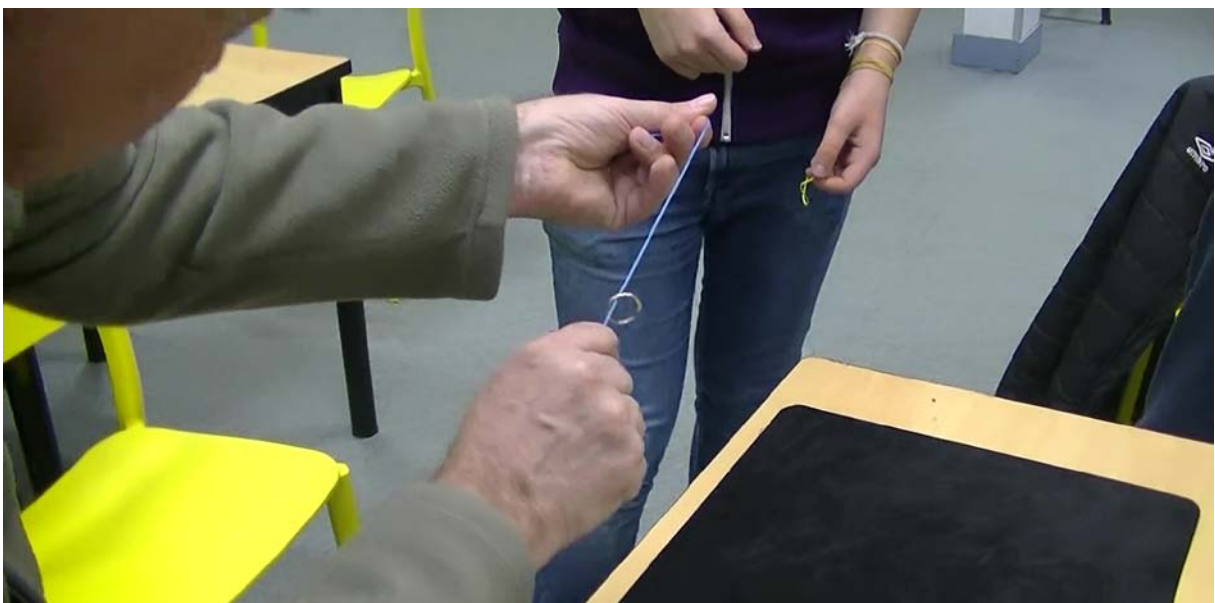


L'illusion est excellente. Un effet qui aurait été créé par **Joe Rindfleisch**.

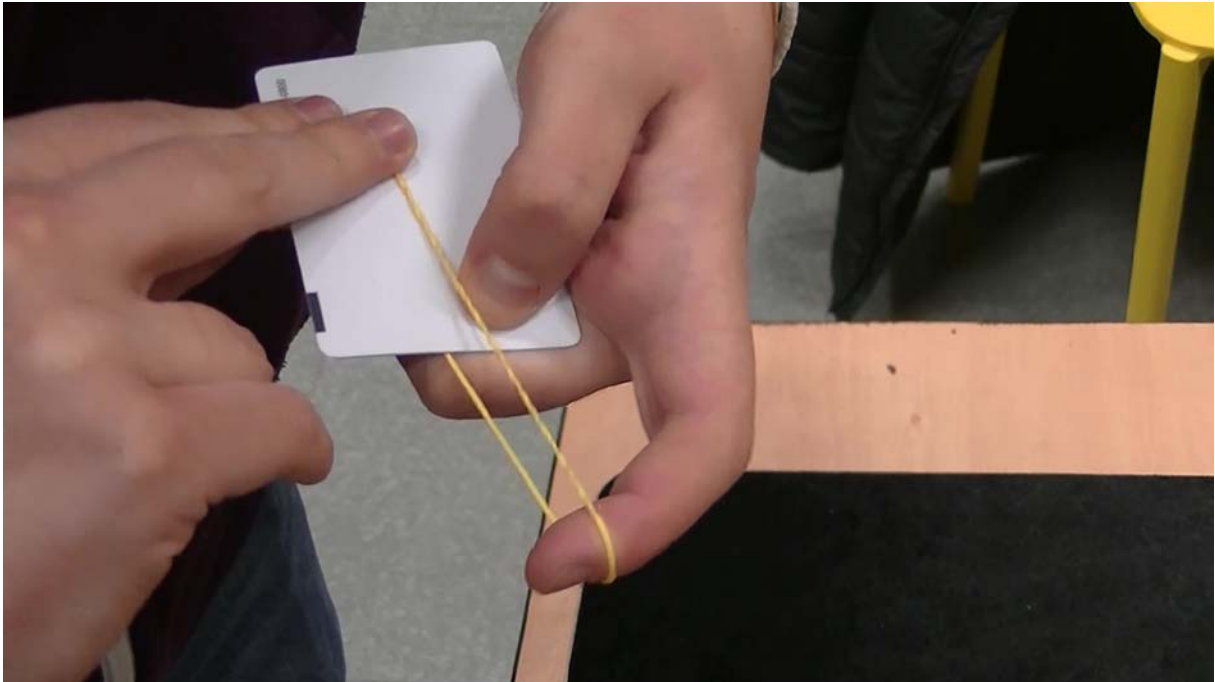
Allez, entonnez bien fort avec moi !

« [Voilà les gars de la narine....](#) »

Je prends la place de **Victor** pour montrer comment faire remonter une bague le long d'un élastique. L'élastique peut être cassé ou entier.



**Victor** prend à nouveau la suite pour montrer un effet très visuel d'un élastique qui traverse une carte bancaire (qui peut être empruntée) sur toute sa longueur.



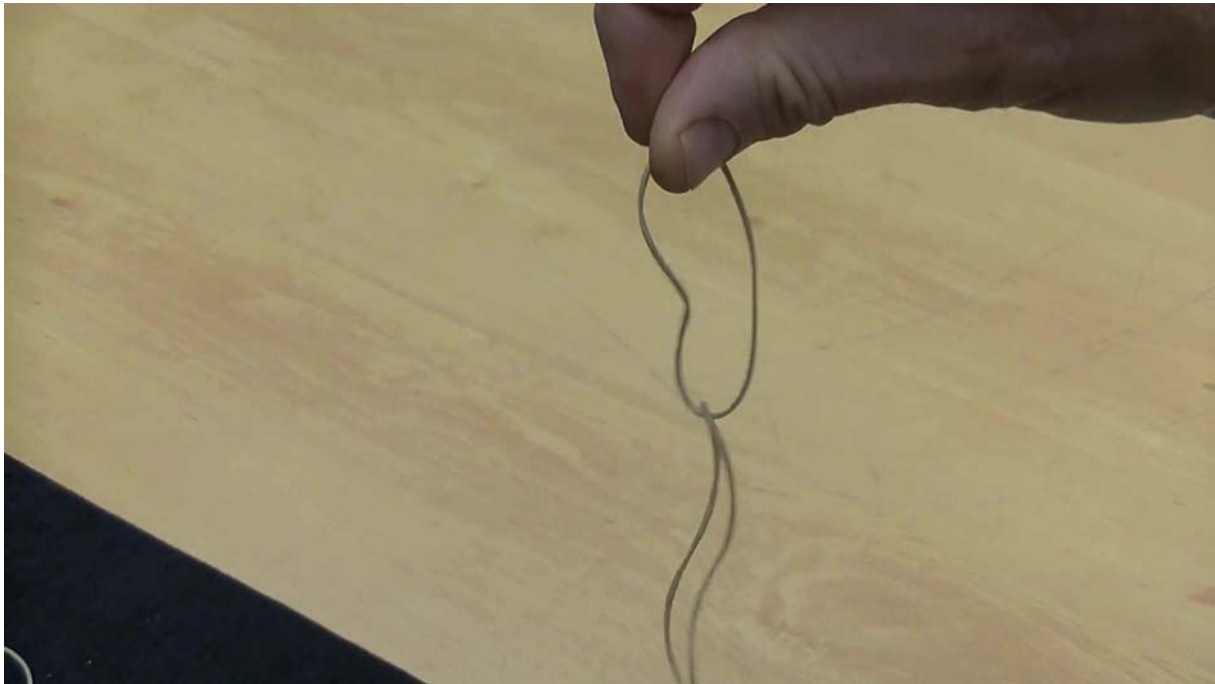
[Cut de \*Bacon Fire\*.](#)

C'est à présent **Christophe** qui propose un effet, non pas avec un élastique... Non, mesdames et messieurs... Pas avec deux élastiques... Non mesdames et messieurs... Mais cet effet *maaaagiqueeee*... utilisera pas moins d'une dizaine d'élastiques.... Et tout ça pour le même prix.... C'est-à-dire : gratuit ! Approchez, approchez, il n'y en aura pas pour tout le monde !



Le principe est simple : **Victor** est invité à choisir deux élastiques parmi tous ceux qui sont sur la table.

**Christophe** prend les élastiques dans sa main, frotte ses mains l'une sur l'autre et remet les deux élastiques à **Thierry**... qui constate que les deux élastiques sont désormais enclavés Magique !



[Bound de Will Tsai.](#)

Nous mettons fin à la partie de l'atelier consacrée aux tours utilisant uniquement des élastiques et nous débutons la seconde partie qui va aborder les tours avec des élastiques et des cartes à jouer.

Et c'est moi qui me lance en proposant une routine extraite du fascicule d'**Aldo Colombini** « *The Band* ».

J'explique que la Magie est très ancienne et que l'on a retrouvé trace de tours qui remontent à l'Égypte ancienne et j'indique également qu'à cette époque lointaine on vénérât les chats et qu'on en utilisait même pour garder des temples. Je montre la statuette de chat qui est posée sur la table et j'explique qu'elle est chargée de veiller sur mon élastique magique.

J'en profite pour montrer comment on détermine si un élastique est magique ou non en faisant le test de l'élastique qui passe à travers le pouce...



J'invite ensuite **Christophe** à me rejoindre et je lui remets un jeu de cartes pour qu'il le mélange. Il termine son mélange par la triple coupe **Jay Ose**... Et il fait un coucou à la caméra en disant « *Président...* », car cette coupe est un gag récurrent depuis qu'on l'a découverte dans un des DVD *Move Zero* de **John Bannon**.



Le jeu ayant été mélangé et... coupé (Mouais, on va dire ça... ☺), **Christophe** doit à présent choisir une carte qui est ensuite perdue dans le jeu.

La carte peut se trouver désormais à différents endroits du jeu... Dans la première moitié du jeu, ou dans la seconde moitié...

Et il est temps pour moi de revenir à mon histoire d'Égypte ancienne en demandant à quoi l'Égypte fait spontanément penser... **Christophe** répond : « *Les pharaons...* ». Puis après quelques secondes de réflexion, il ajoute : « *les pyramides...* »..

Les pyramides... J'explique qu'elles restent un mystère, notamment quant à leur construction et qu'on y a découvert des caches secrètes servant essentiellement de tombes pour les pharaons, mais pas que...

Tout en parlant, j'ai disposé l'élastique autour du jeu d'une certaine façon, je retourne les trois paquets constitués d'une manière précise et je demande à **Christophe** de mettre son index à la jonction des paquets supérieurs

Je demande à **Christophe** de nommer sa carte et de soulever son index. Immédiatement (ou presque...), deux des paquets se soulèvent pour former avec le troisième un triangle... une pyramide... Sur la base de cette pyramide devrait se trouver face en l'air la carte choisie par **Christophe** alors que toutes les autres cartes sont face en bas... J'aime quand un plan se déroule sans accroc... Ah, ça arrive... même aux meilleurs... et je suis loin d'être le meilleur... En fait, j'ai choisi le mauvais élastique, avec une tension de rappel trop faible pour ce tour intitulé *Pyramid*, initialement créé par **Jay Sankey** et modifié par **Aldo Colombini** pour le rendre plus simple et plus efficace (voir le fascicule *The Band*)





Pour l'explication, j'indique que j'ai modifié la routine originale dans laquelle la carte du spectateur apparaît face en l'air dans le jeu face en l'air car je trouvais plus sympa de faire apparaître la carte face en l'air alors que le reste des cartes est face en bas. Cela demande juste une petite manipulation supplémentaire et on peut également choisir de faire apparaître la carte face en bas dans le jeu face en l'air (Merci monsieur **Braue**).

J'en profite pour montrer un second effet.

Cela consiste à faire choisir une carte, la perdre dans le jeu et entourer celui-ci à deux reprises avec un élastique... magique.

Je couvre le jeu avec mon autre main et quand je l'enlève, je montre que l'élastique a disparu en séparant les cartes en deux portions montrées face et dos.



Puis, j'explique que l'élastique n'a pas vraiment disparu mais qu'il est parti dans le jeu à la recherche de la carte du spectateur.

Une passe magique au-dessus du jeu qui est ensuite étalé face en bas. Il y a une carte et une seule qui est entourée par un élastique : la carte choisie par le spectateur.



*Wrap It* d'**Aldo Colombini**, également extrait du fascicule *The Band*.

**Éric** intervient pour dire qu'il y a une méthode plus simple pour réaliser l'entourage du jeu. Il a vu cette autre méthode sur le site du Petit Magicien dans un tour intitulé « [l'élastique détective](#) ».

Et, je laisse la place à **Éric** car, rappelez-vous, il a vraiment bossé cet atelier.

Pour cette routine, **Éric** invite **Thierry** et **Christophe** à le rejoindre et il désigne deux jeux de cartes sur la table, entourés chacun d'un élastique, en demandant à **Thierry** s'il veut le jeu rouge ou le jeu bleu. **Thierry** choisit le jeu bleu et **Christophe** aura donc le jeu rouge.



**Éric** enlève l'élastique qui entoure le jeu rouge, sort les cartes puis, il fait choisir une carte à **Christophe** : RC.



Le jeu est remis dans l'étui.

**Éric** prend à présent une gommette qu'il fait signer à **Christophe** et qu'il colle sur l'élastique qui entoure le jeu bleu.

**Éric** ôte l'élastique autour de l'étui et immédiatement l'élastique est aspiré dans l'étui.

**Éric** ouvre l'étui et montre que l'élastique avec la gommette entoure à présent toutes les cartes.



**Éric** ôte l'élastique qui immédiatement est aspiré au milieu des cartes.

**Éric** étale les cartes... Le RC est face en l'air au milieu du jeu. Réponse affirmative de l'intéressé.

**Éric** : « *Oui, mais ta carte... elle avait un dos rouge...* »

**Éric** retourne le RC et le laisse tomber sur la table : il a un dos rouge.



**Christophe** sort les cartes de l'étui bleu et commence à les parcourir face en l'air. **Éric** lui prend les cartes et lui dit « *Attends, ça ira plus vite face en bas...* ». Les cartes sont étalées, il y a une carte à dos bleu : le RC.



*Élastique à tête chercheuse*, de **Sylvain Mirouf** (La Saga des élastiques)

Pour ne pas être en reste, **Victor** montre également une routine avec un jeu de cartes et deux élastiques et qu'il qualifie d'effet plutôt que de routine complète.

Il fait choisir une carte à **Christophe** puis il la perd dans le jeu qu'il entoure à deux reprises avec un élastique dans le sens de la longueur tandis que le second élastique est entouré lui aussi à deux reprises mais cette fois-ci dans le sens de la largeur du jeu.

**Victor** soulève un coin de la première carte et demande à **Christophe** s'il s'agit de sa carte : non.

**Victor** montre la seconde carte... qui n'est pas non plus la carte de **Christophe**.



**Victor** jette le jeu dans son autre main et claque des doigts. Il montre à présent la première carte du jeu... C'est la carte de **Christophe**.



Une carte ambitieuse façon **Jay Sankey**.

**Victor** poursuit avec une autre routine utilisant là encore un jeu de cartes et un élastique.

Une carte est choisie par **Christophe** et perdue dans le jeu qui est ensuite entouré d'un élastique. Les cartes sont coupées...

Le jeu est ensuite jeté sur la table et une carte est éjectée : la carte choisie par **Christophe**.



*Bandorama de **JC Wagner**.*

Et voici qui met fin à cet atelier magique qui a permis de voir beaucoup d'effets différents.

Il est temps maintenant de poursuivre la réunion avec les routines que les uns et les autres souhaitent montrer et je commence avec une routine de cartes... sans élastique.

Un jeu de cartes, deux spectateurs qui choisissent chacun une carte. Les deux cartes sont perdues dans le jeu qui est ensuite coupé en deux portions à peu près égales.

J'attire maintenant l'attention sur une boîte contenant plusieurs dés et je demande que les spectateurs s'accordent sur le choix d'un dé.

**Éric** et **Christophe** décident d'utiliser le dé en bois et c'est **Éric** qui lance le dé et qui s'arrête quand il le souhaite. Au final, le « 6 » se trouve en haut du dé.

Je désigne la face supérieure en indiquant qu'on ne va pas s'intéresser à cette face mais à celles autour du dé qu'on peut faire tourner vers la droite ou vers la gauche. C'est **Christophe** qui décide du sens de rotation. Le sens anti-horaire.



La face tournée vers **Christophe** est le « 2 ». Je prends la portion de jeu se trouve à ma gauche et distribue deux cartes sur la portion de droite



Le dé est tourné d'un quart de tour pour montrer le « 4 » et je prends le paquet de droite et je distribue quatre cartes sur le paquet de gauche

Et ainsi de suite en faisant tourner le dé pour faire défiler les quatre faces en alternant les distributions d'un paquet à l'autre et vice et versa.

Au final, je demande à chacun des spectateurs de nommer sa carte et je retourne la carte se trouvant sur chaque paquet : Il s'agit de leurs cartes.



Une routine très simple d'**Aldo Colombini** intitulée *Before You Die*.

Allez, je reste sur ma lancée et je propose une nouvelle routine avec des cartes et j'invite **Éric**, **Thierry** et **Christophe** à participer.

Évidemment, comme je n'ai pas modifié le réglage de l'objectif du caméscope, mes spectateurs ne figurant pas sur la vidéo et donc pas non plus sur les captures d'images et je leur présente mes plus sincères excuses...

Je parcours le jeu des yeux et sort une carte qui est posée face en bas sur la table et je demande à Éric s'il a une idée de la valeur de cette carte.

**Éric** dit que pour lui, c'est une carte rouge, une figure, une Dame de Cœur.

J'explique que comme il n'y a qu'une Dame de Cœur dans un jeu, on va mettre en regard la Dame de Carreau, sa carte jumelle afin de garder en mémoire la valeur nommée par **Éric**.

Je parcours à nouveau le jeu et sors une nouvelle carte qui est posée face en bas sur la table et précisant que c'est une carte noire.



**Thierry** est invité à nommer la carte auquel il pense : As de Pique.



Je sors l'As de Trèfle que je place en regard de la carte face en bas.

Une troisième carte est posée sur la table et je ne donne aucun indice.

**Christophe** pense qu'il s'agit d'une carte rouge, à carreau : le 3K.

Je sors le 3 de Cœur et je mets cette carte en regard de la troisième carte face en bas.

Je résume ce qui vient de se passer et pour chaque carte nommée je ramasse la carte face en bas... puis je retourne les trois cartes pour les distribuer une à une sur la table en regard de leur jumelle.

Les trois cartes nommées correspondent parfaitement.



*Muldoon Match* de **Paul Gordon** (et non de **Rick Lax** comme annoncé... par moi avant la routine...).

**Christophe** prend ma place. Il a un jeu complet mais n'a besoin que de quelques cartes qu'il met en saillie sur l'avant du jeu au fur et à mesure qu'il parcourt celui-ci. Les vingt cartes retenues sont ensuite dégagées et tenues face en bas.

**Christophe** fait passer une carte dans son autre main et demande à **Éric** de lui dire s'il doit mettre les cartes suivantes dessus ou dessous et il doit décider du nombre de cartes à utiliser. **Éric** décide 2 cartes dessous.



Même question à **Thierry** qui décide 2 cartes dessous.

Moi, je décide 2 cartes dessus.

Et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les cartes aient été utilisées.

**Christophe** retourne les cartes pour montrer que les noires et les rouges ont été séparées mais je fais remarquer qu'il y a le 5T parmi les rouges...



**Christophe** me demande de regarder le papier plié qui est sous son téléphone et de lire ce qu'il y a dessus : 5 de Trèfle.

Et voilà, la boucle est bouclée... Il est dix huit heures et nous sommes de nouveau de retour dans le présent... Je vous renvoie à la première page de ce compte-rendu pour savoir ce que les membres du club présents ont pensé de cette réunion essentiellement basée sur notre atelier magique « *tours de magie avec un ou des élastiques* ».

La prochaine réunion aura lieu l'année prochaine... ou, pour être plus précis, dans un peu moins d'un mois, le 12 janvier 2019. Cela sera l'occasion de démarrer la nouvelle année avec une galette des Rois, des Dames, des Valets, etc.

Le thème du prochain atelier « *carte déchirée et reconstituée* »...

D'ici là, passez de bonnes fêtes de fin d'année.

**Patrice**  
*Apprenti Magicien à Vie*





Alors... convaincus ?

[Reprendre ma lecture](#)

## RÉUNION DU 12 JANVIER 2019

Ça y est, c'est décidé, j'arrête la Magie.

Cela fait un moment déjà que ça me trottait dans la tête et j'ai finalement pris ma décision : j'arrête la Magie.



Du coup, j'ai sorti tous mes jeux de cartes et j'ai déchiré les cartes une par une, deux par deux, paquets par paquets, car il y en a quand même pas mal.

Et je vais jeter tout ça à la poubelle dans le bac de recyclage car je suis éco responsable.

C'est con parce que moi, la Magie, j'aime bien ça... Même si je n'ai pas la prétention d'être un véritable magicien... Je suis plutôt un apprenti magicien à vie... doublé d'un *magicien de salle de bain* comme a dit un certain... (allez, pas de polémique en ce début d'année, je ne donne pas le nom de ce magicien dont le pseudo évoque une fleur jaune... et puis, c'est un Breton et j'ai 100% de sang breton...).

Oui... C'est très con d'arrêter la Magie... En plus, je me marrais bien avec le **Magicos Circus Rouennais**... Il y avait des sacrés moments de partage...

Oui, c'est très, très con... Mais c'est comme ça, tout a une fin... Sniff...

Bon, d'un autre côté, il n'y a que les imbéciles qui ne changent pas d'avis...

Alors... et si moi aussi je changeais d'avis... ça serait une brillante démonstration sur le fait que je ne suis pas un imbécile, non ?

Allez, c'est dit... Au titre des bonnes résolutions de l'année 2019, je décide de continuer la Magie...

Problème... J'ai déchiré toutes mes cartes et il faut bien avouer que je fais essentiellement des tours avec des cartes... ça aussi c'est con.

Ah, mais au fait, j'y pense... Aujourd'hui, c'est la première réunion de l'année 2019 du **Magicos Circus Rouennais** et figurez-vous que le thème de l'atelier magique d'aujourd'hui c'est : *la carte déchirée et restaurée. Torn and Restored Card* comme disent les bouffeurs de bacon (et j'adore le bacon... avec les *baked beans with tomato sauce*, accompagnés d'œufs au plat... Hum, un délice...)

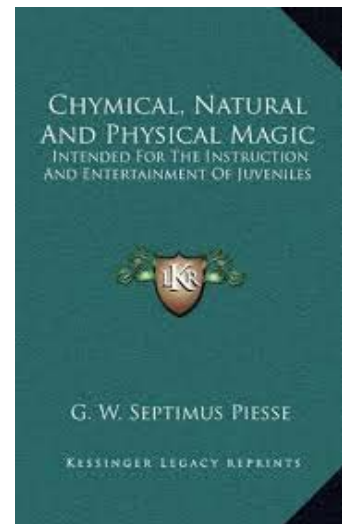
Chouette, je vais pouvoir restaurer tous mes jeux de cartes (et après ce boulot accompli, j'irai me restaurer moi-même parce ce ça va me donner faim).

Ouf !

Et je pense avoir l'embarras du choix quant à la méthode à utiliser car beaucoup de magiciens ont apporté leur pierre à l'édifice.

Pensez donc, le premier effet de carte déchirée et restaurée a été publié en 1858 dans l'ouvrage de **G. W. Septimus Piesse** (non, ce n'est pas le chef des *Transformers*...) intitulé « *Chymical, Natural and Physical Magic* » (source [Magicpedia](#)).

Alors, vous imaginez le nombre de méthodes différentes inventées depuis ?



Mais revenons à notre réunion du jour...

### Sont présents :

- |                     |                                     |
|---------------------|-------------------------------------|
| 1 : <b>Patrice</b>  | 2 : <b>Alban</b>                    |
| 3 : <b>Victor</b>   | 4 : <b>Tomarel</b>                  |
| 5 : <b>Éric</b>     | 6 : <b>Christophe</b>               |
| 7 : <b>Toff</b>     | 8 : <b>Thierry</b>                  |
| 9 : <b>Jean-Luc</b> | 10 : <b>Paul</b> (un petit nouveau) |

Alors aujourd'hui, *ça va déchirer grave*, comme disent les *djeunezes*...

Rassurez-vous, en cette nouvelle journée de mobilisation des *Yellow Jackets*, nous, on va juste se contenter de déchirer des cartes. Et en plus, on va les restaurer...

C'est dingue cette manie qu'ont les magiciens de déchirer n'importe quoi... des cartes à jouer, des billets de banque, des post-It, des journaux, des bouts de papiers, des serviettes en papier... et tout ça au final pour les remettre dans leur état de départ.

Du coup, me direz-vous « *Ben à quoi ça sert alors ?* »

Mais à vous faire passer un bon moment tout simplement.

« *Oui mais quelle justification ? Pourquoi déchirer une carte ?* »

Ah, ça c'est une excellente question... Et on en parlera sûrement lors de cet atelier magique...

Bon, c'est pas le tout, vous m'excusez mais j'ai un compte-rendu à rédiger... MOI *môssieur*.

Allez, on s'installe et je prends la traditionnelle photo...



Je me dois ici de saluer le retour de notre ami **Alban** qui a été absent durant plusieurs mois suite à des « *petits ennuis de santé* »... un doux euphémisme pour désigner la maladie qui l'avait pris pour cible. L'épreuve est fort heureusement à présent derrière lui et nous sommes tous heureux de le voir à nouveau parmi nous.

Signalons également, non pas un retour mais une arrivée.

Un jeune **Paul**, âgé de 16 ans qui arrive au club en même tant qu'un autre **Paul... Alban** de son nom de scène, revient au club. La jeune et l'ancienne génération. Nous lui souhaitons la bienvenue... en espérant qu'il ne déclarera pas forfait dès la première réunion.

Aujourd'hui, nous sommes un peu pressés par le temps car **Éric** a proposé de nous apprendre une routine de carte déchirée et restaurée mais il doit partir plus tôt que d'habitude. Et comme nous allons fêter les Rois... Les Dames... les Valets, et toutes les cartes du jeu avec une traditionnelle galette, nous allons *zapper* – exceptionnellement – la partie « *Infos Magiques* » pour nous lancer immédiatement dans l'Atelier Magique du jour.



Et **Éric** débute ainsi : « *J'ai une grave nouvelle à vous annoncer... J'arrête la Magie...* »

Et là, je sursaute...

Pour comprendre pourquoi je sursaute, il faut avoir lu la première page de ce compte-rendu... Ce que vous êtes censés avoir fait si vous êtes sensés (humour)... sauf si vous lisez en diagonale et que vous sautez des pages.



Et il faut aussi savoir qu'un compte-rendu de réunion est supposé intervenir après la réunion... sauf que moi, pour gagner du temps, j'avais commencé l'introduction de ce compte-rendu le 8 janvier... Donc 4 jours AVANT la réunion... Et à moins qu'**Éric** n'ait des dons de clairvoyance, il a eu la même idée que moi. Je suis d'un naturel modeste... Mais là, force est de reconnaître que les grands esprits se rencontrent...

**Éric** poursuit en montrant la face des cartes qu'il tient en main... Des cartes toutes différentes.



**Paul** est invité à choisir une carte parmi celles qu'il voit et il choisit le 7C.

**Éric** demande à **Paul** d'inscrire ce qu'il veut sur la face de la carte afin de la rendre unique et **Paul** inscrit « *Merci !* »



**Éric** explique que comme il arrête la magie, il a décidé de détruire son stock de cartes en les déchirant... (ça vous rappelle quelque chose ? Allez à la première page du compte-rendu...)



**Éric** déchire la carte en deux puis à nouveau en deux. Il tient deux morceaux de carte dans chaque main.

**Éric** explique que déchirer, c'est bien mais que pour se débarrasser complètement des morceaux, autant les brûler et pour cela, il utilise sa *Turbo Torche 2000* (celle qui est recommandée par tout pyromane digne de ce nom).



Forcément, la carte commence à s'enflammer... ainsi que la salle d'ailleurs car tout le monde crie au scandale de le voir ainsi brûler une carte...

**Éric** tient les morceaux qui tout à coup commencent à fumer... et d'un coup, la carte se déplie pour montrer qu'elle est entièrement restaurée.



Un miracle (toutes proportions gardées et sans aucune connotation religieuse) qui permet à **Éric** de dire qu'il va finalement continuer la Magie.

**Éric** sort un petit paquet de pochette cristal, il en prend une et y met la carte restaurée avant de l'offrir à **Paul**.

*Torched and Restored* de **Brent Braun**, avec un final « *Hoodwink* » de **Ben Harris**.

Et comme toujours le [trailer](#) est quelque peu... mensonger... car il montre les quatre morceaux enflammés avant la restauration... La [présentation en totalité](#) est un peu plus « honnête ».

Nous pouvons à présent passer à l'explication et à l'apprentissage.

Hélas, cher lecteur, tu n'en profiteras pas dans ce compte-rendu. Si par contre tu fais partie du **Magicos Circus Rouennais**, alors ça sera différent car tu bénéficieras d'un compte-rendu de l'atelier à part de celui-ci.

**Éric** profite de cette explication pour nous parler de la méthodologie appliquée par **Joe Rindfleisch** pour la présentation de ses tours. Une méthode que l'on peut transposer à n'importe quel tour... la preuve.

Je vous renvoie à la [conférence de Joe Rindfleisch sur Penguin Magic](#) si vous vous intéressez à la théorie.

Pour l'anecdote, **Éric** a rajouté à cette routine un effet de « *carte qui fume* » grâce à *Smoke* d'**Alan Rorrison**. Moi, chiant comme à mon habitude, je demande « *Mais pourquoi avoir besoin de faire de la fumée en plus puisque tu viens de montrer la carte en train de brûler ?* » Et **Éric** de répondre fort logiquement : « *Parce que j'avais cet effet dans un tiroir depuis des mois et c'était le moment ou jamais de m'en servir...* » Ah bah vu comme ça...



Pas évident à première vue, mais il y a bien de la fumée...

Lors de la phase « *apprentissage* », on se rend compte des subtilités mises en œuvre pour rendre cet effet crédible.



Ô Grand Maître, quelle est cette secte étrange ? C'est la secte des carticides.

Je prends la suite d'**Éric** pour montrer une routine basée sur un effet de **John Mendoza** qui s'appelle *Ultimate Torn and Restored Card* (la carte déchirée et restaurée suprême). Cette variante est tirée du DVD *Miracles for mortals volume 1* de **Geoff Williams** et s'appelle *Just a bit more ultimate than John Mendoza's ultimate torn and restored card* (Juste un peu plus suprême que la routine carte déchirée et restaurée suprême de **John Mendoza**).

**Geoff Williams** explique dans son DVD qu'il n'y a pas de justification à déchirer une carte d'un jeu même si on la restaure après, parce que dans l'esprit des spectateurs le jeu est détruit puisqu'il manque une carte et cela peut heurter leur « *sensibilité* »... Ils sont sûrement contre les mauvais traitements infligés aux cartes à jouer... Du coup, Geoff Williams indique que si la carte ne provient pas du jeu utilisé, alors sa destruction ne heurtera pas les spectateurs.... Brillante théorie, sauf qu'il oublie juste un truc... Je vous le dirai après...

Pour mieux illustrer le propos, je montre que le jeu est constitué de cartes différentes et qu'il est mélangé puis je demande à **Paul** de choisir une carte laquelle est ensuite perdue dans le jeu.



J'explique que je viens de faire choisir une carte qui a ensuite été perdue dans le jeu et que pour la retrouver je vais juste me contenter de claquer des doigts.

J'étale le jeu et j'indique qu'une carte vient de changer de couleur de dos dans ce jeu...

*Jusqu'ici ça va... (cf : Les 7 Mercenaires de John Sturges)*

Je fais passer la carte à dos rouge sur le dessus du jeu, je la prends en main et je demande à **Paul** de nommer sa carte : 3P.



J'indique que c'est exact et je remets la carte sur le jeu pour ranger celui-ci dans l'étui. Mais je me ravise et je dis que peut-être on ne me croit pas...

Je retourne la carte et...

*Achtung, Katastrophe !* La carte est un Joker !

*Merdecredi...* J'me suis gouré...

Je propose donc de recommencer.

Tout le monde me regarde et pense que cela fait partie de la routine...

Non, les gars, je me suis réellement planté...

Nouvelle carte choisie par **Paul**.... Carte à nouveau perdue dans le jeu...  
Le jeu est étalé... une carte a changé de couleur de dos... C'est bien le 3K.

Ouf !

Bon, j'vous l'ai fait simple et rapide...

La carte à dos rouge est posée face en bas sur la table et je propose de recommencer l'expérience avec un autre spectateur.

Euh là les gars, ça fait bien partie de la routine....

Je mets le jeu en biseau et j'explique à **Alban** que je vais effeuiller les cartes et qu'il peut m'arrêter quand il veut.



La face de carte sur laquelle **Alban** m'a arrêté est montrée et la carte est perdue dans le jeu.

Claquement de doigts, j'étales le jeu et je cherche une carte à dos rouge : il n'y en a aucune. Je demande à **Alban** de nommer sa carte : 6C.

Je parcours tout le jeu, il n'y a aucun 6C. Je réfléchis et je me rappelle qu'en fait, une seule carte change de couleur de dos dans le jeu. La carte sur la table est retournée et c'est le 6C.

Je range le jeu et en désignant la carte à dos rouge, je propose de faire quelque chose avec, puisqu'elle est là... Je demande à **Alban** : « *Face ou dos ?* » et il répond « face »....

*Jusqu'ici tout va bien (cf : La Haine de Mathieu Kassovitz)*

Je me dirige vers **Alban** et je lui fais signer la face de la carte...

Puis j'indique que comme il a signé la face, je vais signer le dos...

Et là, grand moment de solitude...

*Achtung, Katastrophe ! Merdecredi... J'me suis gouré !*  
Ben oui, je devais lui faire signer le dos...

Ah quand ça veut pas, ça veut pas.

J'explique à mes camarades que je me suis – encore – trompé – ce qui en fait rire certains (j'ai les noms) et je propose de signer aussi la face et de faire comme si tout allait bien... pour poursuivre la routine.

Indulgent, le public ne proteste pas et me laisse continuer... Peut-être espère-t-il que le proverbe « *jamais deux sans trois* » va se vérifier...

Et pour le coup, je fais également signer le dos de la carte par **Alban**.

Ah bah elle est vraiment unique cette carte... Signature du spectateur et du pseudo magicien sur la face mais aussi sur le dos.

Quelqu'un demande « *On peut signer nous aussi ?* »

Pfff ! Quelle perfidie... *La bave du crapaud n'atteint pas la blanche colombe dans son vol vers la paix.* Ouais, c'est ça, foutez moi la paix !

Je commence à plier la carte en deux et à la déchirer en deux... Puis à nouveau en deux... et enfin encore une fois en deux.



J'interroge le public : « *combien de morceaux ?* »

On me répond « *huit* »...

Et pour prendre ma revanche, j'indique « *Pour être très précis, il y en a 7 ici (en montrant ma main droite) et 1 ici (en montrant ma main gauche)...* »

Je tâte ensuite ma poche gauche de pantalon... Mais ce que je cherche ne s'y trouve pas. Je tâte alors ma poche droite et j'en sors un tube de colle.



Je propose à présent de recoller la carte... avec mon tube de colle.



Et je montre ensuite que la carte est bien restaurée en totalité...



Sauf que... *Rien ne va plus...* (cf : le croupier au casino).

*Achtung, Katastrophe ! Merdecredi.. J'me suis gouré... j'ai déchiré du mauvais côté... du coup, la signature d'**Alban** au dos a disparu...*

Euh... On dit « *jamais deux sans trois* », c'est ça ?

Le public applaudit quand même et je dis « *Ah non, je ne m'étais entraîné qu'une seule fois et on voit le résultat...* »

Rassurez-vous, je n'ai pas été meilleur lors de la phase « *explications* » car là encore j'ai déchiré dans le mauvais sens...

Aïe ! Non, pas sur la tête !

Entre temps, durant mes explications « *brillantes* », **Fabien** « **Bidule** » nous a rejoints. Comme il fait pas mal de prestations le samedi après-midi, il est rare de le voir aux réunions et il faut donc le remercier de cet effort qu'il fait de venir quand il peut car, en plus, il ne demeure pas près de Rouen.



Pour revenir à la justification de **Geoff Williams**, il oublie que dans le jeu, une carte a changé de couleur de dos et par conséquent, il manque donc une carte et du coup, le jeu n'est plus complet, mais c'est sûrement ce changement de couleur de dos qui permet de ne pas « *choquer* » le spectateur.

**Christophe** estime que c'est en fait complètement con de déchirer une carte pour ensuite la reconstituer...

En soit, y a-t-il vraiment besoin d'une justification pour faire ce genre de choses ?

Un magicien peut se permettre de faire des trucs bizarres et cela ne choque pas les gens outre mesure tout simplement parce qu'il est magicien...

C'est un peu comme couper une femme en deux et la reconstituer. C'est le résultat qui fait oublier la justification car au final, une carte déchirée a été restaurée et est-il nécessaire d'avoir eu une raison de déchirer cette carte... Idem pour la femme coupée en deux...

Je ne suis pas sûr qu'il faille une justification à tout car sinon, on va remettre en cause des centaines de tours... Comme par exemple, les trois cordes qui deviennent une seule et même corde avant de redevenir trois cordes... Les anneaux chinois, qui s'enclavent et se désenclavent, etc.

**Jean-Luc** indique avoir réfléchi à cela et il a trouvé une routine inspirée de **David Williamson** (tirée du livre *Les Merveilles de Williamson*) qui peut se rapprocher de ce souhait de justification du déchirement et de la restauration. Il se propose de nous la montrer en vidéo car il n'a pas eu le temps de la travailler.

T'inquiète **Jean-Luc**, certains ont montré une routine qu'ils n'avaient pas vraiment travaillée... Oui, je sais j'aurais dû mettre ça au singulier et pas au pluriel...

Je laisse donc la place à **Jean-Luc**... et à son ordinateur portable...



Rassurez-vous, il va tourner l'écran vers nous...

**Jean-Luc** nous montre la prestation du magicien **Antonio** lors d'une émission télévisée. Le magicien fait choisir une carte mais se trompe en la retrouvant. Il la déchire et la pose sur la table. Le magicien demande quelle était la carte du spectateur et il la déchire également par erreur. Là, il y a une justification pour la reconstituer.

Bon, **Jean-Luc** n'est quand même pas venu les mains dans les poches et il propose de nous montrer une routine également.

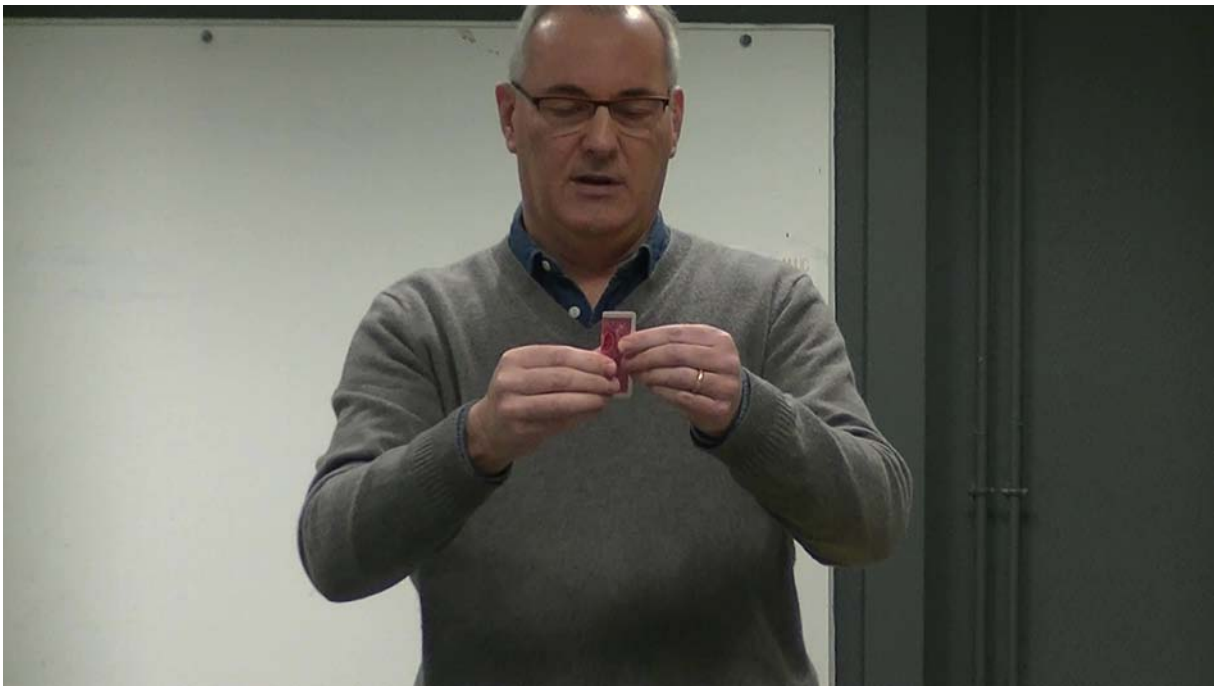
Pour cela, il fait choisir une carte à **Paul**...



En général, au début, nous sommes gentils avec les nouveaux... Au début... La chance qu'a **Paul** aujourd'hui, c'est qu'on n'aura sûrement pas le temps de le mettre sur la « *sellette* ». Mais il ne perd rien pour attendre.

**Paul** choisit le 6K et **Jean-Luc** lui propose de changer mais **Paul** refuse.

**Jean-Luc** commence à plier la carte sur sa longueur puis s'adressant à **Christophe**, il lui dit « *Ce n'est pas très justifié de plier une carte mais bon...* »



**Jean-Luc** déplie la carte puis la plie à nouveau mais dans le sens de la largeur cette fois-ci.

Il demande ensuite à **Paul** de signer le dos de la carte sur sa longueur.



**Jean-Luc** commence à présent à déchirer la carte. La signature de **Paul** est visible.



Nouveau déchirement... **Jean-Luc** montre les quatre morceaux de carte.



Les morceaux sont montrés un à un...

**Jean-Luc** met deux des morceaux dans sa poche.

Puis, **Jean-Luc** met en contact les deux morceaux restants et ils se connectent l'un à l'autre.



**Jean-Luc** va chercher dans sa poche un troisième morceau, lequel se connecte également aux deux autres.



**Jean-Luc** annonce : « *Et le dernier morceau...* » et va à sa poche. Puis il ajoute : « *Là j'ai merdé...* » et il va à son autre poche.

J'en profite pour dire, non sans une certaine satisfaction : « *Cela arrive... même aux meilleurs...* ».

Et le dernier morceau... Et bien, *je vous le donne en mille, Émile...*  
Il permet de reconstituer entièrement la carte.



Et **Jean-Luc** offre la carte à **Paul**, qui va donc rentrer chez lui avec plein de cartes pourries... Hum... Pas sur qu'il revienne le mois prochain.

La [Carte déchirée et reconstituée d'Yves Doumergue](#) extraite du DVD « *Ripped and Restored* ».

**Jean-Luc** explique que quand il a *attaqué* ce tour, il pensait que c'était très difficile à faire et finalement, il l'a bien appréhendé. Et ce que **Jean-Luc** trouve bien c'est qu'on peut laisser la carte en cadeau au spectateur.



**Jean-Luc** souhaite à présent nous montrer [Fourfit de Reuben Moreland](#). Il retourne à son ordinateur portable et nous passe la vidéo.

Un bel effet selon **Jean-Luc**... en vidéo... car quasiment impossible à faire dans des conditions réelles et, problème supplémentaire, la carte restaurée ne peut être donnée à l'examen à la fin.

Je l'ai annoncé au début de cette réunion, **Éric** doit partir plus tôt aujourd'hui. Des obligations de « père » à assumer.

Il est donc temps à présent de passer au moment convivial de cette réunion : la galette des Rois, des Dames, des Valets et autres cartes du jeu...

Je précise que les réunions du club sont également conviviales... Mais ce moment a vocation à l'être encore plus.

Nous avons une pensée pour **Paillette** qui avait lancé l'idée et qui n'a pas pu être présent aujourd'hui.



**Victor** et **Paul** semblent avoir sympathisé...





**Jean-Luc** a eu l'une des fèves... Mais on ne l'a pas obligé à porter la couronne. Celui qui a eu la seconde ne s'en est pas vanté (ah moins que je n'ai pas fait attention...) car elle a été retrouvée sur la table.

Après ce moment de détente, **Éric**, **Paul** et **Alban** prennent congés et nous décidons bien évidemment de poursuivre la réunion.

Et cette fois-ci, c'est **Victor** qui propose de nous montrer une routine.



Une carte choisie... et donc le coin est déchiré devant nous.

**Victor** frotte les doigts de sa main droite les uns contre les autres puis il les écarte pour montrer que le coin de carte a disparu.



**Victor** montre la carte, face et dos, un coin est bien manquant.

**Victor** sort son téléphone et dit qu'il a un appel à passer... Il se marre parce qu'un coin de carte est collé sur la coque du téléphone : le coin manquant de la carte.



Euh **Victor**... l'atelier c'est « *carte déchirée ET restaurée* »...

[Angle Z \(Torn Corner Card Trick\)](#) de **Daniel Madison**... avec encore un *trailer bidonné* car on voit la carte entre les mains du spectateur avant la réalisation de l'effet... et là ce n'est pas possible car cela nécessiterait obligatoirement une action supplémentaire du magicien...

Le « Z » signifie « zero » - Donc *zéro angle*... Encore un mensonge.

**Thierry** propose de montrer également une routine.

Je lui demande « *C'est toujours une routine de carte déchirée ?* »  
Et là il me répond « *Euh, non... découpée...* »

Oh ben ça revient au même non ?

**Thierry** se lève et rejoint la table de présentation. Il a avec lui un petit socle en plastique sur lequel repose une carte – découpée – en quatre morceaux. C'est le 7C.

Il demande à **Victor** de le rejoindre et de vérifier que dans le jeu, il manque bien la carte qui se trouve découpée sur le socle.

**Thierry** regarde **Christophe** et lui dit « *ça, c'est pour toi, pour justifier...* »



Et **Christophe** de répondre « *Ah bah au moins j'aurai servi à quelque chose...* ».

**Victor** confirme qu'il manque le 7C dans le jeu.

**Thierry** poursuit en disant « *Donc, un jour, j'ai joué au poker avec cet individu là (il désigne **Christophe**) qui était en colère parce que j'avais gagné... Ben oui, je gagne souvent et du coup, il m'a découpé une de mes cartes... Mon 7C* ».

**Thierry** indique qu'il va essayer de restaurer sa carte mais que cela ne va pas être facile.

**Thierry** met ses mains au dessus du socle sur lequel repose la défunte carte...



Au moment où i soulève ses mains, **Thierry** pousse un cri de rage et de désespoir car la restauration ne s'est pas déroulée comme prévu.

T'inquiète **Thierry**, ça arrive même aux meilleurs...

**Thierry** ne se décourage pas et poursuit... Un des morceaux découpé a été restauré et **Thierry** se propose à présent se rattacher le dernier morceau pour restaurer la carte en totalité.



**Thierry** prend la carte en main et montre qu'elle est à présent entièrement restaurée.



Tout le monde s'est rapproché car le principe utilisé est intéressant.



[Card Surgery](#) par **Lubor Fiedler** et **Tenyo**.

Domage que le support face un peu trop plastique et « *truqué* » (Eh... c'est du **Tenyo**... De bonnes idées mais en plastique...)... mais on peut peut-être s'en passer si on utilise un tapis de couleur noire.

J'hésite... « *J'y vais... J'y vais pas ?* ».

Ma première prestation n'ayant pas été à la hauteur de mes espérances, je me dis qu'il faut peut-être mieux laisser tomber et finalement, je me lance car j'ai bossé cette routine.

J'invite **Bidule** à me rejoindre et je lui explique qu'il va devoir choisir une carte en coupant le jeu et en laissant filer les cartes s'il le souhaite.

Cela étant fait, il s'est arrêté sur le 9T.

J'indique que je vais réaliser un tour... époustouflant... et que personne ne va en croire ses yeux.



Je commence à déchirer un coin de la carte en montrant clairement que mes mains sont vides (mise à part la carte, évidemment !) puis je rapproche le coin et la carte déchirée et je demande à **Bidule** si ça correspond. Il répond par l'affirmative et je lui dis « *évidemment que ça correspond, je viens de la déchirer devant toi !* ».

Cette constatation ayant été faite je remets le coin de la carte à **Bidule** et lui demande de le conserver. Puis, je déchire la carte en trois morceaux qui sont montrés un à un.

J'annonce maintenant que je vais restaurer ces morceaux de cartes d'une façon totalement surprenante et je sors de ma mallette une agrafeuse.



Je réunis les morceaux de la carte et appose trois agrafes et je donne les morceaux agrafés à **Bidule** qui semble ne pas comprendre ce qui se passe.

Et j'annonce triomphalement que la carte est maintenant restaurée.

Tout le monde pense que c'est un gag mais je demande à Bidule d'ouvrir sa main et de déplier la carte : la carte est restaurée et comporte trois agrafes à chaque coin. J'invite **Bidule** à vérifier le dernier coin qu'il tient dans sa main... Il complète parfaitement la carte.

Je sors une petite pochette cristal pour mettre la carte et le coin et je l'offre en cadeau à **Bidule**.



*Stapled* (Agrafés) de **John Archer** (DVD *Educating Archer*). Une superbe routine de « *comedy magic* » de ce magicien britannique.

Je demande à la cantonade si certains connaissent d'autres méthodes de carte déchirée et restaurée et je propose d'en montrer quelques unes.

J'évoque ainsi une des dernières créations de **Michael Ammar** : [Torn and Amazed](#)... qui est une idée intéressante permettant de « déchirer » un morceau de carte pour immédiatement restaurer cette carte (qui peut avoir été signée).



J'enchaîne ensuite sur la création de **Gaëtan Bloom** : *l'intercessor*. Le coin d'une carte choisie est déchiré et remis au spectateur. La carte est détruite, par n'importe quel moyen ou le magicien la fait disparaître. La carte est finalement retrouvée et le coin correspond.





Plus l'endroit où la carte est retrouvée est improbable... Mieux c'est. J'avais vu **Gaëtan Bloom** faire ça en retrouvant la carte sous le pied de la table qu'il avait calée en début de routine parce qu'elle était bancalée...

Mon modèle est le premier sorti, il existe désormais un [Intercessor 2.0](#).

J'enchaîne sur *TnR* de **Mathieu Bich**... Bon, avouons-le tout de suite, de mon point de vue c'est un peu une usine à gaz. Heureusement que le [trailer](#) – très bavard – ne montre pas grand-chose et utilise à bon escient le flou artistique parce que ce n'est pas net, net...

L'effet consiste à montrer une carte, à la déchirer en quatre morceaux qui sont laissés sur la table.

Une autre carte est choisie et perdue dans le jeu... La carte sur la table est restaurée à vue, morceau par morceau... mais au final, on s'aperçoit qu'elle a changé de valeur : c'est désormais la carte qui avait été choisie en second.



Je me suis fabriqué le gimmick et je déchire un As de Trèfle que je transforme en Valet de Cœur...



**Jean-Luc** indique qu'il ne voit pas trop le côté cohérent du truc car on part d'une carte pour arriver à une autre.

J'explique que c'est justement le principe de cette routine : partir d'une carte déchirée, utiliser ses morceaux un à un pour la restaurer sous les yeux des spectateurs en ne montrant que le dos et montrer au final la face qui a changé. Le résultat final n'est pas génial et ne doit pas être regardé de trop près par les spectateurs avant que vous ne fassiez l'action indispensable qui vous permet de laisser la carte à l'examen...

Je propose de montrer une dernière routine et c'est **Toff** qui va faire le spectateur.

Je fais défiler les cartes face en bas et j'invite **Toff** à toucher le dos d'une carte : il touche le dos du 8C. Je prends la carte et je déchire un coin.



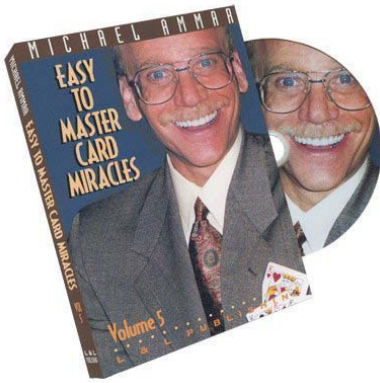
Puis, je propose de restaurée la carte de façon originale et pour cela, je prends une agrafeuse et appose deux agrafes pour réunir le coin et le reste de la carte.

Je propose à présent à **Toff** de signer le dos de la carte avant de lui offrir.

**Toff** signe le dos de la carte et au moment de lui donner, j'indique que je peux aller encore un peu plus loin dans ce tour : j'appose mes doigts sur la déchirure, je frotte et la déchirure disparaît laissant une carte intacte, signée au dos avec deux agrafes au niveau du coin.



*Ripped and Repaired* de **David Forrest**.



Allez, on enchaîne... J'explique à présent rapidement la méthode **de J C Wagner** avec sa routine [Torn and Restored Card](#) que **Michael Ammar** présente dans son DVD *Easy To Master Card Miracles volume 5*. Une méthode simple qui permet de restaurer partiellement une carte.

L'effet consiste à déchirer une carte choisie par un spectateur en quatre morceaux –le choix est entièrement libre. Un coin de la carte est remis à un spectateur et au final, le magicien restaure la carte. Le spectateur peut alors vérifier que le coin qu'il détient correspond bien au morceau manquant.

Et je termine enfin – car ça bavarde dur dans la salle (j'ai les noms de ceux qui n'écoutent pas). C'est le signe que l'attention se relâche – par la routine *Cardboard Contortionists* de **Jay Sankey** qui repose sur ce qu'on peut appeler une « *escroquerie visuelle* » (mais il n'est pas le seul à faire cela pour ce type de routine). J'avais acheté ce tour il y a de nombreuses années et j'avais renoncé à le faire car les explications de la notice étaient très confuses. Et tout récemment, je me suis rendu compte que la vidéo et l'explication de cet effet se trouvait dans le DVD *Sankey-Tized volume 2*. On peut également voir cet effet dans une [vidéo du passage de Jay Sankey dans l'émission Penn & Teller Fool Us](#) (ça démarre à 3mn40)



L'effet se fait avec deux cartes qui après avoir été « *déchirées* » sont entièrement restaurées.

Allez, fin de cette réunion qui a été riche en enseignements (enfin... pour ceux qui ont écouté et regardé...) sur l'art et la manière de déchirer une carte et de la restaurer totalement ou partiellement, morceau par morceau ou en une seule fois.

Quand on a lancé l'idée de cet atelier, j'ai mené quelques recherches ici et là dans les catalogues en ligne de plusieurs marchands de trucs et j'ai été très surpris du nombre de routines qui explorent le sujet. J'en ai dressé une liste – sûrement incomplète – qui sera insérée dans le compte-rendu de l'atelier destiné uniquement aux membres du ***Magicos Circus Rouennais***.

Pour l'instant, nous n'avons pas encore déterminé le sujet de la prochaine réunion qui se tiendra le 9 février prochain.

**Patrice**  
*Apprenti Magicien à Vie*



## RÉUNION DU 9 FÉVRIER 2019

Une réunion avec un atelier d'un genre... particulier.  
C'est **Fabien** « **Bidule** » qui sera notre instructeur mais il arrivera un peu plus tard dans l'après midi pour cause de prestation.  
Donc, je ne vais pas vous *gonfler* (humour...) dès maintenant avec cet atelier, on en reparlera tout à l'heure.

Et sans plus attendre, gagnons dès à présent la salle *Descartes* au premier étage de la *MJC Rouen Gauche* pour cette nouvelle réunion du ***Magicos Circus Rouennais***.

### Sont présents :

- |                        |                       |
|------------------------|-----------------------|
| 1 : <b>Patrice</b>     | 2 : <b>Alban</b>      |
| 3 : <b>Toff</b>        | 4 : <b>Victor</b>     |
| 5 : <b>Paul</b>        | 6 : <b>Thierry</b>    |
| 7 : <b>Spontus</b>     | 8 : <b>Théo</b>       |
| 9 : <b>José</b>        | 10 : <b>Paillette</b> |
| 11 : <b>Christophe</b> | 12 : <b>Tomarel</b>   |

Et voici la traditionnelle photo...



Au titre des informations magiques, **Christophe** nous fait part de sa récente acquisition : un set de quatre pièces dollars Morgan avec un petit accessoire... acheté pour la somme de 55 euros chez [Bigmagie](#) (pub gratuite, mais je ne suis pas contre un petit cadeau)

**Christophe** était un peu dubitatif et s'interrogeait sur la qualité de ce set lorsqu'il a passé commande au regard du prix peu élevé.

À réception, il a été très satisfait de son achat, tant au niveau de la présentation (un « zoli » coffret) que de la qualité des pièces.



Puisqu'on parle « *pièces* », la question est posée de savoir comment on les nettoie. J'indique avoir lu qu'il fallait éviter les produits abrasifs genre *Mirror* et utiliser de l'eau savonneuse.

**Spontus** propose d'utiliser un récipient en plastique dont le fond a été tapissé d'une feuille d'aluminium et d'ajouter du sel et de l'eau chaude avant d'y mettre les pièces.

**Christophe** propose le *Coca Cola* et comme c'est quand même assez corrosif j'en fais la remarque. **Spontus** et **Théo** pensent que, comme les pièces ne sont pas très longtemps en contact avec le produit abrasif ou corrosif, ça ne doit pas trop poser de problème.

**Paillette** utilise du dentifrice... qui est une pâte abrasive.

Bon, ben, on n'est pas plus avancés, chacun ayant sa méthode et en étant apparemment satisfait.

Au niveau « *achat* », j'évoque pour ma part un récent achat effectué sur le site *Le Petit Magicien* concernant une [Switching Clear Box](#). Le produit – une boîte en plexiglas transparent permettant de réaliser des changes – était intéressant. Sauf que le mécanisme est – selon moi – très sonore et pose problème pour des cartes à jouer pliées en deux en raison de l'épaisseur. J'ai renvoyé la boîte et j'ai été remboursé sans problème.

Changeant de sujet, je signale que notre ami **Spontus** a accompli la création de son troisième Escape Game – deux à Amiens et un à Caen.

**Spontus** explique le principe de l'escape game à **Alban** qui ne connaît pas le concept. Les premiers Escape Game auraient vu le jour au Japon puis le phénomène serait arrivé dans les pays de l'Est avant d'arriver en France il y a 4 ou 5 ans.



Apparemment, il y aurait quatre Escape Game à Rouen indique **Toff**. Après recherche sur le Net et selon les deux sites spécialisés visités, il y aurait 4 ou 5 Escape Game proposant 15 ou 18 salles (selon les sites).

Et alors que nous allons démarrer avec **Paul** par une séance de torture qui aurait toute sa place dans un Escape Game, **Spontus** s'adresse à **Théo** et lui dit « *Théo, il faut que tu nous parles de...* ».

Bien évidemment, **Spontus** a donné un nom... Et je me suis tâté pour le donner ici... Mais sans donner le nom, on peut faire ça façon énigme d'Escape Game... Cela devrait être facile de trouver la solution.



**Théo** est allé voir (avec **Spontus** ?) une conférence intitulée « *Les clés de l'attention et de la concentration* ». Il s'agit d'un [événement France Inter et la Macif](#) diffusé en direct dans toute la France dans quelques 200 salles de cinéma partenaires.

Et **Théo**, en tant que magicien, a trouvé cela un peu... gênant. Lors de la conférence, à laquelle n'importe qui pouvait assister, il y a eu divers intervenants d'où celui dont au sujet duquel **Théo** et **Spontus** ne sont pas contents, mais alors pas contents du tout.

Comme disait **Coluche** « *Bobby, y peut pas le saquer, si c'est un de vos pôtes, vous lui dites qu'y se cache...* » (sketch *Le blouson noir*).

La raison de ce courroux ?

L'intervenant a été présenté comme quelqu'un sachant dominer la concentration des autres, et donc du public parce que c'est un magicien... Ce magicien a fait deux ou trois tours de pièces et a expliqué exactement tout ce qu'il avait fait... Et ça, devant des milliers de personnes. C'était du style « *Je fais ce geste là parce qu'ils vont regarder ma main...* ». Bref, du débinage à grande échelle qui a particulièrement énervé **Théo**... et je le comprends.

Et non content de ce qu'il venait de faire, cet intervenant a passé un extrait de film du numéro de **Yann Frisch** et à nouveau, il a expliqué comment **Yann Frisch** procédait...

**Spontus** a trouvé lamentable que ce magicien se donne le droit de donner ces explications à des non-magiciens sans se demander ce que peut en penser la communauté magique.

Je comprends et je partage totalement l'indignation de **Théo** et de **Spontus**. Il est très énervant que des gens qui se disent magiciens dévoilent à tout va les techniques utilisées en Magie qui, si on veut qu'elles continuent à émerveiller le public, doivent rester confidentielles.

Bon, allez, on va passer notre agacement sur quelqu'un d'autre...

**Paul** sent notre regard à tous posé sur lui et notamment le mien... Il semble avoir compris qui va être la victime... et il me jette un regard interrogateur.

**Victor**, qui est assis à ses côtés, se marre. **Tomarel** également. Ah la, la, quel manque de solidarité !





M'adressant à **Paul**, je lui tiens à peu près ce langage (Tiens, ça me rappelle une fable... Mais laquelle ?) : « *Tiens, toi, montre-nous ce que tu sais faire !* »

Et la réponse ne se fait pas attendre : « *Non, non, non...* ».

D'autres membres du **MCR** se rangent à ma demande « *On n'est pas ici pour regarder mais pour participer...* ».

Et **Paillette**, fort à propos, demande si on a regardé l'émission de TF1 hier... *Diversion*. Mort de rire.

Est-ce précisément une diversion de la part de **Paillette** pour sauver **Paul** ou est-ce tout simplement qu'il vient de se rappeler qu'il voulait parler de cette émission ?



Personne n'a regardé. Bon, revenons à notre sujet...

**Spontus** qui est d'un naturel bon... sauf quand on l'énerve en faisant du débinage, s'adresse à **Paul** et lui tient à peu près ce langage (Ah, oui, j'me rappelle... *Le Corbeau et le Renard...*) : « *Bon, je passe en premier et tu passes après moi...* ».



Et **Spontus** se met à raconter l'histoire de **Lennart Green** qui lors de sa première réunion à l'académie de magie de « *je ne sais plus quelle ville de Suède* » a fait forte impression. **Spontus** indique avoir assisté à une démonstration faite par **Lennart Green** à Paris. Il ne comprenait rien à ce que faisait ce magicien venu de Suède et, ce qui a quelque peu rassuré **Spontus**, c'est que **Bebel**, qui était assis à côté de lui, ne comprenait rien non plus. Tout le monde était ébahi.

**Spontus** est-il en train de suggérer que nous avons peut-être parmi nous le nouveau **Lennart Green** en la personne de **Paul** ?

En attendant de vérifier cela, **Spontus** propose de nous présenter une de ses dernières fabrications. Il indique que ce n'est pas encore un produit fini, qu'il est toujours en train de travailler dessus et qu'il s'est inspiré d'un très ancien tour : un petit cube renfermant un autre cube avec des faces colorées dont le magicien devine la face supérieure.

**Spontus** utilise un *Rubik's Cube* qu'il invite **Tomarel** à mettre dans le grand cube.



Le couvercle a été remis en place mais **Spontus** a été en mesure de révéler que la face du dessus était la face orange.



**Spontus** a doté son cube d'une petite subtilité intéressante mais cette subtilité fait que la boîte ne peut être laissée à l'examen.

**Spontus** travaille également sur une autre idée pour éviter d'avoir à mettre la boîte dans son dos avant la révélation finale.

Je lui propose de s'inspirer des mouvements de la *boîte Okito*...

Encore bravo à **Spontus** pour son esprit inventif.

Et maintenant, amis chasseurs... Le lapin, le lapin, le lapin !

Mais non, je plaisante, on ne va pas tirer sur **Paul**... On va simplement tester un peu ses connaissances en magie...

Allez **Paul**, en piste !

**Paul** se tient devant nous et dit « *Euh... Euh... Euh...* », ce qui, il faut bien l'avouer est un peu limité en termes de vocabulaire.

**Toff** déclare « *Et d'abord, il faut dire 'bonjour'* ». Paf !

**Paul**, pas contrariant pour deux sous, dit : « *Bonjour...* ». Et, à voix basse, il nous dit, enfin, je crois car il parle très bas) « *Je vais vous montrer un petit tour de magie que j'ai appris... Très, très simple* ».



**Spontus** lui dit : « *Et tu peux dire aussi très nul, si tu veux... Il ne faut pas dire 'très simple, très nul', il ne faut pas te dévaloriser...* ».

Ah, ce n'est pas facile quand on débute... et puis, ce n'est pas très évident, lorsqu'on est débutant, de devoir présenter un tour de magie devant un parterre de gens qui pratiquent depuis plusieurs années. Mais ne t'inquiète pas **Paul**, détends-toi... *C'est sans danger...* (*Marathon Man*, phrase culte)

Et **Paul** d'expliquer « *En fait, je n'ai appris que des petits tours... un ou deux...* »

**Christophe** : « *Il n'y a pas de petits tours...* ». Paf !

**Paul** se tourne vers **Victor** et tend le jeu vers lui avant de se raviser et de mélanger les cartes. Puis, **Paul** fait choisir une carte à **Victor** en lui demandant de dire « *stop* » tandis qu'il effeuille le jeu.



**Victor** veut rendre la carte à **Paul** mais celui-ci lui dit qu'il peut la garder.

**Paul** se propose à présent d'identifier la carte et il demande à **Victor** de penser à sa carte et tout en le regardant **Victor**, il récite : « *Rouge, noire, rouge, noire...* ». Puis, il indique que selon lui la carte est noire.

**Paul** récite à présent : « *Figure, chiffre, figure, chiffre...* », et conclut « *chiffre* ».



**Paul** s'attaque à présent à la famille « *Trèfle, Pique, Trèfle, Pique...* », pour affirmer que la carte est un *Trèfle*... Et, non... Bon, ben *Pique* alors ? Ah ben y avait une chance sur deux avec les noires...

**Paul** récite maintenant les chiffres de 1 à 10 et indique que la carte est un « *10* ». Et non...

Du coup **Paul** dit « *Je me suis trompé...* ». Et là, c'est vrai.

**Christophe** relativise en disant « *Tu t'es trompé, comme ça arrive à nous tous...* ».

On en vient à la phase « *conseils* » pour notamment faire choisir « *librement* » la carte au spectateur en montrant à **Paul** différentes méthodes. Dont une que ne désavouerait certainement pas **Lennart Green** où je fais tomber par terre une partie des cartes (mais, j'avoue que ce n'était pas prévu...)

**Spontus** prend la parole et indique que selon lui, c'est trop simple comme tour « *Tu fais choisir une carte et tu devines quelle est la carte...* ». Paf !

**Paul** en convient mais il indique ne pas savoir comment présenter et **Spontus** lui répond que pour cela, il peut trouver tous les délires possibles : un tatouage dans le dos avec la carte, par exemple...

Et **Christophe** de renchérir « *Et quand on dit dans le dos....* », ce qui fait rire tout le monde. Et pour se racheter, **Christophe** ajoute « *Tu peux avoir un double de la carte planqué quelque part, dans une enveloppe... ou avoir une prédiction...* ».

J'indique que pour certains tours, il n'y a pas besoin de technique et ils sont pourtant très bluffants et je demande à **Paul**, s'il maîtrise déjà certaines manipulations, notamment des comptage de cartes.

La réponse est « *non...* ».

Et là, il faut savoir que pour apprendre la *Magie des Cartes*, il y a des bases obligatoires à maîtriser si on veut passer d'un niveau débutant à un niveau plus évolué.

Je demande à **José**, notre nouveau membre, s'il connaît ces diverses techniques mais lui aussi avoue ne pas bien maîtriser.



**Paillette** se lève et rejoint **Paul** et il commence à lui parler de certaines levées de cartes particulières... Ce qu'on nomme dans le jargon « *les LD* ».

Oh, oh, **Paillette**... C'est un débutant...

**Paillette** poursuit sur sa lancée en montrant différentes techniques de « LD » (comprenez qui pourra...) et insiste sur le fait qu'on ne fait pas un tour pour soi, mais pour le public et qu'il faut veiller à éviter de cacher les cartes et faire en sorte d'incliner le jeu vers le public.



**Paillette** enchaîne en disant « Que ce soit une « LD » ou un « Saut DC (comprenez qui pourra...)... ».

Oh, oh, **Paillette**... C'est un débutant... Même moi, je ne sais pas faire un « saut DC »... (Et en plus, je m'en fous...).

**Paillette** continue en montrant différentes méthodes pour faire « choisir » une carte dont une faisant appel à la « numérologie ».

**Spontus** réagit en disant : « C'est astucieux mais c'est chiant... ». Paf !

J'indique qu'il y a une routine – excellente – d'**Aldo Colombini** qui utilise cette méthode. Il s'agit de *This Goes On* (traduite en langue française par « *Encore plus loin* »).



Pendant qu'on évoque ça, **Paillette**, infatigable, continue à briefer **Paul**, façon « cours particulier ».

Oh, ça va les mecs, on ne vous dérange pas ?

**Spontus** évoque la justification de certains mouvements, comme par exemple reposer sur le jeu une carte qu'on vient de montrer au lieu de la poser directement sur la table.

Il explique que, par exemple, bouger l'étui pour pouvoir poser la carte est un petit mouvement anodin qui ne sera même pas enregistré par les spectateurs mais qui justifie qu'à un moment, on repose la carte sur le jeu.

C'est tout le problème des gestes « *parasites* » mais nécessaires à la réalisation de certaines techniques. Trouver une action qui va faire oublier ces gestes injustifiés, renforce l'impact des routines présentées.

**Paillette** continue et demande à **Paul** s'il connaît le comptage d'**Alexander Elmsley** et celui de **Brother John Hamman**... et comme **Paul** ne connaît pas, il lui propose de lui montrer une routine faisant appel au comptage créé par **Alexander Elmsley** ...

Et moi de dire « *Mais il ne sait pas le faire...* ».

Ce qui ne gêne nullement **Paillette** qui poursuit...

Toute la salle se marre devant cette constance à toutes épreuves...

On réfléchit à, soit abattre **Paillette**, soit le laisser poursuivre...

Et comme nous ne sommes pas vraiment nombreux au club, on décide de lui laisser la vie sauve et de le laisser présenter sa routine à **Paul**.

Nous quittons alors la salle en disant que nous reviendrons dans dix minutes... Non, je déconne, nous sommes restés.



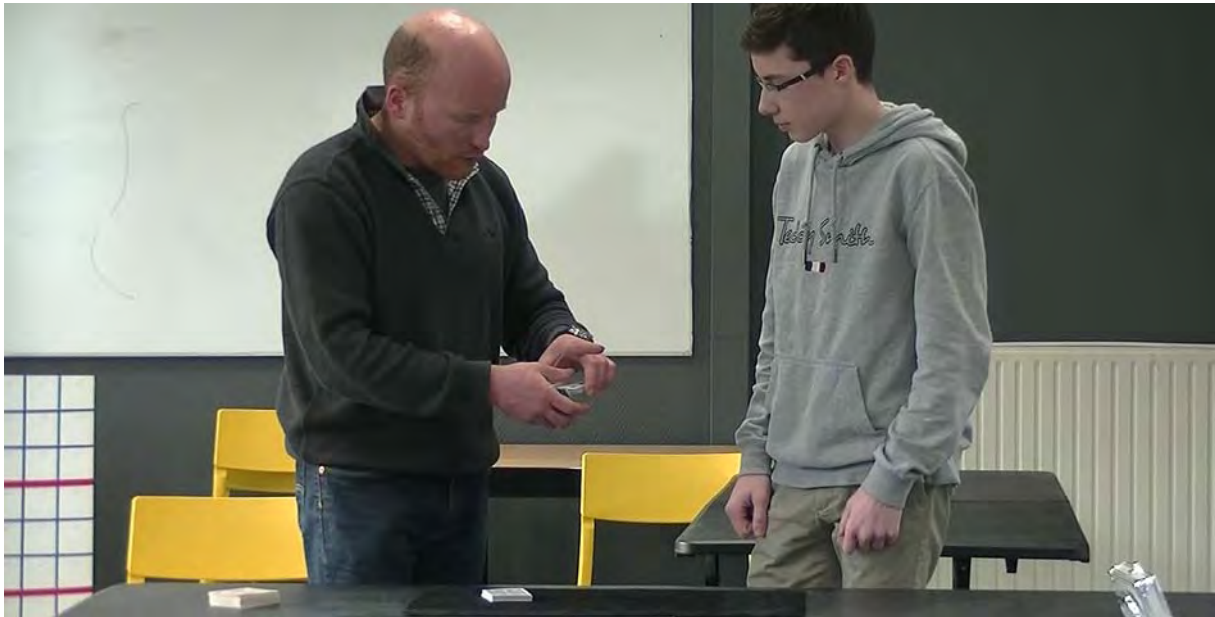
**Paillette** fait choisir une carte à **Paul** qui est ensuite perdue dans le jeu.



**Paillette** indique à présent que la carte est en 41<sup>ème</sup>, voire 42<sup>ème</sup> position et il commence à mélanger le jeu puis indique que la carte commence à remonter et qu'elle est en 25<sup>ème</sup> position.

**Paillette** enchaîne par une série de coupes et déclare que la carte est, normalement, dans les dix premières.

**Paillette** indique qu'il va faire des paquets de quatre cartes pour essayer de retrouver la carte. Il fait défiler les cartes une à une devant **Paul**.



**Paul** a vu sa carte dans les quatre premières cartes montrées.

**Paillette** met les cartes face en bas et compte les quatre cartes puis les dépose dans la main de **Paul** qui est invité à mettre son autre main dessus.

Geste magique... Une des cartes a disparu et elle est retrouvée face en l'air dans le jeu face en bas.

Sauf que la carte de **Paul** est toujours parmi les trois cartes sur la table...

Mort de rire... ça devait être pour montrer ce qu'il ne fallait pas faire.

Bon, il en faut beaucoup plus apparemment pour démonter **Paillette** qui se lance dans l'explication.

**Spontus** l'interrompt en disant qu'à la fin, **Paillette** a fait un geste parasite en prenant le jeu entre ses mains ce qu'il ne faut surtout pas faire car tout était déjà en place pour le final... **Victor** est d'accord avec son aîné...



**Paillette** regarde **Spontus** avec un sourire et ne répond pas. Puis, s'adressant à **Paul**, il enchaîne : « *Alors, le principe du comptage **Elmsley** que tu ne connais pas trop mais que tu vas apprendre après...* »

Alors là, respect... Un tel stoïcisme, une telle persévérance méritent d'être signalés. Chapeau bas l'artiste !



Nous attendons donc que **Paillette** ait terminé son cours particulier pour reprendre le cours de la réunion...

Finalement... On aurait peut-être du l'abattre...

Et, alors qu'on pensait que **Paillette** allait s'arrêter après avoir parlé de *comptage Elmsley*, de *mouvement de Biddle*, de *Tilt*, de mélanges qui n'en sont pas et de coupes qui n'en sont pas... Et bien je vous me donne en mille Émile, il a enchaîné sur une routine de carte ambitieuse avec *Saut DC...* (comprenez qui pourra...), *LD* et tout le tralala...

Aux dernières nouvelles, **Paul** a décidé d'arrêter la Magie...

**Victor** est en train de montrer quelque chose à **Paul** et je l'invite à en faire profiter toute la salle...

Mais une partie de la salle réclame un second tour de la part de **Paul** et moi perfide, je dis « *Ben oui, comme ça, cela donnera une occasion à Paillette d'intervenir...* » - Aie, non, pas sur la tête !

Finalement, n'ayant pas trop le choix, **Paul** se lance et montre un petit paquet de cartes face en l'air et il demande à **José** d'en choisir une.



La carte est remise dans le paquet qui est ensuite mélangé.

**Paul** étale le paquet sur la table pour nous faire constater que toutes les cartes sont normales et il demande à **José** de confirmer qu'il voit bien sa carte.

**Paul** rassemble les cartes et demande à **José** de récupérer sa carte et il remet les cartes restantes dans le jeu en disant que le seul moyen pour lui d'identifier la carte de **José** c'est de déterminer quelle carte est manquante dans le jeu.

**Paul** effeuille le jeu rapidement et déclare qu'il manque le 10C et c'est bien la carte de **José**.

Moi, fouteur de merde patenté, indique qu'il y a un problème de justification dans ce tour qui consiste à prendre la carte du spectateur, étaler des cartes, pour ensuite demander au spectateur de récupérer sa carte.

**Paul** indique que ça fait longtemps qu'il n'a pas présenté ce tour. En principe, il fait différemment mais là, il a préféré assurer.

**Spontus** indique que quand on présente un tour, il faut essayer de s'approcher d'une certaine vérité, de faire croire qu'on fait vraiment les choses telles qu'on les fait (ou qu'on semble les faire...).

**Spontus** cite l'exemple du jeu effeuillé trop rapidement à la fin de la routine et indique que là, personne n'y croit. Il ajoute : « *Si ton thème est que tu es capable de mémoriser les cartes rapidement, et bien vas-y franchement. Fais défiler les cartes et joue le jeu* ».

**Paul** écoute les conseils prodigués – à charge pour lui de les mettre en œuvre par la suite. Mais ça, c'est un apprentissage qui se fera au fur et à mesure.



Et le dernier conseil donné est qu'il faut croire en sa Magie pour que les spectateurs y croient également...

Comme on vient d'évoquer les chapelets (pas ceux utilisés pour faire ses prières...), **Spontus** propose de montrer un tour de **John Bannon** et il demande à **Victor** son assistance.

**Victor** se voit remettre le jeu et il doit le mettre sous la table puis couper un petit paquet de 4 ou 5 cartes qu'il peut prendre sur le dessus du jeu ou dessous.

Tout cela doit être effectué sans que **Victor** ne regarde les cartes à aucun moment du tour. Et sans que **Spontus** voie les cartes bien évidemment.



**Spontus** demande ensuite à **Victor** de couper le jeu complètement. Il doit à présent prendre la carte du dessus ou du dessous et la retourner face en l'air puis la remettre n'importe où dans le jeu.

**Spontus** demande à **Victor** de sélectionner une nouvelle carte – sur le jeu ou en dessous – et, comme précédemment de la mettre à l'envers quelque part dans le jeu.

Tout cela est réitéré avec une troisième carte.

**Victor** est maintenant invité à retourner complètement le jeu et à le redonner à **Spontus** qui le range immédiatement dans l'étui.

**Spontus** rappelle à présent toutes les actions effectuées puis il se concentre et soudain, déclare qu'il ne se rappelle plus son chapelet (rires de la salle) mais que, pour lui, les cartes retournées sont : 10T – RC – 3P.

La vérification effectuée montre les cartes : 10C – RK - 3T...

Ah, ce n'est pas tombé loin... Merci monsieur **Si Stebbins** pour le principe.

**Victor** se lève et nous fait face.

Il faut le signaler, notre jeune ami a un nouveau look. Il porte désormais des lunettes – de vue – ce qui lui donne un air plus... mature.



**Victor** annonce qu'il va nous montrer un petit truc dont il a discuté le mois dernier avec **Jean-Luc**.

Mouais, effectivement, le mois dernier, **Jean-Luc** et **Victor** ont beaucoup parlé – entre eux. Le micro de mon caméscope s'en souvient et du coup, certaines séquences enregistrées étaient très difficiles à déchiffrer...

**Victor** ajoute que c'est un truc qu'on ne peut pas faire en vrai...

Il commence par mélanger son jeu et attire notre attention sur le fait que l'étui est bleu et que les cartes sont à dos rouge. Il secoue la main et...



Le dos de la carte qui nous fait face se change immédiatement en passant du rouge au bleu.

Puis, **Victor** étale les cartes entre ses mains et montre que tous les dos sont à présent de couleur bleue.

**Victor** fait maintenant choisir une carte à **Paul** (VT).

**Victor** montre que sous l'étui, se trouve une carte à dos rouge et qu'il espère que sa valeur correspond à la carte de **Paul**. Mais c'est un VK.

**Victor** secoue la main et la carte change à vue pour se transformer en VT.



Bel effet double, très flash... Mais qui demande quand même pas mal de temps pour bricoler tout ça... La seconde carte provient d'une création de **Hondo Chen** intitulée [Flap](#)... et demande une heure pour la fabrication.

**Victor** nous propose d'ailleurs – si nous sommes intéressés - un atelier sur les cartes de ce type.

Allez, à moi...

Pour un tour qui ne restera pas dans les annales de la Magie, mais que je trouve amusant.

Je propose de montrer le tour le plus impressionnant du monde qui consiste à retrouver la carte la plus insaisissable du jeu : le 10T.

Afin de retrouver le 10T, j'indique que je vais couper le jeu en deux tas rigoureusement égaux de 26 cartes chacun.



Je compte mes cartes du tas à ma droite : il y a 21 cartes et j'indique que, comme les spectateurs viennent de le constater, je ne me suis pas contenté de couper les cartes en deux tas de 26 cartes, mais, par une manipulation secrète, j'ai transféré 5 cartes du tas de droite vers celui de gauche à l'insu du public.

Je propose à présent de faire appel à la numérologie et j'explique que 21, c'est 2 et 1 et la somme fait 3. Je distribue 2 cartes et je retourne la troisième en annonçant : le 10T. La carte est le 3T.

J'indique que, comme les spectateurs peuvent le constater, je ne me suis pas contenté de faire apparaître le 10T, mais que, par une manipulation secrète, je l'ai immédiatement transformé en 3T.



Je ramasse les cartes et j'indique que, dans les années à venir, lorsque les spectateurs parleront de ce tour fantastique, on leur demandera le nom du magicien qui le présentait et qu'ils pourront répondre qu'il se prénomait « *Patrice* » et que c'était un magicien fabuleux.



« Un magicien... fabuleux... ».

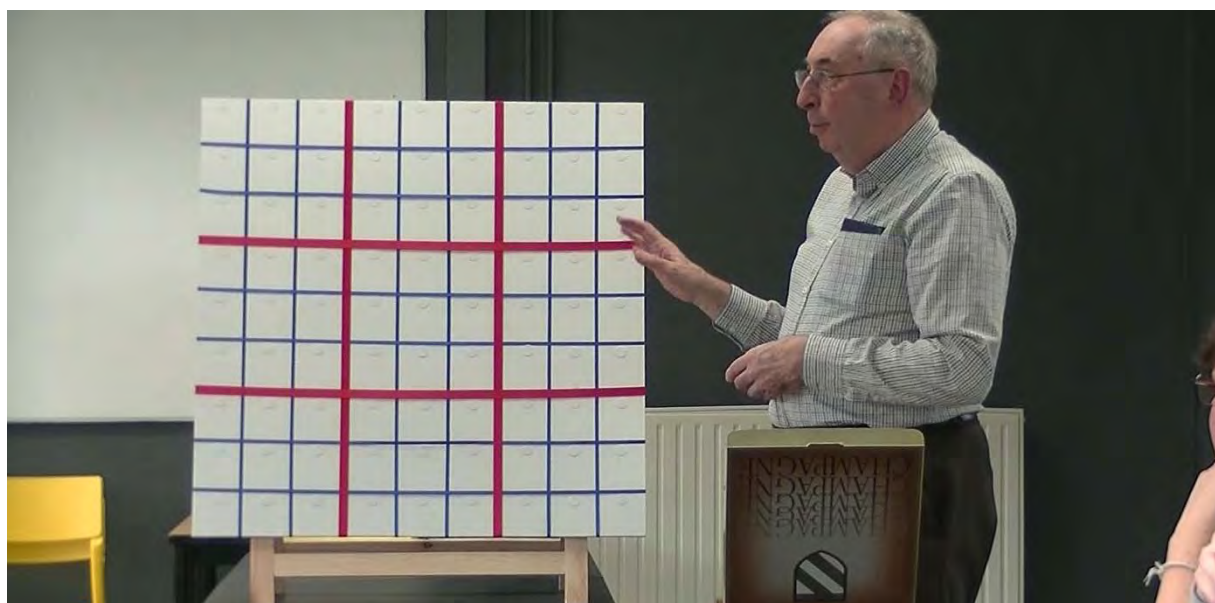
Je reprends le jeu et je distribue les cartes une à une en épelant : UN MAGICIEN FABULEU... et sur la lettre « X », la carte est retournée et c'est le 10T.



Un tour que **John Bragoli** intitulé *Comedy Card Spell*, tiré du livret d'**Aldo Colombini** intitulé « *A Cut Deeper* » (disponible en langue française sur [Lybrary.com](http://Lybrary.com)...)

C'est le genre de tour sans prétention qui permet de se concentrer sur l'histoire et la comédie. La Magie n'est-elle pas faite pour distraire les spectateurs et leur faire passer un bon moment ?

C'est à présent **José** qui propose de nous montrer une de ses créations : un *Sudoku* géant.



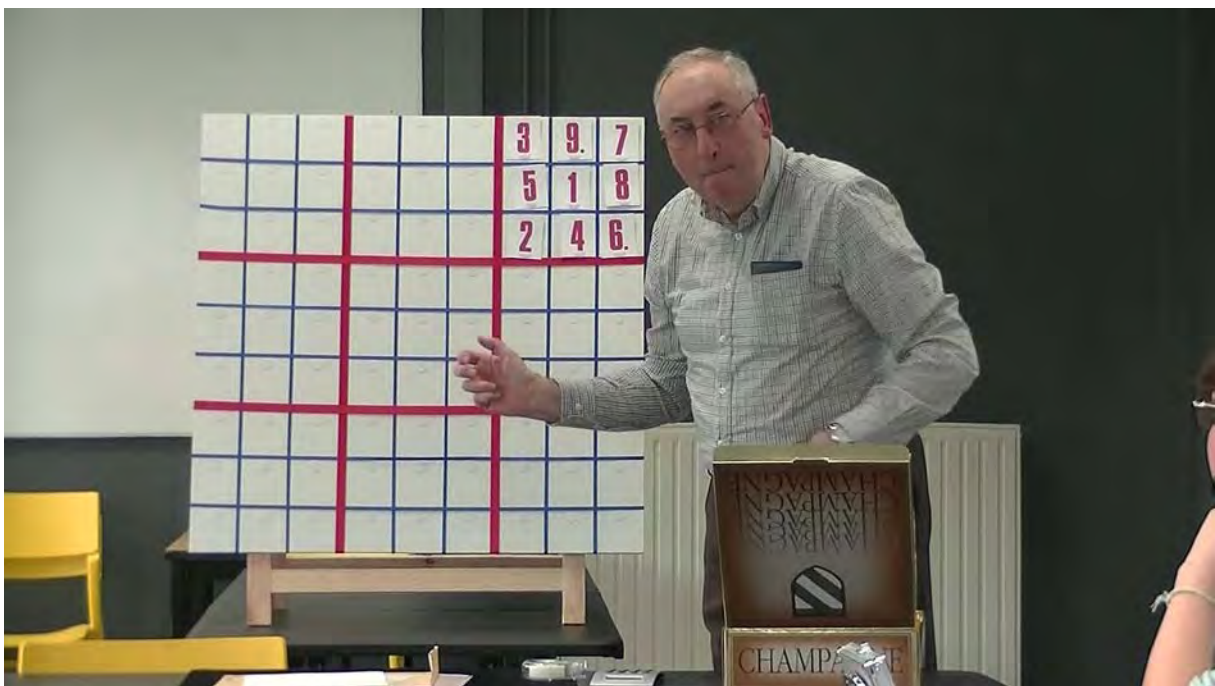
**José** a 70 ans et fait de la magie depuis une trentaine d'années. Il se définit comme « *le magicien de la famille et des collègues de travail* (du temps où il travaillait encore). Côté « *magie* », c'était les grandes illusions mais il s'est depuis mis aux tours de cartes. Ses autres passions ? Le mentalisme et les mathématiques... Il est d'ailleurs membre d'un club « *Les Chiffres et les lettres* ».

Pendant que **José** installe son matériel, un silence religieux se fait dans la salle... Personne ne parle... Tout le monde attend.

Une heure après... Non, je plaisante...  $\frac{3}{4}$  d'heure après... Non, je plaisante encore mais il faut reconnaître que la mise en place s'est faite à un rythme qu'on ne qualifiera pas « *endiablé* »...

**José** nous demande combien de temps il faut, en principe, pour faire un *Sudoku* simple... Selon lui, il faut  $\frac{1}{4}$  d'heure. Raison pour laquelle, ce *Sudoku* étant – apparemment – loin d'être simple – **José** nous propose de « *séquencez* » cette routine et qu'on présente autre chose entre deux... car sa présentation va durer une dizaine de minutes. Comme nous ne sommes pas habitués à ce genre de « *séquençage* », nous déclinons sa proposition...

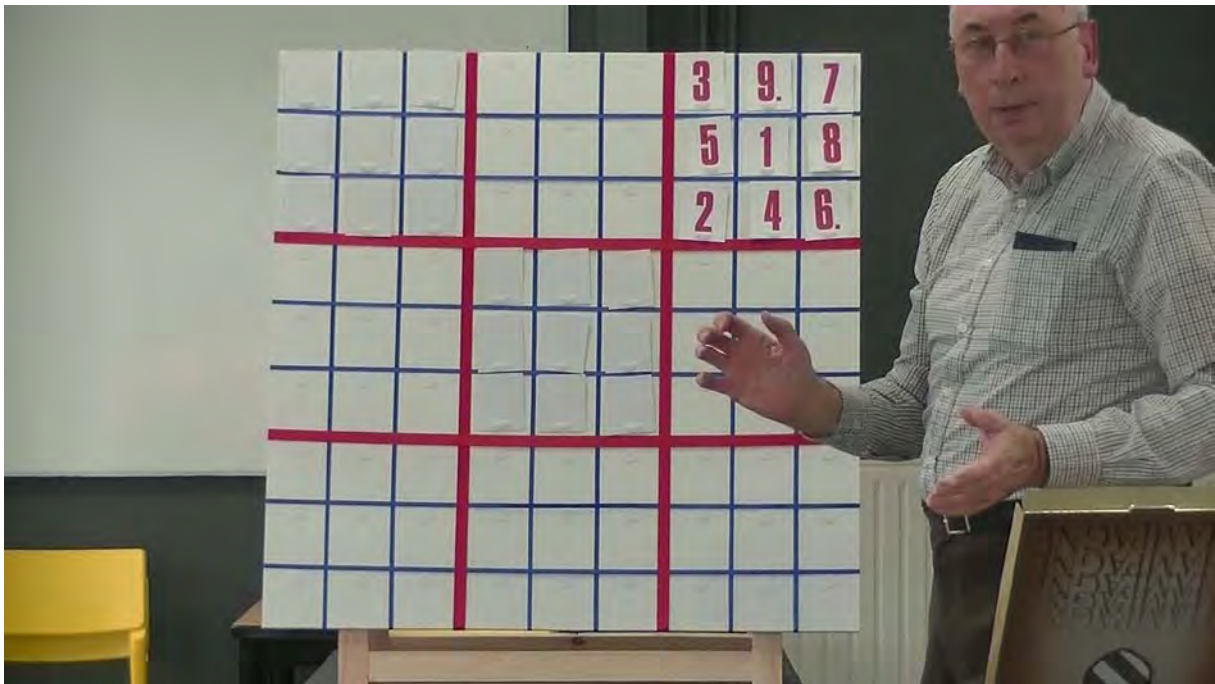
**José** indique qu'il va remplir ce *Sudoku* par carré et il nous demande d'en choisir un puis de lui donner des chiffres de 1 à 9 dans l'ordre que l'on veut. **José** remplit alors ligne par ligne.



**José** demande à présent de lui donner un nouveau numéro de carré et cette fois-ci c'est lui qui dispose les neuf chiffres mais en cachant au fur et à mesure les plaquettes qu'il dispose.

Une fois le carré rempli, **José** nous demande de lui en désigner un nouveau et là encore il dispose les neuf chiffres sans qu'on puisse voir comment.

Pour le remplissage de ces trois carrés, 4 minutes se sont écoulées et **José** propose de marquer une pause si on le souhaite.



N'écoutant que notre courage, on demande à **José** de poursuivre.

Comme le silence est toujours écrasant, je propose que chacun puisse parler pendant que **José** œuvre.

**José** nous demande de désigner un autre carré, qu'il remplit secrètement et ainsi de suite...

Alors que la routine a démarré voici 5 minutes et 15 secondes et que **José** continue à remplir ses cases, **Spontus** craque et propose de nous montrer un tour avec un *Rubbik's Cube* dont les faces sont colorées mais elles comportent également des chiffres.

**Spontus** demande à **Toff** de mélanger le cube.

Le cube est alors posé sur la table et **Spontus** lui fait effectuer un demi-tour pour faire passer au-dessus la face qui se trouve au-dessous.

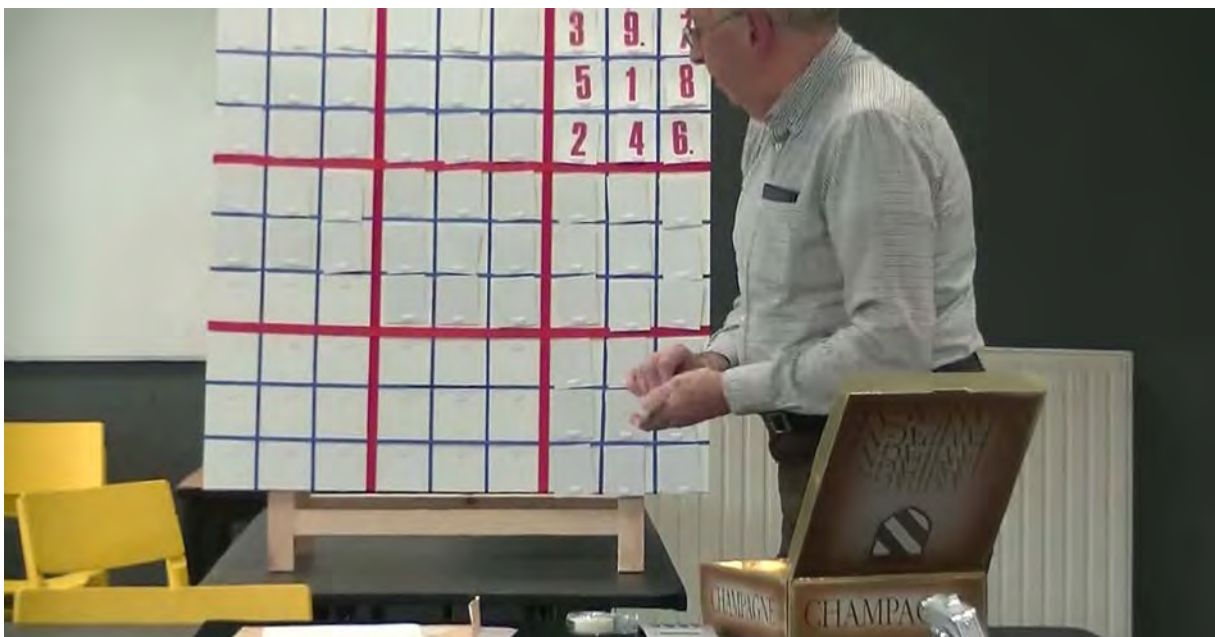
Il nous fait alors remarquer que les chiffres sont ordonnés de telle façon qu'ils forment un carré magique.



**Spontus** explique que ce carré magique peut correspondre à une prédiction que l'on a faite ce qui est sympa en soit. Et **Spontus** précise que le gimmick utilisé est formidable car invisible, même de près.

*Cubic* de **Francis Menotti**. Une fois de plus le *trailer* masque le moment important en focalisant la caméra sur le spectateur...

Tandis que **Spontus** termine son explication... **José** poursuit son remplissage... 8 minutes se sont écoulées depuis le début de sa routine... et il lui reste encore deux carrés à résoudre.



Et c'est le moment que choisit notre instructeur – **Fabien Bidule** (« *Bidule* », ce n'est pas son nom.. c'est son surnom) – pour faire son apparition.

**Théo** prend la parole pour nous parler d'une optique un peu nouvelle qu'il a eue il y a quelques temps

Ah oui, c'est vrai que **Théo** anime un club d'astronomie. Alors comme ça, il a acheté un nouveau télescope ?

Ah... On me dit dans mon oreillette que j'ai encore écrit une connerie...



**Théo** explique qu'il a deux ou trois marottes en Magie... La première étant d'avoir un scénario pour ses tours. Pour justifier ce qu'il fait mais aussi pour transporter le public vers quelque chose d'intime, d'amical. Bref, quelque chose qui touche le public...

Seconde marotte de **Théo** : Penser à ce que les spectateurs vont voir, non pas au présent, mais ce dont ils vont se souvenir plus tard. L'expérience montre que les spectateurs peuvent avoir tendance à amplifier ce qu'ils ont réellement vu (ou cru voir). D'où la question : comment faire que le scénario s'amplifie avec le temps ?

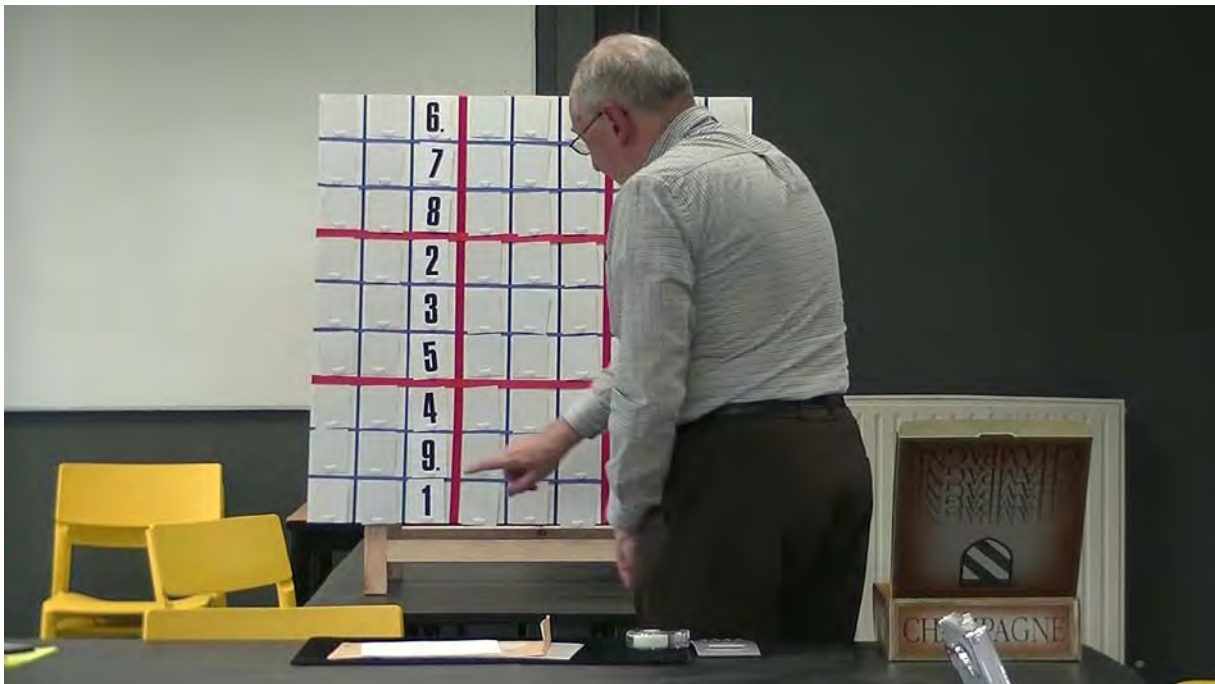
Et la troisième marotte de **Théo**, la nouvelle, c'est de trouver un enchaînement, même de tours complètement différents, mais de sorte qu'il y ait un lien entre ces tours. Par exemple, que la conclusion du premier tour se retrouve dans le second, et ainsi de suite... Et éventuellement, que la conclusion du troisième ou quatrième tours renvoie au premier tour...

Selon **Théo**, cela donne une histoire complète et là, l'impact sur le public est beaucoup plus fort. Il nous montrera un exemple le mois prochain.

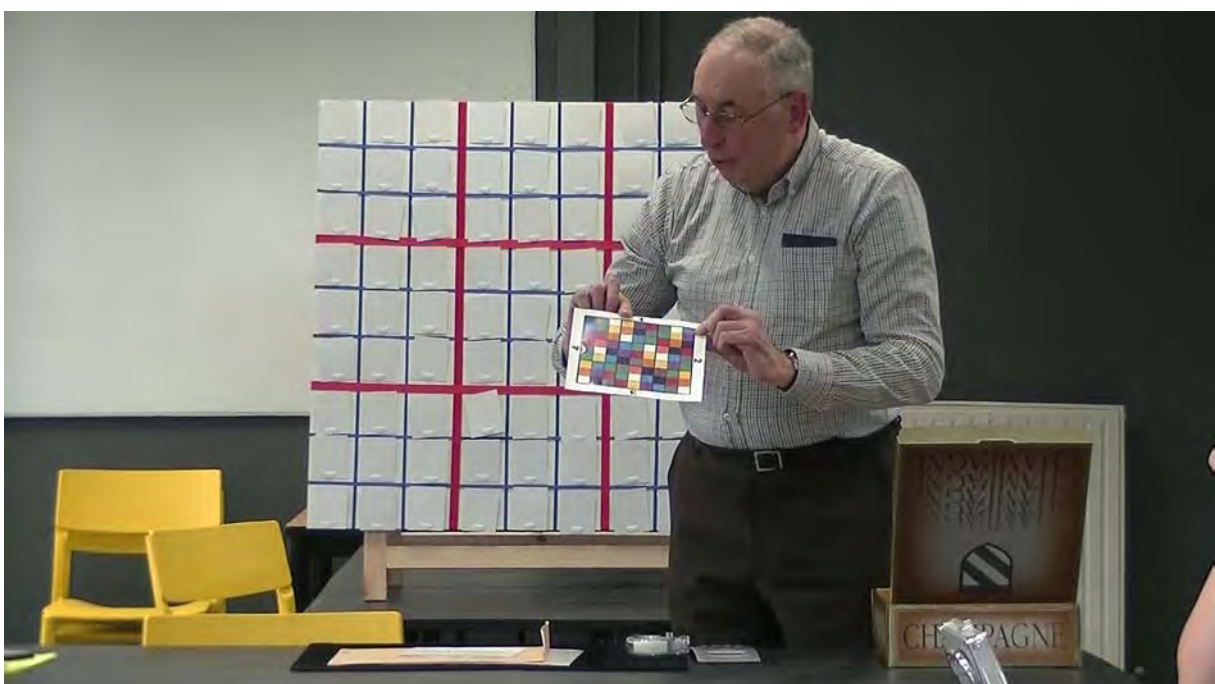
**José** a terminé la résolution de son *Sudoku*. Cela a pris 12 minutes et il nous déclare « *C'est un peu fastidieux...* », ce à quoi **Spontus** s'empresse de répondre « *Non, non....* ». Un « *non* » qui veut dire un « *oui* »...

**José** a caché l'ensemble des cases et il propose de vérifier que c'est bien un *Sudoku*.

**Spontus** propose la 3<sup>ème</sup> colonne.



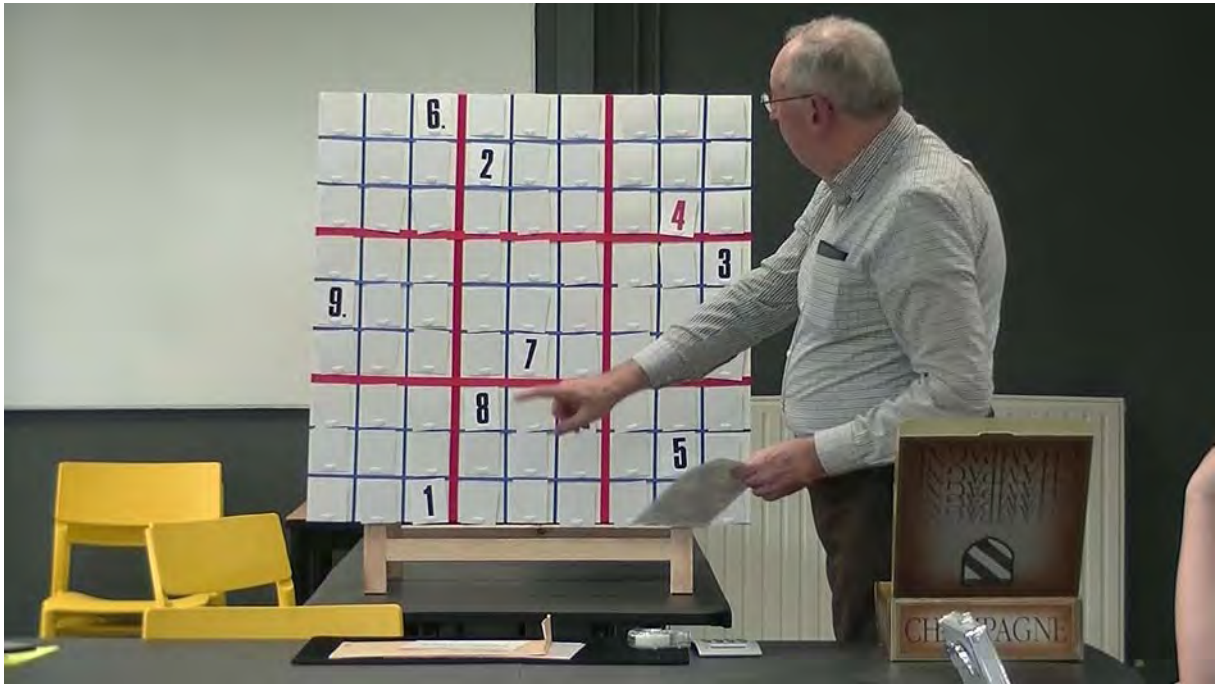
**José** cache à nouveau les chiffres de la colonne et il nous présente une grille colorée et demande que quelqu'un choisisse une couleur.



**Spontus** – qui décidément est très actif sur cette routine – choisit le « *jaune* ». **José** fait tourner la feuille, car on peut l'orienter de quatre façons différentes. Avant que **Spontus** ait pu réagir, je crie « *stop* » et c'est la position « 4 » qui est choisie.

En se référant aux cases de couleur « *jaune* », **José** retourne les cases correspondantes sur son *Sudoku*.

Tous les chiffres retournés sont différents.



**José** annonce « *C'est la règle du Sudoku...* », et il n'en faut pas moins pour que **Spontus** relève que ce n'est pas une règle du *Sudoku* et que c'est la règle de sa grille à lui qui n'a rien à voir avec le *Sudoku*...

Ah ben si **José** énerve **Spontus**, là, on est mal...

**Christophe** déclare :  
« *Ah moi, j'ai déjà connu ça...* ».

Il fait allusion à une routine de **Dominique Duvivier** où il faisait tomber des cartes sur ses cuisses et **Spontus** trouvait anormal que cette technique soit expliquée à des profanes par **Dominique Duvivier** dans son tour.



**Spontus** se marre face à notre réaction.

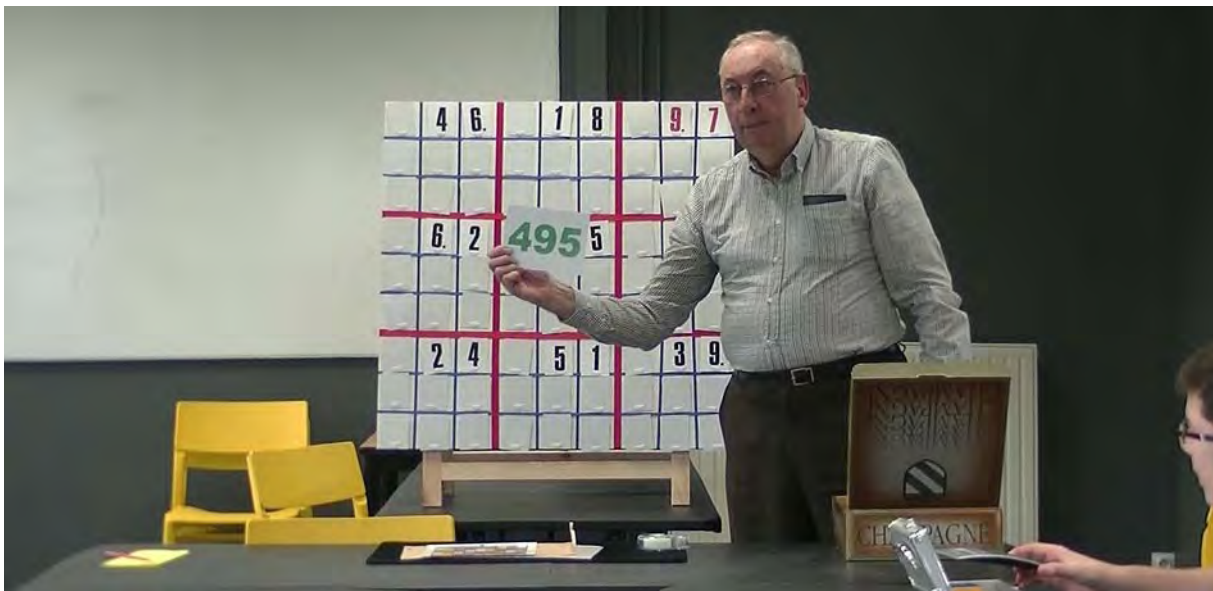
**José** montre une enveloppe sur laquelle est inscrit « *PREDICTION* » et précise qu'il va y avoir une addition à faire.

Puis, il retourne à nouveau face cachée tous les chiffres et nous demande de choisir deux chiffres de 1 à 9.

Les chiffres « 2 » et « 3 » sont choisis et **José** retourne les plaquettes du premier carré correspondant aux cases « 2 » et « 3 » : Les plaquettes montrent les chiffres « 4 » et « 6 » et **José** indique qu'on peut décider que le nombre formé est « 46 » ou « 64 ». On choisit « 46 ».

**José** retourne alors toutes les plaquettes des cases « 2 » et « 3 » dans tous les carrés et nous demande de faire l'addition en considérant que les nombres formés se lisent de gauche à droite et non de droite à gauche conformément au choix effectué précédemment avec « 46 » (au lieu de 64).

Le total fait « 495 ». **José** montre sa prédiction : elle indique « 495 ».



**Spontus**, toujours lui, demande à **José** s'il peut montrer que c'est un vrai *Sudoku* en dessous, en tant qu'effet final car là, c'est un peu frustrant de ne voir que quelques chiffres sur l'ensemble du tableau...

**José** explique qu'on peut le faire, mais que le principe utilisé justifie qu'on évite de le faire.

**Théo** propose de faire choisir un seul carré s'il est préférable de ne pas montrer la totalité.

**José** nous montre un carré entier choisi par nos soins et effectivement, il forme bien un *Sudoku* résolu.

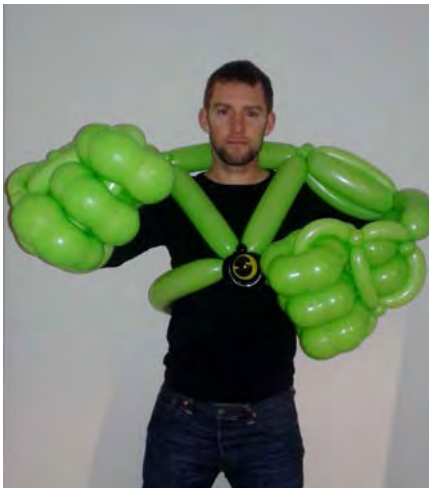
Durée total de présentation : 18 minutes.





**Spontus** qui aime beaucoup les mathématiques et ce genre de challenge cérébral, essaie d'en savoir plus, mais **José** reste hermétique car il souhaite commercialiser ce tour.

\*  
\*                    \*  
\*



Et c'est à présent le moment de la « *récréation* »... L'atelier « *initiation à la sculpture de ballons* » avec notre instructeur **Fabien** « *Bidule* » et pour la circonstance, il a revêtu son costume de « *Super Ballooner* ».

Bon, pour être franc avec vous, **Bidule** est vêtu de façon plus traditionnelle car c'est un garçon qui sait rester simple en toutes circonstances.



Le fait de faire de la sculpture de ballons de baudruche n'a rien de vraiment magique mais beaucoup de magiciens associent cette activité à leurs prestations magiques pour le plus grand bonheur des petits, mais aussi des adultes, surtout lors des anniversaires ou des fêtes familiales.

Pour commencer, **Fabien** nous montre les différents ballons qu'il utilise, les longs... de différentes longueurs et de différents diamètres ; les ronds... de différents diamètres.... Les spéciaux... dédiés à une utilisation bien précise. Le tout est décliné dans différentes couleurs et la marque incontournable en termes de qualité est *Qualatex*.

Ah, le latex.... Le plastique c'est fantastique et le caoutchouc super doux, mais il y a des [adeptes du latex](#)... et pas seulement ceux qui font de la sculpture de ballons.



Les ballons les plus utilisés sont les 260...Q (normal avec le latex...) ce qui signifie 2 inches sur 60 inches (mesure de longueur anglaise qui correspond à 5,08 cm sur 152,4 cm), et le « Q », ce n'est pas ce que vous pourriez croire, ça veut dire « *QUALATEX* ».



La technique de gonflage la plus fréquente est celle utilisant un gonfleur ou une pompe (simple ou double action). Il y en a de plus ou moins perfectionnés.

Le must est de gonfler les ballons à la bouche, mais cela demande une technique de souffle particulière. L'effort est assez violent, d'où des risques de malaise si on maîtrise mal la technique et ce n'est pas sans danger en cas d'éclatement du ballon (perte d'une rétine).

Notre première sculpture consiste en une épée, histoire de maîtriser les « torsions ».



D'abord l'épée simple – sans fioriture et ensuite l'épée avec une poignée améliorée.



**Fabien** nous apprend ensuite comment créer un fourreau pour y mettre l'épée.

Les enfants apprécient beaucoup car ils ont ainsi les mains libres et peuvent se balader avec l'épée au côté. Classe !

Le second exercice consiste à créer une petite souris.



Il suffit ensuite de la décorer avec un feutre et il est inutile de lui donner du fromage...

**Fabien** nous montre ensuite une sculpture assez originale car peu connue : l'escargot.



Le dernier exercice consiste à faire une pieuvre. Au début, **Fabien** trichait en n'utilisant que trois ballons 260 ce qui permettait de faire 6 tentacules, mais des enfants lui ont fait remarquer qu'une pieuvre 8 tentacules... Du coup, il est passé à quatre ballons... Sales gosses !



Bon, il est évident que les enfants adorent les sculptures de ballons... Mais, ils ne sont pas les seuls car croyez-moi, les membres du **Magicos Circus Rouennais** se sont bien amusés avec cet atelier. Il y avait des ballons partout... Certains fusaient dans toutes les directions car **Fabien** nous a appris quelques techniques marrantes pour les propulser.



Un grand merci à **Fabien** pour cette initiation.

La prochaine réunion est programmée le 16 mars.  
D'ici là, j'espère revenir sain et sauf de mes quinze jours de vacances en Martinique... La dernière éruption de la Montagne Pelée date de 1929... et elle avait duré jusqu'en 1932... Donc, je croise les doigts.

**Patrice**  
Apprenti Magicien à Vie



Afin de compléter ce compte-rendu, j'ai demandé depuis à **Spontus** quel était le nom du tour de **John Bannon** qu'il a présenté... En fait, ce tour, intitulé « *Or Not* » est de **Dani DaOrtiz**...

## RÉUNION DU 16 MARS 2019

Et hop, nouveau mois, et donc nouvelle réunion du **Magicos Circus Rouennais** et toujours le même lieu, à savoir la *Maison des Jeunes et de la Culture de Rouen rive gauche*.



Aujourd'hui, contrairement aux idées reçues concernant la Normandie, il fait soleil et la température est douce. **Christophe** dit que c'est dommage de s'enfermer d'un temps pareil. Certes, mais je ne possède, hélas, pas le pouvoir de connaître la météo à l'avance et de fixer les jours de réunion en fonction des jours de pluie.

C'est un problème dans notre région car la pluie peut inciter à ne pas sortir (quoique nous devrions être habitués, depuis le temps...)... et donc à ne pas venir aux réunions. Tandis que le soleil peut inciter à aller se promener et donc ne pas venir non plus aux réunions... Un

véritable casse-tête si on y réfléchit bien...

Fort heureusement en cette belle journée du samedi 16 mars, beaucoup ont décidé de venir à cette réunion puisque nous sommes treize.

### Sont présents :

- |                      |                       |
|----------------------|-----------------------|
| 1 : <b>Patrice</b>   | 2 : <b>Christophe</b> |
| 3 : <b>Éric</b>      | 4 : <b>Paillette</b>  |
| 5 : <b>José</b>      | 6 : <b>Théo</b>       |
| 7 : <b>Alban</b>     | 8 : <b>Paul</b>       |
| 9 : <b>Victor</b>    | 10 : <b>Thierry</b>   |
| 11 : <b>Stéphane</b> | 12 : <b>Toff</b>      |
| 13 : <b>Spontus</b>  |                       |

En numérologie, le nombre « 13 » signifie la fin de quelque chose et le commencement d'une autre... Un nombre qui fait peur alors qu'il peut signifier un changement mauvais, mais aussi un changement bon...

Que va nous réserver le nombre 13 aujourd'hui ?

Ben pour moi, le changement a déjà eu lieu... Je sors mon appareil photo, équipé d'un nouveau zoom puisque le précédent est mort...

J'espère que ce nouvel objectif se montrera à la hauteur de mes espérances et que le changement effectué sera bon...

Clic clac, **Canon** et **Tamron**... et la photo de groupe est prise.



On démarre par les infos magiques.



Le 32<sup>ème</sup> festival international des magiciens aura lieu au casino de Forges les Eaux du 4 au 7 avril prochain. Une fois de plus, l'équipe de France de Magie est mise à l'honneur.

Ce qui est dommage, c'est au niveau de la programmation. Nous sommes le 16 mars, le festival débute le 4 avril et le [site officiel](#) indique que la liste des artistes 2019 est toujours en cours de mise à jour... un peu comme si elle n'était pas encore arrêtée... et ce n'est pas la première fois...



**Spontus** indique qu'à partir d'avril, le *Parc Astérix* proposera un [nouveau spectacle de Magie](#) avec le « *matos* » de **Bertrand Loth**.



Je suis allé voir [Illusio](#) lors de ma visite au *Futuroscope*. Une autre réalisation de **Bertrand Loth** et c'était très bien.

Comme la partie *Infos Magiques* semble épuisée, je rappelle que personne n'a proposé d'atelier magique pour la réunion d'aujourd'hui mais que **Théo** s'est déclaré prêt à nous parler du concept qu'il travaille actuellement et qu'il avait évoqué le mois dernier.

**Spontus** intervient et demande si cela nous intéresse pour une prochaine fois qu'il nous parle de « *mnémotechnie* » et de son application à la Magie. Contrairement à moi – qui ai essayé sans succès – beaucoup sont intéressés et nous planifions donc cette intervention pour la réunion de mai prochain (le 18 mai) puisque **Fabien** a proposé de nous faire une initiation à l'hypnose de spectacle en avril.

Avril, mai... et hop, voici deux ateliers prévus et la dernière réunion – en juin – sera consacrée à l'anniversaire du club qui soufflera sa 17<sup>ème</sup> bougie... Et oui... 17 ans !

**Théo** intervient en indiquant que ce 17<sup>ème</sup> anniversaire sera célébré à *Ferrières en Bray* à son domicile.

J'en profite pour demander à **Spontus** s'il a résolu le « *Sudoku* » de **José** présenté le mois dernier. **Spontus** indique qu'il a créé sa propre version qu'il comptait nous proposer aujourd'hui mais un petit accident est survenu. Sa version implique de mémoriser certaines choses et il a fait tomber une partie de ses fiches « *mémos* » entre son tableau de bord de voiture et son pare-brise sans pouvoir les récupérer.

Oh, c'est bêta ça... Mais ce n'est donc que partie remise.

Il est temps à présent de laisser **Théo** nous expliquer ce qui le motive tout particulièrement actuellement, de sa conception actuelle du spectacle de magie.



**Théo** insiste sur la nécessité d'une bonne scénarisation du déroulement d'un tour. Bien sur, il y a un secret derrière le tour, mais si on veut faire rentrer le spectateur dans votre spectacle, il faut qu'il y soit amené et l'histoire qu'on va raconter – qui peut être une histoire inventée – doit être crédible à la fois du point de vue du magicien, et de celui du spectateur.

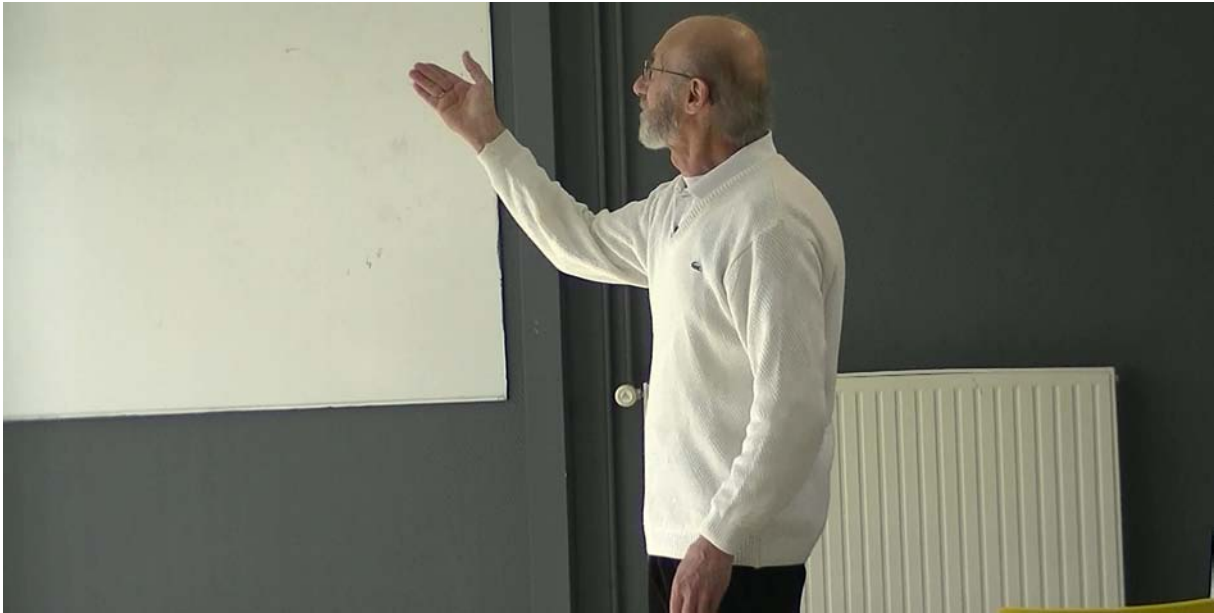
**Théo** nous donne un exemple à partir d'une histoire qui se veut historique. C'est-à-dire qu'on présente un tour de magie tel qu'il était fait avant. Là, **Théo** utilise trois pièces de monnaie.

« On prend une pièce de magie et du temps de **Robert-Houdin**, on l'envoyait dans le ciel... » - la pièce disparaît.

« À l'époque, ça faisait de l'effet... Plus maintenant... Et il y a des magiciens qui sont capables de faire disparaître comme ça... deux pièces de monnaie... Pas moi hein... » - une seconde pièce de monnaie disparaît.



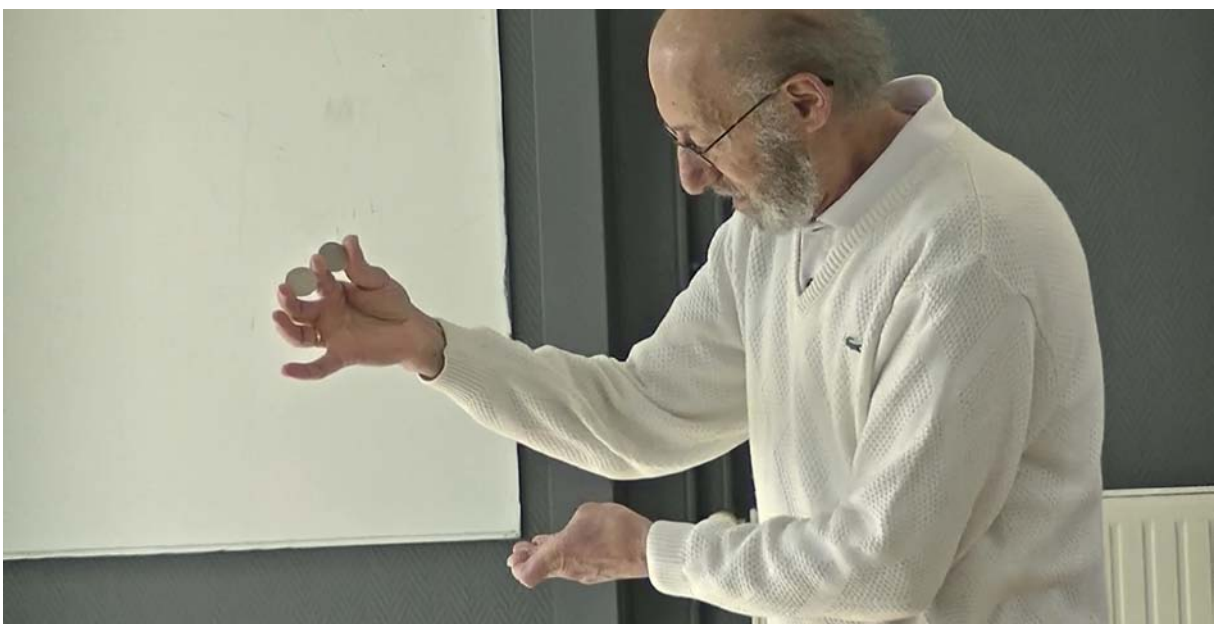
« ... Le pire, c'est qu'il y a des magiciens encore plus balèzes – et ce n'est certainement pas moi - qui réussissent à faire disparaître comme ça trois pièces de monnaie... » - une troisième pièce disparaît.



« Évidemment, moi je n'y arrive pas... parce que la première pièce, elle bloque au niveau de mon coude... » - une pièce réapparaît au niveau du coude droite de **Théo**.



« ... la deuxième pièce, c'est pareil... et la troisième pièce... c'est la même chose... » - les deux autres pièces réapparaissent.



Qu'importe l'histoire racontée, dès lors qu'elle entraîne le spectateur dans votre univers.

Le second aspect important pour **Théo**, c'est que le tour et la scénarisation de celui-ci doivent viser à ce que les spectateurs – quand ils évoqueront ce tour – vont l'augmenter, l'amplifier... **Théo** a ainsi remarqué que si on fait un tour à des gens, et qu'une heure après on les questionne sur ce tour, sur ce qu'ils ont vu, ce qu'ils ont retenu... certains raconteront des choses qui ne se sont pas du tout passées comme ils le racontent et que souvent cela s'éloigne de la vérité, qu'ils ont tendance à augmenter l'effet magique.



Cette distorsion avec la réalité concerne notamment l'ordre des séquences. **Théo** cite l'exemple des tours de **Bernard Bilis** où parfois il en fait de trop, et où le grand public est incapable de reprendre ce tour en décrivant séquence par séquence... **Théo** cite également le cas de **Juan Tamariz** qui fait lui-même le mélange des cartes et il demande ensuite aux gens de rentrer les cartes les unes dans les autres. Pour les gens, c'est eux qui ont mélangé le jeu...

**Théo** cite enfin, le cas d'effets entièrement automatiques où il n'y a rien à faire et c'est le cerveau qui agit et il se propose de nous montrer un exemple.

**Théo** sort un jeu de cartes d'un étui rouge, il enlève le joker et laisse les cartes étalées sur la table. Il précise qu'il ne fait rien de spécial et qu'il ne fait pas un tour.

Puis **Théo** rassemble les cartes et prend le joker – à dos rouge – avec lequel il frotte les cartes. Les cartes sont étalées, cette fois-ci face en bas : tous les dos sont bleus.

**Théo** explique que pour un non magicien, il vient d'assister à un effet magique alors qu'il n'a rien fait et n'a rien dit. Le cerveau a supposé que le jeu était rouge, parce que l'étui du jeu est rouge, que le joker a un dos rouge et que les premières cartes sur la face du jeu sont des cartes à Cœur et à Carreau. Et **Théo** de conclure « *Et ce que fait le cerveau, ça nous arrange bien, nous magiciens...* »

Le troisième point que **Théo** souhaite aborder et qui est à son sens le plus important, c'est l'enchaînement de tours différents.



**Théo** explique que si on fait un effet avec des gobelets, et qu'on enchaîne sur un effet avec une ou plusieurs muscades, cela s'appelle une routine et c'est cohérent. Mais si on veut enchaîner une routine de cartes après une routine de gobelets, on peut se demander le lien entre les deux. Si on n'a pas une histoire qui se suit, cela fait un peu décousu.

Mais **Théo** travaille sur cette idée d'enchaînement de tours, en créant des liens entre eux. Cela peut, par exemple, être que la fin du premier tour se retrouve dans le second... de façon à créer une imbrication.

**Spontus** fait remarquer que les numéros de scène actuels qui durent 6 à 7 minutes sont construits ainsi autour d'une histoire.

**Christophe** indique qu'un enchaînement de petits tours dans une prestation de close-up n'est pas gênant parce qu'on ne peut pas avoir cette imbrication dont parle **Théo** car on passe souvent d'une table à une autre...

En fait, la théorie de **Théo** s'adresse surtout à la magie de salon ou à la magie sur scène.

**Théo** nous indique qu'il lutte également actuellement contre les charlatans qui utilisent des effets magiques notamment pour gagner du fric.

**Théo** prend un petit chevalet sur lequel repose une affiche représentant un certificat de numérologie humaniste qu'il a trouvé sur Internet. **Théo** précise que ce certificat est remis à l'issue de stages et qu'en plus il comporte le nom et le numéro de téléphone de celui qui gère ces stages ce qui en plus lui sert de pub.



(les noms ont été biffés par mes soins)

**Théo** explique que là, on parle de nombres et que des effets magiques avec des nombres sont nombreux...

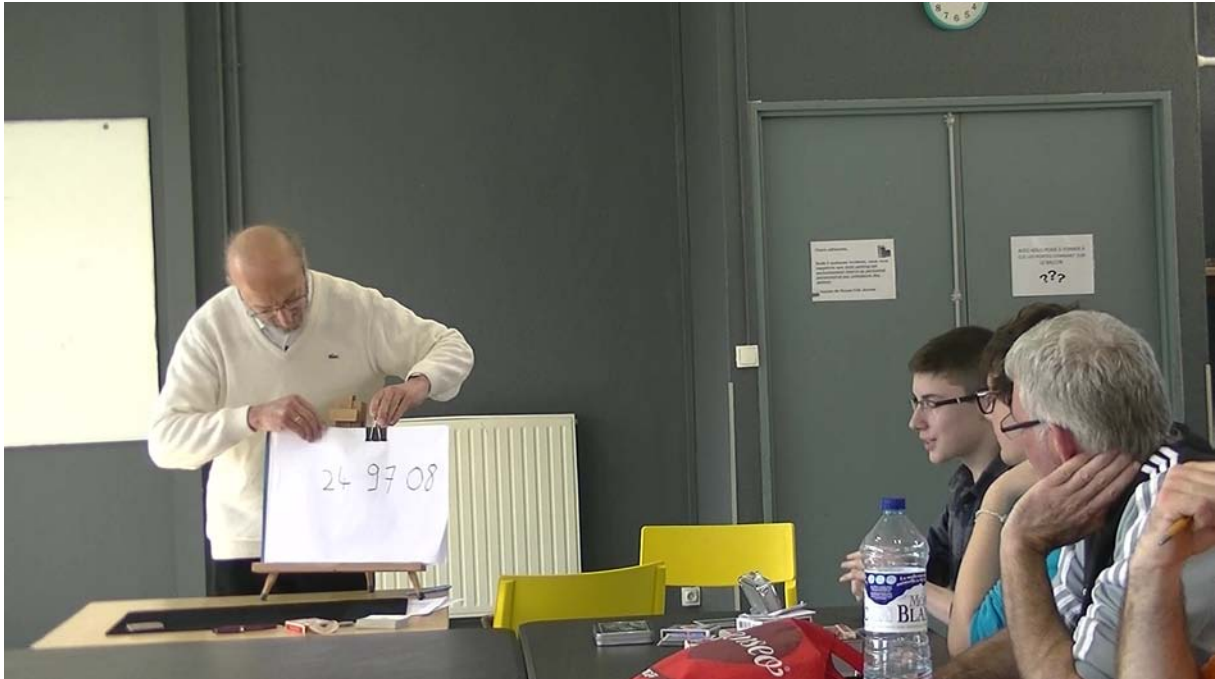


**Théo** demande si quelqu'un dans la salle pourrait lui prêter – juste quelques instants - un billet de 10 euros.

Et il nous indique en nous le montrant sur le billet prêté par **Victor** qu'un numéro de billet de banque comporte des lettres et des chiffres mais que les six derniers chiffres sont repris et imprimés de façon verticale vers le milieu du billet.

**Théo** fait remarquer que quelques millions de billets ont été émis et c'est donc de façon tout à fait aléatoire qu'on se retrouve avec tel ou tel nombre sur un billet.

**Théo** demande à **Paul** de l'aider. Il lui tend le billet et une grande feuille de papier et lui dit de reporter sur la feuille les six derniers chiffres du numéro du billet.



**Théo** indique qu'on va voir qu'avec seulement six chiffres aléatoires, on arrive à faire tout un tas de similitudes. Nous sommes une douzaine dans la salle et forcément sur les six chiffres on va trouver une date de naissance, une année, un âge, une pointure, etc.

Les chiffres inscrits par **Paul**, on été séparés deux à deux mais **Théo** fait remarquer qu'on peut les lire différemment, un par un, trois par trois, etc. Et effectivement, certains chiffres évoquent certaines choses à des membres du **MCR**, dont moi.

**Théo** nous remercie en précisant que ça marche mieux avec une salle de 500 personnes...

**Théo** propose à présent de s'intéresser à des nombres qui sont « *personnels* » par opposition à « *aléatoires* ». C'est le cas par exemple, d'un code de carte bancaire, d'un code PIN de déverrouillage d'un téléphone, etc. Il se tourne vers **Alban** et lui demande « *T'en as un ?* ». Devant le regard étonné d'Alban, **Théo** précise « *T'as un numéro pour débloquer ton téléphone ?* ». Réponse « *Oui, mais je ne l'ai pas en tête...* » Ah bah c'est con pour déverrouiller de ne pas se rappeler du code.

Enfin c'est **José** qui se propose de participer. **Théo** lui remet un petit carnet avec des post-It et lui demande de noter dessus son numéro à quatre chiffres et de conserver le post-It avec lui.



**Théo** sort à présent un petit paquet de cartes et marque un temps d'arrêt. Il prend une carte – le RP – la regarde et la met à l'écart. Puis, il invite **José** à venir le rejoindre.

**Théo** commence à parler puis, à nouveau, il marque un temps d'arrêt et demande à **José** « *Ce n'est pas toi qui a mis le Roi de Pique dans mon paquet ?* ». **José** répond par la négative.





**Théo** demande à **José** de lui passer la carte et il la porte à son oreille, semble écouter et la pose sur la table.



**Théo** fait défiler les cartes de son paquet, ce sont des cartes à face blanche et sur chacune à été noté un chiffre de 0 à 9.

**Théo** rassemble les cartes et demande à **José** de penser au premier des quatre chiffres de son code de téléphone.

**Théo** distribue face en bas les cartes (le dos représente le château de **Théo**... Original, non ?). Puis **Théo** indique qu'il va faire une expérience de [Cumberlandisme](#).



**Théo** prend la main de **José**, ferme les yeux et demande à **José** de déplacer sa main au-dessus des cartes. **Théo** l'arrête sur une carte puis il regarde la face de la carte et dit « *Ca commence par un 1 ?* ». **José** confirme et **Théo** propose de recommencer pour le second chiffre.

**Théo** indique que les numérologues se servent de ce truc là qui paraît très curieux aux gens puisque c'est le spectateur lui-même qui guide.

**Théo** demande à **José** de tendre à nouveau la main et de penser au deuxième chiffre. José qui avait vu au départ où était la carte correspond à son premier chiffre dit : « *Par contre, là, je ne sais pas où elle est...* ».

Et **Théo** de répondre « *Pas toi... Mais ton subconscient oui...* ». **Théo** affiche un sourire épanoui après cette réponse qui, il faut bien l'avouer, vaut son pesant de cacahuètes.



Et **Théo** ajoute : « *Qu'est ce qu'on peut raconter comme conneries...* ».

**Théo** soulève une carte et annonce « *4, c'est ça ?* ». **José** confirme.

**Théo** propose de compliquer un peu le truc et tout à coup s'arrête de parler...

« *Qu'est ce qui sonne ?... Ah c'est lui !...* », dit-il en ramassant le Roi de Pique sur la table et en le portant à nouveau à son oreille puis près de sa bouche.

« *Je suis en train de faire quelque chose... Ah bon ? Vasy, je t'écoute...* »



**Théo** repose la carte et déclare que le Roi de Pique a quelque chose d'important à lui dire, qu'il parle d'une certaine révélation... mais bon, il est trop timide parce que vous êtes là...

**Théo** enchaine et propose de refaire l'expérience avec les cartes face en l'air cette fois-ci.

Et pour la révélation à venir, c'est **Théo** qui pointe la main tandis que **José** lui tient. **Théo** annonce le plus sérieusement du monde : « *Cela s'appelle le Cumberlandisme inversé* ».

Mort de rire.



Au final, **Théo** sélectionne deux cartes et dit « *Je dirais 10 ou 01... 01 ?* » et **José** confirme.

Pendant que **José** regagne sa place, **Théo** reprend en main le Roi de Pique et dit « *Il avait un truc important à me dire mais...* ». **Théo** se lève prend son jeu de cartes dans sa mallette et précise que ça fait cinquante ans qu'il travaille avec ses cartes et qu'ils ont appris à se connaître, qu'ils se parlent.... **Théo** remet le Roi de Pique dans le jeu, regarde les cartes et dit « *Alors, prêtes pour faire une petite démo ? Ah oui, oui, j'allais oublier... Il faut retirer le p'tit nouveau... Le joker... Il n'a pas encore appris à causer...* ». Tout en disant cela, **Théo** parcourt les cartes et sort du jeu un joker qu'il pose sur la table.

**Théo** reprend et explique qu'il va faire une petite démo pour montrer que ses cartes arrivent vraiment à lui parler mais qu'avant, le jeu va être mélangé au maximum.

**Théo** s'adresse à **Victor** et lui demande s'il sait bien mélanger un jeu... Puis il pose la question également à **Paul** et il propose de faire mélanger le jeu par petits paquets. Il remet un petit paquet de cartes à **Paul**, un autre à **Victor**, un autre à **Thierry**, et fait la même chose avec **Alban** et **José** avant de rassembler le jeu.

**Théo** invite à présent **Paul** à le rejoindre et à prélever 6 ou 7 cartes sur le dessus du jeu. **Paul** en prélève 6 et **Théo** propose de pousser jusqu'à 10.

**Théo** demande maintenant à **Paul** d'approcher le petit paquet de cartes de son oreille et il dit « *Elles parlent toutes en même temps, je n'entends rien... Ah oui, ça y est... Il y a le 8P...* »



**Paul** parcourt le paquet et en sort le 8P et le remet à **Théo** qui le porte à son oreille.



« Alors, ça va ? Ah bon ? »

**Théo** se marre et annonce « *Il est venu avec son frère... Le 8K* ». **Paul** est invité à chercher dans le paquet et en sort le 8K.

**Théo** demande que **Paul** lui rapproche les cartes restantes de l'oreille et annonce RC... que **Paul** sort du paquet.

« *Bonjour Roi de Cœur, tu es venu avec madame ? Oh pardon !* »



Et s'adressant à nous, **Théo** ajoute « *Il est venu avec sa copine... Chuttt !!!* ».

« *Non, non, je ne te juge pas...* » et **Théo** demande que **Paul** cherche la DK... qui est bien évidemment sortie du paquet.

**Théo** annonce ensuite le 9T, le VK, l'AP, 10C... Pour les deux dernières cartes **Théo** fronce les sourcils et déclare « *Il y en a un qui parle, mais pas l'autre... 7T normalement...* » et **Paul** sort le 7T.

**Théo** écoute et dit « *C'est encore le Roi de Pique...* », mais là, c'est l'AC...

Est-ce une erreur ou est-ce volontaire ?

**Théo** nous montre l'As de Cœur et nous demande d'imaginer que c'est le Roi de Pique...

**Théo** regarde la carte... « *Qu'est ce qu'il avait à me dire le Roi de Pique ?* ».

**Théo** porte la carte à son oreille « *Ah d'accord* », puis il range la carte dans l'étui qui ne contient que cette carte et dit « *Vas-y mon Roi de Pique, personne ne te voit, tu peux parler fort...* ».

**Théo** approche l'étui de l'oreille de **Paul** et dit « *Parle plus fort...* ».



On entend une voix lointaine qui parle et **Théo** demande à **Paul** « *Qu'est ce qu'il a dit ? Tu l'as entendu cette fois, je ne suis pas tout seul...* »

Mais qu'a donc dit le Roi de Pique ?

« *Avec un billet de 10 euros, on peut téléphoner à un numérologue* ».

**Théo** réfléchit et dit que cela ne veut rien dire... Dans le même temps, il rassemble les cartes et tend le jeu à **Victor** en lui demandant de lui distribuer six cartes parce qu'elles ont envie de raconter comment ils se sont connus.

**Théo** récupère les six cartes remises par **Victor** et explique que quand on a commencé la magie, on a tous eu un premier tour et que lui, c'était avec un magicien très curieux...

Ce magicien prenait six cartes... **Théo** compte les six cartes une à une. Et de ces six cartes, ce magicien en jetait une, en jetant deux, en jetait trois et à la fin du compte, il avait toujours six cartes. **Théo** recompte une à une les six cartes.

**Théo** explique qu'à la fin de la séance, **Théo** qui avait 12 ans à l'époque est allé trouver le magicien qui était un vieux magicien et il lui a dit....

« Vous faites un tour très curieux... Vous prenez six cartes... Vous en jetez une, vous en jetez deux, vous en jetez trois et à la fin il vous reste 1, 2, 3, 4, 5 et 6 cartes... » - Tout en racontant cela, **Théo** enlève trois cartes une à une et compte à nouveau 6 cartes...

Et le magicien lui a répondu « Mais c'est très simple...je vais t'expliquer... Tu prends six cartes... tu en enlève une, tu en enlève deux, tu en enlève trois et normalement il te reste à la fin... 1, 2, 3, 4, 5, 6 cartes... si tu es magicien ».

Et le magicien lui a donné ces six cartes. C'était il y a cinquante ans à peu près et le magicien lui a dit « Un jour... Tu comprendras pourquoi elles sont magiques... »



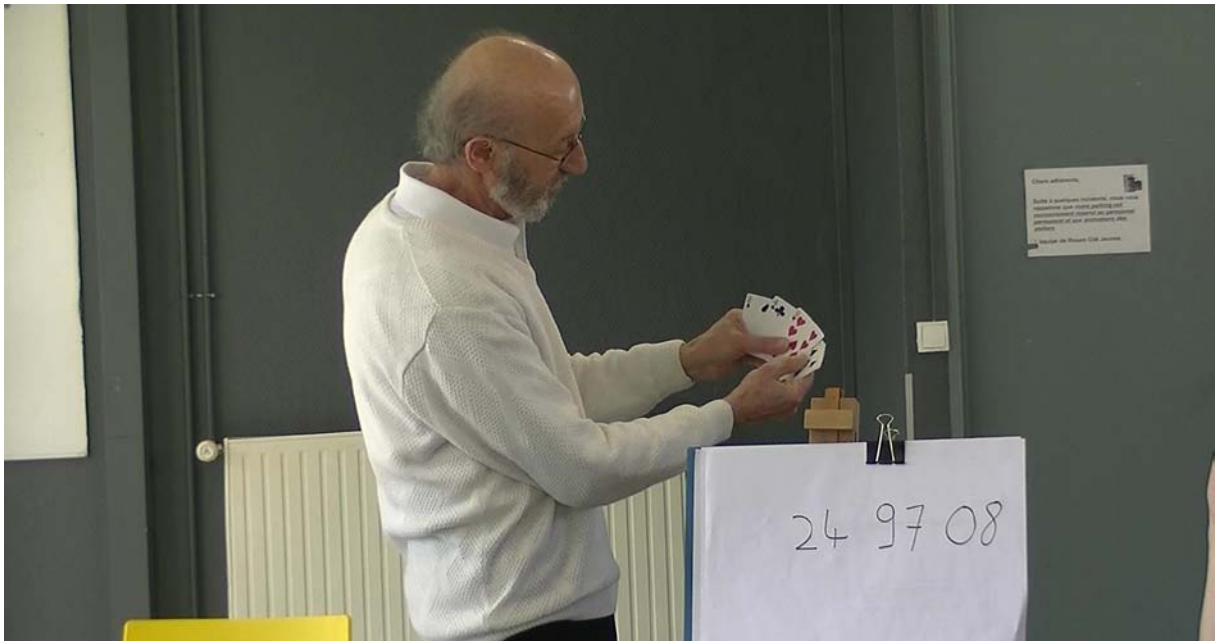
Et **Théo** de poursuivre... « Sauf qu'aujourd'hui ? c'est moi le vieux magicien... et je viens de comprendre pourquoi mes cartes sont magiques... ».

**Théo** prend le chevalet qui supporte les six derniers numéros du billet de 10 euros prêté par **Victor**.

Suspense... Pour connaître la suite, et la fin de cet enchaînement, allez vite à la page suivante....

(en fait, c'est juste pour une cohérence entre le texte et la photo)...

Puis, **Théo** fait défiler les cartes une à une et montrer que la valeur de ces six cartes correspond aux chiffres qui composent le numéro du billet. (le « 0 » était représenté par le joker)



Applaudissements.

**Théo** pose les cartes et prend la feuille et tout à tout il s'écrie « *Oh !!! Je viens de comprendre.* »



**Théo** nous fait remarquer que les chiffres correspondent également aux derniers chiffres du numéro de téléphone du numérologue sur le certificat.

Waouh... non.... C'est trop....



**Spontus** intervient pour dire qu'il faut faire attention à la confusion dans l'esprit des spectateurs car le certificat intervient au début et à la fin mais entre temps, il s'est passé plusieurs tours et le risque c'est que le spectateur ne s'y retrouve pas.



Il fait notamment remarquer que, concernant les six chiffres du numéro de téléphone, combien de spectateurs vont se rappeler que c'était le numéro du billet.

On suggère de rappeler le numéro du billet par rapport au numéro de téléphone ou encore d'épingler le billet sur le certificat... En fait, tout vise à guider le spectateur pour qu'il garde le fil de l'enchaînement des tours.

**Théo** convient que ce sont des bonnes idées.

**Christophe** indique que réaliser ce tour nécessite des conditions qui sont super rares et que lui, il est plus accès « *close-up* » alors que là, il faut du temps, et une ambiance particulière. Cet enchaînement de tours est plus accès « *magie de salon* » mais il a super bien aimé.

**Théo** souris et répond qu'il fait essentiellement de la magie de salon.

À notre demande, **Théo** donne quelques explications et là encore, on se rend compte que tout est vraiment bien pensé dans cette routine que ce soit au niveau de texte que des manipulations effectuées. Et **Théo** a su utiliser quelques subtilités géniales.

**Spontus** prend la relève. Il s'installe et nous déclare qu'il va nous faire gagner du temps et que sa prédiction est...  
Il nous montre un feuillet comportant le nom de quatre cartes ...  
Et il ajoute que cela donne...  
Il étale le jeu face en bas et les quatre cartes inscrites sur la prédiction sont face en l'air dans l'étalement.



La salle applaudit, **Spontus** se lève pour regagner sa place.

Moui... Mais encore ?

**Spontus** remet toutes les cartes dans le bon sens et se rassoit puis il commence à mélanger le jeu : une carte tombe sur la table puis plein d'autres cartes. **Spontus** dit « Ah... c'est le bordel... », et il laisse tomber toutes les cartes en vrac sur la table.

Je l'ai connu plus adroit de ses mains le gars **Spontus**...



**Spontus** demande alors à **Paul** de venir le rejoindre et il lui tend un sac opaque (ne pas confondre avec « *aux Pâques* » car il aurait fallu attendre le mois d'avril...) en lui disant de mettre les cartes dedans et de bien mélanger.



**Spontus** récupère le sac et glisse à présent les mains dedans et... trifouille.  
Oui, c'est ça, il... trifouille... C'est à dire qu'il fouille à trois reprises.



**Spontus**, tout en trifouillant puissance 10, avoue qu'il n'a rien à raconter mais que ça aurait été bien d'avoir un scénario.

Au bout d'une heure... Non, je déconne.

Au bout de quatre à cinq minutes (car notre ami trifouille vite...), **Spontus** ressort les cartes – toutes bien alignées – du sac.

**Spontus** nous montre à nouveau sa prédiction et il étale le jeu face en bas. Il y a quatre cartes face en l'air uniquement. Les quatre cartes de la prédiction.



*CIB* pour *Cards In Bag* (*Les Cartes dans le Sac*), un tour inventé par **Dominique Duvivier** voici 40 ans et remis au goût du jour après qu'**Alexandra Duvivier** ait dupé **Penn & Teller** dans leur émission [Fool Us](#).

Vous pouvez avec ce tour présenter la version *CWB*... [Cards Without Bag](#).

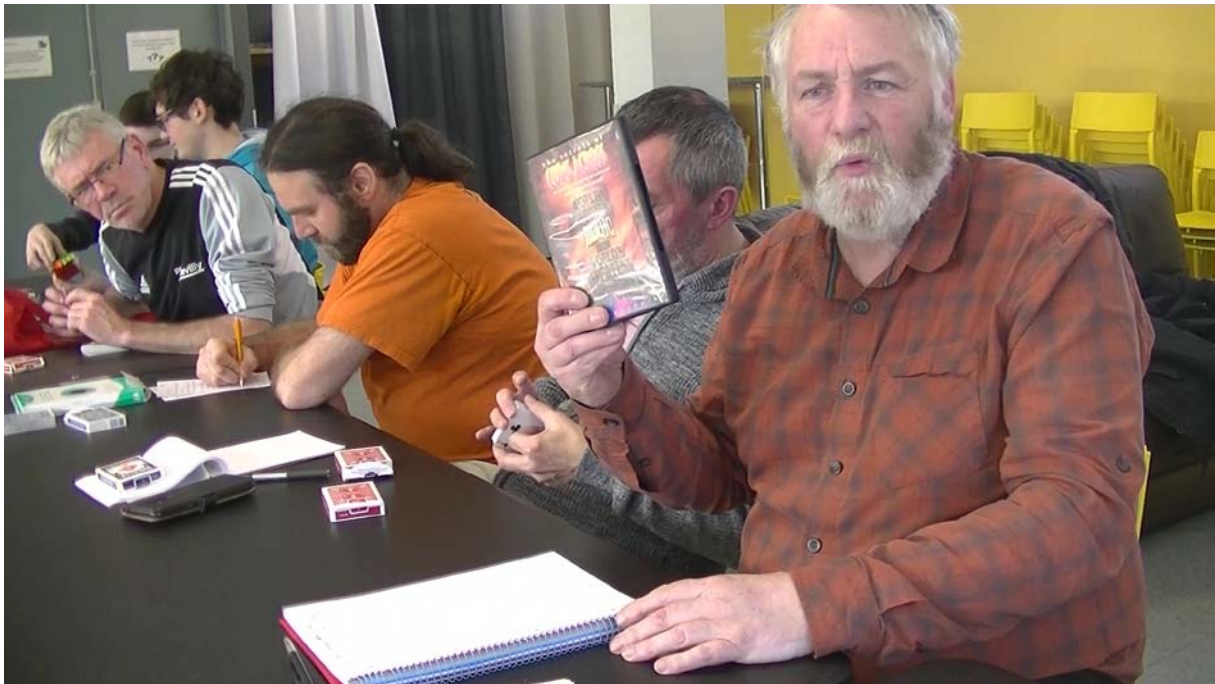
Un système connu mais utilisé de façon très ingénieuse et qui demande quand même un certain entraînement pour acquérir la précision et la rapidité souhaitable.

**Spontus** regagne sa place et nous montre un petit étui de forme ronde. Il s'agit d'un étui pour des écouteurs et il s'en sert pour ranger des pièces de monnaie.

Ingénieux mais les écouteurs livrés avec cet étui doivent coûter un bras...



**Spontus** nous demande ensuite si nous connaissons la collection de DVD *World's Greatest Magic...* et dit qu'il trouve ça très bon pour bosser sur un sujet particulier.



Effectivement, cette collection [The World's Greatest Magic by The World's Greatest Magicians publiée par LL Publishing](#) est vraiment très intéressante et comporte pas moins de 87 articles.

Sur sa lancée, **Spontus** propose de nous montrer autre chose : quelques enchaînements « *bague et lacet* ».

Il commence par le grand classique de la bague qui se libère du lacet...



**Spontus** nous indique qu'avec cette manipulation, la bague est retrouvée enfilée sur une baguette qu'il tient sous son bras mais qu'il a vu une autre méthode permettant de faire revenir la bague dans la paume de la main...



**Spontus** indique de **Mankaï** a fait une [vidéo sur Internet](#) dans laquelle il y a des choses très intéressantes.

**Spontus** souhaite également nous montrer une autre manipulation qui l'enthousiasme car il a été bluffé en la voyant...



**Spontus** n'est pas satisfait de lui après nous avoir montré ce désenclavement de bague mais nous ne détrompons tout de suite car l'effet est effectivement assez bluffant. La bague est enfilé sur le milieu d'une corde les mains descendent et libèrent la bague sans passer par les extrémités de la corde... Nous sommes beaucoup à penser qu'il y a deux bagues identiques et nous sommes complètement à côté de l'explication.



L'effet est « *diabolique* » pour reprendre les propres termes de **Spontus**.

**Paillette** conseille pour le final de tout déposer sur la table pour ôter l'idée d'une seconde bague.

**Spontus** parlait d'un effet *diabolique*... **Christophe** nous propose à présent une routine à vous glacer le sang dans les veines puisqu'elle se réfère au film « [Le projet Blair Witch](#) »... qui – comme chacun le sait - concerne la réalisation d'un film sur [la sorcière de Blair](#), une petite ville du Maryland (USA).

Pour ceux qui ne connaissent pas l'histoire, ben je vous renvoie aux deux liens hypertextes ci-dessus.

**Christophe** nous dit qu'on doit se demander pourquoi il a un morceau de bois...

Ah, oui... Je ne vous l'ai pas dit (enfin, pas encore), **Christophe** a avec lui trois choses :

- un morceau de bois d'environ 25 centimètres de long sur 4 de côtés

- une bouteille vide en verre. Il a sûrement bu le contenu pour se donner le courage de nous raconter son histoire qui n'est pas une histoire à dormir debout mais plutôt une histoire à ne pas dormir du tout...
- un jeu de cartes dans son étui.



Et donc, **Christophe** nous raconte qu'il y a eu un seul survivant dans cette aventure et qu'il a été retrouvé serrant dans sa main ce fameux morceau de bois. Apparemment très choqué, il avait perdu la parole et la mémoire.

L'histoire ne dit pas comment ce morceau de bois est arrivé en *possession* – une chose normale avec les histoires de sorcières – de **Christophe**).

**Christophe** fait examiner le bout de bois qui, à part quelques traces de brûlures, apparaît tout à fait banal.

**Christophe** a fait une expérience avec un ami et ce morceau de bois et il se propose de la tenter à nouveau avec nous.

Il sort le jeu de son étui et invite **Paul** à le rejoindre et à couper le jeu de cartes puis à prendre connaissance de la carte de coupe.

**Paul** est ensuite invité à remettre sa carte dans le jeu et à reconstituer le jeu.





**Christophe** demande à présent à **Paul** de tenir le morceau de bois à deux mains et de penser fortement à sa carte et de la visualiser dans son esprit.

**Christophe** reprend le bout de bois (qui, comme l'aurait fait remarquer **Raymond Devos**, a en fait deux bouts...) et le pose en équilibre sur le goulot de la bouteille posée sur une table à l'écart.

**Christophe** prend le jeu et commence à distribuer les cartes une à une face en bas.

Tout à coup, alors que quelques cartes ont été distribuées, le morceau de bois tombe.

**Christophe** met à l'écart la carte qui allait être distribuée et montre la carte précédente et la carte suivante. Il s'agit bien évidemment de deux cartes différentes et aucune d'elles n'est la carte choisie.

**Paul** est invité à nommer sa carte – le 8P – et à retourner la carte mise à l'écart : c'est le 8P.



Une excellente utilisation du [Antique Haunted Timber](#) de **David Powel**. Et là encore, nous nous sommes fait avoir quant à la méthode utilisée pour que le bâton tombe au bon moment sur la bonne carte. Parfois (souvent ?), on va chercher très loin une explication très simple.

Bravo **Christophe** !

**José** participe à sa seconde réunion avec le **Magicos Circus Rouennais**. Le mois dernier, il nous avait présenté un de ses créations : un *Sudoku* géant. Aujourd'hui, il nous propose une loterie un peu particulière.

Une prédiction, trois boîtes « *cadeau* » numérotées de 1 à 3 et trois spectateurs auquel il distribue des colliers étiquetés A, B et C.



La première chose que les participants doivent faire, c'est changer de place de sorte qu'ils ne soient plus à leur position de départ. Le placement est bien évidemment libre.

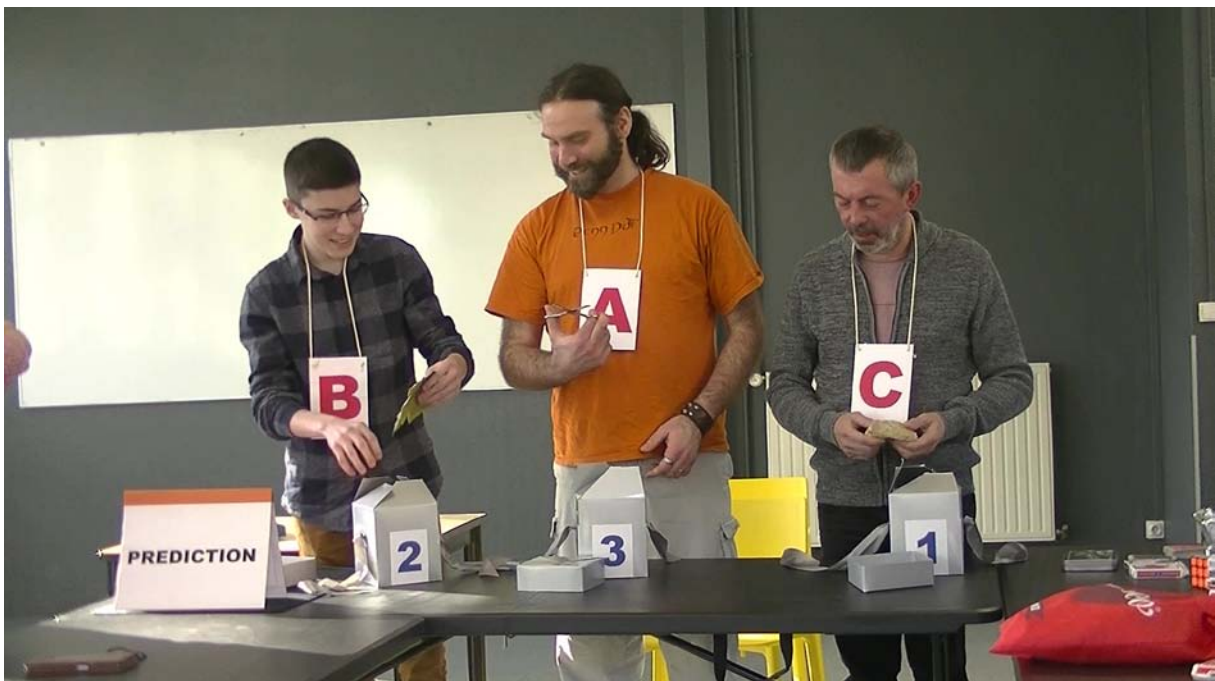


**José** indique à présent que chacun va avoir plusieurs choix à sa disposition. Ainsi le participant « A » peut à nouveau changer de place avec quelqu'un ou changer la position d'une des boîtes « cadeau ». « B » est invité à faire de même ainsi que « C ».

Au final, voici ce que ça donne en termes de positions...



Chacun doit à présent ouvrir son paquet. « B » ouvre le paquet « 2 » qui contient une *feuille*. « A » ouvre le paquet « 3 » qui contient une *paire de ciseau* et « C » ouvre le paquet « 1 » qui contient une *pierre*.



Ça vous rappelle quelque chose ? Beaucoup d'entre nous ont joué à ce jeu « pierre – feuille – ciseaux » autrement appelé « pierre – papier – ciseaux » - il existe même une variante avec un *puits*.

Et bien, je vous le donne en mille *Émile*... Sans le savoir, nos trois participants ont joué à *Shifumi* (autre nom de ce jeu..).

**José** avait laissé une prédiction bien en évidence et il nous propose de vérifier ce qu'il avait prévu :

Sur cette prédiction sont rappelées les règles du jeu et sont envisagés les interactions possibles entre les trois participants : A et B, A et C et B et C.



Et bien figurez vous que **José** avait prévu que A gagnerait sur B (le ciseau coupe la feuille). Il avait également prévu que C gagnerait sur A (la pierre casse le ciseau). Et enfin, il avait prévu que B gagnerait sur C (la feuille entoure la pierre)

Alors là, chapeau ! (on peut même s'en servir pour ranger ses accessoires...)

Quant à l'explication... ça me dépasse... et je ne suis pas le seul d'ailleurs. Mais dès lors que ça marche, il ne faut pas se compliquer l'esprit.

Allez, j'me lance pour raconter ce qui m'est arrivé il y a peu de temps. J'avais acheté des jeux de cartes *Bicycle* au Québec (des jeux bilingues) lors d'un voyage touristique et en ouvrant un de ces jeux, je me suis rendu compte qu'il manquait les Rois... ou, plus exactement, il y avait quatre cartes blanches à la place.



*(le zoom est trop serré apparemment...)*

Problème d'impression ? Toujours est-il que j'ai écrit à USPC et figurez-vous qu'on m'a répondu... D'abord, on m'a présenté des excuses... un certain *Nick La Belotte* (surement un Québécois avec un nom pareil) s'excusait et me proposait une solution.

Laquelle me direz-vous ? Une cartouche gratuite ? Un jeu neuf ? Que nenni... Le courrier était accompagné d'une feuille intitulée « Impression de cartes » avec cette mise en garde : « *Cette procédure ne concerne que les jeux commercialisés par la division Magie de USPC* ».

Comme je n'ai pas encore testé la procédure, je propose de le faire lors de cette réunion et je lis les instructions qui sont numérotées :

- 1 – *sortir le jeu de l'étui et faire un étalement sur table...*
- 2 – *sortir de l'étalement les cartes présentant un défaut d'impression. Le phénomène affecte en général des cartes formant un carré. Ah ben là, c'est pilepoil le cas, puisqu'il n'y a pas de Rois...*
- 3 – *vérifiez que le dos des cartes est correctement imprimé...*

Je prends mes cartes blanches, retourne le paquet et vérifie que les quatre cartes ont bien un dos normal.

4 – *vérifiez que la face des cartes concernées est bien entièrement blanche...* Oui, c'est justement le problème. Je fais défiler les quatre cartes : toutes les faces sont blanches.

5 – effectuez la passe magique que vous maîtrisez le mieux...

Alors là, je tique... Est-ce qu'ils se foutent de moi ? Bon finalement je réfléchis et je fais une passe magique qui devrait marcher...



... effectuez la passe magique que vous maîtrisez le mieux puis prenez la carte du dessus et frottez-la sur la carte suivante en faisant un léger mouvement de rotation... La face de la seconde carte devrait s'imprimer...



Et devant mes yeux ébahis ainsi que ceux de l'assistance, un Roi s'imprime.

Le feuillet détaille ainsi la procédure pour imprimer les trois autres Rois et, effectivement, au final, mes quatre Rois ont bien été réimprimés.



(bon... la prochaine fois je demanderai à quelqu'un de vérifier le caméscope...)

Une adaptation personnelle d'une routine du magicien espagnol **Manolo Talman** intitulée [Cartas Imaginarias](#). Dans sa routine, **Manolo Talman** utilise un jeu entièrement blanc et imprime un carré de cartes choisi par un spectateur. C'était un peu compliqué à mettre en œuvre et du coup, comme l'idée est belle, j'ai adapté en simplifiant. L'idée du « *mode d'emploi* » est tiré d'une vidéo YouTube qu'**Éric** m'avait envoyée : une vidéo de **Rick Holcombe** intitulée [Okito Botch](#) qui est géniale.

Je laisse la place à **Victor** qui souhaite nous montrer « *encore un p'tit truc* », pour reprendre ses propres termes et c'est en fait un de ses derniers « *bricolages* ».



Il faut rappeler que **Victor** s'est apparemment pris de passion pour certains types de cartes spéciales et il nous a déjà montré le résultat de son travail en proposant même un atelier dédié...

**Victor** nous demande si nous sommes au courant qu'un virus s'attaque à certains jeux de cartes....

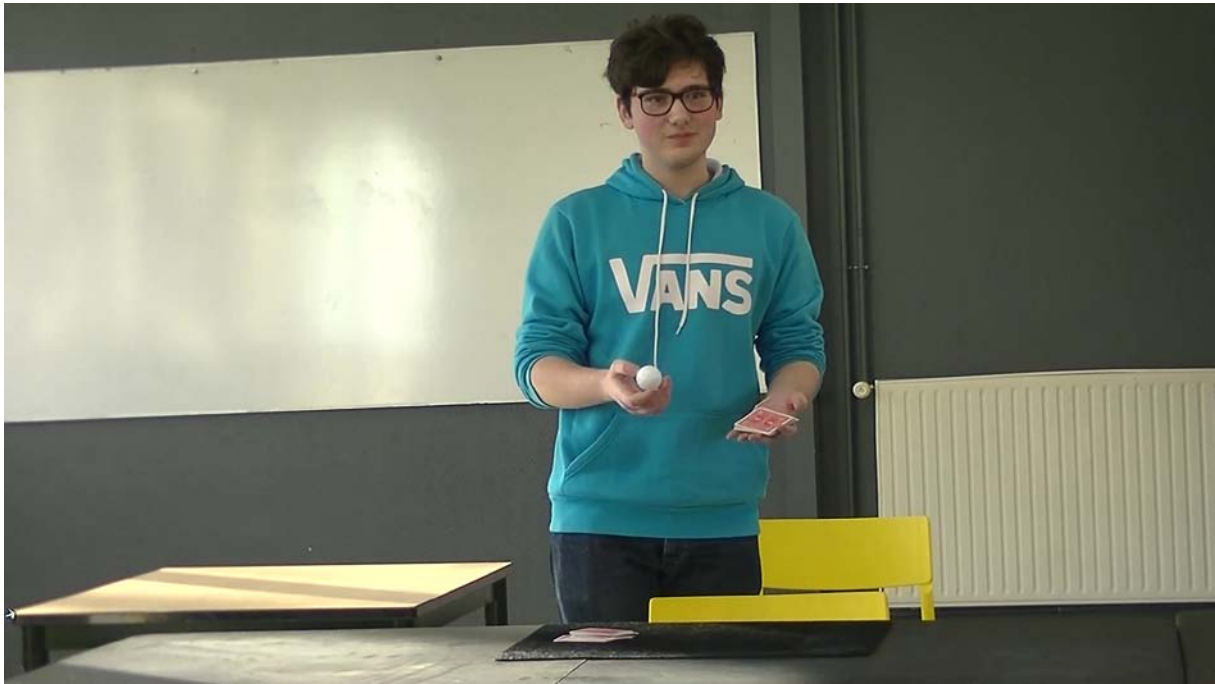
Il nous montre qu'une de ses cartes a été infectée : cela consiste en l'apparition d'une tâche blanche sur le dos des cartes.



Et tout à coup, une balle blanche jaillit de la carte tandis que la tâche disparaît du dos de la carte.







Un effet très flash qui demande un peu de synchronisation pour l'apparition de la balle et la disparition de la tâche et **Victor** réussit cela très bien.

**Paillette** se lève et propose de nous montrer une routine de « *chasse aux pièces* » et pour cela, il s'est muni de son seau à champagne.



**Christophe** nous avait déjà montré cet effet lors de [l'atelier « pièces » du 24 novembre 2018](#) mais **Paillette** était absent ce jour là et il n'est pas inintéressant de voir différentes présentations.

**Paillette** attrape des pièces dans les airs, mais également derrière l'oreille de **Paul**... u sous son bras.



Si **Paul** fait semblant d'attraper une pièce dans les airs et de la jeter dans le seau tenu par **Paillette**, la pièce se matérialise réellement avec un bruit sonore.



Des pièces assez facétieuses car elles tombent souvent à terre...



Et du coup, voilà **Paillette** et **Paul** en train de faire une chasse aux pièces sur le sol de la salle... Ah, ce sont les inconvénients du direct-live...

Au final, **Christophe** intervient pour montrer à **Paillette** qu'il ne doit pas trop incliner son seau... et qu'il doit éviter d'introduire trop sa main dans le seau pour y jeter les pièces.



**Spontus** suggère de – temps en temps – utiliser une *Italienne* (comprenez qui pourra...).

Visiblement, cette routine a donné soif à **Paillette** car le voilà qui revient devant nous avec deux bols et une bouteille d'eau.

**Paillette** nous montre que les bols sont vides et qu'ils n'ont pas de double-fond, de trappe secrète, etc.

**Paillette** verse ensuite un peu d'eau dans l'un des bols...



Il transfère un peu d'eau dans le second bol et la boit... *Et glou et glou et glou... Il est des nô... ô...tres...* (air connu)



Comme il a une grosse soif, il boit également le contenu du second bol... (bon, là, je vous épargne le chant de guerre des picolos).



Et comme il a vraiment, mais vraiment une très très grosse... soif ([\*What did you expect ?\*](#)), **Paillette** fait réapparaître de l'eau dans le premier bol et boit à nouveau.



Oui, oui... (pas le p'tit bonhomme avec son taxi rouge et jaune...), vous avez bien lu. Le bol était vide et il y a à nouveau de l'eau.

D'ailleurs, de l'eau, il y en a également par terre... Mais bon....

Le « *pôvre* » **Paillette** doit être complètement déshydraté car il fait également réapparaître de l'eau dans le second bol... Et il la boit (je n'ai pas écrit *il aboie*... Parce que c'est pas un clébard...).



Et cela étant fait, il boit à nouveau dans son premier bol... puis dans le second car de l'eau est encore réapparue.

On pourrait croire que cela s'arrête là, mais, hop, un petit coup de « *reviens-y* » au premier bol... et cela conclut ce tour...

Comme on s'interroge sur la façon de faire, **Paillette** nous dit en rigolant « *c'est pire que les prostituées...* ».



À vous d'imaginer ce qu'il veut dire....

**Thierry** prend la suite pour nous parler de la *Saint Valentin* qui a eu lieu il n'y a pas très longtemps et il nous montre un jeu de cartes dont les dos représentent des fleurs toutes différentes.



C'est vrai que le bouquet de fleurs est le cadeau par excellence de la Saint Valentin... une fête qui a du être inventée par les fleuristes eux-mêmes.

**Thierry** choisit deux cartes dans le jeu : le 10T et le 3P. Et il se demande si ces deux cartes pourraient se rencontrer dans la vie...

**Thierry** commence à distribuer les cartes du jeu et demande à **Théo** de lui dire « *Stop !* » quand il le souhaite. Au « *Stop !* », le 10T est posé face en l'air sur les cartes distribuées et le jeu est reconstitué avec les cartes restantes.



**Thierry** recommence à distribuer les cartes et invite **Théo** à dire « *Stop !* » une nouvelle fois et cette fois-ci, c'est le 3P qui est placé face en l'air sur les cartes distribuées avant que le jeu soit reconstitué.



**Thierry** sort à présent du jeu les deux cartes face en l'air et la carte située immédiatement à droite de celle-ci.

**Thierry** fait constater que la carte trouvée à côté du 10T a un dos identique et que c'est la même chose pour la carte trouvée à côté du 3P.



**Thierry** indique qu'il semble que ces cartes semblaient devoir se rencontrer...



**Thierry** retourne à présent les cartes face en l'air : le 10T s'est retrouvé à côté du 10P et le 3P s'est retrouvé à côté du 3T.



Ces cartes étaient vraiment faites pour se rencontrer... grâce à **Théo**.

Et c'est d'autant plus vrai que... **Thierry** étale le jeu face en l'air, toutes les cartes sont des 5C...



Un effet d'association de cartes classique, qui peut être réalisé avec un jeu de cartes « *normal* ». Mais, les dos tous différents et les faces identiques apportent un plus indéniable.

**Christophe** indique qu'il a une histoire un peu différente et **Thierry** l'invite à nous raconter cette histoire...

*Paul et Pierre* – deux cartes du jeu... - ont eu un accident de la vie et se sont séparés de leur compagne (compagnon ? l'histoire ne le précise pas) respectives (respectifs ?).



Et, avec le temps, tous deux décident d'aller sur un site de rencontre pour essayer de trouver l'âme sœur (ou frère ?)...

**Christophe** invite **Théo** à lui dire combien de mois – selon lui - *Paul* a mis pour retrouver quelqu'un (oui, c'est plus simple... et asexué...)...

La question est ensuite posée en les mêmes termes pour *Pierre*.

**Christophe** commence par révéler les faces des cartes et poursuit en montrant les dos – identiques – en disant que lors d'un premier rendez-vous, on apporte souvent des fleurs et qu'il ne faut pas se tromper sur les goûts de l'autre... L'étalement des cartes – toutes identiques – permet de conclure que chacun a vraiment retrouvé la personne lui correspondant sinon, ils auraient loupé le coche...

Les manipulations sont bien évidemment les mêmes que précédemment avec **Thierry** et le résultat conduit, là encore, à une association des cartes jumelles parmi un jeu comportant des cartes toutes identiques.

En fait, en fonction des cartes avec lesquelles cette routine est présentée, toutes sortes d'histoire sont possibles. Et rappelez-vous... **Théo** l'a dit : Il faut scénariser.

C'est maintenant **Éric** qui s'installe et il ne lésine pas sur les moyens car il a avec lui deux jeux de cartes : un à dos bleu et un à dos rouge.

**Éric** propose que quelqu'un joue avec lui et c'est – une fois de plus – **Paul** qui s'y colle.

Comme il s'agit d'un jeu d'argent, **Éric** remet quatre billets de banque à **Paul**... des billets de 50 dollars...

Pour que **Paul** comprenne comment va se dérouler le jeu, **Éric** lui fait une démonstration. **Éric** explique – gestes à l'appui - que **Paul** va distribuer quelques cartes une à une et – quand il le voudra – il mettra un billet sur le tas distribué et reconstituera le jeu.



**Éric** remet le jeu – dans lequel se trouve donc déjà un billet - à **Paul** et il lui demande de distribuer les cartes, de s'arrêter quand il le veut, de mettre un billet et de reconstituer le jeu.



**Éric** prend le jeu et explique que normalement il devrait y avoir deux autres spectateurs – mais comme la production a des moyens très limités, c'est **Paul** qui va incarner la totalité des spectateurs. Pour cela, **Éric** lui remet à nous nouveau et lui demande de recommencer comme précédemment.



J'aurais pu mettre la même photo mais non, au diable l'avarice...

Le jeu a été une fois de plus rassemblé et **Éric** demande à **Paul** de procéder à une dernière distribution pour perdre le dernier billet dans le jeu.



Et là, encore, une photo différente...

Le jeu est maintenant étalé et la carte se trouvant à droite de chaque billet est sortie : Les quatre cartes forment un carré d'As...



**Toff**, qui est sur le départ, indique qu'il présente lui-aussi ce tour mais en racontant une histoire de cow-boys qui jouent aux cartes pour passer le temps et qu'au final, comme ils ont tous sortis un As, c'est la banque qui gagne.



**Spontus** intervient en disant qu'il connaît le principe avec deux cartes mais qu'il ne comprend pas comment c'est possible avec quatre cartes.



Alors là, je sens l'irritation me gagner... La moutarde me monte au nez (de la [moutarde Ducros](#)...).

Je sais que tout le monde ne peut pas (ou ne veut pas) venir aux réunions... Mais, je fais à chaque fois un compte-rendu – qui me prend d'ailleurs pas mal de temps – qui est envoyé à tous les membres et, quand je le peux, je mets en ligne en vidéo ou en texte, les tours présentés qui sont donc accessibles dans la partie réservée du site... Et ça aussi cela me demande pas mal de temps.

Tout cela pour dire que **Toff** a déjà présenté ce tour lors de la réunion du [19 novembre 2011](#)... ainsi que lors de la réunion [16 septembre 2017](#)... Par ailleurs, la vidéo présentant l'effet et celle expliquant l'effet sont disponibles depuis le 23 septembre 2017 sur notre site...

Oh, alors ! Oui, je sais, mes comptes-rendus sont souvent longs... Mais ils sont détaillés... Et si on n'a pas envie de lire le compte-rendu, on peut au moins jeter un œil aux routines mises en ligne... Sinon, [ça à quoi ça servirait que Ducros y se décarcasse](#) ?

Je comprends mieux à présent pourquoi **Éric** avait deux jeux de cartes – un à dos rouge et un à dos bleus. En fait, c'est parce qu'il souhaite présenter une seconde routine.

Il prend son second jeu – celui à dos bleu – l'étale face en bas puis ayant refermé l'étalement, il sépare le jeu à peu près au milieu pour former deux paquets.



L'un des paquets est étalé face en l'air et le second est étalé face en bas.



**Éric** demande à **Théo** de penser à une des cartes qu'il voit.



Puis, **Éric** referme les deux étalements et mélange les cartes face en l'air avec celles face en bas.

Nouvel étalement pour montrer que les cartes sont bien mélangées entre elles face en l'air et face en bas.

**Éric** explique qu'il va se retourner et que **Théo** va devoir prendre sa carte, la mettre face en bas et refermer l'étalement.



**Théo** nous montre sa carte – le 9C – avant de la remettre face en bas dans l'étalement et de rassembler les cartes.

**Éric** fait face, effectue un nouveau mélange et étale les cartes.

Toutes les cartes sont à présent face en bas, à l'exception du 9C.



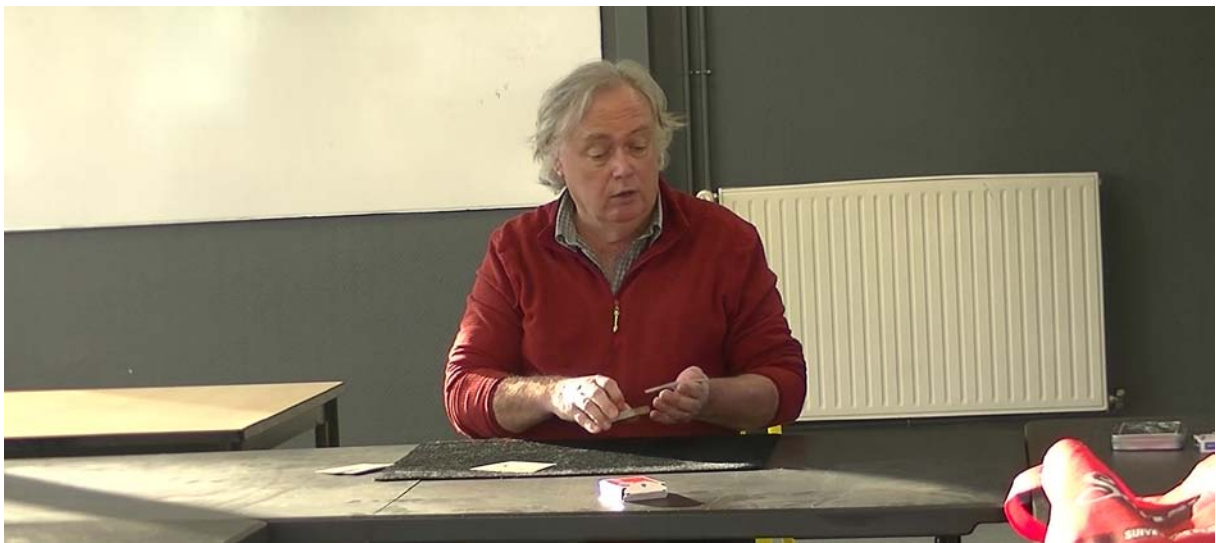
Un effet façon « *Triomphe* » vu sur YouTube.



Un effet façon « *triomphe* »... Tiens, ça me donne une idée et je me lance à nouveau pour montrer une routine intitulée *Stack-Ing* dont l'auteur est **Aldo Colombini**. Cet effet est décrit dans le fascicule *Card Journal* et je l'ai un peu étoffé pour le rendre un peu plus « *magique* ».

J'explique que les As sont des cartes très particulières car dans un jeu neuf, les cartes sont ordonnées par famille et par ordre croissant... de l'As au Roi. On pourrait donc penser que les As ont la valeur la plus basse, or dans de nombreux jeux avec des cartes, ils sont la carte la plus forte... Et cette caractéristique n'est pas la seule...

Les As ont été sortis et je les perds un à un dans le jeu.



Puis, je constitue une ligne avec quatre tas de cartes et une seconde ligne avec également quatre tas. Bien évidemment les tas n'ont pas un nombre identique de cartes et cela n'a pas d'importance.



Puis, je retourne face en l'air un tas sur deux en commençant par le second tas et je rassemble le jeu, tas par tas en retournant les paquets au fur et à mesure pour avoir des cartes face en l'air et des cartes face en bas.



Je montre qu'il y a bien des cartes dans tous les sens...

Je rappelle que les As sont des cartes très particulières... car quand on leur demande – par exemple avec un geste magique – les As se regroupent...

Étalement du jeu pour montrer que toutes les cartes sont désormais face en l'air à l'exception de quatre cartes regroupées au milieu du jeu : les quatre As.



Puisqu'on était dans les effets « *trionphe* » il aurait été dommage de ne pas montrer celui-ci, non ?

**Christophe** conseille d'insister également sur le fait que toutes les cartes sont revenues dans le même sens... Et il a parfaitement raison.

**Victor** déclare avoir besoin de conseil et il se présente devant nous pour nous montrer ce à quoi il s'est attaqué : le [laser deal de Lennart Green](#).

Un « *houla...* » retentit dans la salle car **Lennart Green** est ce qu'on pourrait appeler un *OVNI* dans le domaine de la Magie et certaines de ses techniques sont pour le moins surprenantes.

**Victor** nous fait une démonstration en utilisant quelques cartes et le résultat est bluffant. On le voit distribuer les cartes une à une, on entend le claquement de la carte distribuée et pourtant, il n'y a aucune carte sur la table... Les cartes ont disparu. Superbe !



Ah ces jeunes, ils m'étonnent de plus en plus... et ça me désole parce que je me dis que j'ai commencé la Magie trop tard, beaucoup trop tard... D'un autre côté, je me console en me disant que je n'aurais pas forcément eu la patience d'apprendre ce genre de techniques.

**Éric** s'installe à nouveau... Il faut rappeler qu'il a loupé la réunion de février et du coup, il a plein de choses à nous montrer.

Cette fois-ci, il va faire une prédiction qu'il note sur un morceau de papier.

Puis, Éric nous montre un petit paquet de cartes au dos très coloré et dont les faces représentent des têtes, des jambes et des corps. Il y a douze cartes et donc....

Et donc ? Personne ne suit ou quoi ? Cela représente 4 personnages.

**Éric** mélange les cartes et il distribue trois lignes de...  
Ben quatre cartes. Suivez un peu !



**Spontus**, qui a apparemment longuement réfléchi en termes mathématiques, dit qu'il y a soixante quatre possibilités... Ce à quoi **Éric** répond que « *Non, parce qu'un personnage à trois têtes ça va pas être terrible...* ». C'est pas faux...

**Éric** retourne deux cartes face en l'air dans chaque rangée.



**Éric** demande à présent qu'on choisisse comment il va « *replier* » les cartes sur elles mêmes : de haut en bas, de bas en haut, de gauche à droite ou de droite à gauche...

Le premier choix retenu est : de haut en haut.



Le choix suivant est : de droite à gauche.

Puis, ainsi de suite jusqu'à n'avoir plus qu'un tas de cartes.



**Éric** étale à présent les cartes et lit sa première prédiction : 9 cartes face en l'air – 3 face en bas. C'est bon.... Quand on n'oublie pas de retourner le paquet. 😊



Désolé pour les couleurs, c'est à cause du soleil.  
Mon caméscope est normand et il n'est pas habitué...

**Éric** écarte les cartes face en l'air pour ne conserver que celles face en bas, qu'il distribue une à une face en l'air pour former une femme : la tête et le corps vont bien ensemble mais pas les jambes car elle aurait donc une jambe de bois... à moins qu'elle ne soit pirate...



Mais **Éric** montre une carte de prédiction qui colle parfaitement...

**Éric** retourne la carte de prédiction face en bas et la tend à **Théo**...

Un petit personnage représentant la femme à la jambe de bois apparaît dans la main de **Théo** tandis que la face de la carte est désormais blanche.



*Brix*, de **Mr Pearl**.

Et pour l'anecdote, Arteco indique sur son site internet : « [Brix Version Française Arteco](#) », mais la vidéo présentée est la [vidéo originale \(asiatique\) sous-titrée en... anglais.](#)

Et c'est sur ce tour que se termine cette réunion.

La prochaine réunion aura lieu le 20 avril et **Fabien** nous fera une initiation à l'hypnose de spectacle... J'espère que **Théo** et **Spontus**, qui ne croient pas du tout à la chose, seront parmi nous, histoire de pimenter un peu le débat.

**Patrice**  
*Apprenti Magicien à Vie*



**PS** : 57 pages... Mince, y en a qui vont encore ne pas lire le compte-rendu...

## RÉUNION DU ☹️ ...27 AVRIL 2019

J'aime quand un plan se déroule sans accroc...

Initialement, la réunion d'avril devait se tenir le 20 avril avec au programme une présentation sur l'hypnose de spectacle par **Fabien**...

Sauf qu'une fuite s'est déclarée à la *Maison des Jeunes et de la Culture de Rouen rive gauche* et que celle-ci a été interdite au public pour le week-end Pascal (ce n'est pas son prénom) en attente de la réparation...



Bon, là... C'est un peu exagéré, je l'avoue...

Finalement, nous avons pu décaler la réunion au 27 avril... Encore merci à **Roland de la MJC** (ce n'est pas son nom) de nous avoir facilité la chose.

Mais quand on a programmé une date, et qu'on la décale, il n'est pas évident que ceux qui avaient prévus d'être présents à la première date le soient à la seconde... Et c'est ce qui s'est passé pour notre intervenant, **Fabien**, qui n'était plus disponible aujourd'hui. Et il n'est pas le seul... Une garde impromptue de petits enfants pour l'un, un anniversaire pour l'autre, des trucs à faire pour encore un autre ou encore un festival de métal (il paraît que c'est de la musique) pour un autre, et un « *j'avais oublié et j'ai prévu autre chose* », sans compter ceux qui n'ont pas répondu pour dire « *oui* » ou « *mmm...non...* »...

Bref, je ne suis pas sûr que nous serons nombreux... Ce qui me rassure un peu c'est que **Thibault**, l'un des trois mousquetaires ayant présidé à la création de ce club, a dit qu'il serait là... Cool ! Et trois nouveaux postulants se sont manifestés et devraient, eux aussi, être là...

Bon, ben... on verra bien.



Et nous voilà, une fois de plus, réunis dans la salle Descartes, la bien nommée, au premier étage de la *MJC*. Au moins, en cas de nouvelle fuite, on aura – en principe – les pieds au sec.

**Sont présents :**

1 : **Patrice**  
3 : **Victor**  
5 : **Thibault**

2 : **Éric**  
4 : **José**

Et deux nouvelles têtes font leur apparition :

6 : **Nicolas**

7 : **Clément**

Bon, et bien, ce n'est pas si mal que ça... Cela va nous laisser du temps pour « *torturer* » nos deux postulants...

Allez, une petite photo (ce qui est inexact, car elle a la même taille que d'habitude).



Nous pouvons à présent débiter cette réunion

La partie « *infos magiques* » étant réduite à peau de chagrin, nous décidons d'attaquer directement la partie « *Magie* » puisqu'il n'y a pas d'atelier prévu aujourd'hui.

Et c'est **Éric** qui se lance.

Il commence par nous dire « *Mille milliards de dollars... Est-ce que ça vous dit quelque chose ?* ».

C'est vrai qu'on a du mal à imaginer une telle somme... Et, s'il faut se dévouer, j'accepte qu'on vire cette somme sur mon compte bancaire...

**Éric** nous donne la solution : « *C'est la capitalisation que vient d'atteindre Microsoft cette semaine en bourse... Et c'est la troisième société américaine à atteindre ce niveau après Apple et Amazon* »



Oh **Éric** ! C'est une réunion de Magie, pas une conférence sur la macro économie...

Et **Éric** poursuit « *Ces trois sociétés réunies, c'est trois mille milliards de dollars... plus que le P.I.B de la France... Et tout cela est du à une seule chose... Laquelle à votre avis ?* ».

Le marketing... une arme extraordinaire pour influencer les peuples et leur faire adopter les comportements attendus.

**Éric** précise qu'il ne va pas nous faire un cours de marketing... Ouf !!!

Mais qu'il va juste nous partager une petite notion de marketing... Oh, non...

**Éric** souhaite nous parler de l'influence des couleurs.... Bon, ben on va pas y échapper à son truc....

**Éric** fait passer plusieurs photocopies d'un même feuillet sur lequel on voit des logos de sociétés et la signification des couleurs. **Éric** nous fait remarquer que ces logos ne comportent qu'une seule couleur et que tout cela a été étudié par des psychologues afin que les consommateurs s'identifient à la marque au travers de la couleur du logo de celle-ci.

**Éric** conclut (ouf !) en disant que si on devait vendre un produit, il faudrait choisir une seule couleur.

Il ajoute toutefois, qu'il y a une personne qui a vraiment bien réussi dans la vie en gagnant beaucoup d'argent alors qu'il n'avait rien compris au marketing : **Ernő Rubik**... le créateur du cube qui porte son nom... et qui possède pas moins de six couleurs.



**Éric** indique qu'un cube vaut en moyenne 10 euros... et il nous montre un billet de 10 euros... qu'il met dans une enveloppe qui instantanément se transforme en une liasse de billets de 100 euros... Et c'est comme ça que le créateur du *Rubik's cube* est devenu l'homme le plus riche de Hongrie. Ah, bon ? Je croyais que c'était avec son cube.



**Éric** se propose maintenant de déterminer les caractéristiques personnelles d'un membre de l'assemblée...

**Éric** montre les faces du cube et détaille ce que chaque couleur symbolise, puis il demande à **Thibault** de mélanger le cube en précisant que le résultat de ce mélange aura une signification.



**Éric** prend le cube que **Thibault** a posé en mettant le point central jaune au dessus.



**Éric** réfléchit... « *Jaune... C'est la science... Tu es scientifique ?* ».

**Thibault** répond « *Non* »...

Euh **Thibault**... l'informatique, ce n'est pas de la science ?

La couleur orange est également présente sur cette face... et signifie selon **Éric**, énergie, ambition, enthousiasme...

**Éric** indique qu'il pourrait aller plus loin dans l'analyse mais propose de s'arrêter là et demande à **Thibault** s'il possède un Smartphone connecté à Internet et d'aller sur le site d'**Éric**.

La page d'accueil indique « *J'ai rêvé d'un Rubik's... Une chance sur 43 milliards de milliards en combinaison. En faisant un mouvement différent par seconde, l'histoire de l'humanité ne suffit pas à pouvoir créer toutes les combinaisons possibles et pourtant, nous avons déjoué les statistiques les plus folles...* ».

**Thibault** est invité à faire défiler la page

Cette page montre l'image d'un cube en tous points identiques à celui posé sur la table et résultant du mélange effectué par **Thibault** !



Et **Éric** de conclure... La preuve que le marketing peut vraiment influencer les gens dans leurs actions...

*Rubiked* de **Vincent Tarrit**. Un truc de ouf !

Bon, c'est pas donné à acheter... Et cela ne paie pas les « à côtés » nécessaires mais il faut reconnaître que c'est hyper bien foutu.

*Hallucinant*, comme dit **Éric**... La Magie du 21<sup>ème</sup> siècle...

En discutant sur les *Rubik's cubes*, nous apprenons que **Clément**... 13 ans... sait reconstituer un cube en deux minutes. Mis au défi, il se lance... Hélas pour lui, cela ne se passe pas comme il l'espérait et il abandonne.



Moi, histoire de frimer un peu, j'indique que j'ai appris à faire le cube sans apprendre un seul algorithme simplement de me racontant [une histoire avec le Roi des Belges](#)... et que mon meilleur score est quatre minutes trente.

Je me lance dans la résolution en racontant en même temps l'histoire où il est question d'une pâquerette qu'on dépose au pied d'une croix... De danseuses de Pole Dance, du Roi des Belges, de chaises qu'on sort puis qu'on range et d'élections...

Et au moment de terminer la dernière couronne du cube... Je me goure dans une manipulation et plutôt que de galérer à repartir correctement... je fais comme **Clément**... J'abandonne.

Comme quoi... 13 ans, 59 ans... Même combat.

Allez, candidat suivant !

Et c'est **José** qui se lève....

**José** aime les mathématiques et il le prouve à nouveau en nous proposant une amélioration du tour d'**Aldo Colombini** « *Countdown* » (*Compte-à-rebours*).

Dans un premier temps, **José** propose de nous montrer la version originale. Pour cela, il utilise une carte de prédiction, un petit paquet de cartes et enfin trois cartes numérotées de 1 à 3 qui sont mélangées par **Clément**.

La carte du dessus du paquet porte le chiffre « 3 ». **José** prend son petit paquet de cartes et distribue les cartes en trois paquets.



Les trois paquets sont ensuite rassemblés.

La carte suivante porte le chiffre « 1 ». **José** indique que là, c'est un peu ridicule, raison pour laquelle il a souhaité améliorer le tour. Il distribue donc les cartes en un seul tas.

La dernière carte porte le chiffre « 2 » et **José** distribue deux tas avant de rassembler les cartes.

**José** rappelle que ces distributions ont perturbé l'ordre des cartes puis il retourne la carte se trouvant sur le paquet. Une carte blanche. Ce qui fait dire à notre ami « *Ouhla...* », car manifestement, ce n'est pas ce qu'il attendait. **José** ajoute « *J'ai du me tromper...* ».

**José** explique que normalement la carte du dessus du paquet aurait dû être le 8C – carte correspondant à la prédiction. Et toutes les autres cartes sont blanches.

**José** propose de nous montrer sa méthode.

Cette fois-ci, les cartes portent les numéros « 2 », « 3 », « 4 » et « 6 ».

Le processus de distribution est déterminé par le mélange de ces cartes et au final, on a à nouveau le 8C sur le dessus du paquet.

**José** distribue en une ligne face en l'air les cartes restantes : elles portent des lettres et forment : HUIT DE CŒUR.



Belle amélioration.

Je demande s'il serait également possible d'utiliser le chiffre « 1 » en plus des quatre autres cartes. **José** confirme que ça doit être possible moyennant une petite modification.

L'effet original (qu'on peut voir dans le DVD de *Rachel Colombini* « *A Host Of Surprises* ») se présente en fait de façon légèrement différente.

On montre d'abord comment les cartes seraient distribuées si on jouait seul, à deux ou à trois.

Puis, on demande au spectateur de mélanger les cartes marquées 1-2-3 ou on lui demande simplement de choisir l'ordre de ces trois cartes et on procède comment **José** l'a fait.

Il est bien évident que cela fait six distributions ce qui est déjà beaucoup et que si on devait faire de même avec la méthode de **José**, cela ferait deux distributions supplémentaires... du coup, la méthode de **José**, telle qu'il l'a présentée, permet de ramener cet effet à quatre distributions seulement et en plus avec un final étonnant.



Allez, puisqu'on parle d'**Aldo Colombini**, je propose de montrer une routine de ce grand magicien et j'explique que récemment, je suis allé dans un magasin de magie où j'ai constaté qu'on vendait des cartes blanches... entièrement blanches des deux côtés.



Intrigué, j'ai demandé au vendeur à quoi servait ces cartes et il m'a expliqué que ces cartes étaient des rebus de fabrication... des cartes mal imprimées et qu'on pouvait les utiliser comme cartes de visite ou pour inscrire des prédictions dans les routines de mentalisme.

Pas convaincu, j'ai insisté et le vendeur m'a montré une autre application... très étrange nécessitant de coller une gommette sur une des quatre cartes utilisées.



Et figurez-vous qu'une seconde gomme est apparue sur une autre carte, puis une troisième et enfin une quatrième. Et tout à coup, trois gommes ont disparu... Non, pas « *disparu* » m'a dit le vendeur... Elles ont voyagé... Et de fait, les trois gommes ont été retrouvées collées au dos de la quatrième carte.

Et du coup, j'ai acheté quatre cartes.



*As Easy As One, Two, Three...* Une routine de petit paquet à découvrir dans le livret *Card Journal*... disponible en langue française sur [Lybrary.com](http://Lybrary.com). J'adore les tours de petit paquet.

Il est de tradition lorsque nous avons un postulant, de tester un peu ses connaissances en Magie, histoire de vérifier qu'il n'est pas là par simple curiosité. Et là, nous sommes particulièrement gâtés puisque nous avons DEUX postulants.

Bon, pas facile de décider lequel nous allons d'abord passer sur le grill et **Nicolas**... notre second postulant... pas fou, décide de laisser **Clément** commencer.

Rappelons que **Clément** a treize ans depuis peu et qu'il est passionné de Magie depuis trois ans déjà.

Voyons ce qu'il sait faire...

**Clément** nous montre un jeu de cartes en disant « *J'ai un jeu de cartes* » des fois, peut-être, que les personnes âgés dans la salle auraient du mal à voir...

**Clément** sort les cartes de l'étui et il les étale face en l'air entre ses mains.



**Clément** indique qu'il va étaler les cartes face en l'air sur la table et il demande à **José** de mémoriser une des cartes qu'il voit.



**Clément** s'adresse ensuite à nous en disant « *je ne vous apprend rien, mais dans un jeu, il y a des cartes basses, des cartes moyennes et des cartes hautes...* ». Puis **Clément** demande à **José** de dire si sa carte est basse, moyenne ou haute et **José** répond « *basse* ».

**Clément** coupe dans la partie basse du jeu et demande à **José** de nommer sa carte : 2P.



**Clément** retourne la carte se trouvant au-dessus du petit paquet : c'est le 2P !

Un effet très net...

Invité à donner l'explication, **Clément** explique que c'est un jeu de cartes un peu (*censuré*)...

[52 to 1 Deck](#) de **Wayne Fox** et **David Penn**. Bon, une fois encore la vidéo de promotion occulte certains moments clés. Mais on commence à avoir l'habitude, non ? On cherche à vous vendre le *Saint Graal* et quand on creuse un peu, on se rend compte que ce n'est pas aussi magique que cela paraît.

Bravo à **Clément** pour sa présentation car il a fait preuve de beaucoup d'aisance, tant dans sa présentation que dans son explication de cet effet.

Bien, comme nous avons un second postulant, **Nicolas** est invité à prendre la suite... Ce qu'il fait sans se faire prier.

**Nicolas** sort les cartes de leur étui et, s'adressant à **José**, il lui dit qu'il va faire défiler les cartes et que **José** devra dire « *stop* » quand il le souhaite.

Une carte est sélectionnée et montrée à l'assistance – mais pas à **Nicolas**. Il s'agit du RC.

La carte est ensuite remise dans le jeu et **Nicolas** jette ce jeu de sa main droite vers la gauche. Deux cartes restent en main droite : 8P et 9P



Deux cartes et aucune d'elles n'est la carte de **José**.

**Nicolas** met les deux cartes en éventail et un petit papier apparaît entre les deux cartes : Sur ce papier est inscrit « *Ta carte est* ».

**Nicolas** utilise alors un briquet pour faire apparaître la suite...



Enfin, dans le déroulement normal, c'est ce qui aurait dû se passer...

Sauf que là, le papier prend feu...

Oh mince... La semaine dernière nous n'avons pas pu faire la réunion pour cause de fuite d'eau dans la *MJC* et j'espère que les détecteurs de fumée ne vont pas entrer en action...

Parce que après l'eau, le feu... Franchement, on manquerait d'air...

Bon, finalement, les détecteurs incendie restent muets et **Nicolas** nous fait déchiffrer, tant bien que mal, le reste du message : « K »... ce qui laisse la porte ouverte à l'imagination de chacun...

Bon, on applaudit quand même parce que c'est le matériel qui a trahi **Nicolas**.

**Victor** se lève et vient prendre place devant nous. Il tient un jeu de cartes dans sa main.



**Victor** nous rappelle que dans un jeu, les familles sont Pique, Trèfle, Cœur et Carreau... et il invite **Nicolas** à nommer deux familles et il choisit « Carreau – Trèfle ».

**Victor** lui dit « *Tu as choisi le Carreau et le Trèfle, il reste donc le Pique et le Cœur. Tu veux me donner quoi, Pique ou Cœur ?* ».

**Nicolas** choisit le Pique.

**Victor** lui demande de regarder le paquet que **Victor** se met à secouer légèrement...

Là, on voit l'épaisseur du paquet diminuer progressivement...

Au final, **Victor** tient en main uniquement les cartes à Pique rangées de l'As au Roi, les autres cartes sont retournées dans l'étui posé sur la table.



Une routine très visuelle et très simple, reposant sur une astuce intelligente et le choix du magicien.

C'est à présent **Thibault** qui après une longue absence revient parmi nous.

**Thibault** est un des trois membres fondateurs de ce club.

Faut-il le rappeler ?

Oui, parce que les personnes présentes ici (excepté moi, bien évidemment) n'ont pas connu les débuts du club... qui n'en était pas un encore à l'époque.

Nous étions trois au début, comme les trois mousquetaires (qui étaient en fait quatre si on inclut *D'Artagnan*) : **Thibault**, **Marty** (devenu par la suite **David Ethan**) et **Padawan**, devenu moi. Et si vous voulez en savoir plus sur la création du club, je vous renvoie à la rubrique « [Historique](#) » sur notre site Internet.

Nos chemins se sont séparés, chacun a poursuivi sa vie et j'avais décidé – tel le dernier des Mohicans – que s'il ne devait en rester qu'un, je serais celui-là...

Il semble que le virus de la Magie a de nouveau contaminé **Thibault** et j'espère que cette « *saine infection* » qui est aussi une « *saine affection* » durera longtemps.

Voyons ce qu'il a préparé pour ce retour.

**Thibault** nous dit avoir révisé une des premières routines qui a apprise lorsqu'il a commencé la Magie... à savoir « *Pourquoi il ne faut pas jouer aux cartes avec un magicien...* ».

**Thibault** tient un jeu de cartes et forme quatre tas en coupant les cartes et en retournant la carte supérieure de chaque tas, on voit un As.



*Quel est votre As préféré ?* de **Thomas Hierling** (*New Wave Close-up*)

Et puisque les As sont de sortie, **Thibault** propose de les utiliser pour une routine.

**Thibault** met un As rouge face en l'air dans le paquet et montre qu'il n'y a qu'un seul As face en l'air. Un claquement de doigt, **Thibault** compte à nouveau les As... Un As est face en l'air mais c'est un As noir.

**Thibault** remet l'As face en bas, compte les cartes pour montrer que tous les As sont face en bas.



Puis, **Thibault** fait passer les cartes dans son poing... Il y a désormais les deux As face en l'air... Un rouge et un noir.



**Thibault** compte à nouveau les cartes. Il y a trois As face en l'air.

Dernier comptage... Quatre As face en l'air.

**Thibault** poursuit en disant que travailler avec les quatre As, ça fait beaucoup et il propose de n'utiliser que les deux As noirs.

As de Pique sur le dessus du paquet, l'As de Trèfle dessous, les deux autres As – rouges – au milieu.

**Thibault** pose l'As de Trèfle sur la table puis fait de même avec l'As de Pique... Mais en fait, il tient toujours les 2 As noirs – les rouges sont sur la table.

*Twisting The Aces* de **Wilfried Possin** (**Thomas Hierling**. - New Wave Close up)



**Thibault**, décidément très en forme, propose de continuer avec les quatre As qu'il dispose face en l'air en une ligne. Il commence par déposer quelques cartes sur le premier As puis pour aller plus vite, sépare le reste du jeu sur les trois autres As.



**Thibault** explique que les magiciens ont plusieurs possibilités pour cacher les As... et il va ainsi perdre les As dans le jeu en se servant des différents paquets constitués.

Lors des coupes effectuées, une carte est apparue face en l'air. **Thibault** étale le jeu et sort cette carte – le 2P - de l'étalement. Il explique qu'il aime bien cette carte et nous demande quel As il pourrait trouver en premier... Quelqu'un dit « *As de Pique* »...

**Thibault** étale à nouveau le jeu... Un As est face en l'air... L'As de... Carreau... Ah bah ça ne se passe pas toujours comme on l'espère. Mais **Thibault** ne se démonte pas pour tout autant et poursuit.

**Thibault** nous demande si on se rappelle comment il a retrouvé cette As.. **Éric** répond « *par magie ?* ». **Thibault** se marre et dit : « *mais non... grâce au 2P...* », et là, une carte saute sur le dessus du jeu en se retournant face en l'as : le 2P.

Le 2P est perdu dans le jeu en le coupant et **Thibault** retourne la carte désormais sur le dessus : c'est l'As de Pique. Ouf de soulagement...

**Thibault** explique que pour l'As de Trèfle, il suffit d'épeler son nom en distribuant les cartes. **Thibault** distribue une carte par lettre épelée et sur le « E » de « *Trèfle* », il retourne la carte pour faire apparaître cet As.

Si vous avez tout suivi jusqu'ici, il manque un As... L'As de Cœur.

**Thibault** explique que s'il a de la chance, cet As est sur le dessus du jeu..

Sauf que ce n'est pas l'AC... **Thibault** pose cette carte quelconque à l'écart et propose de procéder différemment. Il étale le jeu et dit que magiquement, une carte apparaît... Sauf que ce n'est pas l'AC mais le 2P...

Et rappelez-vous, le 2P est une carte que **Thibault** aime bien... Il s'en sert pour retourner face en l'air la carte mise à l'écart sur la table : cette carte est désormais l'As de Cœur.



Une routine inspirée de la routine d'**Henry Christ** « *The Fabulous Four Ace Trick* » laquelle a inspiré la routine « *Les As Gangsters* » de **Jacques Tandreau**.

Et alors qu'on se dit qu'après une telle performance, **Thibault** va s'arrêter là, et bien figurez-vous qu'il range ses cartes à dos bleu et sort un jeu à dos rouge... histoire de varier un peu les plaisirs... Mais apparemment, il y a un « *petit soucis* » dans la préparation et **Thibault** se retourne...



Ah, ça arrive même aux meilleurs...

**Thibault** fait face à nouveau et nous montre qu'il a quatre cartes à dos bleu... Des Jokers...

Mais que viennent faire quatre Jokers à dos bleu dans un jeu à dos rouge ?



Et là, je vois où il veut en venir. Je me rappelle parfaitement de cette routine qu'il nous avait présentée le 5 décembre 2002 lors d'une réunion se déroulant dans la cave du *bar le Trio à Rouen*. Moi, qui n'avait alors que quelques mois de Magie, j'avais été époustoufflé par cette routine « *Les Jokers Caméléons* » de **Bernard Bilis**. Bon, depuis, j'ai appris à la faire, mais pas aussi bien que **Thibault** avec ce petit claquement des cartes qui change tout...

Bon, vous voulez peut-être que je vous décrive l'effet ?

Allez, c'est parti mon Kiki !

Quatre Jokers à dos bleus séparés en deux tas... qui deviennent d'un côté deux Jokers à dos bleus et de l'autre deux Jokers à dos rouges... avant de devenir d'un côté un Joker à dos bleu et un Joker à dos rouge et idem pour l'autre tas.

Mais cela ne s'arrête pas là, puisque d'un côté, on se retrouve à nouveau avec deux Jokers à dos bleus et de l'autre avec deux Jokers à dos rouge...

Ca va, vous suivez ?

Surtout qu'à la fin, les quatre Jokers ont à nouveau tous un dos bleu...

Et **Thibault** enchaîne en nous demandant comment il a pu faire cela...

**Thibault** met les Jokers en éventail et demande à **Clément** de lui donner un nombre de 1 à 4 en désignant les Jokers.



**Clément** nomme le « 3 » et **Thibault** lui montre qu'il a sélectionné le seul Joker à dos rouge parmi les trois autres à dos bleu.



Et ceci clos cet enchaînement mené à un train d'enfer.

Et bien, il semble que la Magie, c'est comme le vélo, cela ne s'oublie pas...

Alors que **Thibault** termine ses explications, il nous dit « *Ah tiens, il y a un autre tour que j'avais bossé... Je vais essayer de vous le montrer...* »

**Thibault** nous présente les quatre As, face en l'air sur quatre autres cartes face en bas.



**Thibault** retourne un à un les As et il place l'As de Pique face en l'air à part sur la table puis il distribue les trois autres As face en bas pour former une ligne.



**Thibault** retourne le paquet de cartes qui lui reste en main en indiquant que les As vivaient aux quatre coins du Royaume et que les autres cartes sont « *la garde noire* », symbolisée par des cartes noires...

Un des éléments de la garde noire est montré et placé face en bas sur l'As de Pique tandis que l'As de Cœur est placé entre les cartes noires.

**Thibault** montre aussitôt que l'As a disparu et se trouve désormais avec l'AP, tandis que la carte noire a regagné son paquet.

Une carte noire est déposée face en bas sur ces deux As et l'As suivant – l'As de Trèfle – est mis parmi les trois autres cartes noires.

À nouveau, l'As s'échappe du paquet pour rejoindre l'AP et l'AC, tandis que la carte noire a regagné son paquet.



Un peu désespérés, les éléments de la garde noire décident de se séparer par groupe de 2. Mais ils veulent aussi continuer à surveiller l'AP et les deux autres As et une carte noire est à nouveau posée face en bas sur le tas des As.

**Thibault** montre les trois cartes noires restantes et y insère le dernier As.

Les cartes sont mélangées, mais c'est peine perdue... L'As de Carreau a déjà rejoint les trois autres As.

**Thibault** précise que normalement avec l'histoire qui parle de chevaliers, et de royaumes, il utilise les Rois au lieu des As et que là, ce changement de cartes l'a un peu perturbé.

*Jazz Aces* de **Peter Kane**... (voir *Very Best Of Peter Kane* par **Richard Vollmer**), une routine pour laquelle **Darwin Ortiz** a créé une version intitulée *Modern Jazz Aces* (voir son livre *At The Card Table* et également le DVD 2 de la série éponyme). On peut également retrouver cette routine exécutée par **Michael Ammar** dans son DVD *Easy To Master Card Miracles volume 3*. Sinon, *YouTube* regorge de vidéos relatives à cette excellente routine. Sur le sujet, vous pouvez aussi consulter le [post du Magic Café](#) qui parle de cette routine et de ses variantes.

Retour de **Victor** sur le devant de la scène

**Victor** tient un jeu de cartes qu'il étale face en bas sur la table en nous disant que ce jeu dont le dos comporte un design spécialement étudié, va permettre de nous hypnotiser.



**Nicolas** est invité à nommer sa carte préférée : Roi de Cœur.

**Victor** cherche le Roi de Cœur dans le paquet et le sort pour le placer face en l'air dans le jeu face en bas.



**Victor** referme l'étalement et secoue un peu le jeu...



Il effeuille à présent avant du paquet pour nous montrer qu'il n'y a plus aucune carte face en l'air...



Ce geste est destiné, selon **Victor**, à nous hypnotiser... car nous ne voyons plus le Roi de Cœur face en l'air au milieu du jeu.

**Victor** effeuille à nouveau le jeu... et il explique qu'il va nous donner l'impression qu'il mélange le paquet face en l'air – face en bas. Et nous avons effectivement cette impression.



**Victor** nous dit qu'il va maintenant nous sortir de notre transe hypnotique et à cet effet il secoue le jeu.

Il nous fait remarquer que la carte qui se trouvait sur la face du jeu – une carte noire à Pique – a changé. C'est désormais une carte rouge.

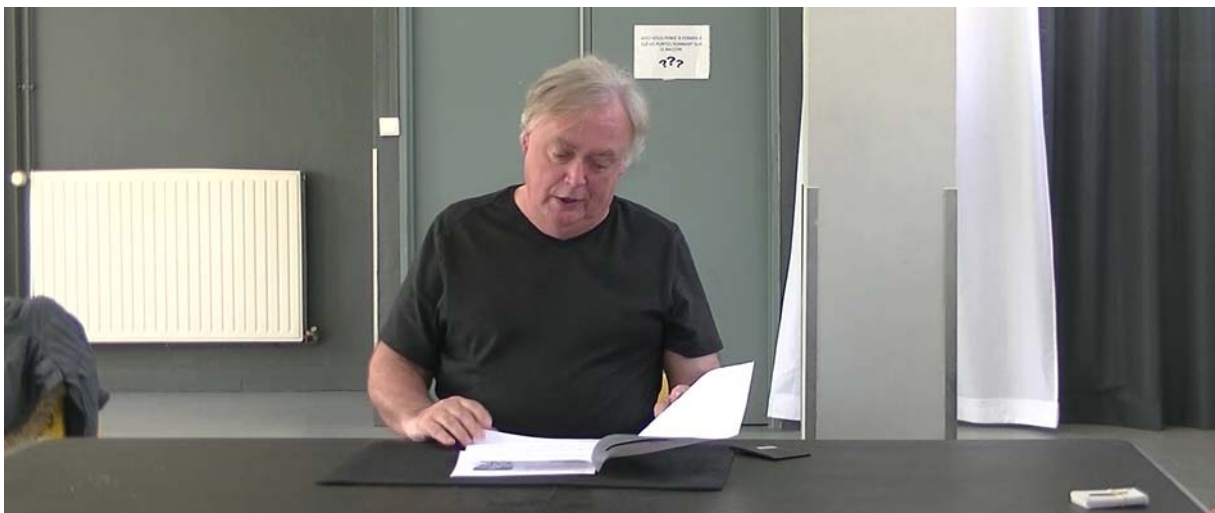
**Victor** étale le jeu face en bas et nous montre que le Roi de Cœur est face en l'air au milieu.

Waouh ! C'est cool l'hypnose. Moi qui ai passé du temps à apprendre plusieurs techniques de cartomagie, j'aurais du apprendre l'hypnose...

**Victor** indique qu'il connaît ce tour depuis pas mal de temps mais ne sait pas de qui il est et il le qualifie de « *moyen du point de vue technique* ». Je lui fais remarquer qu'il y a quand même du...SDC... une technique qui est loin d'être « *moyenne* », mais **Victor** répond qu'on peut utiliser une autre technique et parvenir au même résultat.

Je propose de prendre la suite pour faire une annonce d'importance : « *Le mystère de l'abominable homme des neiges aurait enfin été résolu* ».

Pour appuyer mes dires, je me fonde sur un article dont j'ai fait une photocopie et qui explique, en gros, que dans les milieux autorisés, on s'autorise à penser que le *Yéti* ou le *Bigfoot* (selon le pays où vit la bête) résulterait du croisement entre une race d'ours brun et d'ours polaire.



Moi, je me dis que pour en être sûr, il suffit de repérer les empreintes de cet humanoïde dans la neige et de les suivre... Ben oui, parce que le *Yéti* de l'Himalaya, on l'appelle *BigFoot* au Canada, parce qu'il a des grands pieds Et je demande à **José** s'il a une âme d'aventurier. « *Pas spécialement* », répond-t-il...

Bon, ce n'est pas grave, je lui dis que c'est le moment où jamais et je lui propose de partir à la recherche du *BigFoot*.

Pour cela, je dispose d'une carte représentant l'empreinte de l'animal (si c'est vraiment un animal...) et de cinq cartes blanches... blanches des deux côtés. Ces cartes blanches représentent la neige, à perte de vue des sommets montagneux de l'Alaska.



Je mets les cartes blanches en éventail et je demande à **José** à quel endroit il souhaite mettre la carte avec l'empreinte de pied, carte dont le dos est blanc. Le paquet est ensuite mélangé et distribué sur la table pour former une ligne – brisée, car les sommets de la montagne n'ont pas la même hauteur.



**José** est invité à choisir un nombre de 1 à 6... puisqu'il y a six cartes et il choisit « 4 ». J'indique à **José** qu'il va falloir décider où le camp de base va être installé – à gauche ou à droite de la chaîne montagneuse – car, bien évidemment, en fonction de la façon dont on compte, on ne va pas tomber sur la même carte. **José** choisit de partir de la gauche et la carte en quatrième position est sortie de l'étalement.

Je ressemble les cartes restantes et montre qu'elles sont blanches des deux côtés...



Il semble donc que **José** ait retrouvé le *Yéti* grâce à son empreinte et effectivement, la carte sortie de l'étalement comporte l'empreinte de pied.

Mais, c'était peut-être de la chance et je propose de recommencer.

Nouvelle insertion de la carte dans le paquet, nouveau mélange et cette fois-ci, je propose de faire défiler les cartes par paire et **José** doit me dire « *stop* » quand il le souhaite. Il sélectionne ensuite une des deux cartes et... *Patatra* ! Il a sélectionné une carte blanche.

C'est d'autant plus incroyable qu'on se demande comment il a pu louper toutes ces empreintes dans la neige... Les cinq autres cartes comportent toutes une empreinte de pied du *Yéti*.



*BigFoot*, de **Nick Trost**. Une routine que j'ai redécouverte récemment après avoir appris de nouvelles techniques de cartomagie que j'ai appliquées à cette routine pour la rendre meilleure visuellement (enfin, je pense...). J'aime bien ce genre de routine qui permet d'y adjoindre une histoire et de la comédie.

**Éric** prend la suite et lui aussi n'utilise qu'un tout petit paquet de cartes. Il fait défiler devant nos yeux le dos des quatre cartes qu'il va utiliser.

Il retourne le paquet face en l'air pour montrer qu'il s'agit des quatre As.



**Éric** indique qu'il y a un des As qui ne lui obéit jamais, c'est l'As de Trèfle. Il le retourne face en bas et l'insère dans le paquet, qu'il a également retourné face en bas, L'As revient face en l'air... et un second As de Trèfle fait son apparition et...

**Éric** stoppe sa routine et s'éloigne de la table, car apparemment, il y a eu un bug (autre nom de l'As de Trèfle).



Petite pause, histoire de refaire le montage et **Éric** peut reprendre...

Ah, ça arrive même aux meilleurs ce genre de mésaventure, hein **Thibault** !

La routine reprend depuis le début et l'As de Trèfle face en bas, revient face en l'air, mais cette fois-ci, tout seul.



**Éric** prend l'As de Trèfle, le remet face en bas. Nouveau comptage et là encore, l'As de Trèfle revient face en l'air.



**Éric** reprend cet As indiscipliné et le met dans son dos.

Malgré tout, l'As est toujours dans la main d'**Éric** et les trois autres As ont voyagé dans son dos.



*Harapan Ong* « [Center of Attention](#) ».

**Éric** éprouve quelques difficultés à un moment de la routine et nous essayons de trouver une solution de remplacement.

Et c'est **Victor** qui trouve le meilleur mouvement. Comme quoi, la valeur n'attend pas le nombre des années. C'est un mouvement un peu plus naturel que dans la vidéo et je propose par la suite de montrer un tour où ce mouvement est utilisé.

**Nicolas** a pris confiance et propose de nous montrer une autre routine.

Il montre un jeu de cartes à **José** et lui fait constater que les cartes sont toutes différentes.

Puis, **Nicolas** commence à distribuer les cartes une à une face en bas et demande à **José** de lui dire « *stop !* » quand il veut.

Au « *stop !* », **Nicolas** demande à **José** de prendre connaissance de la carte se trouvant sur le paquet puis de la déposer sur les cartes déjà distribuées. Le jeu est ensuite reconstitué.



Oups ! j'ai oublié de cadrer le caméscope...

**Nicolas** fait un geste... magique et étale le jeu. Une carte est face en l'air dans l'étalement face en bas : le 4T.

**Nicolas** précise qu'il pense que ce n'est pas la carte de **José** mais qu'elle lui donne une indication.



**Nicolas** compte trois cartes à partir du 4T et il prend la quatrième carte: c'est la carte de **José**.

Les trois autres cartes sont retournées : ce sont les trois autres *Quatre*.



En discutant par mail avec **Éric**, nous avons évoqué une routine de **Mark Mason** « [3's a crowd](#) » et du coup, je l'ai ressortie de mon tiroir magique...

J'étale le jeu face en l'air et j'indique que je vais faire un tour avec trois « 3 ». Je sors les trois premiers « 3 » et également le quatrième, qui est mis à l'écart et je fais constater qu'il n'y a plus de *Trois* dans le jeu.



Je rassemble le jeu puis je le retourne face en bas et je distribue une carte quelconque sur laquelle je mets un *Trois*, puis une carte quelconque, puis un *Trois*, puis une carte quelconque et le troisième *Trois*.



Je rassemble les six cartes et reconstitue le jeu et le secoue légèrement.

Puis, je distribue les trois premières cartes et les retourne... Suspense...

Il s'agit des trois « *Trois* ». Magique, non ?

Je propose de renouveler la chose... Mais avec les *Trois*, face en l'air au départ.

Je distribue une carte quelconque face en bas et je prends le *3C* que je pose face en bas sur cette carte. Je distribue une seconde carte quelconque, sur laquelle je dépose le *3P* face en bas. Je distribue une troisième carte quelconque sur laquelle je pose le *3T* face en bas.



Je rassemble les cartes et les pose sur le jeu que je secoue... pour mélanger...

Puis, je distribue les trois premières cartes... Les trois « *Trois* » se sont à nouveau rassemblés. Magique, non ?

Et hop !, retour de **Victor** pour une nouvelle routine...  
Quelle surprise nous réserve-t-il ?

Pour le savoir... Allez à la page suivante.

En fait, **Victor** ne veut pas nous montrer une routine mais la façon de « *splitter* » les cartes.

Bon là, je ne vais pas rentrer dans le détail, mais il peut arriver que, pour *certain*s tours, on ait besoin de *certain*es cartes ayant *certain*es caractéristiques....

Ce qui est *certain* dans mon explication (qui n'en est d'ailleurs pas une...), c'est que je ne souhaite pas en dévoiler plus.



Et après cette superbe capture d'écran... Nous allons passer à la séquence suivante. Bien évidemment, la technique expliquée par **Victor** figurera dans la partie réservée aux membres du ***Magicos Circus Rouennais***.

Et c'est à présent **Clément** qui se lance.

Ah, ça fait plaisir de voir que nos deux postulants ne se font pas prier pour montrer des tours.

**Clément** a un paquet de cartes qu'il étale face en bas sur la table. Puis il rassemble les cartes et fait un nouvel étalement avec les cartes face en l'air.

**Clément** invite **José** à regarder l'étalement et **José** scrute le jeu et déclare d'un ton caverneux « *ça a l'air correct...* ».

**Clément** fait tomber les cartes en cascade et demande à **José** de dire « *stop !* » quand il le souhaite.



**Clément** détourne la tête et demande à **José** de prendre connaissance de sa carte (DC).

**Clément** coupe le jeu et fait reposer la carte sur la moitié inférieure et au moment de reconstituer le jeu... Il marque une pause...

Apparemment, il a un trou de mémoire... et réfléchit. Puis, il dit « *Ah, oui...* »



Sauf que c'est plutôt « *Ah, non...* », parce que **Clément** marque une nouvelle pause se demandant s'il fait bien...



Et c'est non sans une certaine hésitation qu'il poursuit..

Ah, ça arrive même au meilleur... Ne t'inquiète pas **Clément**.

La carte est à nouveau montrée à **José**... qui confirme que c'est bien la sienne et au moment de reconstituer le jeu... Nouvelle pause de **Clément** qui regarde ouvertement la carte qui se trouve sous l'autre moitié du jeu et se marre. Nous aussi...



Bon, **Clément** se lance et reconstitue le jeu avant de le poser sur la table à l'endroit désigné par **José**.

**Clément** se concentre avec les mains dirigées vers le jeu...

Sa main droite se rapproche lentement des cartes et..., tout à coup, une partie du jeu commence à pivoter lentement...



**Clément** appuie sur ces cartes et une carte est éjectée du jeu : la carte de **José**.

*Haunted 2.0* de **Mark Traversoni** et **Peter Eggink** ou de **Mark Traversoni** et **Paul Harris**, selon les marchands de trucs...

**Clément** confesse qu'il ne sait pas encore bien le faire...

**Éric** nous dit « *J'ai encore une petite bêtise à vous montrer...* »

Et c'est pour un nouveau tour de « *petit paquet* ».

Il nous montre un petit paquet de cartes face en bas dont le dos est rouge.

« *Rouge, c'est la couleur du sang* », déclare-t-il.

**Éric** retourne le paquet et sur la face de la carte se trouvant sur le paquet on voit une empreinte de main... sanglante.



Il nous montre ainsi trois cartes supportant « *Du sang, du sang... et encore du sang...* ». Deux cartes sont posées sur la table.

**Éric** montre une quatrième carte... « *Heureusement, il y a... le vampire...* ».



Cette quatrième carte montre le visage d'un homme avec des canines que ne renierait pas le *Comte Dracula*...

**Éric** retourne cette carte face en bas pour la mettre en contact avec l'empreinte sanglante et... *Slurp* !

La carte devient blanche des deux côtés. Le sang a été aspiré.



**Éric** refait la même chose avec les deux autres cartes sanglantes pour le même résultat, les cartes deviennent blanches, le sang étant à chaque fois – *slurp* ! – aspiré.

Sauf que sur la carte vampire, le visage a changé... C'est désormais celui d'**Éric** avec des canines *vampiresques*.



Euh... **Éric**... au cas où... Je connais un chirurgien dentiste... Il va t'arranger ça...



Je propose de montrer la routine qui utilise le mouvement proposé par **Victor** pour la routine de **Harapan Hong**.

J'ai un étui de cartes à dos rouge et en sortant les cartes on voit un dos bleu...

Pourquoi ? En fait, il n'y a que trois cartes à dos bleu dans son jeu. Ce sont des cartes de prédiction et le reste du jeu, que j'étales face en bas sur la table est bien à dos rouge.



J'invite **Thibault** à venir mettre son doigt sur le dos d'une carte... n'importe laquelle. Et il a même le droit de changer de carte...



La carte est sortie de l'étalement. Les cartes de prédiction sont retournées et passées en revue une à une : Il y a le 8P – le 8C et le 8T... Les cartes sont posées « *artistiquement* » face en l'air sur le jeu face en bas toujours étalé... et j'attire l'attention sur la carte sélectionnée par **Thibault**... Cette carte est retournée... C'est le 8K.



Sacré coïncidence non ? Les gens pensent que toutes les cartes du jeu sont identiques... Le jeu est rassemblé puis étalé à nouveau face en l'air... Effectivement, toutes les cartes sont identiques, ce sont toutes des 7P.



*Blown Away* d'**Aldo Colombini** qui lui, dans sa présentation, utilise un jeu blanc.

Retour d'**Éric**, qui décidément a beaucoup bossé...

Il tient dans les mains un petit paquet de cartes entouré d'un billet de banque d'un dollar (je crois... De toutes façons, les billets américains ont tous la même taille). **Éric** a vu ça dans une conférence live de **Larry Hass** et a trouvé ça marrant.



Je doute qu'on puisse faire la même chose avec un billet de banque en Euro, car ils sont plus courts.

**Éric** sollicite un spectateur qui connaît un peu les règles du poker. Bon finalement, comme personne ne se presse au portillon, c'est **Thibault** qui va jouer avec **Éric**.

**Éric** lui donne dix cartes pour qu'il les mélange et qu'il les distribue en deux tas.



**Éric** récupère un des paquets et propose à **Thibault** de miser sans regarder les cartes... du poker « à l'aveugle ».

**Thibault** dit qu'il a le feeling et **Éric** dit qu'il surenchérit. **Thibault** suit. **Éric** dit « *Bon, ben là, je parie ta maison...* ». **Thibault** préfère arrêter là.

On regarde les cartes : **Éric** a deux paires et un Roi. **Thibault** a une paire.



**Éric** propose de recommencer et mélange les cartes. Il demande à **Thibault** s'il souhaite distribuer lui-même et la réponse est non.

Les cartes sont distribuées et **Éric** demande à **Thibault** quel tas il veut.

**Éric** semble sur de lui à nouveau et demande à **Thibault** ce qu'il propose de lui donner... Une *Ferrari* ? Mais **Thibault** n'a pas de *Ferrari*.

Après vérification des cartes, **Éric** gagne encore avec deux paires.

*Showdown Poker* de **Larry Hass**. Un tour basé sur la "*Jonah card*", la carte qu'il ne faut surtout pas avoir sous peine de perdre.

Pourquoi «*Jonah*» me direz-vous ? En fait, cela vient de la Bible et de *Jonas* qui fut jeté par-dessus bord du navire dans la gueule de la baleine parce qu'il portait la poisse...

C'était la minute culturelle...

Comme il n'y a pas qu'**Eric** qui a bossé, je propose de montrer une autre routine.

J'ai ramené plusieurs jeux de cartes différents et particuliers pour montrer comment, parfois (souvent), il est difficile pour les spectateurs d'identifier les cartes et donc de les mémoriser. Cela est du parfois au dessin des cartes... notamment celles à fond noir...



Mais cela est du également à la valeur elle-même des cartes, un « Six » pouvant aisément être confondu avec un « Neuf ».

J'indique que j'ai trouvé une méthode pour palier à ce problème et je montre un paquet avec des cartes à points à Pique et à Trèfle et je propose de faire une petite démonstration.



Je mélange le paquet et j'indique que je vais faire défiler les cartes...  
Et là... Bienvenue au club dont fait partie **Clément**, parce que tout comme lui tout à l'heure, j'ai un gros trou de mémoire...

Dois-je couper le paquet ou pas ?

Bon, avec un sérieux doute, je coupe et, en faisant défiler les cartes face en bas, je demande à **José** de me dire « *stop !* » quand il veut.

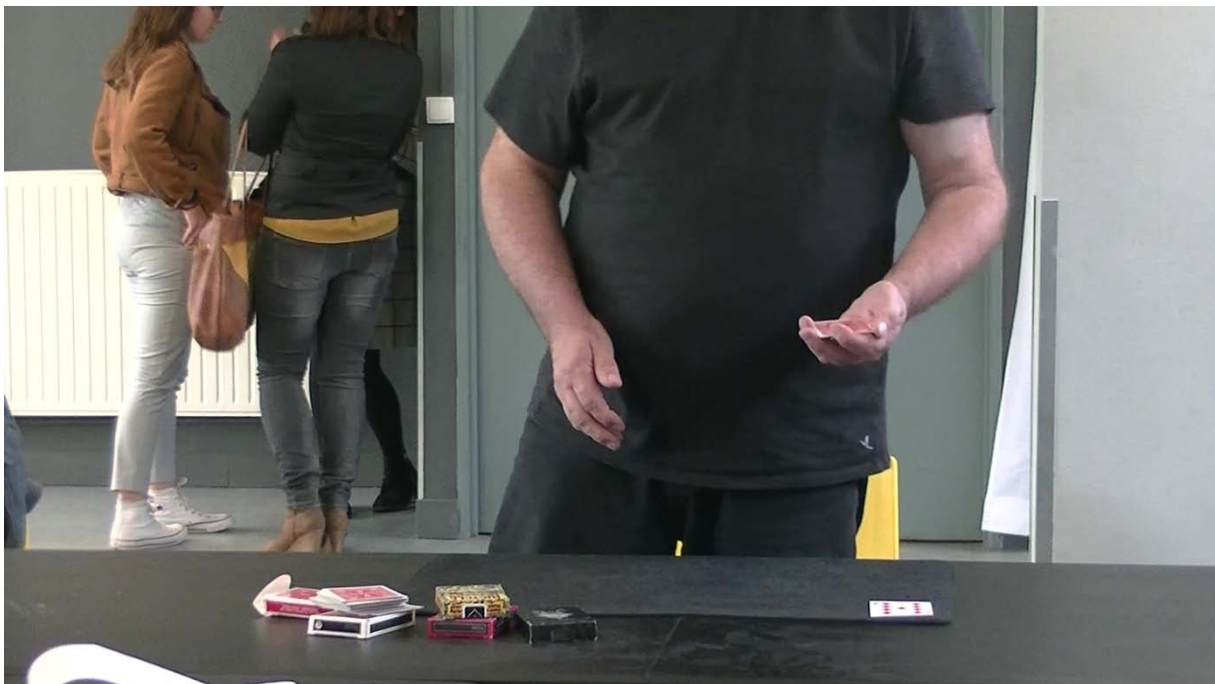
Au « *stop !* » je montre la carte à tout le monde et je la perds dans le paquet en disant « *Je pense que je me suis planté...* »

Et oui, ça arrive même aux meilleurs... Et effectivement, JE ME SUIS PLANTÉ !

En effet, en distribuant les cartes face en bas face en l'air, on voit des cartes rouges alors qu'on devrait voir des cartes noires...

Mais tant pis, je poursuis – avec les cartes rouges – je claque des doigts et toutes les cartes sont à présent face en bas. Nouveau claquement de doigts (sinon, ça ne marche pas) et toutes les cartes sont face en bas à l'exception d'une carte... La carte ROUGE de **José**... car au lieu de lui faire choisir une carte noire, je lui ai fait choisir une carte rouge...

Aie ! Non, pas sur la tête !



Les personnes en arrière plan sont la maman et les sœurs de **Clément**...

J'indique que c'est une des façons d'identifier une carte facilement mais je précise qu'il y en a une autre.

Et là, je fais défiler les cartes pour montrer que toutes les cartes sont noires et que, changer la couleur des cartes permet de retrouver plus facilement celle du spectateur.



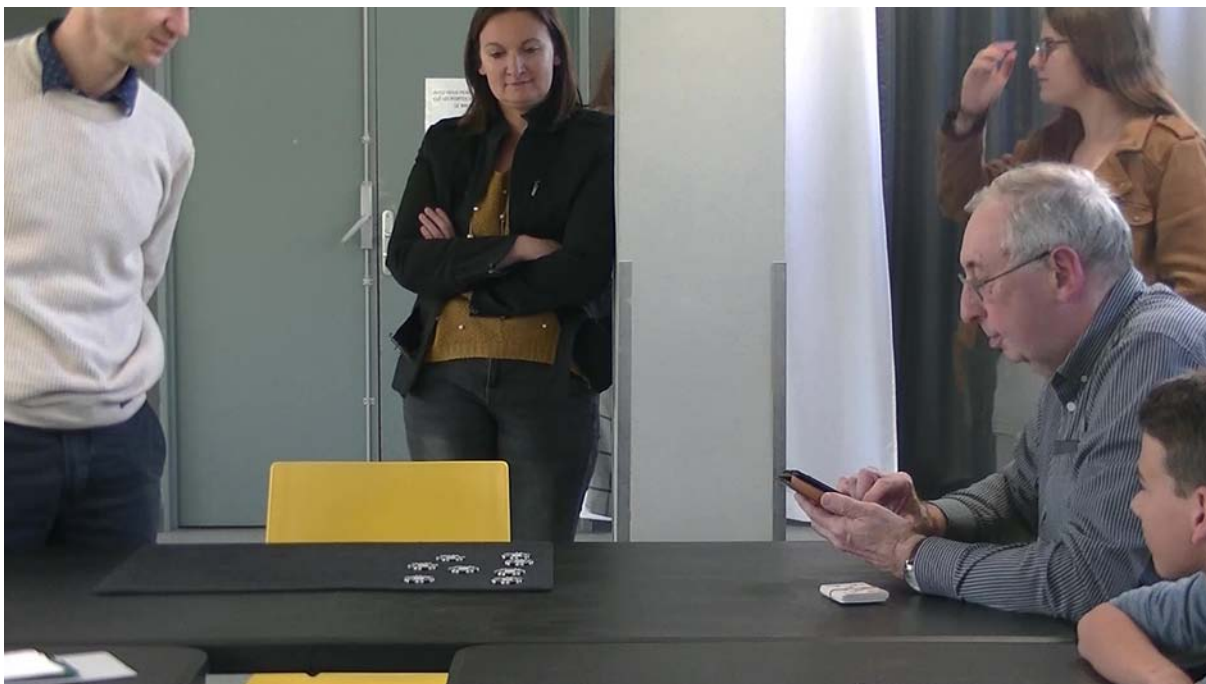
Bon, je ne me suis pas vraiment *distingué* sur ce tour là et je présente mes plus plates excuses à **Cameron Francis** pour l'exécution foirée de « *Distinguished* »... une routine extraite du DVD « *Small Wonders* » qu'il a fait avec **Aldo Colombini**.

Il y a quelques temps de cela – plus précisément le 24 novembre dernier – **Fabien** nous avait montré une routine de *calcul instantané* faite avec des jetons (qui lui a été montrée par **Gérard Bakner**). **Éric** a eu l'idée de faire fabriquer les jetons par [Makeplayingcards.com](http://Makeplayingcards.com) et il nous montre sa création qui n'est pas mal du tout.



Comme certains ne connaissent pas cette routine, nous demandons à **Éric** de la présenter.

Et c'est **José** qui, une fois les jetons mélangés et jetés sur la table est chargé de vérifier le total annoncé dans la foulée par **Éric**. (435)



Au bout de quelques minutes, **José** annonce « 435 ».

L'expérience est à nouveau tentée et c'est l'une des sœurs de **Clément** qui mélange et jette les jetons.

Coïncidence ou Magie, le résultat annoncé par **Éric** est à nouveau « 435 ».

**José** se saisit de la calculatrice et nous décidons d'aller prendre un café...

Non, je déconne, nous attendons patiemment qu'il annonce le résultat...

Ah, là, là, qu'est ce qu'il est lent !





**José**, qui a bon caractère, se marre...

Et le résultat annoncé est bien « 435 ».

Bon, je rassure les septiques... Le résultat n'est pas tout le temps «435 »...

**José** annonce avoir fait un tour dans le même style avec des cartes.

Pour clore cette réunion, **Thibault** a suggéré qu'**Éric** refasse le tour du *Rubik's Cube* à l'une de nos spectatrices pour tester les réactions. C'est la seconde sœur de **Clément** qui a participé et, très observatrice, elle a remarqué un petit détail sur le cube qui devrait peut-être inciter **Éric** à utiliser ce qui est fourni avec.... Ce n'est pas décisif mais...  
Je n'en dis pas plus.

Et c'est ainsi que ce termine cette réunion. La prochaine réunion aura lieu le 18 mai. **Spontus** devait nous y parler de *la Mnémotechnique appliquée à la Magie*... Mais à l'heure où j'écris ce compte-rendu, il nous a annoncé qu'il ne sera pas en mesure d'être présent...

Bon, ben on fera autre chose...

**Patrice**  
*Apprenti Magicien à Vie*

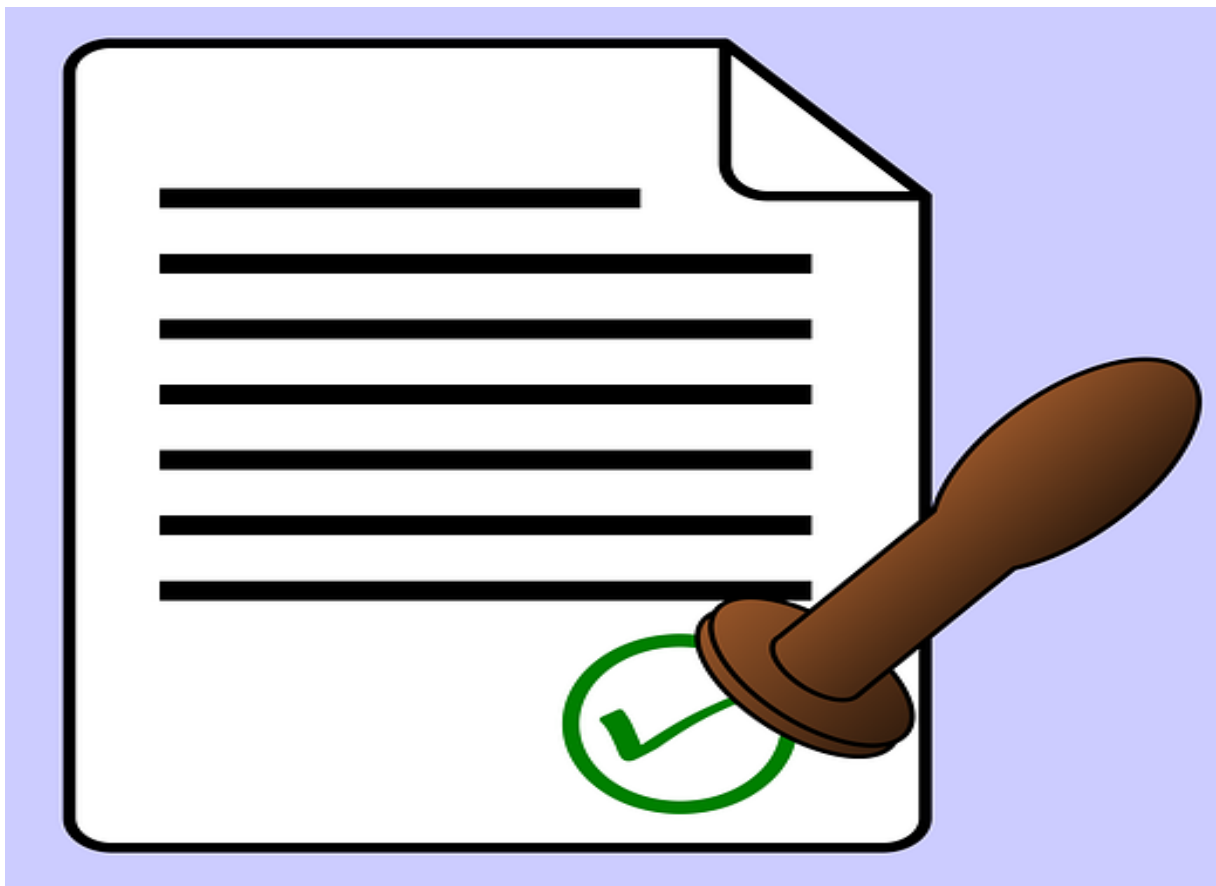


## RÉUNION DU 18 MAI 2019

Nouvelle réunion et nouveau compte-rendu...

Le mois dernier, nous étions sept présents et le compte-rendu faisait 50 pages...

Ce mois-ci, nous sommes onze et si on applique une règle de 3, le compte-rendu devrait faire 78,57142857142857 pages si j'en crois la calculatrice de mon ordinateur...



Ce qui pose la question (ou les questions...) :

- doit-on tenir compte uniquement du nombre de présents et mettre de côté le nombre de routines présentées... La réponse est bien évidemment « non », car on peut être présent et ne rien présenter.
- si je rédige un compte-rendu de 78 pages, combien de personnes vont avoir le courage de le lire (jusqu'au bout) ?

C'est pour cela que je vais (m'efforcer de) faire court... J'en vois qui ricanent et qui, dans leur tête, disent « *chiche* ! ».

Chiche ? Allez, c'est parti !

Samedi 18 mai 2019... Salle Descartes – MJC Rouen gauche.

Admirez le style synthétique...

**Sont présents :**

- |                     |                       |
|---------------------|-----------------------|
| 1 : <b>Patrice</b>  | 2 : <b>Thibault</b>   |
| 3 : <b>Éric</b>     | 4 : <b>Christophe</b> |
| 5 : <b>José</b>     | 6 : <b>Paillette</b>  |
| 7 : <b>Stéphane</b> | 8 : <b>Clément</b>    |
| 9 : <b>Paul</b>     | 10 : <b>Victor</b>    |
| 11 : <b>Nicolas</b> |                       |

Clic Clac, photo !



**Partie « Informations magiques » :**

Je fais passer des cartes et des jetons de poker que j'ai fait réaliser par [makeplayingcards.com](http://makeplayingcards.com) pour faire apprécier la qualité de la réalisation.

Pour les cartes, on ne peut avoir la qualité « *air cushion finish* » qu'avec un très grand volume commandé mais la qualité « *standard* » est très bien. Je prends en général du [310gsm linen](http://310gsm.linen).



**Éric** indique avoir voulu faire des cartes personnalisées comportant des marques existantes (*Apple, Microsoft, etc.*) et des dos *Bicycle*, mais cela a été refusé.



**Paillette** indique être allé au *Festival International des Magiciens à Forges les Eaux* et que c'était « *moyen* » car plusieurs numéros présentés étaient les mêmes que deux ans auparavant lorsque le festival s'était exceptionnellement tenu à Saint Etienne du Rouvray (76) pour ses trente ans...

C'est bien là le problème... le budget et la durée du festival ont été considérablement revus à la baisse et du coup (et du coût), il devient difficile de diversifier la programmation qui est actuellement essentiellement basée sur *l'Équipe de France de Magie*. Quant à la pub... Quasi inexistante.

Pour ma part, j'ai connu le festival quand il durait une dizaine de jours avec des artistes venant du monde entier... Mais c'est à présent terminé.

### Partie « Magie » :

Et c'est **Paul** qui démarre avec une routine de cartes qu'il espère mener à bien car il a oublié dans sa voiture un accessoire dont il a – en principe – besoin.



Une carte choisie au « *stop!* » par **Stéphane** : 6T montré à tout le monde y compris **Paul**.

Carte déchirée distinctement en quatre morceaux.

Les morceaux sont posés sur le jeu et l'étui est mis par-dessus.



Au final, la carte est reconstituée.

Pour éviter la préparation un peu « *laborieuse* », on lui conseille de faire l'acquisition de « *Tool* » de **David Stone**.

Allez, à moi, avec un tour pour **José**...

Comme j'ai besoin d'un spectateur, c'est **Paul** qui se propose et après avoir réfléchi un moment, je fais une prédiction sur un feuillet de papier qui est placé vers le milieu du jeu.



**Paul** est invité à couper le jeu dans la partie au-dessus de ma prédiction et ce paquet est mis face en l'air sur la table. Nouvelle coupe pour prélever un certain nombre de cartes incluant ma prédiction. Paquet mis face en l'air sur celui face en l'air. Le dernier paquet est mis face en l'air sur les autres cartes.

Le jeu est étalé et séparé au niveau de la prédiction. Une portion est retournée et mélangée avec l'autre à trois reprises pour bien mixer les cartes qui sont ensuite distribuées deux par deux et réparties en un tas lorsqu'il y a deux cartes face en l'air, un tas lorsque les deux cartes sont face en bas et un tas « *rebut* » lorsqu'il y a une carte face en l'air et une face en bas.



Je demande à **Paul** de compter le nombre de cartes face en l'air : 16.

Ma prédiction est lue : « *il y aura quatre cartes face en bas de plus que les cartes face en l'air* ».

On compte les cartes face en bas : 20. Prédiction exacte.

*Mira-Kil*, une routine de **Stephen Clark** extraite du livret d'**Aldo Colombini** « *A Cut Deeper* ».

**Stéphane** et **Christophe** ont été perturbés par le troisième tas... Ils s'attendaient à ce que ce tas soit utilisé. J'indique que j'ai précisé que c'était un paquet « *rebut* » mais cela ne les convainc pas et **Christophe** suggère de ranger ce paquet ou de l'enlever de la vue des spectateurs... **Victor** abonde en ce sens. **Éric**, quant à lui voudrait ajouter une seconde prédiction... À mon sens, il ne faut pas « *alourdir* » ce tour – il y a une prédiction parlant d'un nombre de cartes face en l'air et de cartes face en bas - mais c'est à chacun de faire comme il l'entend.

Et c'est à présent **Victor** qui prend la place. **Clément** le rejoint pour jouer le rôle du spectateur.

**Victor** propose à **Clément** de créer une carte et il lui demande de couper un petit paquet pour déterminer une valeur tandis qu'il regarde ailleurs.



**Victor** invite à présent **Clément** à assigner dans sa tête une famille à cette valeur de carte.

**Victor** étale à présent une portion du jeu face en l'air et demande à **Clément** s'il voit sa carte. La réponse est « *oui* ».

**Victor** demande à **Christophe** s'il pense être en mesure d'identifier la carte de **Clément** en le regardant dans les yeux. **Christophe** dit « *8P* » mais ce n'est pas la bonne carte.

**Victor** demande maintenant à **Christophe** de distribuer les cartes une à une face en l'air et, lorsqu'il aura une intuition, de distribuer une carte face en bas.

**Victor** montre la carte avant et la carte après et étale le jeu. Il montre la carte face en bas dans l'étalement et demande à **Clément** de nommer sa carte : 4T. La carte face en bas est retournée, c'est le 4T.

*Get Into It*, un tour créé par **Hudson Taylor** extrait du DVD *Implausibilities*.

**José** vient prendre la place de **Victor** en précisant qu'il est venu les mains vides pour bien montrer qu'il ne va pas utiliser de cartes truquées. Et, il demande qu'on lui prête un jeu de cartes d'où il extrait huit cartes : quatre cartes rouges et quatre cartes noires.

**José** précise qu'il souhaite nous montrer une version de « *L'huile et l'eau* » en précisant « *une version que vous ne connaissez pas, j'espère...* »

**José** distribue les cartes en deux paquets en alternant les rouges et les noires...



**José** distribue à nouveau les cartes pour les séparer et il les alterne distinctement...

Un geste magique et **José** montre que les cartes sont à nouveau séparées.

Une version qui plait à **José** car sans manipulation...

*Mechanical Oil and Water...*

Et c'est **Thibault** qui prend la suite. Va-t-il nous enchaîner des routines à un train d'enfer comme le mois dernier ?



**Thibault** a un paquet de cartes sur lesquelles il a imprimé des symboles.

**Thibault** demande à **Christophe** de couper le paquet puis de prendre une portion et de la conserver. Les cartes restantes sont remises à **Clément** qui doit lui aussi prélever une portion et la conserver.

**Thibault** récupère les cartes restantes et les distribue sur la table pour montrer que les dessins sont tous différents.



**Thibault** se propose de deviner la carte se trouvant sur le dessus du paquet de **Christophe** et de **Clément**.

**Thibault** indique à **Clément** : « *je pense que tu as une dosette de café..* ». Négation de la tête de **Clément**...

**Thibault** se tourne vers **Christophe** qui fait « *non* » de la tête lui aussi.

**Thibault** se marre et dit « *Super ! Plantage en direct...* »

Ah, ben ça arrive même aux meilleurs...

**Thibault** propose d'essayer de refaire le tour.

Nouveaux paquets sélectionnés par **Christophe** et par **Clément**...

Pour ne pas prendre de risque, **Thibault** demande : « *est-ce que l'un de vous aurait une bouteille de vin ou un verre de vin ?* ».

Oui... C'est **Christophe**. **Thibault** pousse un ouf de soulagement et montre que **Christophe** a bien des cartes toutes différentes avant d'annoncer que **Clément** a une ventouse sur la carte du dessus : exact !

Un tour de **Theodore Annemann** basé sur la mnémotechnique intitulé *Extra-Sensory Perception*, extrait du DVD de **Richard Osterlind** intitulé *Easy To Master Mental Miracles vol1*.

**Paillette** nous parle de sa méthode pour mémoriser des listes d'objets ou autres ou encore des numéros de téléphone et il nous fait une démonstration.



Bon, j'avoue que tout cela me dépasse un peu et que je n'ai jamais exercé ma mémoire à ce genre d'exercice... D'une part parce que je ne suis pas sûr qu'elle tiendrait le choc et d'autre part... parce que cela ne m'intéresse pas vraiment... J'attends de voir l'atelier proposé par **Spontus** – s'il a lieu un jour – pour, peut-être, changer d'avis sur le sujet.

**Thibault** indique que les tables de rappel en matière de mnémotechnique commencent à être de plus en plus connues notamment dans certains cursus universitaires. **Paillette** ajoute que dans les routines utilisant cette technique, il faut trouver une certaine dynamique pour ne pas lasser les gens parce qu'en fonction de la longueur des listes mémorisées, cela demande plus ou moins de temps pour les restituer dans l'ordre ou dans le désordre.

**Thibault** indique qu'il va nous montrer un second tour et pour celui-ci, il utilise une enveloppe et des fiches numérotées de 1 à 5.

**Thibault** rédige (enfin... j'me comprends) une prédiction au dos de l'enveloppe et demande à **Nicolas** de penser à un chiffre de 1 à 5.

**Thibault** sort à présent les fiches de l'enveloppe, une à une, en demandant à chaque fois si **Nicolas** a pensé au chiffre inscrit sur la fiche présentée.



Les fiches défilent et sur la fiche « 5 », **Nicolas** indique qu'il a pensé au « 5 ».

**Thibault** retourne l'enveloppe pour montrer qu'il a inscrit (enfin, j'me comprends) au dos de celle-ci le chiffre « 5 ».

*El numero*, une routine de **Syd Bergson** tirée du DVD de **Richard Osterlind** « *Easy To Master Mental Miracles volume 1* ».

**Thibault** confesse qu'il s'est – à nouveau – planté dans sa présentation et se marre en pensant à la vidéo que j'enregistre pour le site.

**Thibault** n'est pas convaincu au niveau de la méthode utilisée et nous demande notre avis. On lui confirme que nous n'avons rien remarqué (mis à part **Stéphane** avec son regard d'aigle mais surtout par rapport à son angle de vision...) mais que, à présent qu'on le sait, effectivement ça se voit un peu. **Thibault** indique avoir eu une déconvenue en présentant ce tour à d'autres personnes qui avaient d'emblée remarqué quelque chose qu'ils n'auraient pas du voir...

Nos jeunes recrues **Clément** et **Nicolas** nous ont apparemment trouvés *sympathiques...* ou à défaut, *intéressants*, car ils sont revenus. Et c'est maintenant **Nicolas** qui se lève pour nous montrer une routine.

**Nicolas** tient un petit paquet de quatre cartes à dos rouge et avant toute chose, il s'essuie les mains sur ses jambes de pantalon car elles sont moites... C'est sûrement dû à l'émotion...

Les quatre cartes sont montrées de dos – quatre dos rouge – et de face, il s'agit de quatre Jokers et l'un d'eux est mis face en l'air dans le paquet.



Le Joker revient face en bas et tout à coup, alors qu'il fait à nouveau défiler les cartes, on voit dans le paquet un Joker face en l'air...

Bon, apparemment, ce n'est pas ce qui devait se passer. **Nicolas** fait quelques exercices de décontraction et réfléchit... Finalement, il décide que l'apparition du Joker face en l'air était normale et continue.

Le Joker face en l'air est posé sur le paquet face en bas puis il est retourné. Il a un petit bonhomme dessiné au dos que, selon **Nicolas**, serait prénommé *Georges* et dont la particularité est qu'il peut se cloner...

Oh... *George Clooney*...  
Jeu de mot subtil aurait dit *Maître Capello*.

Effectivement, un second « *George* » (j'ai enlevé le « s » pour l'écrire à l'américaine) sur le dos d'un second Joker.



Un troisième *George* apparaît sur un troisième Joker.

Le dernier Joker est mis face en bas sous le paquet face en bas et se retourne face en l'air. Il est remis face en l'air et **Nicolas** indique « ... ce qui fait que maintenant on a... un petit problème... Je peux me retourner ? »

**Nicolas** se retourne histoire de remettre un peu d'ordre dans ses cartes. Au final, les quatre Jokers ont un *George* au dos...

**Nicolas** met les cartes en éventail et demande à **Christophe** de choisir un nombre entre 1 et 3. Il choisit « 3 ».



**Nicolas** tire sur la carte pour la dégager. Elle a quatre « *George* » sur son dos et les « *George* » sur les autres cartes ont disparu.

[Stickman George](#)... avec un *trailer* dont le final montré est la situation idéale et dont un moment « *chaud* » a été un peu accéléré au niveau de la vitesse de la vidéo ... et c'est vrai que cette manipulation n'est pas des plus heureuses mais il existe d'autres alternatives à ce mouvement de **Brother John Hamman**, comme par exemple le *All Alike Move* de **Larry Jennings** ou le *Cool Count* de **Jims Pely**. Enfin, le final présente une grosse faiblesse si le spectateur choisit « 4 ». Quant au choix « 1 », la solution adoptée est un peu tirée par les cheveux...

**Christophe** fait remarquer qu'en demandant un chiffre entre 1 et 4, on limite le choix à 2 et 3... Mais ce n'est pas vraiment satisfaisant, pourquoi limiter ainsi le choix du spectateur, lequel ne manquera pas de le faire remarquer...

Dans le style regroupement sur une même carte, je préfère la routine d'**Aldo Colombini** « [As Easy As One, Two, Three](#)... ».

Mais chacun ses goûts.

**Christophe** va nous montrer quelque chose, mais il a besoin d'une petite préparation préalable.

**Christophe** explique qu'il y a des magiciens honnêtes mais également des sorciers qui utilisent des moyens modernes pour jeter leurs sorts notamment destinés à embêter les magiciens. **Christophe** a ainsi récupéré l'un de ces accessoires utilisés : un mini appareil photo en porte-clés dont un sorcier s'était servi pour rendre les cartes de **Christophe** toutes blanches.



**Christophe** prend son jeu et montre que la face des cartes est blanche.



Seules quatre cartes ont pu être sauvées : les quatre As.

**Christophe** explique que ce mini appareil photo est plus efficace lorsqu'il est utilisé sur des cartes parmi lesquelles il y a déjà des cartes « *blanchies* » et il se propose de nous faire une démonstration.

Pour cela, **Christophe** dispose les quatre As face en l'air sur la table pour former une ligne et il dépose sur chaque As, trois cartes déjà transformées – donc blanches – face en bas.



**Christophe** demande à **Stéphane** d'incarner le sorcier et de « *cliquer* » avec le mini appareil photo sur le premier paquet de quatre cartes ce qui permet à **Christophe** de nous montrer que l'As devient lui-même blanc.

Le même phénomène se produit avec le deuxième et le troisième As.

**Christophe** indique avoir appris que le sort pouvait peut-être être inversé si on photographiait les cartes par en-dessous et il invite **Stéphane** à procéder ainsi.

Les quatre cartes sont retournées : il s'agit des quatre As.



On pourrait penser que la routine va s'arrêter là... Mais que nenni !

**Christophe** déclare que si cela a marché sur les As, cela peut peut-être fonctionner également sur les douze cartes blanches précédemment utilisées...

Et de fait, les douze cartes sont à présent de nouveau imprimées.

Mais quid du reste du jeu ?

**Christophe** demande à **Stéphane** d'essayer et, grâce à ce sortilège inversé, toutes les autres cartes du jeu redeviennent normales.



Une très belle adaptation de la routine les As *McDonald's*.

**Christophe** trouvait que la version traditionnelle de cette routine n'est pas très « *visible* » quand on utilise des cartes d'un jeu classique. D'où son idée d'utiliser des cartes blanches et de scénariser avec l'histoire d'un sorcier maléfisant qui rend les cartes blanches. Du coup, il a ressorti le petit accessoire qu'il stockait « *au cas où* » : le mini appareil photo.

Mais son scénario l'a amené à se dire que si on pouvait réimprimer les As, on devait en toute logique pouvoir le faire avec les autres cartes... Il a donc cherché comment arriver à ses fins.

Et l'intérêt de sa version, même si elle demande une petite mise en place, c'est que tout peut-être examiné à la fin.

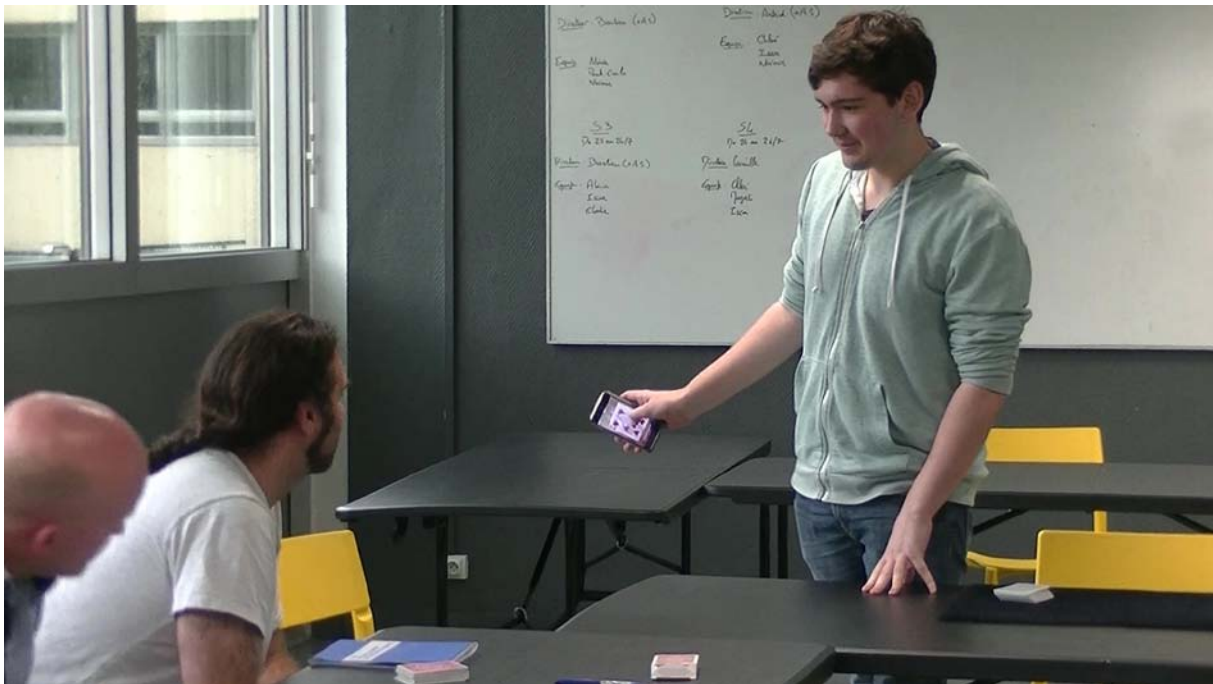
**Christophe** reste toutefois un peu ennuyé par un aspect technique et nous demande notre avis sur la gestuelle et le timing.



Retour de **Victor** qui demande à **Stéphane** de mélanger son jeu.

**Victor** fait ensuite choisir une carte à **Stéphane** (DP) et cette carte est ensuite perdue dans le jeu qui est ensuite à nouveau mélangé par **Victor**.

**Victor** déclare que, sur son téléphone, il a mis une prédiction en fond d'écran. Il montre son fond d'écran, c'est le 7C... et ce n'est pas la carte de **Stéphane**.



Et tout à coup le fond d'écran change et la DP apparaît ce qui fait rire tout le monde parce que, apparemment, cela ne devait pas intervenir aussi vite... C'est ce qu'on appelle un change à vue...

Ah, ça arrive même aux meilleurs...

Sans se démonter, **Victor** poursuit en revenant au fond d'écran 6C et pose son téléphone écran face en bas sur la table.

**Victor** reprend son jeu et retourne la première carte, c'est le 7C. Il la remet face en bas et la prend en main de demandant à **Stéphane** le nom de sa carte... DP...

**Victor** frotte son téléphone avec la carte et montre qu'elle s'est transformée en DP et que sur le fond d'écran, il y a à présent la DP.

L'exploitation d'une caractéristique du fond d'écran des *IPhones*...

**Victor** propose de montrer un autre « *petit truc* »....

Il sort les quatre Dames du jeu qui met face en l'air sur la table et il demande à **Stéphane** de toucher une carte dans le jeu étalé face en l'air.



**Stéphane** touche le VK et cette carte est perdue dans le jeu.

**Victor** ramasse les quatre Dames, pose le jeu et il dispose les Dames en les faisant se chevaucher dans sa main droite.



**Victor** demande à **Stéphane** de nommer un chiffre entre 1 et 4.

**Stéphane** choisit 2 et **Victor** secoue sa main. La carte en 2ème position se retourne. Cette carte est prise et montrée : c'est la VK.



*Twisting Queens* (ou [Twist and Shake](#) DVD *Stealing Pips*), une routine que **Victor** a vue sur l'*Instagram* de **Patrick Kun** et qui est de **Oz Pearlman**.

Bon, moi, je fais dans plus basique... et je propose de montrer que les cartes des magiciens sont « *malicieuses* ». À tel point que j'ai dû en isoler quelques unes dans une petite pochette : les quatre Dames et les quatre Rois.



Les quatre Dames sont distribuées en une ligne de trois cartes et la quatrième est mise en avant en tant que Dame leader... la cheffe, quoi...

Les quatre Rois vont permettre de faire voyager les Dames une à une.

Le Roi de Trèfle est posé face en bas sur la Dame leader. La Dame de Trèfle est prise sur le tapis – montrée distinctement et insérée dans le paquet des Rois restants. Elle disparaît et on s'aperçoit que le Roi de Trèfle est revenu dans le paquet.

La même opération est réalisée avec le Roi et la Dame de Pique.. À nouveau, la Dame disparaît et le Roi revient dans le paquet.



Je propose de réitérer avec la Dame de Cœur et là, c'est la *cata* parce que lorsque je retourne ce qui est sensé être le Roi de Cœur, je me retrouve avec une Dame....Évidemment, ça faire rire tout le monde...

Décidément c'est la journée des ratages... Bon, ce n'est pas grave, continuons comme si ce rien n'était...

La Dame de Cœur disparaît et le Roi de Cœur (que j'ai réussi à retrouver) revient dans le paquet.

Alors forcément, si j'ai les Rois en main... sur la table, il y a.... Les Dames ?

Non... Les As car rappelez-vous, les cartes sont malicieuses.

*Jazzy Queens and Kings* de **Richard Vollmer**, une routine inspirée de *Jazz Aces* de **Peter Kane**.

**Éric** s'approche pour prendre la suite.

Il commence par nous demander si cela nous intéresse d'apprendre à faire des petites pochettes en papier pour ranger les cartes grâce à un savant pliage. Il a trouvé ça dans un post sur *Virtual Magie* dans lequel il y a un [lien vers une vidéo Daily Motion](#) et il fait passer le modèle qu'il s'est fabriqué.



Une alternative à pas cher à mon [portefeuille pour petits paquets Jerry O'Connell](#) dont le cuir a pourri certaines de mes cartes en déteignant...

**Éric** indique qu'il en avait déjà parlé le mois dernier... les grands groupes américains, ceux qu'on appelle les GAFAs, raflent tout en ce moment. Ils auraient récemment racheté les cartes Bicycle.

**Éric** tient dans ses mains un petit paquet de cartes avec des dos Bicycle... Et il fait défiler les cartes... Mais sur les faces, ce sont les logos des grands groupes américains, *Google*, *Amazon*, *Facebook*, *Microsoft* et *Apple*. Comme il y a 10 cartes, ces logos apparaissent sur deux cartes différentes.

**Éric** constitue une première ligne de cinq cartes face en bas.

**Clément** est invité à désigner une carte et il choisit la carte en troisième position. Cette carte est sortie de l'étalement et les autres cartes sont regroupées.

**Éric** déclare... « *Je vais miser sur...* ». Mais, malgré son petit papier aide mémoire posé à côté de lui, il n'est plus sur de la suite et se cache derrière la table pour arranger ses cartes...



Décidément, il y a une épidémie.... **Christophe** demande si c'est un numéro comique.

Ah, ça arrive même aux meilleurs...

Finalement, **Éric** déclare à **Clément** : « *je parie que tu as choisi la carte Apple...* »

**Éric** fait défiler les cartes restantes et effectivement la carte **Apple** est absente.

**Éric** se parlant à lui-même déclare « *Jusque là, tout va bien...* » mais, pour plus de sécurité, il jette à nouveau un œil sous son paquet de cartes déclenchant ainsi quelques rires.

**Éric** prend la carte mise à l'écart et montre que c'est bien la carte *Apple* puis il la dépose face en bas sur les cartes face en l'air et aussitôt, il montre que toutes les cartes se transforment en cartes *Apple*.



Et pour terminer, **Éric** montre que les cinq cartes restantes se sont également transformées en cartes **Apple**.

Une adaptation de la routine de la *carte folle*... qu'on pourrait appeler « *la carte pomme* »... La routine dont s'est inspiré **Éric** s'appelle [ESpecially Wild](#) (car elle se fait en avec des cartes ESP) et cette routine est de **Paul Hallas**. Sur *YouTube*, vous pouvez trouver une [version – en français- par Duduv-54](#). Comme **Éric** n'aime pas trop les cartes ESP, il a concocté cette variante et fabriqué ses propres cartes (car [MCP](#) a refusé de lui fabriquer par rapport aux marques et logos utilisés... Parfois on a du mal à comprendre comment fonctionnent les Chinois...)

**Éric** rencontre un souci lors d'un des comptages en raison du nombre de cartes utilisé et je lui propose de tester ma variante du *Killer Count* de **Steve Beam** au sujet duquel **Aldo Colombini** a rédigé un livret intitulé [Killer Concepts](#) en compagnie de **Peter Duffie** et **Robin Robertson**. Ce comptage permet aussi bien de compter à la demande un nombre pair qu'un nombre impair précis cartes lors d'un *comptage Hamman*... Je n'en dis pas plus...

Exit **Éric** et retour de **Clément**....

Et c'est **Stéphane** qui va jouer le spectateur.

**Clément** sort un jeu de cartes et demande à **Stéphane** de le couper. **Clément** récupère la partie supérieure du jeu et **Stéphane** prend la partie inférieure.

Bon, il semble que l'épidémie ne soit pas éradiquée par **Clément** demande à **Stéphane** de lui rendre son paquet et il jette un coup d'œil appuyé sous chaque paquet.



**Thibault** déclare : « *Oh ben de toutes façons, tout le monde s'est planté aujourd'hui...* »

Et **Christophe** de réagir « *Euh, pas tout le monde...* ».

**Clément** choisit ce moment pour nous tourner le dos et bidouiller ses cartes. **Stéphane** se marre... et nous aussi.





Finalement, **Clément** nous fait à nouveau face... Il a conservé le sourire.. et il demande – à nouveau – à **Stéphane** de couper le jeu.

**Stéphane** récupère la partie inférieure du jeu et **Clément** lui demande de parcourir les cartes face en bas et de mettre celle qu'il veut en saillie.



**Clément** fait de même avec son paquet.

**Clément** prend la carte de **Stéphane** et la pose sur son propre paquet et il demande à **Stéphane** de faire la même chose avec la carte qui dépasse de son paquet afin de la déposer sur les cartes qu'il tient en main.

Les cartes se trouvant au dessus de chaque paquet sont retournées : Ce sont les deux As rouges.

**Clément** prend les deux As et les pose sur la table et problème de réessayer.

**Stéphane** étale ses cartes, en sort une et la pose sur le paquet de **Clément** tandis que la carte sélectionnée par **Clément** dans son propre paquet atterrit sur le paquet de **Stéphane**.

**Stéphane** retourne la carte : un As noir.

**Clément** retourne la carte : une carte blanche...

Ah, j'aime quand un plan se déroule sans accroc...

**Clément** part à la recherche du second As noir et demande ensuite à **Stéphane** s'il pense que son choix était libre... Le reste du jeu ne comporte que des cartes blanches... [Alpha Deck](#) de **Richard Sanders**.

**Thibault** revient avec un « *spécial dédicace pour **Éric*** »... car il va montrer une routine avec des cartes ESP... et **Éric** n'aime pas les cartes ESP...

Ah ben, l'égout et l'éboueur, ça se discute pas...  
Euh non, les goûts et les couleurs....

**Thibault** distribue les cartes en deux rangées de cinq cartes en commençant par le dessous du paquet et il justifie cela en disant « *je distribue en commençant par le dessous afin qu'on ne m'accuse pas d'utiliser des cartes marquées et de pouvoir voir leur valeur...* »

Mouais... Qu'est ce que c'est que cette excuse foireuse ?  
Non, parce que, concrètement... au final... les cartes... Ben elles se retrouvent sur la table et donc... si elles sont marquées... Ben **Thibault** peut voir leur valeur... C'est d'ailleurs ce que fait remarquer **Christophe**..  
Eh mec ! Faudrait trouver une autre justification... ou tout bonnement ne rien dire...

**Thibault** sort ensuite cinq pièces de monnaie de sa poche.



**Stéphane** est invité à déposer des pièces sur les cartes de son choix, sachant qu'il peut utiliser les cinq pièces ou moins.

Ceci ayant été accompli de main de maître et je dirais même, à vue de nez, de mètre quatre vingt cinq car **Stéphane** est un grand gaillard.

Donc, disais-je avant d'être interrompu par moi-même, **Stéphane** accomplit sa mission avec seulement quatre pièces et **Thibault** distribue à présent le reste de ses cartes pour qu'il y ait désormais deux rangées de cinq paires de cartes. Et sur certaines paires, il y a une pièce de monnaie. (Ça va vous suivez ? – Non ? – Allez, regardez la photo suivante...)

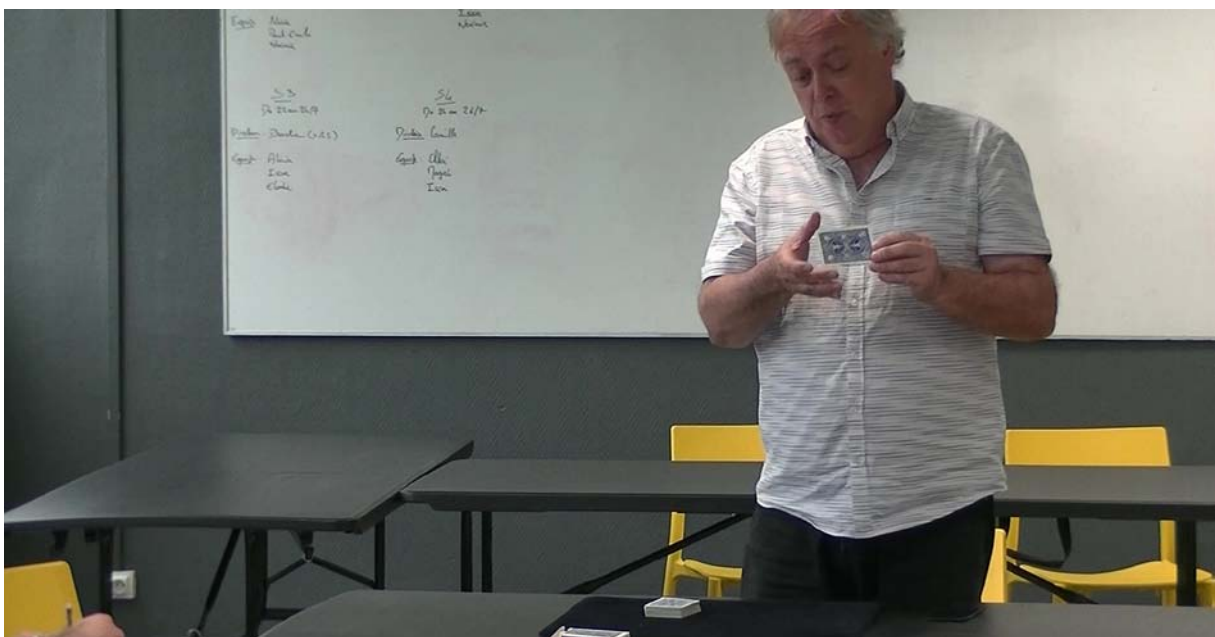


**Thibault** montre que pour les paires où il n'y a pas de pièce, les deux cartes (c'est le principe d'une paire...) sont différentes.  
Là où **Stéphane** a déposé une pièce, les deux cartes sont identiques.

*Marked Thought*, une excellente routine de **Bob Mason** tirée du DVD de **Richard Osterlind** intitulé *Easy To Master Mind Miracles* vol 1.

Je reprends la suite pour montrer ma dernière découverte... un accessoire bourré de nanotechnologie permettant de retrouver facilement une carte choisie par un spectateur... La Magie hyper facile quoi...

Mon accessoire ressemble à une carte à jouer comportant des trous... destinés peut-être à éviter une surchauffe... C'est hyper plat et ça se recharge par induction.



Je propose de faire une démonstration et je demande à **Stéphane** de choisir une carte, n'importe laquelle... Cette carte est perdue dans le jeu.

Je pose mon « *dispositif* » sur le jeu... On voit distinctement les trous.



Je passe la main sur le jeu et instantanément, ma « *carte accessoire* » disparaît... Enfin pas exactement...

J'explique qu'en manipulant sa carte, **Stéphane** a déposé son ADN dessus et qu'à présent, ma « *carte accessoire* » s'est dématérialisée pour partir à la recherche de cet ADN dans le jeu.

J'étale le jeu sur la table et retrouve ma « *carte accessoire* » et je la sors de l'étalement ainsi que la carte se trouvant immédiatement à gauche : cette carte est la carte de **Stéphane**.

*Punched* de **Lewis Tranter**.

**Victor**, très joueur, propose une version « *impromptue* » en précisant qu'elle ne va pas me plaire... Et il montre une variante de cette routine en utilisant un... comment dire... un *sdc* (non, ce n'est pas un *Sans Domicile Connu*...)... Vous voyez de quoi je veux parler ?

Non ? Ah ben tant pis, reportez-vous à votre livre de cartomagie préféré.

Et **Victor** sait que je n'ai jamais voulu prendre le temps d'apprendre cette technique dont je me passe très bien d'ailleurs...

Sale gosse !

**Christophe** s'installe pour nous montrer une routine utilisant une boîte *Okito*. Une routine rapide je suppose car ne dit-on pas « *okito dit okito fait...* » ? (oui, je sais, elle est nulle mais j'm'en fous, c'est moi qui rédige ce compte-rendu et j'y mets ce que je veux... Na !



**Christophe** souhaite nous parler « *dématérialisation et voyage dans le temps* » et il fait au préalable examiner son matériel – boîte et pièces de monnaie – par **Éric**.

**Christophe** prend la boîte, y dépose une pièce et remet le couvercle.

La boîte est déposée sur un jeu de carte et le tout est mis au-dessus d'un verre transparent.



**Christophe** tape sur le dessus de la boîte et immédiatement une pièce tombe dans le verre. **Christophe** montre que la boîte *Okito* est désormais vide et explique que la pièce s'est matérialisée et a voyagé dans le temps.



Hum... pour être vraiment précis, je dirais plutôt (pas le chien de *Mickey*...) que la pièce a voyagé dans l'espace... pas dans le temps. Mais, ce n'est qu'un détail... Un détail, qu'un scientifique rigoureux ne manquerait pas de relever... Fort heureusement, je ne suis pas comme ça...

**Christophe** propose de montrer une seconde routine.



Il s'agit d'un nouveau voyage de pièce qui prise en main, disparaît. La pièce voyage pour être retrouvée dans la boîte **Okito** montrée vide auparavant.

**Christophe** indique qu'il pourrait continuer comme ça sur les boites *Okito* mais que ce n'est *pas* le moment...

Et en fait, ce n'est... *plus*... le moment car, une fois de plus, le temps a défilé très vite et c'est à présent le moment de nous séparer.

Je présente mes excuses à **Christophe** et **Stéphane** qui ne pourront pas cette année assister à la réunion anniversaire. Celle-ci était initialement prévue le 15 juin... veille de la fête des pères et en pleine semaine de [l'Armada à Rouen](#)... Du coup, j'ai pensé qu'il serait peut-être préférable de déplacer la réunion au 22 juin afin d'avoir un maximum de participants (les réunions étant parfois un peu... désertées). Sauf que **Christophe** et **Stéphane** seront pris à cette date et ne pourront donc pas venir chez **Théo** pour souffler les bougies marquant les 17 années d'existence du ***Magicos Circus Rouennais***.

Donc, pour ceux qui le pourront, rendez-vous chez **Théo** à Ferrières en Bray le 22 juin, à partir de 10 heures ou de 14 heures pour ceux qui ne peuvent pas être là le matin. Et surtout, n'oubliez pas de prévenir **Théo** de votre présence.

**Patrice**  
*Apprenti Magicien à Vie*



**PS** : 30 pages... Pari tenu... ☺

## 17<sup>ÈME</sup> ANNIVERSAIRE DU MAGICOS CIRCUS ROUENNAIS LE 22 JUIN 2019

En ce 22 juin 2019, lendemain de la fête de la musique, c'est au tour des magiciens du *Magicos Circus Rouennais* de sortir leurs instruments.



Mais, il ne s'agit pas d'instruments de musique destinés à charmer vos oreilles. Il s'agit plutôt d'instruments, d'accessoires devrais-je dire, destinés à abuser vos sens. Parmi ces accessoires, il y a des jeux de cartes, des pièces de monnaie, des cordes, et tout plein d'autres objets qui, utilisés de la bonne manière, vous émerveillent... pour notre plus grand plaisir.

Et, ce 22 juin 2019 ne correspond pas à une réunion « traditionnelle » à la *Maison des Jeunes et de la Culture de Rouen rive gauche*. Non, ce 22 juin est l'occasion de célébrer les 17 ans d'existence du club. Dix sept années avec des hauts et de bas... Mais après ces 17 années, le *Magicos Circus Rouennais* est toujours vaillant puisque nous avons eu récemment l'arrivée de trois nouveaux membres. Des arrivées qui ont en quelques sortes compensé les départs – non officialisés – de certains membres.

Une fois de plus, **Théo** et son épouse **Marie Christine** ont proposé de nous accueillir à leur domicile, le *château de la Folie à Ferrières-en-Bray*... un musée si on en croit *Google Maps*...



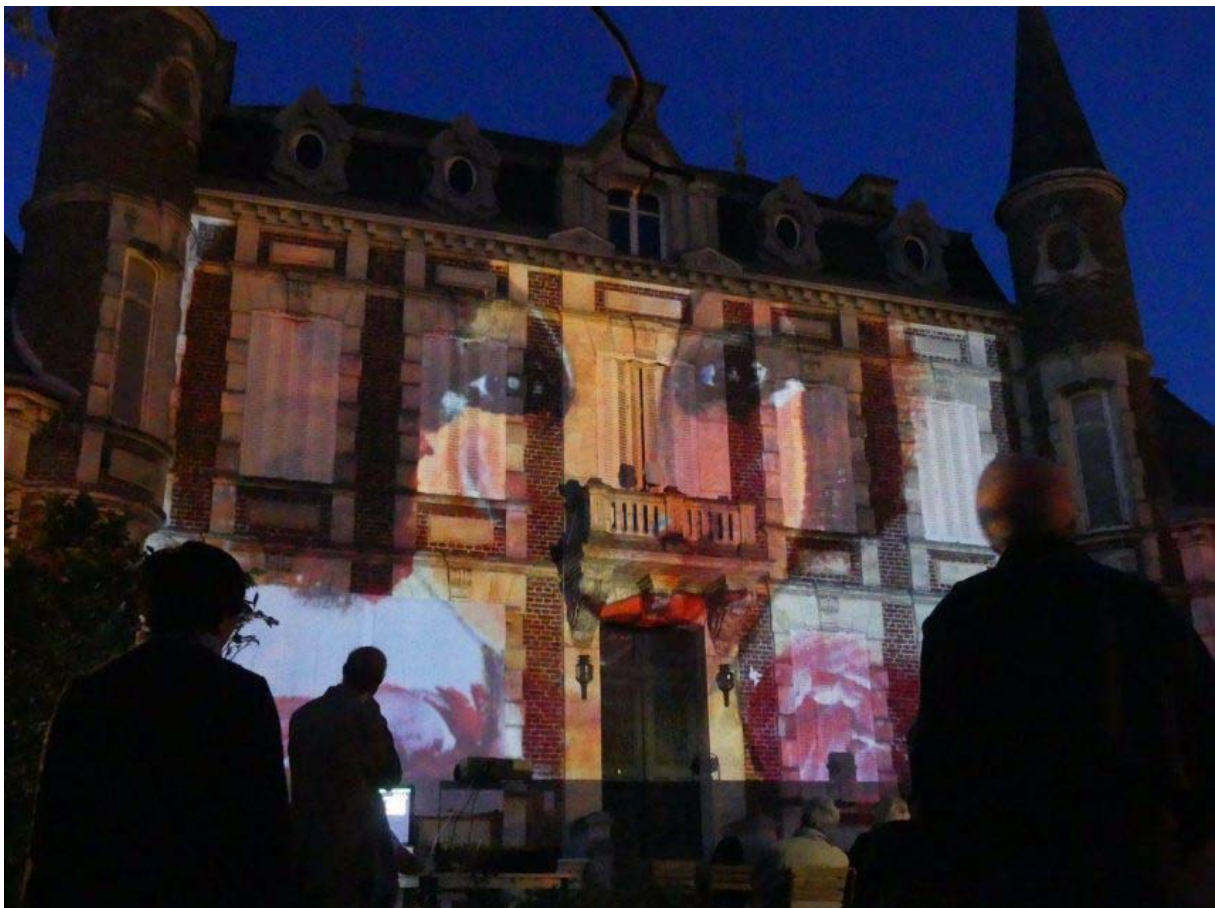
Et, comme à son habitude, **Théo** a proposé de démarrer dès le matin à 10h00 afin d'avoir plus de temps à consacrer à notre passion commune : la Magie.



S'agissant d'un évènement particulier, ce compte-rendu le sera également. Je vais faire dans le synthétique... Non, je ne parle pas « *tissus* ». J'ai commencé la Magie sur le tard, et ce n'est pas maintenant à 60 ans que je vais me mettre à la couture.... Je veux simplement dire que les descriptions concernant cette journée seront courtes (enfin je vais essayer, et ce n'est pas gagné...). Je vous renvoie aux photos. Bien sur, des explications des routines présentées figureront dans la partie réservée du site... Mais ces pages sont réservées aux membres du club.

Bon, **Théo** avait dit qu'on pouvait venir chez lui « *à partir de 10 heures* » mais il n'avait pas dit qu'on allait démarrer notre journée Magie à partir de 10h00.

**Théo** nous fait visiter son atelier dans le sous-sol du château où il anime le *club de sciences et techniques* et il nous parle d'une récente soirée (Pierres en lumières, je crois...) où, en compagnie de **Spontus**, il a réalisé pour le public quelques effets magiques à base de « *fantômes* »...



Et lorsqu'il nous parle des effets réalisés, on regrette d'avoir loupé ça parce que ça devait être quelque chose de voir un fantôme voler dans les airs, de voir un étrange personnage apparaître près de **Théo** et de voir un personnage purement et simplement sortir des murs du château.

Après un café, nous nous dirigeons vers la salle qui va nous héberger pour nos activités magiques du matin et de l'après midi.



**Sont présents :**

- |                    |                     |
|--------------------|---------------------|
| 1 : <b>Patrice</b> | 2 : <b>Théo</b>     |
| 3 : <b>Toff</b>    | 4 : <b>Victor</b>   |
| 5 : <b>Tomarel</b> | 6 : <b>Jean-Luc</b> |
| 7 : <b>Éric</b>    | 8 : <b>Nicolas</b>  |

**Grégoire** va nous rejoindre quelques minutes après.

Et je démarre en parlant d'une méthode dans le domaine du mentalisme pour faire... choisir... un papier chiffonné en boule dans un verre en contenant plusieurs.

Tous ces papiers ont été rédigés par les spectateurs et collectés par la suite dans le verre par le magicien.

Le principe est subtil et alors que je ne me rappelle plus le nom des magiciens espagnols qui présentaient cela, **Victor** vient à mon secours en précisant que c'est *Clear Choice* de **Thinking Paradox**.  
Bon, ben vous savez tout.



On parle ensuite d'un principe souvent utilisé en mentalisme... le décalage. J'indique que lors d'une réunion précédente, j'avais montré un tour de **Paul Gordon** intitulé [Muldoon Match](#) basé sur ce principe et une subtilité supplémentaire... Et comme certains ne connaissent pas cette routine, je l'explique à nouveau.

L'effet est le suivant : une carte est sortie du jeu sans la montrer. Le spectateur doit deviner la valeur de la carte et sa carte jumelle est alors mise en regard sur la table. Une seconde carte puis une troisième sont sorties successivement et le spectateur doit aussi deviner la valeur de ces cartes. Là encore les deux cartes jumelles sont mises en regard de ces cartes sur la table. Lorsqu'on vérifie, le spectateur a effectivement deviné les bonnes valeurs.



J'enchaîne sur une autre routine basé sur le principe du décalage que j'avais découverte dans *l'Encyclopédie de la Magie Atlas* quand j'ai commencé à pratiquer et qui était intitulée *Lecture au Toucher*. Le spectateur est invité à mélanger le jeu qui est ensuite coupé en trois tas. Le magicien parvient à identifier la carte se trouvant sous chaque paquet rien qu'en la touchant...

Je termine en disant qu'il y a quelques années, j'avais acheté chez *Climax* [une de leur fabrication](#) intitulée [Clairvoyance](#).



**Théo** intervient à présent pour parler d'une de ses inventions, qu'il n'a jamais sortie, et qui permet de résoudre le problème de l'ordre dans lesquelles les prédictions sont révélées...

Sa création se présente sous la forme d'un tableau *Velleda* sur lequel on va inscrire les prénoms des trois spectateurs qui vont chacun participer. Des papiers pliés comportant ce qu'ils ont écrit sont mis en regard de chaque prénom et sont maintenus en place par des petits aimants.



Tout semble honnête... Et pourtant... l'esprit créateur de **Théo** a frappé... Et cet esprit a frappé fort, très fort... car lorsque nous voyons le système fonctionner, on se dit « *mais comment a-t-il pu imaginer un truc pareil ?* ». Je ne peux pas en dire plus sur ce dispositif mais, croyez-moi, il est très ingénieux.

**Théo** promet que, un jour, il terminera ce projet...



**Éric** indique qu'il a un truc à nous montrer et que ça va me prendre la tête...

Oh, allons bon... Qu'est ce que c'est encore ?

Un truc à base de mnémotechnique ?

Un truc mathématique ?

**Éric** a devant lui un petit sac qui selon lui contient un arme de destruction massive : des dominos à jouer.

**Éric** explique qu'un domino qui tombe peut faire tomber un domino ayant une fois et demi sa taille (en partant d'un petit morceau de sucre) et du coup, avec un nombre assez réduit de dominos on pourrait renverser l'Empire State Building à New York...



Et **Éric** nous montre une petite vidéo pour illustrer son propos dans laquelle treize dominos sont utilisés (le dernier pesant 50 kilos).



Effectivement, le résultat est étonnant.

**Éric** fait examiner ses dominos à lui... enfin... qui lui viendrait de son grand père qui avait des pouvoirs surnaturels...

Bon voyons... Et la marmotte, elle met le chocolat dans le papier d'alu...

Puis, **Éric** sort d'un autre sac une boîte en bois.

L'effet consiste à faire choisir un domino au hasard par un spectateur. Ce domino, dont le spectateur ne doit pas regarder la valeur, est mis dans la boîte hors de la vue du magicien qui va néanmoins indiquer la valeur du domino choisi.



Aucun change de domino... Les dominos sont normaux et évidemment, personne n'a trouvé le principe.

Il n'existe que deux modèles de ce dispositif... Celui fabriqué par son inventeur... et celui qu'il a offert à **Éric**.

Et vous savez quoi ? Ben ça ne m'a même pas énervé... En fait, il y a des moments où, quand je vois ce qui existe actuellement sur le marché des effets magiques et les technologies utilisées, je préfère ne pas chercher comment ça marche...

**Jean-Luc** propose de prendre la suite pour montrer quelque chose qui sera beaucoup moins « *technologique* »... un tour de cartes.

C'est **Théo** qui l'assiste en décidant en combien de paquets **Jean-Luc** doit couper le jeu : 7 paquets.



Le jeu est ensuite reconstitué selon l'ordre décidé par **Théo** et il est également mélangé à l'américaine.

**Jean-Luc** fait tomber les cartes et **Théo** doit dire stop quand il veut et le jeu est coupé à la séparation.



**Jean-Luc** ferme les yeux et sépare le jeu en quatre tas en les distribuant en fonction de son ressenti.



Au final, **Jean-Luc** a – presque – réussi à séparer le jeu par famille de cartes.

Une routine tirée du livre *Multitude* de **Vincent Hedan** sur le [jeu multi-effets](#). (le lien concerne la vidéo qui en découle)

Dans la discussion, il a été question de **Juan Tamariz** et du coup, **Théo** prend la suite pour nous montrer une routine de ce grand magicien espagnol.

**Jean-Luc** mélange le jeu à la demande de **Théo**.





Et pour que les cartes soient vraiment mélangées, **Théo** demande à **Nicolas** de procéder également à un mélange.

**Théo** parcourt le jeu à la recherche de cartes puis il sort du jeu huit cartes : quatre cartes rouges et quatre cartes noires.

**Théo** va maintenant réaliser devant nous une routine de l'huile et l'eau en montrant que si on intercale les cartes noires et les rouges, elles se séparent toutes seules.

**Théo** poursuit avec le reste du jeu en demandant à **Nicolas** de couper où il veut et de prendre la carte de coupe. **Victor** est invité à prendre la carte suivante.

Les deux cartes sont ensuite perdues dans le jeu et **Théo** va les retrouver grâce à l'excellente routine de **Juan Tamariz** [\*Neither Blind Nor Stupid...\*](#) Évidemment, **Théo** n'est pas **Juan Tamariz** et son style est moins... exubérant, mais le résultat n'en est pas moins aussi bluffant.



C'est **Victor** qui prend la suite et il souhaite également nous montrer une routine de type « *l'huile et l'eau* ». Pour cela, il prend quatre cartes noires et quatre cartes rouges.

Effet apparemment classique mais avec quelques manipulations assez originales.

Au final, l'eau représentée par les cartes rouge s'évapore et donc, les cartes rouges disparaissent pour ne laisser que les quatre cartes noires.



Une routine de **Geraint Clarke** avec un nom impossible : *The one where they mix and unmix, then the same happens again but then they vanish.*

**Jean-Luc** intervient pour montrer une méthode de déplacement de cartes. Il s'agit du *Marlo Displacement Move*. Et pour illustrer ce que **Jean-Luc** vient d'évoquer je montre la routine d'**Aldo Colombini** « *Oil, Water and Guts* » qui utilise ce mouvement.



Dans cette routine, on démarre avec quatre cartes noires et quatre cartes rouges et au final, on termine avec huit cartes noires...



Et c'est sur cette routine que **Théo** nous invite à passer à table car nous avons allègrement dépassé midi ce qui confirme la théorie de la relativité du temps... Il passe beaucoup plus vite quand on est en bonne compagnie.



Comme nous sommes – hélas - peu nombreux, **Théo** nous informe que nous allons déjeuner non pas dans la salle actuelle comme les fois précédentes, mais en compagnie de sa famille dans la *salle à manger du château*... Ben oui, c'est comme ça que ça s'appelle... **Théo** est propriétaire d'un château dans lequel il y a une salle à manger...

**Spontus** et **José** nous ont rejoints.

Et après un excellent repas préparé par **Marie Christine**, il est temps de souffler la bougie marquant les 17 ans du club.



Cette année, je n'ai pas amené un grillé au pommes... C'est une tarte aux fruits. Et à la limite, c'est meilleur.

Nous avons le ventre plein et nous pouvons à présent retourner dans la salle que nous occupions ce matin, afin de poursuivre cette réunions magique avec la partie « *salon – scène* ».

Je profite de la photo que vous voyez à droite sur cette page pour remercier **Éric** des photos qu'il a prises et qu'il m'a adressées.

Abondance de bien ne nuit pas et elles viennent compléter mes photos et les captures d'écran du caméscope.

(Euh **Éric**... Le *selfie*, ça fait peur...)



Et c'est **Spontus** qui inaugure cette seconde partie.

Il invite **Toff** à le rejoindre et lui demande de mélanger le jeu de cartes qui va être utilisé de sorte que **Spontus** ne puisse avoir aucun contrôle sur les cartes.



**Spontus** rassemble les cartes et s'écrie « *Ah merde le con, j'ai raté...* ».

Bon apparemment le plan ne se déroule pas sans accro... Néanmoins **Spontus** indique qu'il va continuer et il demande à **Toff** de diviser le jeu en quatre tas.



**Spontus** demande à présent à **Toff** de prendre les trois premières cartes du premier tas, de les mettre sous le paquet et de distribuer une carte sur chacun des trois autres paquets. Il doit faire la même chose avec chaque tas.

Une fois que tout cela a été fait, **Spontus** retourne la carte au-dessus de chaque paquet : c'est un Roi.



Un tour subtil qui permet à **Spontus** (qui n'avait donc rien raté) de montrer comment réussir un tour avec un jeu pourtant complètement mélangé.

**Spontus** enchaîne en sortant un *Rubik's Cube* de sa mallette. Ce cube est résolu. **Spontus** le dépose à l'écart et sort de sa mallette un autre cube – non résolu celui là et il le recouvre d'un tissu.



**Spontus** reprend son cube résolu et le mélange puis, instantanément, il le résout d'un seul geste.



**Spontus** tend le cube à **Jean-Luc** et lui demande de le mélanger.

Le cube change ensuite de main pour atterrir dans celles **d'Éric** qui doit lui aussi le mélanger et ainsi de suite avec **Nicolas, Tomarel** et **Théo**.

**Spontus** récupère le cube, rappelle que ce sont des membres du public qui l'ont mélangé et il fait constater que le cube sous le foulard est mélangé exactement de la même façon.

Sauf que non... Du coup, **Spontus** tourne le dos pour rectifier le problème et se retourne en disant « *Voilà...* » et par inadvertance, il laisse tomber un des cubes par terre.

Ah ben quand ça veut pas, ça veut pas...



Bon, je ne sais pas si vous avez déjà laissé tomber un *Rubik's Cube* par terre, mais souvent (tout le temps ?) les morceaux qui le composent se désassemblent et sautent partout et du coup, il faut retrouver tous les morceaux et reconstruire le cube... sans se gourer.

Ah ben oui, les pièces ne vont pas n'importe où...

Une fois le cube reconstruit, **Spontus** peut – enfin – faire sa révélation finale : les faces des deux cubes sont identiques.



[Venom Cube](#) de **Henry Harrrius**.

**Spontus** prend un des cubes et demande à **Jean-Luc** de tourner une des faces et **Éric** doit faire la même chose tandis que **Spontus** tourne la tête.

**Spontus** reprend le cube sans le regarder et le met à présent dans son dos : en quelques secondes, il résout le cube « à l'aveugle »...



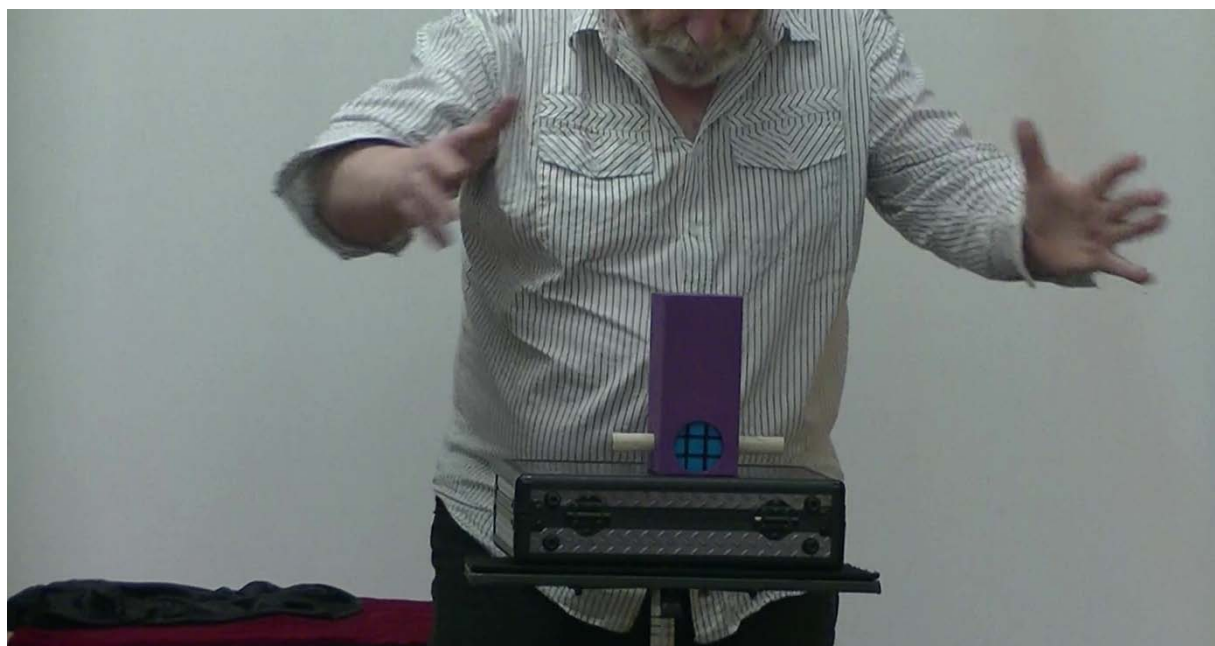


Pour ne pas en rester là, **Spontus** farfouille dans sa mallette et en sort une cheminée et il nous montre que la cheminée est vide et qu'elle est conçue pour accueillir le cube.

**Spontus** insère un morceau de bois qui traverse la cheminée de part en part et montre que le cube est bloqué.



Mais en claquant la cheminée sur la table on constate que le cube passe à travers le morceau de bois.



Un tour que **Spontus** s'est fabriqué après avoir vu une vidéo de présentation.

**Théo** propose maintenant de faire une séance d'*escapologie*, la spécialité de *Harry Houdini*.

**Spontus** fait examiner un sac en toile et une corde.



**Théo** propose d'essayer de s'échapper du sac. Mais d'abord, il faut qu'il y soit enfermé. Pour faire bonne mesure, le blouson d'**Éric** est également mis dans le sac.



Le sac est fermé à l'aide de la corde par **Grégoire**.

Un drap est tendu devant.



Et au bout de quelques secondes, **Théo** apparaît à l'air libre... Et il n'y a pas que l'air qui est libre... **Théo** l'est aussi...



Et nous pouvons constater que la corde est toujours en place sur le sac et que le blouson d'**Éric** est toujours enfermé dans le sac.

Une routine particulièrement ingénieuse intitulée « *le sac de Monte Cristo* ».

Et c'est **Éric** qui prend la suite et il annonce qu'il voulait parler pour ne rien dire... Mais que, en fait, il va écrire... Il note une prédiction sur un papier et le laisse en vue sur la table.

Puis **Éric** nous rappelle qu'hier, c'était la fête de la musique et nous indique qu'il a quelques questions à poser et il se lance dans un petit quizz musical. Ensuite, il prend dans une petite mallette un nombre impressionnant de fiches qui comportent sur leur face, l'album d'un artiste... un artiste par fiche. Et au dos, figurent des noms d'artistes et en regard, le nombre d'albums vendus.

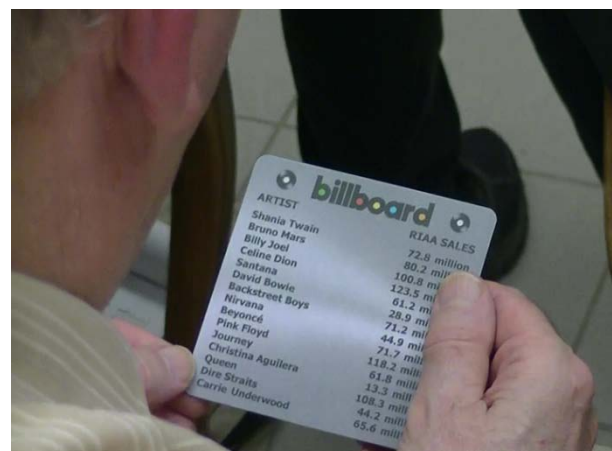


Une fiche est sélectionnée par une **José** et il la conserve sur ses genoux et une seconde fiche est sélectionnée par **Théo** et est enfermée dans une pochette. Bien évidemment, **Éric** ne voit pas les fiches choisies.

**José** est invité à énoncer tous les noms figurant sur sa fiche, dans l'ordre qu'il veut.

Comme il y a quinze noms, c'est un peu long... Et **José** en oublie certains, du coup, **Victor** vient à la rescousse car **Éric** veut TOUS les noms.

**Éric** sort son portefeuille et en extrait un papier un texte cite « *Alanis Morissette et Nirvana* ».



**Éric** rappelle qu'il a fait une prédiction avant le tour et il demande à **Toff** d'appeler le numéro de téléphone noté sur cette prédiction et on entend une chanson d'*Alanis Morissette*.

**Théo** est invité à sortir la fiche de sa pochette : l'artiste en photo est *Alanis Morissette*. Et bien évidemment, le recto de la fiche tenue par José comporte la photo d'un album du groupe Nirvana.



**Théo** conclut en disant « *c'est un peu confus mais c'est joli...* »

**Éric** dit qu'on peut faire plus simple et il demande à **Jean-Luc** de choisir une fiche en fonction de ses goûts musicaux et de la mettre dans la pochette. Puis, il est invité à composer le numéro de téléphone qui figurait sur la prédiction... On entend une chanson des *Beatles*... et la fiche choisie par **Jean-Luc** concernait bien les *Beatles*.

Bon, là, c'est vrai que c'est plus direct et que l'effet est plus percutant.

Pour garder la Magie de la chose intacte, **Éric** ne souhaite pas que je donne les références de ce tour. De toute façon, vu le prix, ça en découragerait plus d'un...

**José** se lève et nous indique qu'il va nous montrer quelque chose...

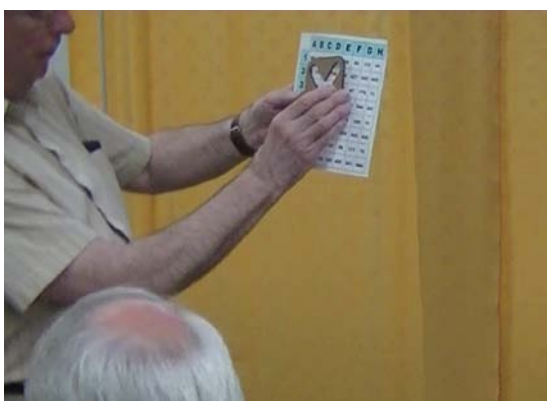
Rassurez-vous, Il n'y a là rien que la morale désapprouverait...

**José** aime les mathématiques... Et oui, il y en a...

Et, il souhaite nous montrer une curiosité mathématique.

**José** a en sa possession huit plaquettes étrangement découpées et toutes différentes et il les fait choisir par huit personnes. Puis **José** nous parle d'[Arsène Durupt](#), qui à partir de 70 ans s'est amusé à faire des carrés magiques (on s'amuse comme on peut, mais à titre personnel, ce n'est pas la chose qui me viendrait en premier à l'esprit... Ni en second d'ailleurs... Cela dit, je n'ai pas encore 70 ans...).

**José** fait maintenant choisir à chaque participant une feuille supportant des lettres et des nombres. Toutes les feuilles sont différentes.



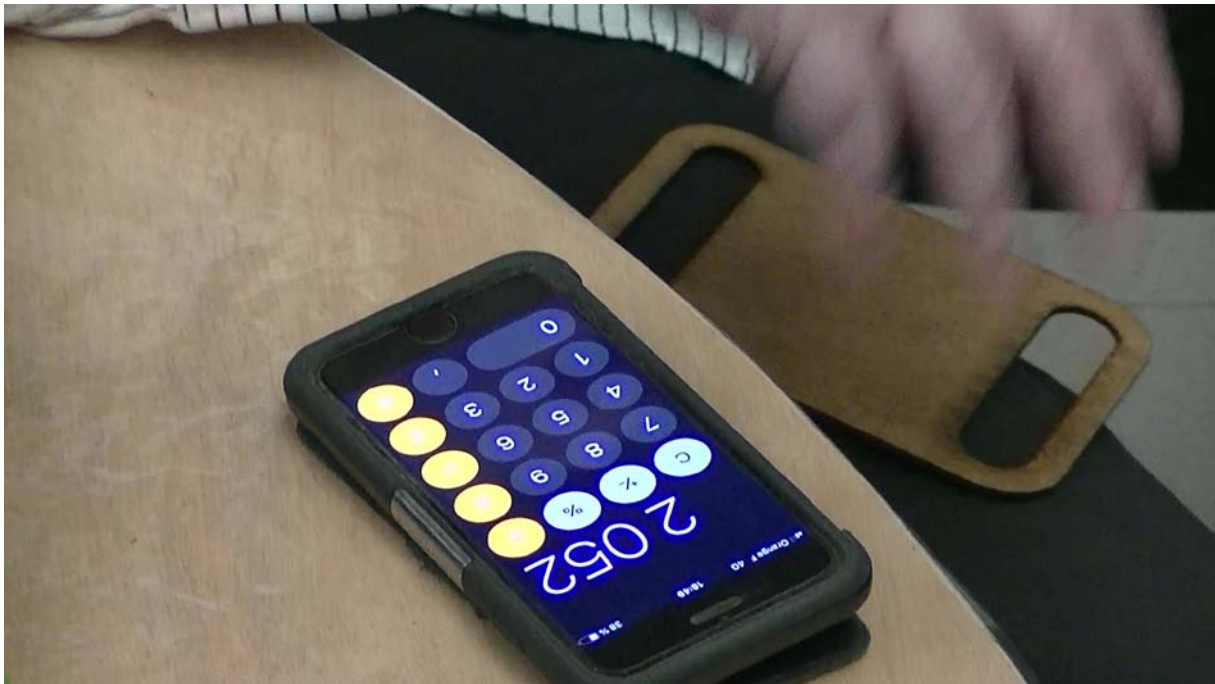
**José** prend une plaquette et une feuille et demande à chacun de placer sa plaquette n'importe où sur sa feuille de façon à voir huit nombres.

Chacun doit ensuite additionner les huit nombres...

Étrangement, tout le monde trouve 2052 comme total.

**José** fait remarquer qu'il y a des lettres de A à H qui marquent les colonnes de nombres et que les lignes sont marquées par les chiffres de 1 à 8. **Jean-Luc** est invité à choisir une lettre « C » et **Grégoire** choisit un chiffre « 6 ».

Les nombres se trouvant dans la case correspondant à la colonne « C » et à la ligne « 6 » de chaque plaquette sont alors additionnés : le résultat donne à nouveau 2052...



**José** explique que monsieur *Arsène Durupt* a créé cette bizarrerie mathématique à l'âge de 83 ans... Il en a 97 actuellement.

Et c'est **Nicolas** qui prend la suite.

Il sollicite **Toff** et son téléphone portable pour l'assister.



**Toff** est invité à choisir un objet – pas trop compliqué – dans la pièce. Ceci étant fait, **Nicolas**, qui a emprunté le téléphone de **Théo** indique être allé sur Internet et faire une prédiction qu'il tape devant nous.



**Nicolas** pose le téléphone et demande à **Toff**, sans parler, de lui montrer où est son objet.

**Toff** a désigné une statuette de clown.

**Nicolas** prend un morceau de papier et indique qu'il va écrire dessus le nom de l'objet désigné et demande à **Toff** s'il veut qu'il signe ce papier. Et **Nicolas** signe le dos du document.

**Nicolas** demande maintenant à **Toff** de prendre le téléphone sur lequel la prédiction se trouve... Comme le téléphone s'est verrouillé, **Théo** est sollicité pour le déverrouillé et ceci étant fait, **Nicolas** jette un œil sur l'écran et déclare qu'il est désolé parce que « *ça a foiré* ».



Ah ben ça arrive même aux meilleurs...

**Nicolas** propose de recommencer et ça foire à nouveau.

Du coup, je lui demande de nous donner le nom du tour pour qu'on ne l'achète pas...





Finalement, après quelques essais et l'aide d'**Éric** et **Toff**, **Nicolas** réussit à obtenir des images de clowns sur l'écran.

[Now!](#) de **Mario Gonnì**.

**Jean-Luc** propose de montrer un tour, « *sans portable, sans électronique, sans rien... Un vrai tour quoi...* ».

**Jean-Luc** interpelle **Théo** et **José**, les « *matheux de service* » et il leur demande de rappeler à quoi sert le nombre Pi ( $\pi$ ). Je vous renvoie à [l'article de Wikipedia](#) pour la réponse.

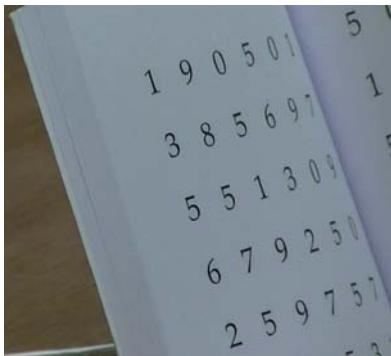


Bon, rappelons-le, le nombre Pi commence par 3,14 et se poursuit indéfiniment sans cohérence particulièrement dans cette suite de décimale...

C'est un nombre un peu magique selon **Jean-Luc** car on peut imaginer que chacun peut y trouver quelque chose en rapport avec des chiffres ou des nombres qui le concerne directement... Une date de naissance, un numéro de carte bancaire (avec éventuellement le code).

On peut même imaginer remplacer les chiffres et les nombres par des lettres et y découvrir des romans entiers déjà écrits ou à venir... Idem avec les notes de musiques... On peut imaginer que toutes les musiques déjà écrites et celles à venir s'y trouvent également... Bref, Pi, c'est la panacée qui regroupe le passé, le présent et l'avenir.

**Jean-Luc** a acheté un livre qui donne les dix mille premières décimales de Pi et il s'est amusé à mémoriser ces décimales (Ah, il y en a qui sont un peu barrés dans leur tête... Ca fout les jetons de se dire qu'il y a des mecs qui n'ont rien d'autre à faire de leur vie que d'apprendre les décimales de Pi... Vous imaginez ? Mais bon, si vraiment ça les amuse...).



**Jean-Luc** remet le livre à **Grégoire** et lui demande de l'ouvrir à n'importe quelle page et de lui donner le numéro de la page. **Jean-Luc** se met alors à réciter dans l'ordre les décimales imprimées.

Le livre est donné à **José** qui ouvre l'ouvrage à une page quelconque et à nouveau, **Jean-Luc** récite les décimales de la page sélectionnée.

**Théo** est à présent invité à donner une date. Pas l'année, juste le jour et le mois : le 10 juillet. **Jean-Luc** réfléchit et finalement demande à **Théo** de choisir une autre date : 22 juin. **Jean-Luc** demande d'ouvrir le livre à la page 170 et de regarder vers la fin de la deuxième ligne. Gagné !

[Pi...](#) Une routine de **Vincent Hedan**.

Je décide de montrer un tour « *collectif* » et demande à l'ensemble des présents de se munir d'un jeu de cartes.

Je prends également un jeu et le mélange.



Deux cartes sont successivement sélectionnées par **Théo** et **José**.

La valeur de la première carte (9P) désigne le nombre de cartes qui seront utilisées pour ce tour : 9 cartes.

La valeur de la seconde carte (2C) désigne la position de la carte qui devra être mémorisée par chaque participant dans son propre paquet de 9 cartes : 2, donc la deuxième par rapport à la gauche.

Pour ce tour, on va utiliser un peu de chaque participant, un peu de magie et beaucoup de hasard.

Pour mettre un peu de chacun, les participants épellent leur prénom en distribuant une carte par lettre. Pour mettre un peu de magie, les participants épellent le mot *MAGIE* et pour le hasard, chaque va distribuer le nombre de cartes qu'il souhaite à partir de son paquet.

Mon rôle est à présent de faire en sorte que chacun élimine des cartes en me les montrant pour arriver sur la carte mémorisée au départ.



*The Nine Card Problem* de **Jim Steinmeyer**, [version Alain Choquette](#).

Et c'est sur cette routine que cette journée magique se termine. Merci à **Théo** pour son accueil, on se revoit en septembre.

**Patrice**  
*Apprenti Magicien à Vie*

