



COMPTES RENDUS DES RÉUNIONS

Année Magique septembre 2021 à juin 2022

RÉUNION DU 4 SEPTEMBRE 2021
Rentrée Magique de l'ALD Magicos Circus

MCR... pour *Magicos Circus Revival*, proposé par **Éric**... ou *Magicos Circus Renouveau*, pour les anglophobes... ou *Magicos Circus Résurrection* (mais cela a une connotation un peu trop religieuse à mon goût...) ou *Magicos Circus Le Retour* ou bien tout simplement *MC* sans *R*...



Bon, sur le site, pour des raisons historiques, techniques et informatiques, nous restons **Magicos Circus Rouennais** mais il faut quand même bien le rappeler : Rouen nous a abandonnés. Notre première réunion à la *Maison des Jeunes et de la Culture de Rouen rive gauche* s'était déroulée le 16 mars... 2006 ! Et c'est donc après 14 années de présence dans ses locaux qu'il nous a fallu, contraints et forcés, trouver une solution de rechange.



Et c'est grâce à **Christophe** que le **MCR**, telle une balle en caoutchouc, a pu rebondir. Grâce aussi à *l'Amical Laïque de Déville-lès-Rouen* qui a bien voulu nous prendre sous son aile et faire de notre club, une section de son association sans que l'on ait besoin nous même de passer en association. Du coup, nous voilà officiellement **ALD Magicos Circus**.

Et aujourd'hui, c'est le grand jour, notre première réunion dans une des salles des associations situées 5 rue Jules Ferry à Déville-lès-Rouen.

Bon, force est de reconnaître qu'il n'y a pas foule pour cette rentrée magique. J'ai transmis mon titre de "*président*" à **Christophe** et il a sollicité par mail l'ensemble des membres du club... Il a ainsi pu se rendre compte que peu répondent... Et oui, *Ô Grand Maître Christophe*, bienvenue dans cette secte étrange des Gens qui ne répondent pas aux mails...

Nous aurions pu être six...mais deux désistements étant survenus au dernier moment, c'est donc à quatre que nous allons nous réunir.

Changement de lieu mais pas de changement dans le déroulement des réunions.

Sont présents :

1 : **Christophe**

2 : **Patrice**

3 : **Toff**

4 : **José**



La salle, située au premier étage du bâtiment, est spacieuse et lumineuse... Elle a une capacité d'environ vingt places avec une jauge actuellement fixée à douze pour cause de Covid19... Du coup, nous avons plein d'espace pour nous quatre...

Après la mise en place du matériel d'enregistrement vidéo, nous pouvons tranquillement évoquer les divers menus problèmes administratifs liés à nos prochaines réunions et à notre nouveau statut ; et nous abordons également l'organisation de la journée du samedi 11 septembre dite "*village des associations*" sur la commune de Déville-lès-Rouen. Nous nous sommes engagés à y participer et ce sera l'occasion de faire connaître notre club, de faire un peu de Magie, et qui sait, de susciter des adhésions.

Tout ceci étant réglé, nous voici prêts à faire ce pour quoi nous sommes là aujourd'hui : la Magie...

*

*

*

*

Privilège d'être "*l'ancien président*" et avec la bénédiction du "*nouveau président*", je propose de débiter la partie de réunion proprement dédiée à la Magie.

Je propose à chacun de se munir de trois à une dizaine de pièces de monnaie, qui n'ont pas besoin d'être toutes de la même valeur ; l'essentiel étant qu'on puisse facilement identifier le côté "*face*" du côté "*pile*". Le tour est en fait un jeu de "*pile ou face*" et j'annonce d'emblée que je vais gagner avec "*face*". Je précise que je ne dois pas connaître le nombre de pièces que chacun va prendre et qu'il est préférable de choisir entre 5 et 10 pièces pour rendre le challenge plus intéressant pour le spectateur et plus compliqué pour moi.



Je me retourne et commence à donner des instructions. Tout le monde doit démarrer avec toutes ses pièces côté "*pile*" en l'air et je fais procéder à plusieurs retournements simples ou doubles sachant qu'à certains moments, le spectateur est libre de retourner des pièces ou non.



La routine se déroule en deux phases. La première phase se déroule conformément à mes attentes et chacun des participants se retrouve avec une pièce sous sa main qui après plusieurs retournements est côté "face", comme je l'ai annoncé.

Pour la seconde phase... euh... comment dire ?

Ben, comme il est fréquent dans nos réunions... ça foire, car lorsque j'annonce que j'ai encore gagné avec "face", deux participants sur trois m'annoncent que leur pièce restante est sur "pile". Aïe. Crotte de bique.



Je donne l'explication de cette routine de **Juan Tamariz** intitulée "Heads Up" et là, je me rends compte que je me suis viandé dans les instructions de la seconde phase.

Je précise que ce genre d'incident n'arrive pas qu'à moi uniquement, mais qu'il peut concerner n'importe lequel d'entre nous lors de nos réunions... Mais nous avons la justification qui va bien "*Cela arrive même aux meilleurs...*"

Cette routine extraite du livre *Magie Verbale* a été reprise par **Dan Harlan**. Bon, **Dan Harlan** n'est pas **Tamariz**... Il y en a un qui porte un chapeau et l'autre pas... Cela aurait été dommage que **Harlan** fasse du **Tamariz** et du coup, on a deux exemples de présentations très différentes à notre disposition.

Christophe dit "*Et il faut que tu te rappelles de toute la procédure ?*" Et moi de répondre "*Oh c'est facile à se rappeler...*" Oui... sauf là...

Allez, je laisse la place à **José**...

Et un **José** jovial – ne pas confondre avec un Jojo - qui va œuvrer avec l'assistance de **Christophe**.



José invite **Christophe** à prendre le tas de cartes posé sur la table et à le mélanger.

Christophe fait remarquer "*Donc ça ne sert à rien ?*".

José tient en main les quatre As qui auront pour mission de retrouver les deux cartes qui vont être choisies.

Christophe – genre "*suspicieux*" - se penche vers **José** pour voir les cartes que **José** lui montre bien volontiers.



Bon, on sait déjà que le mélange ne sert à rien et que les As sont "*normaux*".

Christophe doit maintenant distribuer les cartes une à une pour former six tas.



José s'excuse en disant que c'est un peu long et **Christophe** répond par cette formule désormais célèbre "*Plus c'est long plus c'est bon*".... Laquelle – sauf erreur de ma part – ne concerne pas les distributions de cartes...

José pose ensuite ses As, face en l'air et un à un, sur le 3^{ème}, 4^{ème}, 5^{ème} et 6^{ème} tas puis met le 4^{ème} tas sur le 3^{ème} et le 6^{ème} tas sur le 5^{ème}....



José prédit ensuite que c'est un As noir et un As rouge qui vont encadrer les cartes choisies.

Et puisqu'on parle de cartes "*choisies*", José demande à **Christophe** de prendre le tas de cartes en seconde position et de déposer quelques cartes – le nombre de son choix – sur le premier tas avec deux des As. Il doit ensuite regarder et mémoriser la carte du dessus de celles qui lui restent en main et, cela étant fait, il doit reposer ce paquet.



Christophe doit ensuite prendre le paquet en 1^{ère} position – couper quelques cartes qui sont déposées sur le paquet comportant la carte mémorisée puis regarder la carte se trouvant à présent sur le paquet qu'il tient en main et la mémoriser avant de reposer le paquet à sa place.

Le second paquet (celui avec la première carte mémorisée) est posé sur le premier paquet avec deux As. Le premier paquet va par-dessus et enfin, le dernier paquet (celui avec les deux autres As) vient encore par-dessus pour reconstituer le jeu.

Christophe est à présent invité à prendre le jeu en main et à les distribuer pour former quatre tas.

Cette fois-ci, c'est **Christophe** qui fait remarquer que c'est un peu long... sans préciser si c'est toujours aussi bon...

Les quatre tas ayant été formés, **José** demande de reconstituer le jeu en prenant les tas dans n'importe quel ordre... et **Christophe** déclare "*Tout ça pour ça, oh la vache...*"

José demande maintenant à **Christophe** d'étaler le jeu pour former un ruban.

Instant de suspense... la suite et le final de cette routine sont sur la page suivante...

Dans le ruban... les quatre As face en l'air, encadrant deux à deux, une carte face en bas. **Christophe** retourne les deux cartes prises en sandwich... Ce ne sont pas les cartes mémorisées.



Dans ma tête, je me dis que je ne serai pas tout seul à m'être planté aujourd'hui...

Sauf que **José** dit "*C'est un petit peu normal parce que tu joues le rôle du spectateur et c'est là que j'interviens*"... et **José** claque des doigts deux fois sur le jeu rassemblé... et il demande à **Christophe** de distribuer à nouveau les cartes en quatre paquets.

Christophe fait remarque "*Tu sous-entends que je suis un blaireau parce que moi, je n'ai pas réussi...*"

Les quatre tas étant constitués, **Christophe** est à nouveau invité à reconstituer le jeu en prenant les tas dans n'importe quel ordre.

Nouvel étalement et cette fois-ci ce sont bien les cartes choisies que les As prennent en sandwich.

Face à l'explication, **Christophe** propose de refaire le tour... puis se rappelant de toutes les distributions successibles, il renonce.

Un tour que **José** a trouvé sur YouTube, réalisé avec des Dames et intitulé *Detective Girls*. Pour la petite histoire, **José** a remarqué et signalé au YouTubeur – en vain - qu'en coupant le jeu reconstitué, ça ne marchait pas à tous les coups. Une autre version existe avec des Rois sous l'appellation *Double Sandwich Automatique* et cette fois-ci, il n'y a pas de coupe du jeu.

Je vous laisse chercher sur le *Tube* ces deux versions...

José laisse maintenant la place à... **José** pour un second tour qui selon lui, ne va pas révolutionner le monde de la Magie et qu'il a intitulé "Onze" parce que nous allons devoir lui donner des couples de chiffres dont la somme fait 11.



José a devant lui deux tas de cartes supportant des chiffres. **Toff** propose "9 et 2" et **José** lui demande sur quel tas il doit prendre le "9".

José prend le tas indiqué et en comptant de 1 à 9, il fait passer sous le paquet les cartes une à une.



José fait de même avec le second tas en comptant jusqu'à "2".

La somme des deux chiffres que cette manipulation a amené sur le dessus de chaque paquet donne 11.

Christophe propose "6 et 5" et choisit par quel tas commencer. À nouveau la somme des deux chiffres des cartes qui finissent sur le dessus des tas donne 11.



Je propose "8 et 3" et nous obtenons à nouveau deux cartes dont la somme donne 11.

Il reste deux cartes – 6 et 5 – dont la somme donne bien évidemment 11.

José explique qu'il est allé un petit peu plus loin et nous demande de penser à un sport qu'on peut associer au nombre "onze". La réponse évidente est le football... quoique... puisque nous proposons "basket", "rugby" au grand désespoir de **José**.

José nous demande "Et si je vous donne des prénoms de footballeurs..." et nous montre le dos d'une première carte sur laquelle est marqué "Kylian".



Évidemment, la carte "associée" pour donner "11" comporte au dos "MBAPPE".



Et il en est de même avec les autres cartes qui associent ainsi "Zinedine" et "ZIDANE", "Michel" et "PLATINI" et, plus dur, "Raymond" et "KOPA".

Exit **José** et place à **Toff** qui sollicite **Christophe** pour l'assister.



Toff lui explique qu'il va devoir couper une portion de jeu, la retourner face en l'air sur les cartes restantes puis il devra couper un peu plus profondément dans le jeu et retourner la portion coupée sur les cartes restantes.

Toff montre les opérations à effectuer et cela lui permet de sélectionner trois cartes qui sont laissées face en bas et mises à l'écart.

Avant de laisser **Christophe** œuvrer, **Toff** distribue les cartes un peu "en bazar" afin de les mélanger.



Puis **Toff** recommence son "mélange en bazar" pour former deux tas distribuant les cartes par une, deux, trois ou quatre sans logique apparente sous le regard attentif de **Christophe**.



Toff demande ensuite à **Christophe** s'il sait faire un mélange à l'Américaine ce à quoi l'intéressé répond qu'il est un "spécialiste".

Je demande "à l'américaine ou en queue d'aronde ?"

Christophe choisit de faire ça en *queue américaine*... 😊.



Toff demande à présent à **Christophe** de sélectionner ses cartes au moyen de la méthode qu'il lui a expliquée avec les coupes et les retournements de paquets. Trois cartes sont ainsi sélectionnées.

Deux des cartes de **Christophe** sont des cartes de même valeur et de couleur opposée à celles de **Toff**... Hélas, pour la dernière carte, ça a loupé.

Ah, enfin un qui se plante... Je devrais compatir mais en fait je me dis que je me sens moins seul à présent... Désolé.

Toff explique que si cela avait marché, il aurait montré son étui de jeu, et le rabat sur lequel est inscrite la valeur des cartes, histoire de montrer que ce n'est pas une simple coïncidence.

Un tour de **John Bannon** vu par **Toff** sur *YouTube* sous l'appellation française "*Le Coffre Fort*".

Pourquoi certains s'évertuent-ils à changer le nom des tours ?

Rendons à **César** ce qui est à **John Bannon**. Ce tour s'appelle *Matchismo* (pas grand rapport avec l'appellation française) et on peut le trouver dans le livre *Destination Zero*... ou pour ceux qui préfèrent la vidéo, dans le [DVD Move Zero volume 2](#).

Toff propose de montrer une seconde routine qui – en principe – implique cinq spectateurs... Cherchez l'erreur : nous sommes quatre, moins celui qui présente... Il en manque donc deux. Mais cela n'arrête pas **Toff** qui propose de créer des spectateurs virtuels...

Toff extrait quelques cartes du jeu et mélange les cartes restantes. Les cartes mises de côté sont des cartes ayant pour valeur As-2-3-4-5 qui sont mélangées et destinées à être tirées par les spectateurs pour identifier leur futur paquet.

Toff fait ensuite piocher quatre cartes dans le jeu à chacun de nous et attribue également quatre cartes au hasard aux deux spectateurs virtuels.



Nous avons chacun cinq cartes – les quatre attribuées par le hasard et celle déterminant notre rang en tant que spectateur - et **Toff** nous demande d'en mémoriser une, n'importe laquelle puis de mélanger notre petit paquet.

Les paquets sont ensuite rassemblés dans un ordre que nous choisissons librement.

Pour éviter qu'on puisse penser qu'il a mémorisé l'ordre des paquets et ainsi avoir une information, **Toff** distribue les cartes une à une pour former cinq tas.



Toff se retourne et demande à **Christophe** de permuter – ou pas – des paquets deux à deux. Les paquets sont ensuite rassemblés.

Toff constitue à présent cinq paquets de cinq cartes face en l'air en prenant les cartes sur le dessus du jeu.

Toff invite **José** à le rejoindre et lui demande quel spectateur il est. La réponse est spectateur 1. Puis **Toff** lui demande de désigner le paquet où se trouve sa carte.



Toff regarde **José** et lui dit "*Je pense que tu as eu peur d'oublier ta carte et tu as choisi une carte que tu étais sûr de ne pas oublier... une carte forte... un Roi... Le Roi de Carreau*". Et c'est exact.

Toff va aussi identifier sans problème la carte de **Christophe** qui est le spectateur 2.

Pour le spectateur 3... Moi... **Toff** pense que j'ai choisi une carte noire...



Toff poursuit en disant "*Et comme José, tu as eu peur de l'oublier...*"
Et moi de répondre en rigolant "*Non... Je l'ai notée...*"

Toff termine en disant que j'ai choisi le Roi de Trèfle... et c'est exact.

Tout con... Mais bluffant. Encore une routine vue sur le *Tube*.

José en profite pour *glisser* une information pour rendre les cartes glissantes, la "*fanning powder*", qui est, selon lui, mieux que le talc.



Bon, quelques précisions : "*fanning powder*" – c'est-à-dire "*poudre pour éventail*" en langue française... mais ça fait mieux de commercialiser ça avec un nom anglais.

Cette poudre est vendue à prix d'or par les marchands de trucs (genre 6,50 à 10 euros les 60 grammes – je ne donne pas de nom... cherchez par vous-même).

C'est en fait du [stéarate de zinc](#)... qu'on trouve à tout petit prix en droguerie (0,75 euros les 100 grammes sur le Net).

Il faut savoir que l'utilisation de ce produit – s'agissant d'une poudre métallique – n'est pas sans risque pour les voies respiratoires et pour l'organisme... (voir notamment [cet article](#) et [celui-ci](#))

Allez, c'est à présent **Christophe** qui s'installe.

Christophe a déposé son portefeuille sur la table et il en extrait une carte qu'il dit être "*un peu spéciale*". Cette carte lui aurait été confiée par son grand père – un grand amateur de jeux de pari. Des paris grâce auxquels il avait fait fortune en se fiant à son instinct, jusqu'à ce qu'une erreur malheureuse lors d'un de ces paris lui fasse tout perdre.

Christophe précise que son grand père avait perdu à un point près...

Christophe propose de tenter l'expérience d'un pari, au "*feeling*" et il est assisté par **Toff**.

Christophe montre sa main et demande d'imaginer qu'il tient un jeu transparent.



Christophe demande s'il doit sortir les cartes à points ou les figures. **Toff** choisit les figures.



Christophe simule de séparer les cartes et demande à **Toff** de se laisser guider par son instinct en lui disant : "*Plutôt des rouges ou plutôt de noires ?*" – **Toff** répond "*Plutôt noires*"

Christophe fait semblant de poser des cartes à l'écart et précise "*Dans les noires, on a Pique et Trèfle. Tu vas me désigner celles que tu veux que je lance en l'air...*". **Toff** demande de lancer en l'air les Piques.

Christophe simule le lancer des cartes et poursuit : "*Je vais lancer les Trèfles mais dans ta tête tu vas en choisir une qui va rester face en l'air. Ne la dis à personne pour l'instant*".

Christophe sort de sa poche un jeu de cartes – bien réel celui-là – et il demande à **Toff** de chercher sa carte dans le jeu et de la sortir sans la montrer.

Christophe récupère la carte et sans la regarder, il la laisse face en bas près de la "*carte de son grand père*".

Christophe retourne cette carte : il s'agit de la Dame de Trèfle. Puis **Christophe** retourne la carte de **Toff** : c'est également la Dame de Trèfle.

Christophe conclut en disant qu'en faisant confiance à son instant, **Toff** aurait pu lui aussi faire fortune.



Héritage, une routine extraite du livre de **Gabriel Werlen** intitulé *Iceberg*.

Christophe précise que c'est la première fois qu'il présente cette routine et qu'il doit encore affiner son texte et qu'à la limite, il faudrait apprendre le texte de la routine originale qui, comme toutes les routines du livre, est bourrée de subtilités permettant d'arriver au bon final.

Il est temps à présent pour moi d'expliquer que je me suis fait sonder... mais que cela ne m'a pas fait mal, que c'était un petit sondage...

Vous voulez en savoir plus ?
Allez à la page suivante... ☺

Je raconte qu'on m'a proposé de participer à un *sondage psychosociologique concernant le degré d'observation d'un individu dans un panel de population*. En fait le test était simple – en apparence – et pour cela, seules quatre cartes étaient utilisées.

Le sondeur (oui, c'est comme ça que ça s'appelle) a fait défiler des cartes face en bas devant moi et m'a demandé au final combien il y avait de cartes. J'ai répondu "*quatre*". Puis il m'a demandé la couleur du dos des cartes et j'ai répondu "*bleue*". Jusqu'à là, j'avais tout bon.



Le gars a retourné le paquet et en faisant défiler les cartes m'a demandé où était la Dame de Cœur.

J'ai rigolé parce que toutes les cartes étaient blanches et je lui ai dit qu'il avait du mal monter son paquet.

Sauf qu'en faisant défiler à nouveau les cartes, il m'a montré une Dame de Cœur parmi trois cartes blanches. Là, je n'avais plus bon.



Et pour la suite de cette histoire, j'explique que la Dame de Cœur va changer de position dans le paquet, puis changer de place avec une carte blanche, pour au final changer de couleur de dos, celui-ci devenant rouge.



The Four Card Trick, une excellente routine de petit paquet d'**Alex Elmsley** avec quelques améliorations de manipulations proposées par **Liam Montier**. Je me suis permis de mettre mon propre boniment.

Retour de **Christophe** pour une nouvelle routine – bien évidemment – car nous n'en sommes pas encore à montrer les mêmes routines tout au long de nos réunions.

José est invité à venir s'installer tandis que **Christophe** sort une pochette contenant une prédiction puis montre les cartes à son assistant d'un jour.



José doit à présent couper le jeu à peu près au milieu et regarder et mémoriser la carte se trouvant sur la partie inférieure. Le jeu est ensuite reconstitué pour perdre la carte puis il est rangé dans son étui.

"*Donc tu as bien ta carte en tête ?*", demande **Christophe**.

"*Oui*", répond **José**.

Jusqu'à présent, tout semble bien aller... et pourquoi en serait-il autrement ?

Christophe montre sa petite pochette et rappelle qu'il a fait une prédiction.



La prédiction consiste en fait en un mini jeu dont chaque carte en comporte cinq sur sa face... **Christophe** fait un étalement avec les cartes.



Christophe déclare "*On est bien d'accord sur le fait que ta carte était bien dans ma pochette ?*"

José acquiesce du bout des lèvres "*Mouais...*"

Christophe propose d'affiner un peu et demande à **José** d'indiquer grosso modo l'endroit où se trouve sa carte.



Une carte avec cinq cartes imprimées dessus est sélectionnée. **Christophe** la prend entre ses deux mains et demande à **José** de nommer sa carte.



Christophe ouvre ses deux mains pour montrer qu'il tient la carte nommée par **José**.



Mickael Chatelain – [The Thinnest Deck](#)... Mouais... Pas convaincu...

Comme personne n'émet le soin d'y aller, allez hop, je me lance à nouveau avec l'assistance de **Toff**.

Je sors un jeu que je mélange à l'américaine... mélange à ne pas confondre avec celui en queue d'aronde... ☺.

Toff est invité à couper le jeu et à prendre connaissance et mémoriser la carte de coupe.



Le jeu est reconstitué puis coupé à plusieurs reprises pour bien perdre la carte.

Je sors à présent une pochette contenant des tuiles de Scrabble, c'est-à-dire des petits carrés en bois avec une lettre imprimée dessus (précision pour ceux qui viendraient d'une autre planète...). **Toff** est invité à piocher librement sept tuiles et j'indique que nous allons procéder à une élimination.



Je propose d'éliminer les lettres qui sont dans le signe astrologique de **Toff** – dont, je le précise, je ne connais pas la date de naissance.

Je fais remarquer qu'aujourd'hui c'est samedi et je propose d'éliminer les lettres qui font partie du mot "*samedi*".

À ce stade, **Toff** n'a plus que deux tuiles à **Toff** et je lui demande d'en éliminer une.

Il ne reste plus qu'une tuile en jeu et **Toff** annonce que c'est la lettre "C".

Je rappelle les différentes phases : jeu mélangé, coupé, tuiles choisies et éliminées par le hasard puis par un choix personnel de **Toff**.

Je précise qu'on va compter les cartes une à une de A à C et que ce serait fou que la carte de **Toff** se retrouve à cette position correspond à la troisième carte... Et je demande à **Toff** de nommer sa carte : Valet de Carreau.

Je distribue les cartes une à une et met de côté la troisième carte et je montre que la seconde carte est le Six de Cœur et que la quatrième est le Roi de Carreau... C'est proche de la carte mémorisée mais ce n'est pas elle... La carte mise à l'écart est retournée : c'est le Valet de Carreau.



[ACAAL – Any Card At Any Letter](#) – de **Ollie Mealing**. Sympa et tellement simple à réaliser...

José propose un tour qu'il qualifie "*d'assez bluffant*".
Christophe le rejoint pour jouer le rôle du spectateur.

José a un petit paquet de cartes et explique, démonstration à l'appui, ce qui faut faire : le couper en deux n'importe comment – retourner dans chaque paquet un nombre identique de 1, 2 ou 3 cartes, mais pas au même endroit – égaliser les deux paquets.

Christophe se met à l'ouvrage tandis que **José** tourne le dos pour ne pas voir le nombre de cartes retournées.



José demande ensuite à **Christophe** de lui remettre un paquet et il le met derrière son dos et procède à une mystérieuse manipulation en semblant très concentré sur sa tâche.



Un silence quasi religieux s'est instauré.

Deux heures après.... Non, j'exagère, cela n'a pris que quelques minutes... 120 pour être très précis.... Mais non... 16 secondes très exactement.

José ramène son paquet à la vue de tous et le dépose sur celui resté sur la table. Puis, il annonce qu'il y a désormais neuf cartes face en l'air dans le paquet. Vérification faite, il y a effectivement neuf cartes face en l'air.

Une variante d'un tour intitulé "*les cartes du spectateur*" publié dans la *Petite Anthologie des Tours Automatiques* de **Richard Vollmer** volume 1.

Je prends la suite avec un tour qui doit me permettre de communiquer avec mon spectateur... Et oui, rien de moins que cela.

Toff est invité à mélanger le jeu et à le couper et je me retourne pour donner mes instructions.

Toff doit d'abord mélanger la portion de jeu qu'il tient en main et mémoriser la carte que le mélange a placée sur la face du paquet



Le jeu est ensuite reconstitué et, faisant face, je poursuis mes instructions afin que **Toff** effectue une coupe multiple pour vraiment perdre sa carte.



J'explique que les cartes sont souvent associées aux nombres notamment par leurs caractéristiques... 52 cartes, 4 familles, 13 cartes par famille...

Tout cela crée une symbolique des nombres et je propose d'aller plus loin en associant cette symbolique des cartes à un nombre qui est propre à **Toff**. Je lui demande donc de choisir le nombre qu'il préfère entre 4 – 5 ou 6 et **Toff** choisit "6".

Toff est à présent invité à distribuer les cartes une à une de la gauche vers la droite pour former une ligne de six tas.



Les six tas ayant été formés, je demande à **Toff** de chercher sa carte dans les tas sans donner aucun indice autre que celui du tas qui la contient. Les autres tas seront éliminés.

Bien évidemment, la carte de **Toff** est dans le dernier tas... Enfin j'espère car **Toff** qui a semble-t-il du mal à se rappeler sa carte, montre le paquet aux autres spectateurs afin d'obtenir confirmation de la présence de sa carte.

Ce tas étant tenu avec les cartes face en bas, je demande à **Toff** de distribuer les cartes une à une face en bas en se concentrant sur sa carte.

Cette première distribution n'étant pas vraiment concluante, je demande à **Toff** de procéder à une nouvelle distribution – plus lentement – tout en continuant à se concentrer sur sa carte.

Alors que **Toff** va poser la troisième carte, je crie "**Stop** !" et je demande à **Toff** de nommer sa carte puis de retourner la carte qu'il tient en main : c'est la bonne carte.

The Stopper Mind Riding Trick de **Charles W. Nyquist** et **Edward Dart**, paru dans l'excellent livre de **John Scarne** "*Scarne On Card Tricks*".

Christophe n'a pas dit son dernier mot et il nous propose un tour moderne, pour les jeunes qui utilisent les réseaux sociaux avec leurs messages accompagnés de notifications à la fois visuelles et sonores... (sauf sur certains téléphones récents *Xiaomi*... Enfin, j'me comprends).



Christophe explique, tout en mélangeant son petit paquet de cartes, que les messages peuvent être agréables ou désagréables.

Christophe sollicite l'aide d'un spectateur qui devra se mettre dans l'état d'esprit de celui qui attend un message et qui est dans l'expectative concernant le plaisir ou pas que lui procurera ce message. C'est **José** qui va incarner cet acteur du modernisme... un rôle de composition ?



José est invité à répartir les cartes une à une en deux tas selon son feeling. Il peut toutefois mettre à la suite deux ou plusieurs cartes sur le même tas.

Christophe remet ensuite à **José** deux cartes et lui demande de les mélanger et elles sont mises chacune devant les deux tas.

Trois possibilités s'offrent à présent à **José** : intervertir les deux cartes – intervertir les deux tas – ne rien faire. C'est cette dernière option que **José** décide de retenir.

Christophe retourne face en l'air les deux cartes : l'une représente un *Smiley* joyeux, l'autre un *Smiley* triste.



Christophe commence maintenant par le tas en regard du *Smiley* triste et retourne la première carte : la face présente un pouce vers le bas... signe de désapprobation. **Christophe** retourne la première carte du second tas, celui en regard du *Smiley* triste : la face présente un pouce vers le haut, en signe d'approbation.

Après avoir retourné quatre cartes de chaque tas, **Christophe** fait remarquer que **José** a eu à chaque fois le bon feeling et qu'on continue ainsi avec les cartes restantes mais que le plus simple est de faire un étalement. Il rassemble les deux paquets et étale les cartes pour montrer que **José** a fait un sans faute.

[Social Networks](#) de **Sylvain Vip** et **Maxime Schucht**. Une vision modernisée du *Out Of This World* de **Paul Curry**. Mais cela ne s'arrête pas là, car, alors qu'ici on utilise 18 cartes, le jeu fourni en comporte 54 qui permettent de réaliser cinq routines.

C'est sur cette routine que se termine notre réunion de rentrée de l'année magique septembre 2021 – juin 2022. **Christophe** et moi avons encore quelques routines dans notre sac à malice, mais il faut être raisonnable ; il est près de 18h00 et il faut savoir dire "Stop !" (ou le crier... ☺ - Oh un Smiley joyeux !).

Notre prochaine rencontre ne sera pas pour une réunion, mais marquera notre participation le samedi 11 septembre au *Village des Associations* organisé par la municipalité de Déville-lès-Rouen.

Qu'importe que nous ayons été peu nombreux aujourd'hui.

Vu le nombre de participants annoncé, **Christophe** avait proposé de nous réunir chez lui.

Mais il était important d'occuper cette salle tant désirée.



crédit photo Google Street View

À la fois vis-à-vis de l'*Amicale Laique de Déville-lès-Rouen* qui a bien voulu nous accueillir, et vis-à-vis de notre club lui-même, pour montrer que désormais le **MCR** peut poursuivre son petit bonhomme de chemin et envisager sereinement de fêter ses vingt années d'existence en juin prochain.

J'espère que nous serons plus nombreux lors de la prochaine réunion programmée le samedi 16 octobre. D'ici là, prenez soin de vous.

Patrice
Apprenti Magicien à Vie



JOURNÉE DU 11 SEPTEMBRE 2021 LE VILLAGE DES ASSOCIATIONS

Avant de vous relater cette journée, je voudrais d'abord apporter quelques précisions importantes pour votre culture personnelle...

Le nom **Magicos Circus Rouennais** est une idée originale de **Kozou** de son vrai nom **Jean-Marc Mourier** ; celui qui a permis la rencontre des trois membres fondateurs du club et qui, étant infographiste de formation, nous a concocté un logo aux petits oignons. Je vous renvoie aux articles consacrés à [l'historique du club](#) si vous voulez en savoir plus.



Il faut savoir qu'il existait (existe toujours ?) un autre *Magicos Circus*... spécialisé dans les Arts du Cirque, celui-là et basé à Nîmes (30).

Alors pourquoi nous avoir, nous aussi, appelés "*magicos circus*" ?

Seul **Kozou** pourrait répondre à cette question mais peut-être est-ce parce que **Kozou** et les trois membres fondateurs du futur club étaient membres du forum du site [Virtual Magie](#) et donc des "*magicos*" puisque c'est leur appellation sur ce forum. Pour le "*rouennais*", c'est sûrement parce que tous trois étaient originaires "*de la région de Rouen*" (Ah bah oui, il faut au minimum savoir que les habitants de Rouen s'appellent les "*Rouennais*"). Pour le "*Circus*", je n'en sais fichtrement rien.



Et le 16 mars 2006, le club est vraiment devenu "*rouennais*" en se faisant héberger par la *Maison des Jeunes et de la Culture* située place des Faïenciers sur la rive gauche de Rouen.

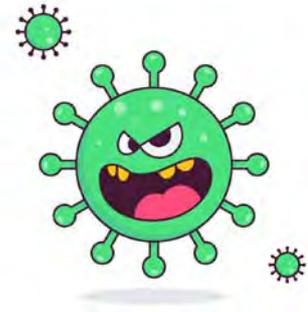
En effet, comme le club avait pris une certaine ampleur en termes de membres, les réunions "*chez l'habitant*" qui avaient marqué les débuts de ce club en devenant, devenaient problématiques. C'est grâce à **Philippe Ferney**, directeur de la *MJC* et de *Rouen Cité Jeunes*, à cette époque, que cet hébergement a été rendu possible alors même que nous n'étions pas en association.

Mais ça, c'était avant le drame...☺

C'est-à-dire avant la *Covid-19* qui est venue perturber ce bel équilibre.

Avec la *Covid-19* est arrivé le confinement et, la fermeture de la *Maison des Jeunes et de la Culture de Rouen rive gauche* est intervenue le 16 mars 2020...

Le 16 mars... Décidément le **MCR** est fortement connecté à ce jour et ce mois de l'année puisque nous avons fait notre première réunion à la *MJC* le 16 mars 2006...



Grâce à **Théo** et son épouse **Marie-Christine** nous avons réussi à sauver le 18^{ème} anniversaire du club célébré chez eux à Ferrières-en-Bray (76) le 20 juin 2020.

Ensuite, ça a été une longue traversée du désert parce que la Ville de Rouen a décidé de ne plus laisser l'accès à ses locaux le samedi... Et comme vous le savez (sinon, ben voilà, c'est fait), le **MCR** se réunit le samedi pour permettre à ceux qui viennent de loin de faire la route tranquillement. On nous a bien proposé de nous réunir ailleurs dans un autre local de la ville de Rouen, mais il fallait impérativement passer en association – et cela a toujours été un refus de la part des membres du club – et en plus, il aurait fallu payer la location de la salle utilisée.

Alors, nous avons décidé de nous réunir chez l'habitant, comme dans le passé, mais la peur du *conardevirus* était bien présente et beaucoup de membres du club étaient peu enclins à prendre des risques. Du coup, c'est finalement le [13 mars 2021](#) (ah pas le 16 mars ?) que **Stéphane** a eu l'excellentissime idée d'organiser une réunion officielle chez lui à Saint Martin Osmonville (76). Nous n'étions que cinq mais cela permettait de relancer la machine et de faire savoir que le **MCR** n'était pas mort.

Après, la réunion suivante a eu lieu le [29 mai 2021](#) chez **Christophe** à *Déville-lès-Rouen*.



Ah... Déville-lès-Rouen... Nous y voilà. Certes, je n'ai pas choisi la ligne droite pour vous amener jusqu'ici – je ferais un piètre GPS – mais il était, je pense (et puis en plus c'est MON compte-rendu, alors je fais ce que je veux) de refaire un petit historique... J'approuve assez cette citation qui vient de je ne sais où et qui dit : "*Que celui qui parle toujours du passé, on lui crève un œil. Que celui qui l'oublie, on lui crève les deux*". Même si c'est un tantinet "excessif".

Entre mai et septembre... Rien... ou plutôt si... **Christophe** n'est pas resté inactif et il a permis de débloquer la situation pour faire en sorte que l'horizon du **Magicos Circus Rouennais** s'éclaircisse.

Comment me direz-vous ? (sinon, je le dis pour vous...)
Tout simplement en faisant appel à l'une de ses relations amicales.

Christophe demeure à Déville-lès-Rouen et jusqu'à encore récemment, il y exerçait son activité professionnelle en tant que directeur d'école... il a sollicité une de ses relations membre de l'*Amicale Laïque de Déville* en lui expliquant notre problème. La solution proposée a été de faire du **Magicos Circus Rouennais** une section de l'ALD (Amicale Laïque de Déville) avec la création d'un bureau formel avec président, secrétaire et trésorier et la rédaction de statuts, mais sans passage en préfecture pour devenir une association.

Restait à convaincre monsieur le maire mais cela n'a pas posé de problèmes.

Du coup le **Magicos Circus Rouennais** est devenu – vis-à-vis de la municipalité de Déville-lès-Rouen et de son Amicale Laïque, l'**ALD Magicos Circus**.

Bon, sur le site, pour des raisons historiques (je viens de vous les expliquer), mais également techniques et informatiques, nous restons **Magicos Circus Rouennais**. On ne peut pas rayer d'un trait de crayon presque vingt années d'existence en changeant de nom. Il faudrait par ailleurs changer également le logo du club et modifier notre site Internet et notre nom de domaine. Je sais qu'on vit dans une époque où beaucoup remettent en cause certaines choses du passé mais là, il n'y a pas vraiment de discussion à avoir sur ce sujet.



Et puis "Je suis de Rouen" peut également s'entendre par "Je vis près de Rouen" or Déville-lès-Rouen signifie justement "Déville près de Rouen".

D'ailleurs, on retrouve sur le blason de la ville de Déville certains éléments du blason de la ville de Rouen... Alors, convaincus ?



Bon, maintenant qu'il semble acquis que le **Magicos Circus Rouennais** va rester le **Magicos Circus Rouennais** mais qu'il sera **ALD Magicos Circus** pour la municipalité et l'Amicale Laïque de Déville, parlons un peu de la journée intitulée Village des Associations organisée le 11 septembre 2021 par la ville.

Comme beaucoup de municipalité qui veulent mettre en avant la vie associative de leur commune, Déville-lès-Rouen n'échappe pas à la règle. Du coup, en ce samedi 11 septembre 2021, de petits barnums (encore une allusion au cirque... circus... Vous me suivez ?) avaient été érigés pour abriter les différentes activités. Et nous avons le nôtre !

Nous étions là pour promouvoir l'**ALD Magicos Circus** ; d'une part en présentant notre activité et d'autre part en suscitant l'intérêt par la présentation de quelques tours de Magie.

L'opération était prévue pour durer de 10 heures à 18 heures et dès le début, **Christophe**, **Bidule**, **Stéphane** et moi-même étions présents 5 rue Jules Ferry à Déville. L'après-midi, nous avons été rejoints par **José**.



crédit photo Google Street View

J'ai pris plein de photos, mais vous ne les verrez pas...

Enfin si... quatre seulement dont trois qui m'ont été retransmises par **Bidule** à qui je les avais envoyées le jour même.

Non pas que je fasse ma mauvaise tête en refusant de vous les montrer, mais figurez-vous que j'ai récemment acheté un téléphone *Xiaomi*, le *MI 10T Lite 5G...* avec lequel j'ai pris les photos... qui normalement auraient du être sauvegardées sur mon Google Photos... sauf qu'elles ne l'ont été que partiellement pour je ne sais quelle raison... et comme j'ai du réinitialiser le téléphone à cause de problèmes et ben, oups, plus de photos... enfin si... une seule.

Donc hormis les quatre photos que j'ai pu récupérer, les deux autres viennent de **Bidule** et de **Stéphane**.

Bon déjà, **Christophe** et **Bidule** avaient fière allure...



Bidule avait ramené son matériel pour faire des sculptures de ballons et il a connu un certain succès auprès des enfants.

Et alors, à part cela, quel a été le bilan de cette journée ?

Et ben pas terrible en fait.

Nous nous sommes fait plaisir en faisant quelques tours... aux gens qui acceptaient... car nous avons eu beaucoup de refus et des réactions étonnantes à notre sollicitation "*Un p'tit tour de magie, monsieur (ou madame) ?*". Genre cette réponse formulée avec une certaine agressivité "*Ah surement pas !*" qui nous a donné l'impression que la personne pensait qu'on allait lui refiler une maladie honteuse.

Bon, rassurez-vous, nous avons quand même réussi à présenter quelques tours en y allant parfois au culot.

Notamment moi avec *Alien Autopsy* de **Jim Pace** et **Steve Dobson** présenté à "monsieur le maire"...

Il a eu finalement l'air d'apprécier cette routine riche en couleur et au final inattendu.

Mais il a vraiment fallu souvent faire le forcing pour réussir à présenter un tour...

Il semble acquis que, contrairement à certaines populations, notamment les Anglais ou les Américains, les Français n'ont pas une attirance particulière pour la Magie... Peut-être parce qu'ils ne considèrent pas cela comme un divertissement mais comme un défi à leur intelligence.



Du coup, la plupart du temps, on attendait le client. Et forcément, on se présentait des tours entre nous. Ben oui, faut bien s'occuper, non ?





Vous l'aurez peut-être deviné personne n'a demandé de renseignement sur le club.

Enfin si... une maman avec sa petite fille âgée de 7 ans qui a une boîte de Magie et qui aurait voulu nous rejoindre.

Comme nous avons fixé l'âge minimum pour adhérer au club à 13 ans, cette fillette ne répondait pas aux critères et en plus, elle était hyper timide et cela n'aurait pas été un service à lui rendre que d'accepter qu'elle assiste à nos réunions. Sa maman a dit qu'elle l'avait inscrite dans un club de théâtre et cela devrait aider sa fille à prendre confiance en elle.

Finalement, comme en plus, il n'y avait vraiment pas foule pour cette journée des associations, nous avons plié bagage à 16h00.

Bon, on verra bien si on réussi à se faire mieux connaître et accepter dans les mois qui viennent.

Patrice
Apprenti Magicien à Vie



Réunion du 16 octobre 2021

Comme il est plaisant et rassurant de retrouver une certaine routine...
Et même plusieurs routines, s'agissant ici de tours de Magie.

Voici venu le jour de la seconde réunion de l'**ALD Magicos Circus**... Du **Magicos Circus Rouennais**, en fait... Mais dans sa forme nouvelle en tant que composante de l'*Amicale Laïque de Déville-lès-Rouen*.

Et donc, nous nous retrouvons, 5 rue Jules Ferry à Déville-lès-Rouen, dans une des salles des associations.



Lors de la première réunion qui s'est déroulée le 4 septembre, nous étions... quatre. Pas de quoi se réjouir.

Alors, ferons-nous mieux aujourd'hui ? En espérant ne pas faire pire, car nombreux sont ceux qui ont dit qu'ils ne seraient pas là...

Et sans plus attendre, autant le dire tout de suite : c'est mieux. Nettement mieux.

Sont présents :

- | | |
|-----------------------|----------------------|
| 1 : Christophe | 2 : Patrice |
| 3 : Toff | 4 : Thierry R |
| 5 : Thierry M | 6 : Stéphane |
| 7 : Éric | 8 : Paillette |

Même si ce n'est pas le niveau des réunions d'antan, il faut quand même noter que nous avons doublé notre nombre de participants par rapport à la fois précédente.

Très vite nous gagnons la salle qui nous a été attribuée au premier étage du bâtiment et nous consacrons la première partie de cette réunion à régler des problèmes d'ordre monétaire puisqu'**Éric**, notre trésorier, récupère les cotisations : 13 euros pour l'année.



C'est l'occasion que **Christophe** saisit pour évoquer le financement du site de notre club.

En fait, il est utile peut-être de rappeler que le club a, jusqu'à présent, eu trois sites Internet. Le premier avait été créé par **Thibault**, un des trois membres fondateurs, à une époque où le club n'en était pas encore vraiment un. C'était un peu un clin d'œil pour dire "*Nous avons notre forum sur Virtual Magie et notre site*". C'était le <http://www.mcr.fr.fm/>

Puis, lorsque notre groupe a commencé à prendre de l'ampleur, le graphisme du site de départ était quelque peu dépassé. J'ai donc proposé de créer un nouveau site, plus moderne et plus accueillant en partant du principe que ce nouveau site serait la vitrine de notre club et qu'une vitrine doit donner envie de rentrer dans le magasin.



Cela a été l'occasion pour moi d'apprendre en quelques semaines à me servir du logiciel *Joomla!* Dans sa version 1.05.

Et c'est ainsi qu'en avril 2006, nous avons eu un vrai site Internet que j'ai fait héberger gratuitement grâce à mon abonnement chez Free.

Le site s'appelait "magicoscircusrouen.free.fr".

Sauf, que l'informatique va très vite, trop vite, à évoluer... et que Free n'a pas suivi l'évolution du logiciel *Joomla* comme on aurait pu le souhaiter.

Je me suis donc posé la question de faire un nouveau site, plus moderne que le précédent, évolutif et indépendant de Free.

Le nouveau design (sous Joomla! 2 avant de passer à Joomla! 3) ayant été approuvé par les membres du club, c'est donc OVH qui depuis 2014 héberge le site "magicoscircusrouennais.fr".

Depuis cette date, comme j'étais l'initiateur du projet, j'ai pris à ma charge la totalité des frais liés au fonctionnement de ce site sans rien dire, et sans demander à qui que ce soit une participation.



C'est ce point que **Christophe** souhaite évoquer aujourd'hui puisque sur notre cotisation annuelle de 13 euros, une part infime va aller à *ALD de Déville-lès-Rouen* pour couvrir l'assurance individuelle des membres. **Christophe** propose de se servir de l'argent restant pour financer le site, sinon en totalité, au moins en partie.

Ce qui, quelque part, me gêne plus qu'un peu, car sur l'ensemble des membres qui reçoivent la newsletter, seulement 65 à 70% consultent le site et je répugne à ce que des gens paient pour quelque chose dont ils ne profitent pas – quelles que soient les raisons à cela. Et puis, des personnes ont encore accès au site sans venir aux réunions et donc sans payer...

Pour l'instant, c'est le statu quo. Il sera bien temps d'interroger tout le monde par mail plutôt que les seuls présents aujourd'hui.

Donc "*Affaire à suivre*" comme dirait **Christophe**.

La suite concerne quelques infos magiques.



Christophe nous apprend qu'il y aura un [festival de magie à Lille le 26 et 27 février 2022](#). Il y aura trois représentations et **Christophe** lance l'idée d'aller assister à l'une d'elles.

Alors, vous savez quoi ? : *Affaire à suivre*, comme dit **Christophe**.

Pour ma part, j'indique qu'un très beau livre vient de sortir, intitulé "*Les Recettes du Bluff*" qui reprend des routines du magicien italien [Joseph B \(Luca J Bellomo\)](#).

Bon, ça coute 70 euros quand même... Mais il faut reconnaître que ce magicien, assez peu connu en fait, réalise des trucs assez étonnants et que le livre est très joliment conçu.

Il y a d'ailleurs un [making off sur le Tube](#) de la [vidéo de présentation](#). Ce qui vous fait donc, deux vidéos à regarder, en plus de celles de **Joseph B**, à défaut d'acheter le livre.





Christophe signale également que le mentaliste **Fabien Olicard** sera à Maromme (76) le 9 novembre 2021 à l'Espace Beaumarchais mais qu'apparemment toutes les places ont été vendues.

Mais **Christophe** est quelqu'un de tenace et il va tenter d'obtenir une place quand même. Vous savez quoi ?...

"Affaire à suivre..."

Il est temps maintenant de passer à la partie Magie proprement dite de cette réunion et avant toute chose, je propose d'effectuer un test afin de déterminer si nous sommes tous humains... ou pas.

Il existe une théorie selon laquelle nos existences ne seraient pas réelles et que nous serions des lignes de codes créées par une intelligence artificielle... que nous serions en fait des cobayes d'une [simulation informatique](#). Waouh, dit comme ça, ça fout les jetons.

Du coup, je propose aux membres du club présents de vérifier avec moi, si nous sommes humains ou pas... et si oui, quel genre d'humains nous sommes : de gentils humains ou de méchants humains ?

C'est le genre de test qui peut sembler ardu à réaliser mais en fait, un simple jeu de cartes... ou plutôt, quelques cartes suffisent pour avoir la réponse.



Je demande aux personnes présentes de sortir un nombre égal de cartes rouges et de cartes noires... 5, 10, 20, mille... peu importe, mais il faut autant de cartes rouges, qui vont représenter le côté positif, que de cartes noires, qui vont représenter le côté négatif.

En fait, ce qui caractérise un être humain, c'est un ensemble de points positifs et de points négatifs... mais d'abord, je propose de mélanger le négatif et le positif en alternant les cartes : noir – rouge – noir – rouge, etc. en fonction du nombre de cartes que chacun a choisi. Moi-même, je procède de même avec un petit paquet cartes...

Des coupes vont intervenir, un mélange des cartes va intervenir, des cartes vont être éliminées et au final, les cartes vont être distribuées par paires – face en bas et la dernière paire est conservée bien précieusement par chacun près de son cœur.

Et aussi extraordinaire que cela puisse paraître, les paires posées sur la table comportent toutes une carte rouge et une carte noire. Une combinaison de positif et de négatif qui prouve notre caractère humain.

Mais quel genre d'humain sommes-nous ?

Je regarde ma dernière paire de cartes : deux cartes rouges. Ouf, que du positif... Je suis donc un gentil humain.



Mais quid des autres personnes présentes : Chacun tient également deux cartes rouges... Ouf... Nous sommes les meilleurs humains qui soient !

[The Human Condition](#), une routine de **Juan Tamariz**, extraite de son livre *Verbal Magic* (traduit en français sous le titre *Magie Verbale*).

Je ne sais pas trop comment on en arrive à parler du "*saut de coupe*" et peu importe... ce qui est sur c'est que la plupart d'entre nous ici ne maîtrisent pas cette technique de cartomagie. Pour ma part, j'ai essayé et je me suis lassé très vite. Et comme il existe des alternatives, je fais avec ces alternatives.

Paillette, lui, maîtrise cette technique et le voilà en train, d'essayer, de nous l'expliquer.



C'est le *saut de coupe au retournement* qui a la préférence de **Paillette**.

Tout est dans le mouvement des poignets, paraît-il...

Bon, le moins qu'on puisse dire, c'est que c'est loin, très loin d'être un mouvement évident et facile. Et ce qui me rassure, c'est que je ne suis pas le seul à le penser.

Toff prend la suite et sollicite l'aide de **Christophe**.



Toff étale le jeu sur la table et après l'avoir séparé, il donne une moitié à **Christophe** afin qu'il la mélange, tandis que lui-même mélange sa moitié.

Le jeu est reconstitué et **Christophe** est invité à choisir une carte (3K).



Toff prend trois autres cartes au hasard dans le jeu face en bas et il demande à **Christophe** de les prendre, d'y ajouter sa carte et de mélanger ces quatre cartes.

Toff étale les quatre cartes face en l'air sur la table et sort un élastique sur lequel est fixé un trombone (l'accessoire de bureau... pas l'instrument de musique...☺). **Toff** tient les extrémités de l'élastique dans chacune de ses mains et on voit alors le trombone se déplacer de la gauche vers la droite et d'arrêter au dessus de la troisième carte de l'étalement (le 3K).



Christophe confirme qu'il s'agit bien de sa carte.

Toff conclut en disant "*Voilà, c'est tout con, mais ça m'amuse*".

Merci à **tonton Gaétan (Bloom)** pour le montage du jeu "*les Îles et les Pas Îles*"... Ben oui, ya une petite préparation...

La routine s'appelle "[J'en pince pour vous](#)".

Toff qui a apparemment beaucoup bossé depuis la dernière réunion, enchaîne sur une nouvelle routine : L'huile et l'Eau mais avec trois cartes rouges et trois cartes noires au lieu de quatre.

Toff sort les cartes d'un jeu et met les cartes face en bas en deux tas : un tas avec les cartes rouges et un tas avec les cartes noires. Il pose ensuite une carte rouge, puis une noire, puis une rouge et ainsi de suite.



Toff retourne le paquet et, à alors qu'on s'attend à voir des cartes alternées par couleur, on se rend compte que les cartes rouges sont à gauche et les cartes noires à droite. Séparées sans aucune manipulation.

Toff propose de recommencer et cette fois-ci, il remet le paquet des cartes rouges à **Christophe** tandis que lui conserve le paquet des cartes noires.

Même alternance, et pourtant même résultat, les cartes se séparent par couleur sans aucune manipulation.

Toff a acheté ce tour 10 euros auprès d'un gars tenant un blog de magie sur Internet. Il s'est rendu compte par la suite que c'était un tour honteusement pompé dans les tours commercialisés par **Anthony Owen** ([Ultimate Automatic Oil and Water](#))... Gonflé le mec...

C'est maintenant **Thierry** qui prend la suite...

Ah oui, mais quel **Thierry** ? Il y a deux **Thierry** présents aujourd'hui. On pourrait donc leur attribuer un numéro **Thierry 1**, **Thierry 2**.

Mais qui serait **Thierry 1** ?

Car en fait, l'un des **Thierry** a été membre du club à partir du 2 janvier 2003. Puis, il a quitté le club et le voilà à nouveau et je salue ce retour.

L'autre **Thierry** est membre du club depuis le 13 janvier 2018.

Pour éviter de me fâcher avec l'un ou autre (surtout pas avec celui qui fait de la boxe...) autant les nommer par leur prénom et l'initiale de leur nom de famille (qui fort heureusement est différente)...

Voici donc **Thierry M** – l'homme aux poings de cuir (mais il ne les a pas mis aujourd'hui car ce n'est pas pratique pour faire des tours de cartes) - qui pour son retour indique qu'il ne va nous présenter grand-chose mais qu'il a ressorti deux ou trois tours qu'il aime bien.



Christophe est invité à rejoindre **Thierry** qui parcourt le jeu et sort deux cartes "*pour la fin*" précise-t-il.

Toff dit aussitôt : "***Dai Vernon***".

Pendant ce temps là, **Thierry** sourit car il hésite sur les cartes à sortir et il dit "*Ya tellement longtemps...*". Ah, il est vrai que si on ne fait pas un tour régulièrement, notre cerveau a tendance à faire de la place dans les tiroirs dédiés à la mémoire et du coup, cela devient compliqué...

Finalement, **Thierry** sort ses deux cartes et il demande à **Christophe** de couper le jeu en deux.

Thierry en profite pour dire que le tour présenté s'appelle *Viêt-Nam*...

Ah ce **Toff**... Il devrait faire du mentalisme...

Thierry récupère le jeu car **Christophe** a coupé... et complété la coupe... du coup, ça risque de poser un sérieux problème...

Thierry remet le jeu dans son ordre de départ et demande à nouveau à **Christophe** de couper... lequel coupe et complète à nouveau la coupe... et **Thierry** lui dit "*Non, ne coupe pas !*".

Christophe : "*Ben tu m'a dit de couper...*"

Thierry : "*Oui mais...*"

Éric : "*Oui mais de ne pas compléter la coupe...*"

Ah, ça sent le sketch...

Thierry reprend le jeu pour le mettre à nouveau dans son ordre de départ et **Christophe** dit "*Ah ben je vais couper sur la table alors...*"

Thierry se marre...



Bon cette fois-ci **Christophe** coupe et ne complète pas la coupe... Ouf !

Thierry indique qu'il va lui donner dix cartes et il les distribue une à une devant **Christophe** qui doit en secret en prélever un certain nombre et repose le reste sur le jeu.

Thierry distribue dix cartes devant lui puis, il les fait défiler une à une face tournée vers **Christophe** en lui demandant de mémoriser la carte se trouvant à la position qui correspond au nombre de cartes qu'il a gardées.

Les cartes de **Thierry** sont mélangées, puis ajoutées aux cartes de **Christophe** avec lesquelles elles sont mélangées et enfin, le reste du jeu est mélangé avec ces cartes. Donc...la carte mémorisée par **Christophe** est perdue quelque part dans le jeu.

Thierry reprend le jeu et en le parcourant, il déclare qu'il va essayer de retrouver cette carte.

Thierry rappelle qu'il a préparé deux cartes au début du tour et il les pose devant **Christophe**.

Finalement **Thierry** dit qu'il n'arrive pas à retrouver la carte et indique qu'il va s'aider des deux cartes.

Thierry tient le jeu au-dessus et deux cartes et s'immobilise... Il se marre et déclare "*Je ne me rappelle plus...*"



Ah, ça arrive même aux meilleurs...

Éric qui connaît ses classiques lui dit d'additionner la valeur des deux cartes et **Thierry** répond "*Oui, mais il y a un truc avant...*".

Éric poursuit en s'adressant à **Christophe** : "*Est-ce qu'il y a une des deux cartes qui correspond à la famille de ta carte ?*" Réponse : "*Oui !*"

Éric : "*Est-ce qu'il y a une des deux cartes dont la valeur correspond à ta carte ?*" Réponse : "*Oui !*".

Thierry : "*Donc, tu prends la neuvième...*"

Et **Christophe**, grâce à ce tour coopératif, retrouve sa carte.

Thierry n'est pas convaincu et dit "*Oui, mais il y avait quand même quelque chose avant...*".

Ce en quoi **Thierry** a parfaitement raison... ☺

Viêt-Nam de **Dai Vernon** et **Bruce Cervon**, un grand classique.

Thierry enchaîne sur un autre tour qu'il aime bien... et pour cela il demande à **Christophe** de rester là et de choisir une carte.



La carte est ensuite perdue dans le jeu et **Thierry** coupe le jeu en deux parties et extrait cinq cartes de la partie qu'il a conservée en main.

Les cinq cartes sont posées face en l'air que la moitié de jeu face en bas et **Thierry** fait défiler les cinq cartes en demandant à **Christophe** de regarder s'il voit sa carte mais de ne surtout rien dire.



Christophe confirme qu'il a vu sa carte passer et **Thierry** lui demande de la nommer : 9P.

Thierry indique que le problème avec le 9 de Pique c'est qu'on l'appelle la carte fantôme et il montre qu'il n'a plus maintenant que quatre cartes – et parmi lesquelles, il n'y a pas de 9P. Puis, il dit envoyer la carte fantôme vers le reste du jeu.

Thierry étale le jeu : une carte est face en l'air parmi les autres cartes face en bas et il s'agit du 9P.



Un autre grand classique de la Magie des Cartes qui est réalisé selon les cas avec cinq cartes (version originale) ou quatre cartes et qui porte en France le nom de *Tour du Biddle*, ou encore *Une Chance sur Cinq...*

L'appellation d'origine est "*Biddle Trick*" du fait qu'il est basé sur un mouvement attribué à **Elmer Biddle**. Ce tour a en fait été créé par **Elmer Biddle** et **Richard Bruce Ferguson**. (source [Magicpedia](#))

Bien plus qu'un simple tour de cartes, le *Biddle Trick* a été beaucoup revisité.

Bebel (pas le regretté **Jean-Paul Belmondo**) a sa version (à quatre cartes) intitulée [La Carte Fantôme](#) et elle vaut son pesant d'or...

Pour parfaire votre connaissance et voir d'autres versions, [lisez ce post de Virtual Magie...](#)

Thierry souhaite à présent faire appel à notre aide. Il a acheté un tour chez *Climax*, mais il n'arrive pas à obtenir le résultat escompté. *Climax* lui a promis une vidéo explicative... qui n'arrive pas.

Ah, un challenge... Quel est donc ce tour ?

Ce tour en question est [Cordes Mentales](#) et le problème rencontré est que parfois, **Thierry** n'arrive pas à dégager correctement les cordes.



Le principe est de faire choisir à un spectateur une corde de couleur parmi cinq. Les autres cordes sont retirées une à une de la boîte où elles sont enfermées. Impossible de retirer la corde désignée par le spectateur car elle est nouée sur la baguette qui traverse la boîte de part en part.

Docteur **Éric**, qui possède une version miniature de ce tour, indique que tout est dans la façon de nouer les cordes (hum, enfin j'me comprends...) et qu'il faut empêcher la baguette de tourner...

Il montre sa méthode et effectivement ça marche. **Thierry** est satisfait de la solution proposée et dit qu'il a bien fait de venir.

J'ai depuis regardé la [vidéo de démonstration de ce tour](#), et apparemment, la baguette tourne... Donc il y a sûrement un problème dans la façon de nouer les cordes mais la baguette n'entre pas en ligne de compte.

Paillette prend la suite et c'est **Thierry R** qui va jouer le rôle du spectateur.

Paillette commence par mélanger le jeu...



Paillette indique qu'il va distribuer les cartes en quatre tas sachant que l'ordre peut être changé en cours de distribution selon le bon vouloir de **Thierry**. **Paillette** prend les deux tas désignés et les mélange l'un dans l'autre.



Les deux autres paquets sont également mélangés entre eux, et au final les deux portions de jeu ainsi formées sont aussi mélangées entre elles.

Paillette commence à distribuer les cartes une à une et demande à **Thierry** de la stopper quand il en a envie.

La carte correspondant au "stop !" est mise à l'écart et **Paillette** continue à distribuer les cartes. Du coup, **Thierry** dit "stop !" à nouveau mais **Paillette** continue sa distribution et **Thierry** le regarde avec un air d'incompréhension.



Paillette s'arrête de distribuer et explique qu'il fait des petits paquets et que dans celui-là, il doit y avoir vingt cartes. Mais comme il n'est pas sûr de lui, il ramasse les cartes – à l'exception de celle de **Thierry** – les pose sur le jeu et recommence sa distribution en comptant jusqu'à 20

Paillette commence un second tas composé de dix cartes et il forme un troisième tas en posant les cartes restantes en disant "*Normalement... On doit se retrouver comme ceci...*". Mais il semble douter...
"Ah, quand le doute, mes trains", comme dirait un cheminot.



Finalement, **Paillette** demande à **Thierry** de retourner sa carte face en l'air et il s'agit d'un Valet de Cœur...

Paillette retourne les cartes du premier tas : il n'y a que des cartes rouges.

Dans le tas du milieu, des cartes rouges et des cartes noires.... Et dans le dernier tas, il n'y a que des cartes noires.



Un tour de **Juan Tamariz** dont **Paillette** n'a pas les références. À titre personnel je ne vois pas trop l'intérêt de faire choisir une carte dans cet effet de séparation des couleurs.

Stéphane, vêtu d'une chemise très exotique avec des tortues, des dunes de sable et des palmiers, prend la place de **Paillette** et dit que tout à l'heure nous nous sommes intéressés à la condition humaine et que là, on va essayer de s'intéresser aux affinités entre deux personnes.



Et donc, si vous avez tout compris, **Stéphane** invite deux personnes à le rejoindre. Personne ne se lève et du coup, **Stéphane** fait mine de retourner s'asseoir.

Finalement **Thierry M** et **Toff** se lèvent – pas pour *Danette* - mais pour **Stéphane** qui sort de sa pochette poitrine un petit paquet de cartes jumbo coupées en deux.

Stéphane demande à l'un de ses deux assistants de mélanger le paquet et **Toff** s'y colle. Puis **Stéphane** se tourne vers **Thierry** et lui demande de couper le paquet – mais sans compléter la coupe.

Thierry est invité à remettre une des portions à **Toff** et à conserver l'autre. Tous deux doivent compter secrètement leur nombre de cartes.



Les deux portions de paquets sont mélangées et rassemblées.

Stéphane rappelle à ses deux assistants qu'ils ont tous les deux un chiffre en tête et en distribuant les cartes, face tournée vers **Thierry**, il lui demande de mémoriser la demie carte dont l'emplacement correspond au chiffre mémoriser.

Stéphane ramasse les cartes et fait de même avec **Toff**.

Thierry et **Toff** ont donc en tête chacun un morceau de carte.

Stéphane tend le paquet de demies cartes à **Thierry** et lui demande de sortir la demie carte à laquelle il pense et de la poser face en bas sur la table.

Le paquet est à présent remis à **Toff** qui doit faire de même.

Stéphane prend les deux morceaux de cartes et montrent qu'ils forment tous deux une seule et même carte.



Un tour que **Stéphane** a vu présenté par **Alexandra Duvivier**... Il ne se rappelle plus où.

Ce tour est en fait tiré de la collection *L'école de la Magie – vol 5* et **Alexandra Duvivier** le présente sous le nom "*Sympathie Mentale*".

Nick Trost, s'inspirant d'une routine de **Stewart James** intitulée *Split Second*, a créé une routine très similaire au tour présenté par **Stéphane**. Cette routine, parue dans l'ouvrage *The Card Magic of Nick Trost*, nommée *Jumbo Two-Way Split* est basée sur la même coïncidence mais avec en plus une prédiction du magicien concernant la carte reconstituée.

Toff conseille à **Stéphane** d'éviter de mettre son doigt sur l'index des cartes et surtout d'aller moins vite en les montrant. **Thierry** dit qu'il est tout à fait d'accord et qu'en plus n'ayant pas ses lunettes il a eu du mal à identifier les cartes.

"Euh... **Thierry**... Tes lunettes, elles sont au-dessus de ton front..." 😊

J'ajouterai concernant le moment où les cartes sont montrées, qu'il est également préférable de compter les cartes à haute voix pour faciliter la mémorisation des spectateurs.

Toff raconte qu'il avait fait ce tour à un mariage et qu'il avait oublié une petite manipulation essentielle... Du coup, ben au final du tour, il ressortait que les mariés n'étaient pas vraiment faits l'un pour l'autre... Oups !

Stéphane retourne à sa place et on suppose que c'est pour laisser la place à quelqu'un d'autre. Que nenni, c'est uniquement pour changer de jeu de cartes et mieux revenir devant nous et il précise qu'il va rester sur du **Duvivier**.

Toff demande "*Alexandra ou...*" et aussitôt **Christophe** ajoute en se marrant, "*Ben à choisir, il vaut mieux que tu restes sur Alexandra...*"

Ah bah bien... Cela dit... C'est pas faux... Mais tous les goûts sont dans la nature.

Stéphane précise que ce tour est basé sur la coordination et c'est **Christophe** qui le rejoint.

Stéphane lui remet le jeu et lui demande de faire quatre petits paquets en un coup sur la table...

Oh, oh... **Stéphane** prend des risques au niveau explications mais **Christophe** accomplit sa tâche sans coup férir...



Quoique, j'ai parlé (écrit) un peu trop vite...

Christophe qui avait quasiment terminé rassemble les paquets et recommence car **Stéphane** était moyennement satisfait bien qu'il ait précisé qu'on n'était pas à "*une vache près*"...

Une fois les quatre tas constitué, **Stéphane** prend le premier tas et étale les cartes entre ses mains en disant que ce n'est pas trop mal... Il prend la carte du dessus du tas et repose les cartes restantes avant de faire de même avec les trois autres tas.

Stéphane tient à présent quatre cartes dans sa main... Il les regarde et dit "*Eh, ce n'est pas mal du tout...*"

À votre avis, pourquoi **Stéphane** dit-il cela ?
Allez à la page suivante pour le savoir... 😊



Stéphane dépose une à une les quatre cartes sur leur tas respectif : ce sont les quatre As.

Et **Stéphane** précise "Tu as bien coordonné tes trucs parce que toutes les autres cartes sont des cartes blanches..."



Et **Christophe** de conclure : "Ah ouais....".

Quatre As sur Quatre paquets... Une routine présentée par **Alexandra Duvivier** avec un jeu normal (*école de la magie vol 4*) et **Stéphane** a eu l'idée de mettre sa petite touche personnelle avec des cartes blanches. Cool car cela donne une dimension supplémentaire à ce tour.

Cette fois-ci **Stéphane** retourne à sa place pour s'asseoir et c'est **Christophe** qui prend la suite pour nous parler cinéma et plus particulièrement du film [Insaisissables](#) (qui est loin de m'avoir laissé un souvenir impérissable ☺)

Christophe rappelle que dans ce film, il y a quatre personnages principaux, appelés les *Quatre Cavaliers* qui vont réaliser un braquage de banque : un magicien et son assistante, un pickpocket et un mentaliste.

Au fur et à mesure, **Christophe** sort un à un les quatre Rois de son jeu en ajoutant qu'un cinquième personnage important, *Thaddeus Bradley*, va se lancer à leur poursuite. Il est représenté par une carte à face blanche.



Pour la suite de la routine, les cartes vont se regrouper mais on a du mal à comprendre la finalité des mouvements effectués avec la carte blanche.

Mais pour le climax, **Christophe** réussit le tour de force de transformer les quatre Rois en quatre cartes blanches, qui symbolisent la fuite des quatre malfaiteurs. Sur la dernière carte, tenue par **Christophe**, est inscrit : "*Les 4 Cavaliers*".



Christophe indique que c'est la première fois qu'il présente cette routine –hormis à sa compagne - et de l'avis général on ne comprend pas trop les voyages de carte effectués grâce à un mouvement d'origine mexicaine (eh, j'me comprends...).

Du coup, **Christophe** demande nos conseils car même sa compagne à "*coincé*" en voyant cette routine.

Et vous savez quoi ? Ben on lui donne des pistes de travail pour rendre ces voyages de cartes plus compréhensibles pour le spectateur grâce au boniment.

Ah, ce n'est pas évident de créer des routines mais l'avantage avec le club, c'est de pouvoir les tester et de recueillir les remarques éventuelles.

Bon, il est l'heure pour moi d'aller faire un petit pissou... Je me lève et quitte la salle car il est des choses qu'on ne peut différer sous peine de s'en repentir amèrement.

Pourquoi vous informer de cela, me direz-vous ?

Et si vous ne le dites pas, c'est trop tard à présent, je viens de le demander pour vous...

Certes, j'en conviens, la vie de ma vessie n'a rien de passionnant mais si je ne précise pas cet évènement, vous n'allez pas comprendre la suite... Tout comme moi, je n'ai pas compris ce qui s'est passé en mon absence.

Je regagne la salle et constate que **Paillette** se tient devant les autres membres avec des cordes en main...



D'après ce que je comprends, il est en train d'expliquer la routine des trois cordes...

Pourquoi ? Ben j'en sais et je me dis "*Crotte, (enfin non... Pipi), je n'ai pas déclenché le caméscope et je prends le train en marche*".

Éric me rassure en disant qu'il a filmé le début avec son téléphone et qu'il m'enverra la vidéo.

Paillette détaille sa routine et va même au-delà de la routine classique des trois cordes. C'est fou ce qu'on peut faire avec trois bouts de corde.



Paillette pose ses cordes pour cette fois-ci prendre un jeu de cartes et il invité **Éric** à le rejoindre. Il regarde **Éric** et lui montre un étui contenant une prédiction dit-il.



Éric est invité à couper le jeu en six paquets et **Paillette** récupère le dernier puis au fur et à mesure les cinq autres paquets pour prendre la première carte de chaque paquet.

Les six cartes sont mises en ligne face en l'air sur la table et le jeu est rassemblé.



Éric est invité à choisir une carte et il retourne d'abord la seconde à partir de la gauche, puis la première à gauche



Paillette lui dit "*Non, non... tu m'en montres une seule...*".

Éric prend la carte en quatrième position et la montre à **Paillette** qui lui dit qu'il peut encore changer...

Du coup, **Éric**, très joueur, prend la sixième, puis retourne face en bas la troisième avant de remettre face en l'air les quatre cartes face en bas... et en conservant la sixième carte en main... **Paillette** ne sait plus trop quelle carte choisit **Éric** qui finalement montre la carte qu'il tient en main.

Paillette s'empresse de dire "*Le 7 de Carreau...*" tandis que **Christophe**, très joueur également dit "*Vas-y, change...*"

Ah ben quel bel esprit de camaraderie !

Paillette approche son étui avec la prédiction de la carte tenue par **Éric** puis montre qu'une carte est apparue en transparence : le 7K.



Wow !!! En fait, non. Il s'agit de [Name Tag](#) de **Agus Tjiu** : un gimmick à six sorties ! Un truc de fou...

Bon, après, l'intérêt peut être discutable sachant qu'on peut faire en sorte que le choix du spectateur soit un peu... orienté...

Mais on peut faire d'autres choses avec cet accessoire puisqu'il comporte d'autres cartes gimmick.

De mon point de vue, cela reste quand même un peu une usine à gaz...

Allez, **Paillette** décide de passer à autre chose – enfin presque - et cette fois-ci c'est **Thierry R** qui l'assiste.

Paillette tend un jeu de cartes à **Thierry** et lui demande de le mélanger.

Paillette montre ensuite la face des cartes pour faire constater que le jeu est bien mélangé et que les cartes sont différentes avant de faire choisir une carte à **Thierry**.



La carte est mémorisée par **Thierry** avant d'être "*perdue*" dans le paquet grâce à la technique montrée par **Paillette** en début de réunion... ☺

La carte du dessus du jeu (6C) est mise face en bas dans un petit étui transparent...



Paillette retourne l'étui et on voit le Six de Cœur derrière la vitre de plexiglas.



Paillette demande à **Thierry** de penser à sa carte et dans le même temps, il secoue l'étui. Aussitôt le Roi de Pique, la carte de **Thierry**, apparaît à la place du 6C et **Paillette** sort de l'étui le RP.



Wow! de **Katsuya Masuda**, version 1 (on en est à la version 3, je crois). Un gimmick qui avait marqué les esprits lors de sa sortie en 2005 et qui continue à faire son effet...

Christophe propose de montrer comment il utilise le *Wow!* Avant de se raviser afin que laisse la place à **Éric**.

Éric lance sur son téléphone (à ne pas confondre avec **Éric** lance son téléphone... car c'est plus dangereux à la fois pour les personnes et pour le téléphone)... Donc, disais-je avant d'être interrompu par moi-même... **Éric** lance SUR son téléphone cette célèbre musique qui accompagne les mariages : [la marche nuptiale](#)... et il sort un anneau en métal, mahousse costaud, qu'il passe au majeur de **Christophe**. Bon, ce n'est pas le bon doigt... mais comme on dit, il n'y a que l'intention qui compte.



Éric présente maintenant un genre d'étui de bois qu'il sépare en deux puis qu'il reconstitue. L'étui présente un trou en son milieu.



Éric demande à **Christophe** de placer ses mains sous l'étui et il introduit la bague dans une ouverture en haut de l'étui et cette bague atterrit dans les mains de **Christophe** en ressortant par une ouverture située en bas de l'étui. **Éric** fait cela trois fois pour montrer que la bague traverse sans problème. On voit distinctement passer l'anneau dans le trou.

Éric demande à **Christophe** d'introduire son doigt dans un trou pratiqué au centre de l'étui... **Christophe** met l'index mais **Éric** n'est pas satisfait, puis il met le majeur, mais **Éric** n'est pas satisfait non plus. Finalement c'est l'annulaire qui, comme le veut la tradition, est placé dans le trou.

Éric introduit l'anneau dans l'ouverture en haut de l'étui...



Puis, il sépare l'étui en deux : l'anneau se trouve autour du doigt de **Christophe**.





Ce gimmick astucieux est un bien bel objet qui avait été édité en 70 exemplaires selon **Éric** et qui n'est plus commercialisé après avoir été bradé.

Un passage à travers la matière qui évoque un peu la [guillotine à doigt](#), sauf que là, le principe est bien évidemment très différent.

Éric tient maintenant en main un genre de mug (une grosse tasse quoi...), une corde et un foulard un peu particulier car il a un anneau (eh oui encore un) qui perce son centre. C'est **Thierry R** qui le rejoint avec pour mission de contrôler le foulard et la tasse.



Éric fait passer la corde dans l'anse de la tasse, laquelle est recouverte par le foulard et les deux extrémités de la corde sont passées dans le trou du foulard.

Forcément, certains – dont j'ai le nom – se sentent obligés de faire certaines allusions à caractère sexuel... Des gamins, moi j'vous l'dis !

Éric prend les deux extrémités de la corde et laisse pendre le foulard et la tasse.



Éric demande à **Thierry** de tenir la corde et il plonge ensuite ses mains sous le foulard... pour les ressortir quelques instants après tenant la tasse.



Éric dit à **Thierry** "*Tu peux examiner le tout...*" et **Toff** s'adressant à **Éric** lui dit "*Et toi, tu peux ouvrir ta main gauche...*". Tout le monde se marre.

[Uncuppled de Viking Magic](#). On se demande où **Éric** va chercher tout ça...

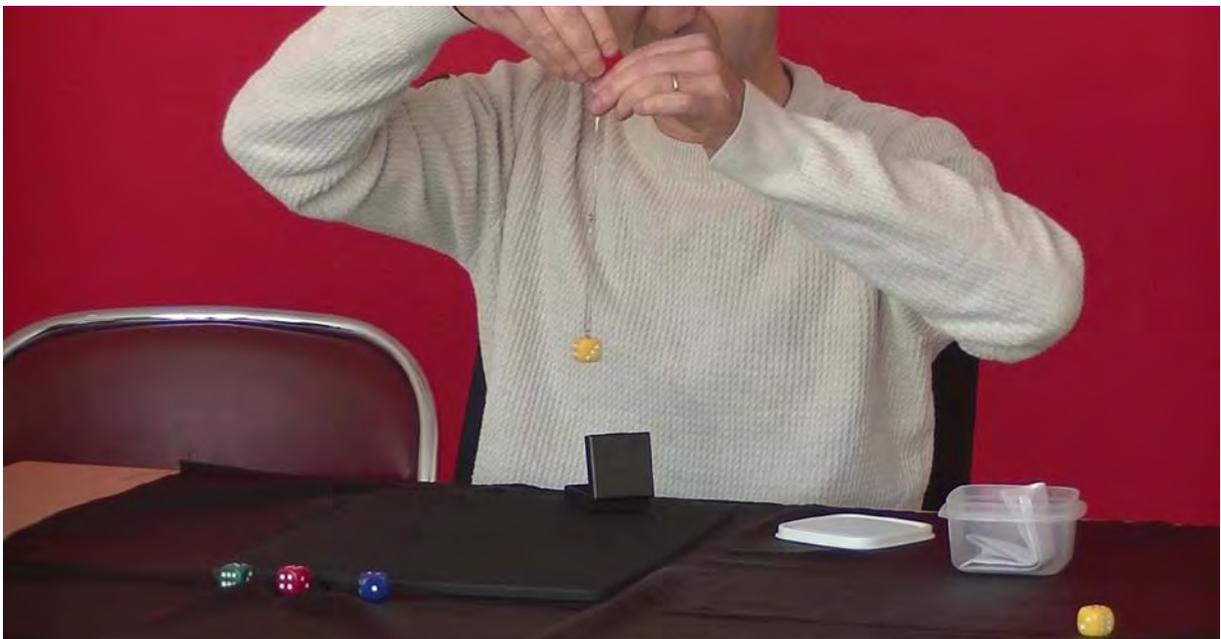
On pourrait croire qu'il va s'arrêter là... Mais non, il a encore des tours à présenter et cette fois-ci, il annonce "*Allez... Mentalisme*".

Éric pose devant lui quatre dés de couleur et une boîte puis, il demande à **Christophe** de nommer un dé et c'est le dé rouge qui est désigné.



Éric choisit pour sa part le dé vert et il élimine ces deux dés. Il reste donc deux dés et **Christophe** indique qu'il veut le dé jaune. **Éric** conserve donc le dé bleu et il propose à **Christophe** de choisir le bleu mais il refuse. Le dé bleu rejoint donc les deux autres dés éliminés.

Éric sort de sa boîte une chaînette au bout de laquelle pend un dé jaune.



Christophe crie "*la boîte, la boîte...*" et **Éric** montre que la boîte est vide et comme on dit dans la série TV *X-Files* : "*La vérité est ailleurs...*"

*Prédiction à l'écran, un tour de chez **Magix**.*

C'est à présent **Thierry R** qui vient s'installer et **Christophe** le rejoint.

Thierry indique qu'il va couper le jeu face en bas pour former dix tas...



Thierry explique qu'il est un excellent manipulateur et il le prouve en nous montrant que le premier paquet contient une carte, le second contient deux cartes, et ainsi de suite jusqu'au dixième paquet qui contient dix cartes. **Thierry** sursaute car dans ce paquet s'est glissée une carte face en l'air, mais cela ne le perturbe pas vraiment car il continue son comptage.

Thierry retourne la carte du dessus de chaque tas : les Piques dans l'ordre de l'As au Dix, qu'il pose au fur et à mesure que le premier tas.



Les tas sont ensuite rassemblés, à l'exception du tas avec les Piques et **Thierry** propose de compléter ce tas avec les figures...

La carte du dessus du jeu est le Valet de Pique et sous le jeu, il trouve la Dame et le Roi de Pique.

Thierry coupe le jeu à deux ou trois reprises et tombe sur la carte face en l'air qui est une carte publicitaire provenant d'un jeu neuf. Il la met à l'écart.

Thierry jette ensuite le jeu d'une main vers l'autre et se retrouve avec les deux Jokers en main, qu'il dépose également à l'écart.

Thierry coupe à présent le jeu pour former trois tas et il nous montre que chaque tas correspond à une famille où toutes les cartes sont rangées dans l'ordre de l'As au Dix. Eh, il manque les figures !



[Ten Exact Cuts de **Henry Evans**.](#)

Une sacrée performance qui peut être réalisée avec un sacré jeu... 😊

Bon, allez, je me lève et prends la place de **Thierry** pour présenter un tour que j'avais déjà montré le 17 septembre 2011... Eh, ça date !

C'est en me penchant récemment sur un certain principe que j'ai redécouvert ce tour.

Je sors un jeu de cartes et une boîte contenant quelques dès.

Toff me rejoint pour m'assister.

"Crois-tu au pouvoir de l'esprit que la matière ?".

Toff répond par l'affirmative.

J'ajoute qu'il est possible – avec de l'entraînement -de déterminer des choses sans les voir. Tout en parlant, je coupe le jeu, je le mélange et je demande également à **Toff** de couper le jeu et de compléter la coupe.

Toff est ensuite invité à choisir deux dés et à les tester pour vérifier qu'ils ne sont pas truqués et je certifie qu'ils ne le sont pas.



Cela étant fait, j'invite **Toff** de couper le jeu en deux portions à peu près égales et je lui demande avec quelle portion il veut jouer.

J'explique à présent ce que **Toff** va devoir faire tandis que j'aurai le dos tourné : Il doit lancer les deux dés autant de fois qu'il veut et mémoriser ou noter le total de la face supérieure des dés – il doit prendre un des deux dés, le retourner complètement et ajouter à son total de valeur de la face se trouvant désormais au-dessus – il doit lancer ce dé autant de fois qu'il veut et ajouter au total précédemment trouvé la valeur de la face du dé – il doit mettre les deux dés l'un à côté de l'autre.

Toff doit ensuite prendre la portion de jeu qu'il a choisie et compter une à une un nombre de cartes correspondant au total trouvé avec les différents lancés de dé et poser ces cartes bien égalisées sur les deux dès de sorte que je ne puisse voir le nombre de cartes ni la valeur des dés. Et pour faire bonne mesure, il doit cacher les cartes qui lui restent.

Cela peut paraître compliqué comme ça, mais je fais une démonstration tout en expliquant afin que cela soit plus clair.

Je me retourne, je me bouche les oreilles et je laisse **Toff** faire ce que je lui ai demandé, tout en lui rappelant les différentes étapes...



Une fois que tout à été fait dans les règles, je me retourne et je regarde le petit paquet de cartes et je dis "Ah oui... Bon d'accord, je vais faire ma *prédiction*...". Je me saisis de la seconde portion de jeu et j'indique que je vais sortir trois cartes qui seront posées face en bas : la première va indiquer une couleur de carte – la seconde, une famille de carte et la troisième une valeur de carte.



Une fois les trois cartes sorties, je demande à **Toff** de soulever son petit paquet de cartes pour montrer la valeur des deux dés (10).

Toff est invité à prendre son main son petit paquet de cartes et à distribuer neuf cartes et mettre la dixième à l'écart.

Je montre ma première carte de prédiction : rouge. La seconde est une carte à Carreau. La troisième est un Quatre.

Toff retourne la carte mise à l'écart : c'est la Quatre de Carreau.



Double Blind, une routine de **Thomas Henry**.

Merci à **Mister Si Stebbins** et à son système qui a permis de réaliser ce tour.

J'ai redécouvert ce principe tout récemment avec **Woody Aragon** et sa série de quatre DVD "[Woody On Stebbins](#)". Je me suis ainsi rendu compte des énormes possibilités de ce système – que certains décrivent à tort.

J'ai vu que **Craig Petty** avait également sorti un dvd consacré à ce système avec un petit plus... [The Beyond Stebbins Project](#).

Et pour rester dans ce système, je présente une seconde routine qui, je pense, est une tuerie.

Le jeu est étalé pour montrer qu'il est mélangé et que les cartes sont différentes. Le jeu est coupé à plusieurs reprises et éventuellement mélangé avant d'être distribué en quatre tas.

Trois spectateurs sont impliqués et pour être sur que chacun a le même nombre de cartes, les quatre tas sont comptés : 13 cartes chacun ? Okay, c'est bon on peut continuer.

Chacun est invité à couper son tas autant de fois qu'il le souhaite et ensuite à prendre connaissance de la carte qui se trouve sous le tas.

À partir de ce moment, chacun va retenir la valeur de cette carte et transférer une à une sous le tas un nombre de cartes égal à cette valeur.

La dernière cartes est posée à part sur la table.

Il y a donc quatre cartes posées à côté de leur tas respectif.

Chacun retourne sa carte : un Roi.



Mais, il y a une carte plus forte que le Roi...
Sous chaque paquet : un As...

Mais on peut peut-être aller plus loin...



Dans chaque tas : les cartes d'une même famille rangées de l'As à la Dame auxquelles on ajoute les Rois précédemment sortis...

Perfect Ritual... et ça... pas besoin du jeu d'**Henry Evans** pour y arriver.

La salle avait commencé à se vider, signe qu'il est temps de mettre fin à la réunion. **Christophe** dit qu'il avait d'autres routines à montrer mais que ce sera pour la prochaine fois...

Eh oui, moins il y a de personnes présentes, plus on dispose de temps pour présenter ce que l'on a préparé (plus ou moins bien). À contrario, quand nous sommes plus nombreux, il faut permettre à chacun de passer et cela fait moins de passages pour chacun...

Moi, je préfère quand il y a plein de monde aux réunions...

Il faudrait peut-être d'ailleurs envisager de remettre en pratique la règle "*un tour seulement à chaque passage*" pour éviter que quelqu'un ne présente trois ou quatre tours d'affilée aux détriments de ses petit camarades...

La prochaine réunion aura lieu le samedi 13 novembre et – sauf changement, il devrait y avoir deux nouveaux membres. Cool !

Patrice
Apprenti Magicien à Vie



RÉUNION DU 13 NOVEMBRE 2021

"J'adore quand un plan de déroule sans accroc"... (mais avec des accros...).



Une réplique du Colonel John "Hannibal" Smith de la A-Team (Agence Tous Risques) incarné à l'écran par Georges Peppard.

Et une réplique devenue culte (du moins pour moi)... à laquelle j'ai ajouté ma petite touche personnelle en faisant référence aux "accros" c'est-à-dire aux passionnés... de la Magie bien sûr.

Accroc, accro... Une même prononciation pour une orthographe et un sens différents... Ah cette langue française, qu'elle est à la fois belle et compliquée...

Bon, je ne suis pas là pour parler de la beauté de la langue française mais pour vous faire le compte-rendu de la réunion magique d'aujourd'hui et du coup, je suis obligé de vous narrer ce petit... accroc... à cette belle mécanique de précision (enfin presque) qu'est le **Magicos Circus Rouennais** (ou **ALD Magicos Circus**, pour la municipalité et l'amicale laïque de Déville-lès-Rouen).

[Allez crache ta Valda](#) !, êtes-vous surement en train de pester à cause de cette introduction qui n'en finit plus.

Et vous n'avez pas tort...

Bon, j'vous raconte...

Les réunions du **Magicos Circus Rouennais** se tiennent désormais dans une des salles des associations 5 rue Jules Ferry à Déville-Lès-Rouen. Notre salle se trouve au premier étage du bâtiment, pile poil à l'endroit indiqué par la flèche sur la photo ci-dessous.



Et vous savez quoi ? (Ne vous inquiétez pas, je vous donne la réponse tout de suite)... Pour accéder à la salle, il faut pénétrer dans le bâtiment. C'est d'une logique absolue contre laquelle il n'y a rien à faire et dans son infinie prévoyance, la municipalité nous a octroyé un badge qui permet de passer une première porte... (je n'ai pas mis de flèche sur la photo...)

Sauf que derrière cette première porte, il y en a une seconde... Et là, il ne faut pas un badge mais une clé... qu'on ne nous a pas donnée.

Ben oui, *pourquoi faire simple quand on peut faire compliqué ?* ([Proverbe Shadok](#))

Cette seconde porte n'aurait pas du être verrouillée... Sauf que là, quelqu'un ne savait pas que nous sommes certes des magiciens mais qu'aucun d'entre nous ne pratique le *lockpicking*, cette technique chère à **Harry Houdini** qui permet de venir à bout de serrures et de cadenas en tous genres.



Que faire face à l'impossibilité de nous rendre dans notre salle ?
Va-t-on devoir renoncer et annuler la réunion ?

Christophe qui possède le contact avec l'*Amicale Laïque de Déville* a passé un ou deux coups de téléphone... Sans succès... Il faut dire que nous sommes dans un grand week-end de 11 novembre... jour férié, et que personne n'est joignable ou susceptible de venir ouvrir cette 🗝️👤😞 de porte...

Alors, ce compte-rendu va-t-il s'arrêter là, bêtement, à cause d'une porte fermée ?

Pour le savoir, allez à la page suivante... 😊

Christophe a plus d'un tour (et pas seulement de Magie) dans son sac, et comme il demeure sur la commune de Déville-lès-Rouen, il propose d'accueillir, une fois encore, la troupe du **MCR** à son domicile en précisant "*Nous serons un peu serrés mais ça devrait le faire...*"

Ah oui, j'ai oublié de vous dire que nous sommes sept... et donc ,nous voilà en route pour le domicile de **Christophe**.

Ah, j'ai aussi oublié de vous dire que **Denis**, un postulant pour le club, a zappé l'heure de la réunion qu'il pensait débiter à quinze heures... Et du coup, à 14h50, **Denis** m'appelle pour me dire qu'il est devant la salle. Je jette un œil (le droit, c'est celui qui a la vue la plus basse) à **Christophe** qui opine du chef (aucune connotation sexuelle dans cette phrase je vous rassure). Allez, on se tassera un peu plus...

Ah, j'ai aussi oublié de vous dire que **Paillette** qui n'avait pas prévenu de sa venue (mais on a l'habitude), m'appelle à 15h02 (là aussi on a l'habitude... ☹) pour me dire qu'il est devant la salle. Je jette un nouveau coup d'œil à **Christophe** qui autorise également la venue de l'homme qui a perdu sa montre...



Dans sa tête, **Christophe** doit maudire la municipalité pour la clé de la salle et en profiter pour adresser une prière muette au *Grand Barbu* (non, non... je pense au *Père Noël*, pas à l'autre dont on n'est pas sûr qu'il existe... alors que pour le *Père Noël*, cela ne fait aucun doute) pour qu'il amène le 24 décembre au soir une montre à tous ceux qui ont des problèmes d'horaires...

Il faut espérer que ça va s'arrêter là, sinon, il va falloir faire appel à une entreprise de maçonnerie pour repousser les murs...

C'est quand même un sacré paradoxe : On se plaint quand il n'y a pas grand monde aux réunions et dès qu'on a du monde, on se plaint à cause du manque de place que cela génère... Bon, il est vrai que là, la situation est particulière.... Ah, la, la... Put*!☹ de clé !

Allez, il est 15h11 et je lance le caméscope pour immortaliser cette nouvelle réunion.

[Ah, qu'est ce qu'on peut perdre comme temps en formalités...](#)(Merci au regretté **Jean Yanne** pour cette réplique)

1 : **Christophe**
3 : **Patrice**
5 : **Thierry M**
7 : **Philippe** (un nouveau)
9 : **Paillette**

2 : **Éric**
4 : **Thierry R**
6 : **José**
8 : **Denis** (un nouveau)

Et sans plus attendre, nous attaquons dans le bois dur avec **Christophe** qui souhaite nous soumettre une réflexion concernant une technique très importante en magie avec des cartes : les levées et retournements multiples. Ici c'est surtout de la "LD" dont **Christophe** veut nous parler.

Dans les comptes-rendus – mes fidèles lecteurs le savent (oui, j'espère qu'il y a des fidèles lecteurs, sinon, laissez-moi mes illusions s'il vous plait)...

Donc, disais-je avant d'être interrompu par moi-même, je n'évoque pas les techniques dans mes comptes-rendus dans "*l'hypothétique possibilité*" (ça renforce l'idée) que ce compte-rendu soit lu par un non pratiquant de la Magie. Bon, là, difficile de tenir mon engagement et je parlerai donc de "LD" et ça tombe bien puisque c'est ce dont il s'agit.

Pour illustrer son propos, **Christophe** fait choisir une carte à **José** et il la perd ensuite dans le jeu. Passe magique... **Christophe** saisit "*la première carte du jeu*" et la montre à **José** qui dit que ce n'est pas sa carte...



Alors qu'il va pour poser la carte face en l'air sur la table, **Christophe** semble aviser une saleté – sur mon tapis ! – repose la carte face en bas sur le jeu, balaie de la main le tapis comme pour ôter la saleté et fait glisser la carte face en bas sur la table...

Christophe dit qu'il faut aller chercher la porte secrète du jeu et coupe le jeu puis fait tomber les cartes en cascade de la partie supérieure du jeu sur celles de la partie inférieure et jette dans cette cascade la carte posée sur la table avant de la montrer à nouveau : c'est désormais la carte de **José**.



L'idée que **Christophe** évoque, à partir d'une réflexion vue sur *Facebook*, c'est quand on fait une *LD* de différer la transformation de la carte en créant une sorte de parenthèse de l'oubli pour éviter que les gens fassent le rapprochement entre la carte montrée, la carte transformée et le jeu.

La seconde idée, évoquée par la même personne de *Facebook*, est qu'il est complètement illogique de montrer la face de la carte, de la retourner et de la poser sur la table après un passage sur le jeu. D'où ce geste de "*nettoyer*" le tapis d'un geste qui justifie de poser la carte sur le jeu pour ensuite la reprendre et la poser sur la table.

Sur ce point, je suis en partie d'accord avec **Christophe** car, s'il est vrai qu'il faut éviter les gestes superflus ou non justifiés, tout dépend de la façon dont "*la carte*" est retournée. Et de mon point de vue, dès lors que "*la carte*" ne quitte pas le jeu : on "*la*" retourne sur le dessus du jeu pour montrer sa face et ensuite on la remet face en bas pour aussitôt la faire glisser sur la table. On peut même aussi la retourner tout en la laissant en contact avec le jeu mais décalée de moitié sur sa droite.

Dans sa démonstration, **Christophe** prend la carte en main droite en lui faisant quitter le jeu pour ensuite la remettre sur le jeu. Là, le geste n'est pas justifié parce que la carte ayant quitté le jeu, on peut se demander pourquoi l'y poser à nouveau...

Et le raisonnement de **Christophe** est quelque peu faussé car il se demande ce que ferait un spectateur si on lui donnait le jeu et qu'on lui demandait de retourner la première carte du jeu et de la poser sur la table. Et de conclure : il poserait la carte face en l'air sur la table...

Oui, sauf que : 1- ce n'est pas le spectateur qui fait le tour. 2- au final, **Christophe** a quand même été obligé de poser la carte face en bas sur la table pour réaliser la transformation...

J'estime qu'il ne faut pas raisonner par rapport à ce que le spectateur pourrait penser de telle ou telle action ou pourrait faire à notre place...

Il est pour moi logique que le magicien fasse parfois des choses pas logiques et si le tour est bien construit dans son déroulement, c'est l'effet final dont le spectateur va se rappeler et pas les petits détails qui ont permis d'arriver à cet effet final.

Mais ce genre de questionnement est intéressant en soi car il amène une réflexion où chacun peut donner son avis et exposer sa façon de procéder.

Encore faut-il être magicien et connaître ces techniques...

Et c'est justement cette réflexion concernant le fait d'être ou pas magicien qui m'amène à proposer un test.

Le mois dernier, j'ai proposé de [déterminer si nous étions humains et quel genre d'humain](#). Aujourd'hui, je propose de déterminer si les personnes présentes sont des magiciens ou des personnes aptes à le devenir. Pour cela, il ne faut que quelques cartes... 27 cartes en fait. Pas une de plus, pas une de moins.



D'abord, le jeu est mélangé "*Mélangez, mélangez...*" comme à l'habitude de dire **Juan Tamariz** avec cette gouaille et cet accent si reconnaissable.

Ensuite, les 27 cartes distribuées sont mélangées ... et une carte est mémorisée par chacun dans son paquet avant de mélanger à nouveau les cartes... "*Mélangez, mélangez...*"



Maintenant on va faire quelques distributions de cartes... et rassembler à chaque fois les paquets.

Au final, les cartes – qui jusqu'à présent ont toujours été face en l'air – sont mises face en bas et chacun est invité à penser à sa carte "*Ma carte est (nom de la carte)...*" et à dire dans sa tête "*et je suis magicien...*". Chacun doit se répéter cela dans sa tête – un peu façon *mantra*.

Je suis magicien et vous ?

Je révèle que ma carte est l'As de Pique et j'épelle "*JE SUIS MAGICIEN*" en distribuant une carte par lettre et la carte correspondant à la dernière lettre épelée est retournée face en l'air : c'est l'As de Pique.

Chacun est invité à distribuer les cartes une à une en épelant "*JE SUIS MAGICIEN*" et à retourner la dernière carte distribuée...

Tout le monde retrouve sa carte... à l'exception de **Philippe**. Aie !!!

The Sorcerer Apprentice (l'Apprenti Sorcier), l'adaptation par **Dan Harlan** d'un tour de... **Juan Tamariz**, extrait de son livre *Verbal Magic (Magie Verbal)* et ma petite touche personnelle pour la langue française.

Deux options s'offrent à nous : Virer **Philippe** manu militari ou fermer les yeux sur cet échec au test en attendant de passer l'intéressé sur le grill de notre "examen d'admission".

Bon, comme **Philippe** est un ami de **Christophe**, nous décidons de temporiser...

José se lève et commence à déballer son matériel.

Eh oui, quand **José** présente un tour il y a en général quelques accessoires d'accompagnement. Deux semi-remorques sont stationnées dans la rue... Non, je déconne, j'exagère... il n'y en a qu'une.

José en profite pour préciser que cela va être un peu mathématique. Le contraire nous eût fortement étonnés.



José annonce finalement "Et j'ai besoin de cinq spectateurs..."

Oulah !... Heureusement qu'il y a de la ressource aujourd'hui, sinon **José** était mal. D'où l'importance de faire l'effort de venir aux réunions : pour permettre à **José** de faire ses tours... ☺

José montre un paquet de cinq cartes supportant chacune une lettre de A à E. Le paquet est mélangé... "Mélangez, mélangez..." ☺

Christophe est invité à choisir une des cartes face en bas : le "E".

Il doit à présent remettre sa carte dans le paquet, le mélanger et faire choisir une carte à son voisin **Thierry R.**

Au total cinq tirages sont effectués et les lettres sélectionnées par le hasard (et les participants) sont : E – E – D – C – C.

Au vu des lettres sélectionnées, **José** indique qu'il va faire une prédiction qu'il note sur un calepin.

José montre cinq paquets de cartes qu'il numérote de 1 à 5 en partant de la gauche. Chaque paquet est constitué de cartes supportant les lettres de A à E.

Christophe est invité à choisir un paquet et il choisit le "1". **José** en extrait la carte avec la lettre "E" au dos de laquelle il y a un chiffre "5". **José** montre que la lettre "E" des autres paquets supporte également un chiffre mais que ces chiffres sont différents.

José procède de même avec chaque participant et en fonction du tas désigné, il en extrait la carte avec la lettre tirée. Chaque carte "*lettre*" comporte un chiffre au dos.



Cinq chiffres... qui auraient pu être différents si les tas choisis avaient été différents. Une petite addition et un total : 30.

José montre le calepin supportant sa prédiction : il a inscrit "30".

Panorama de **Walter Gibson**, un tour qui figure dans le volume 7 de la *Petite Anthologie des Tours Automatiques* de **Richard Vollmer**... à un gros détail près... **José** le présente différemment et il a amélioré le principe en le simplifiant.

Et **José** laisse à présent la place à **Christophe** qui sort non pas UN jeu de cartes mais DEUX ; un à dos bleu et un à dos rouge.

Christophe commence par distribuer six enveloppes à certains des membres avec pour mission de ne pas l'ouvrir.

Christophe propose de s'intéresser au destin et à la part de liberté réelle que l'on a dans nos décisions. Il demande dans un premier à **José** de choisir entre le jeu bleu et le jeu rouge et **José** ayant choisi le jeu bleu, **Thierry R** aura le jeu rouge.

Christophe sort les cartes des étuis et explique – démonstration à l'appui – que ses deux assistants vont devoir distribuer les cartes de leur jeu respectif, une à une, face en bas.

José et **Thierry** commencent à distribuer les cartes et **Christophe** leur indique que chacun peut s'arrêter quand il le souhaite en précisant qu'ils peuvent bien évidemment distribuer tous les deux un nombre de carte différent.



José se marre parce qu'il vient de regarder la carte se trouvant sous son jeu et **Christophe** précise que **Thierry** et **José** ne doivent pas regarder les cartes... Ah, trop tard... **José** a apparemment vu ce qu'il ne devait pas voir, raison de sa soudaine jovialité.

Christophe propose à chacun de ses deux cobayes de mettre des cartes en plus, ou d'en retirer s'ils veulent prendre la main sur leur destin, ou ne rien faire s'ils estiment que le sort est joué et que cela ne servira à rien. **José** et **Thierry** décident de rajouter des cartes sur leurs tas.

Christophe prend la carte – à dos rouge – qui se trouve sur le reste des cartes de **Thierry** et la pose face en bas sur le tas des cartes – à dos bleu – distribuées par **José**. Puis il fait de même avec la carte du dessus des cartes restantes de **José** – à dos bleu – qu'il pose sur les cartes – à dos rouge – distribuées par **Thierry**.



José et **Thierry** sont invités à compléter leur jeu avec les cartes qui leur restent en main.

Christophe prend le jeu à dos bleu et le met devant **Thierry** et il prend le jeu à dos rouge qu'il met devant **José**.

Christophe demande à ses deux assistants de faire un ruban avec les cartes.



Il y a bien évidemment une carte étrangère dans chaque étalement.

Ces deux cartes étrangères sont sorties chacune de leur étalement et **Christophe** montre que les deux cartes sont identiques : As de Carreau.

Christophe fait remarquer que **José** et **Thierry** peuvent se demander s'il n'y a pas que des As de Carreau dans les deux jeux... **Christophe** étale les deux jeux face en l'air : toutes les cartes sont blanches !



Christophe invite à présent ceux qui ont reçu une enveloppe avant le commencement du tour à ouvrir celle-ci. À l'intérieur, une carte : l'As de Carreau.

[Choice](#) de **Jérôme Sauloup** utilisant un principe pas vraiment nouveau. L'idée des enveloppes est de **Christophe** (inspiré par **Viktor Vincent**).

Bon, on parlait tout à l'heure des gestes injustifiés... et forcément, je ramène ma fraise (alors que je suis allergique à la fraise... Véridique !) en demandant : Pourquoi mettre dans un jeu une carte étrangère et ensuite étaler ce jeu pour ressortir cette carte alors qu'on aurait pu la montrer dès le départ ? Bien évidemment, cette action est nécessaire pour réaliser l'effet mais il faut alors trouver une justification pour faire cela et dans la vidéo commerciale de présentation de cet effet, celui-ci est présenté tel quel sans le boniment.

Après, comme je le disais concernant la *LD*, c'est l'effet final qui est important et qui va marquer le spectateur : "*Nous avons tous les deux choisi la même carte et toutes les autres cartes étaient blanches...*"

Denis me fait remarquer que cet étalement permet de montrer les cartes et qu'ensuite, elles sont devenues blanches...

Et non, cher monsieur, l'étalement est réalisé face en bas, donc la face des cartes ne pas visible et ne s'est pas ensuite effacée magiquement.

Comme quoi, la mémoire visuelle est faillible.

Éric prend la suite dans un numéro façon "*Professeur Foldingue*"... Il a revêtu une blouse blanche et il propose de nous montrer une étrange boîte enveloppée dans une protection en cuir...



Le *professeur* **Éric** nous explique qu'il s'agit d'une mini boîte nucléaire...

Mais bien sur... et dans ton garage ya une [*marmotte qui met le chocolat dans le papier d'alu...*](#)

Herr Doktor Erich sort de la boîte une corde rouge et une corde blanche ainsi qu'un anneau en métal. Il se propose de faire des expériences avec la matière, c'est-à-dire les atomes qui deviennent des molécules en les assemblant... Sa boîte nucléaire permet à la matière de traverser la matière...



Désolé **Éric** mais celle là vaut son pesant d'or

Noble assemblée, voyez ce que l'abus de drogues diverses et variées et même avariées, peut occasionner comme dommages irréversibles à ce *pôvre* garçon qui – en apparence – avait l'air gentil, propre sur lui et promis à un grand avenir...

Ah la, la, quelle calamité..

Éric introduit la corde rouge repliée sur elle-même dans une des ouvertures de la boîte et la corde blanche, également repliée sur elle-même dans la seconde ouverture, mais en laissant les extrémités dépasser à l'extérieur.



Une trappe en haut de la boîte permet de faire ressortir le milieu de chacune des deux cordes et de montrer qu'elles sont désormais enclavées...



Éric tire sur cet enclavement pour montrer la réalité de cet enclavement.

Après cette expérience de passage à travers la matière, **Éric** propose de libérer les deux cordes. Il les introduit, toujours enclavées, dans sa boîte nucléaire et fait ressortir le milieu des cordes en haut de sa boîte : les deux cordes sont apparemment séparées.



Avec l'aide de **José**, notre savant fou bloque le milieu des cordes avec une baguette puis il les dégage ensuite par les ouvertures latérales de la boîte pour montrer qu'elles sont effectivement libres l'une de l'autre.

Éric propose à présent de poursuivre son expérimentation avec du métal. Il fait passer la corde rouge dans chaque ouverture latérale de la boîte.



La porte avant de la boîte montre clairement la corde, puis, **Éric** referme la porte et introduit l'anneau en métal dans l'ouverture droite de la boîte.

On entend un bruit métallique – l'anneau qui atterrit sur le plancher de la boîte. Suspense...

Éric ouvre la porte avant de la boîte : l'anneau est enfilé sur la corde.



La *Dean Box* de **Dean Dill** (et en plus c'est un modèle original, pas la copie chinoise...).

L'effet utilise un vieux principe publié par **Jack Avis** et **Paul Curry** et qui était réalisé sous le couvert d'un foulard. On peut en trouver la description dans le *Magic Book* de **Harry Lorayne** ("*Ultra Bind*" – et sous le nom de "*Enlacement*" dans la version française du livre).

Il est l'heure maintenant pour le *professeur* **Éric** de nous quitter pour regagner le centre psychiatrique où il est interné car les infirmiers commencent à s'impatienter...

Non, je déconne, il n'y a aucun infirmier... Je le précise pour ceux qui auraient pu me croire... Il m'arrive – rarement, mais cela m'arrive – d'écrire des choses démentes qu'il me faut ensuite... démentir.

Et **Éric** reste bien sagement avec nous après avoir rangé son matériel et ôté sa blouse.

Il est de tradition de "tester" un peu les personnes qui souhaitent rejoindre le **Magicos Circus Rouennais**.

Bon déjà, nous n'acceptons pas les "complets débutants" et cette première sélection est faite en amont lors de la prise de contact.

Ensuite, si une personne indique savoir déjà présenter quelques tours de magie, même basiques, nous tenons quand même à vérifier par nous-mêmes, ne serait-ce que pour évaluer le niveau de connaissance et de pratique du postulant.

On appelle ça gentiment "*passer sur le grill*" le postulant.



Mais je vous rassure tout de suite, aucun magicien ou aspirant à l'être n'est maltraité durant nos réunions, même si certains ne reviennent pas après une première réunion...

En fait, comme nous ne sommes pas une école de Magie, certains postulants se rendent compte que la Magie demande un travail personnel et que le club n'est qu'un support permettant d'ouvrir son esprit et de découvrir d'autres choses que ce soit en matière de techniques ou de tours et aussi d'obtenir des conseils dans ces domaines.

Et vous savez quoi... aujourd'hui... Nous avons DEUX postulants.

Forcément, il faut bien qu'un des deux se désigne... et c'est **Philippe**.

Philippe qui est un ami de **Christophe** n'est pas un débutant en Magie. Il pratique déjà la Magie de Scène et la Grande Illusion, raison pour laquelle il a hésité à venir car il ne pouvait pas amener son matériel. Mais, pour rester dans le domaine de la Grande Illusion et en respectant les contraintes du close-up, il nous propose une *Femme Zig Zag* miniature.

Philippe nous présente deux plaques métallique et il a besoin d'une partenaire qu'il va chercher dans son jeu de carte : la Dame de Cœur.

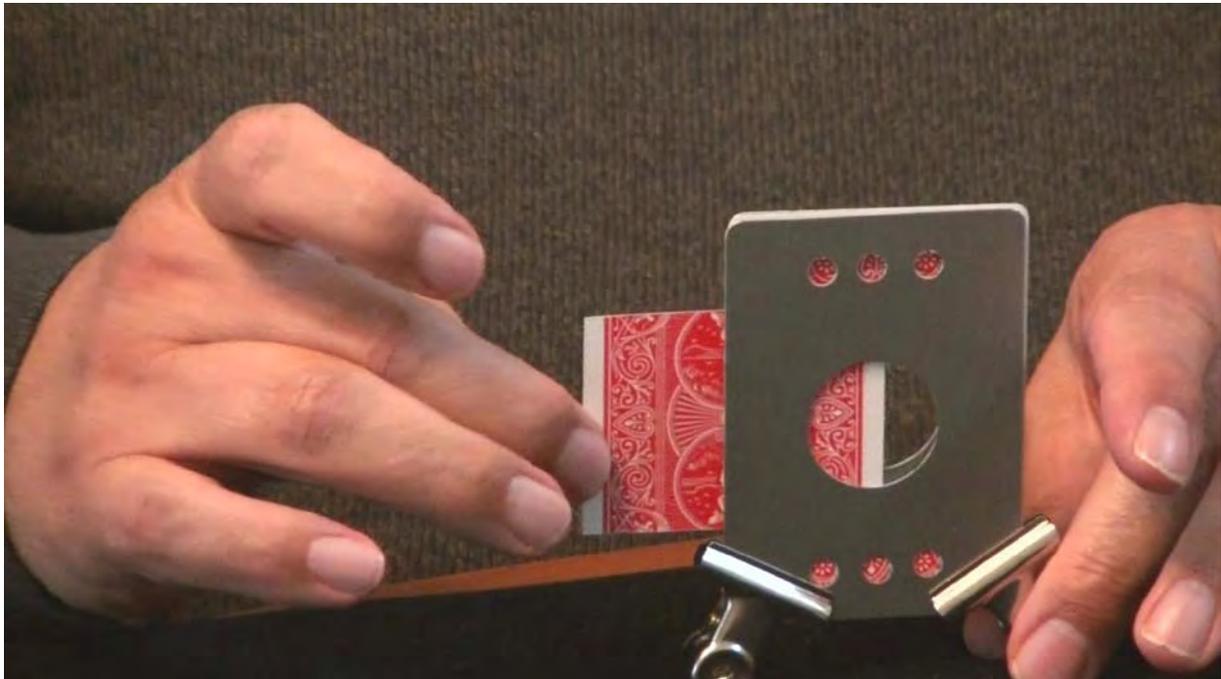


La Dame est enfermée entre les deux plaques, qui sont ensuite posées sur deux supports.



Avec son doigt laser (Ben oui, il a un doigt laser et alors ?), **Philippe** fait le geste de découper la Dame en deux endroits... Il y a même le bruitage : Bzzzzzzzzzzzzzz !

Un petit souffle magique (sinon ça ne marche pas) et... Tadaaaa !!!



La photo se passe de commentaire

Philippe remet la carte à sa position initiale, enlève les plaques et montre que la Dame est – fort heureusement pour elle – indemne. Elle peut même être laissée à l'examen.

[Zig-Zag](#) de **Mickael Chatelain**.

Philippe enchaîne sur un autre tour de **Mickael Chatelain**. Le matériel consiste en trois cartes : une Dame, un Quatre de Trèfle et un Joker percé d'un gros trou.

Le Joker est placé entre les deux cartes et l'ensemble est maintenu au moyen d'une attache parisienne qui passe par deux petits trous pratiqués dans les deux cartes.

Et là, alors qu'il explique ce qu'il fait, **Philippe** déclare "*Je suis en train de me vautrer...*".

Rire de satisfaction de **Christophe** tandis que je prononce la phrase désormais culte "*Cela arrive même aux meilleurs...*"

Finalement, éprouvant quelques difficultés, **Philippe** nous explique le principe et décide quand même d'essayer de présenter ce tour.



Mais quand ça ne veut pas, ça ne veut pas et **Philippe** renonce.

[Prisoner](#) de **Mickael Chatelain**.

Paillette se lève pour prendre la suite. Il a avec lui un jeu de cartes et un dé.



Paillette remet l'étui du jeu à **José** et lui demande d'y mettre le dé.

Paillette s'est éloigné de quelques pas puis, tout en fixant l'étui du jeu, il se pince le nez – signe d'une intense réflexion.



Paillette fait glisser quelques cartes du dessus du jeu et prend un "*Trois de Cœur*". Il ouvre l'étui du jeu et il fait glisser le dé : sa face supérieure montre trois points.

Mouais, bon... il avait une chance sur six...

Paillette propose à d'autres membres du club (ou futurs membres - ☺) de tenter l'expérience... **Denis** met le dé dans la boîte... **Paillette** dépose dessus une carte "*Cinq de Cœur*"... Manque de bol le dé indique "6". Mais, il faut préciser qu'au moment de la "*divination*", un téléphone s'est mis à vibrer puis à sonner dans la pièce ce qui fait dire à **Éric** qu'il y a eu de mauvaises ondes. Enfin, j'me comprends...

L'expérience est réitérée avec succès. **Paillette** précise qu'on peut le faire en mettant le dé sous une tasse, mais qu'il faut faire attention à ne pas secouer trop fort parce qu'il l'a fait et que cela a cassé le dé...

L'accessoire peut servir dans diverses routines de mentalisme et pour illustrer son propos, **Paillette** dispose six objets en ligne, inscrit une prédiction sur un papier et remet le dé avec une tasse à **Thierry R** pour qu'il secoue le dé... qui tombe en rebondissant sur le carrelage... Ah ben c'est bête hein ? Bon, plus de peur que de mal et la prédiction s'avère exacte puisque **Paillette** a identifié l'objet désigné par les points du dé.

Mental Dice de **Marc Antoine**.

Paillette enchaîne en sortant une sorte de pochette cartonnée et il demande si quelqu'un dans l'assistance peut lui prêter un billet de 5 ou 10 euros. **Denis** lui remet un billet de 10 euros.

Paillette ouvre sa pochette en carton qui est de couleur marron. Elle contient une autre pochette, en papier, de couleur jaune, qui elle-même contient une autre pochette en papier légèrement transparent dans laquelle **Paillette** place le billet emprunté.



Les pochettes sont refermées... Une passe magique... Puis les pochettes sont ouvertes à nouveau : Il y a désormais un billet de 20 euros.

Paillette recommence... Il referme les pochettes, fait sa passe magique et ouvre les pochettes : un billet de 50 euros.

Nouvelle manipulation et cette fois-ci, c'est un billet de 100 euros.

Waouh... C'est **Denis** qui va être content car faire fructifier son capital ainsi c'est hyper intéressant. Je veux les mêmes pochettes !!

Sauf que la Magie est souvent éphémère et très vite les 100 euros redeviennent 10 euros...

Une belle utilisation du system *Buddha Papers*. Il a été décrit en 1584 dans *Discoverie Of Witchcraft* de **Reginald Scot** comme un accessoire pour échanger des pièces de monnaie. Le nom *Buddha Papers* est apparu en 1930 dans les catalogues de magie. Mais il est aussi appelé *Witched Paper*, *Buddha Money Mystery*, *The Hindoo Paper Packet Trick*, *Bengali Papers*, etc.

Thierry M veut nous faire cogiter et pour cela il a amené plusieurs "casse-têtes" pour remuer nos méninges.

Je rappelle qu'il ne s'agit pas là ici de massues, ni de matraques destinées à se taper – joyeusement – dessus... Je vous renvoie à [l'article de Wikipédia sur le sujet](#).



C'est l'occasion pour nous de tester nos capacités d'analyse et de déduction pour voir si nous sommes capables de résoudre ces énigmes.

Et certaines de ces énigmes ne sont pas faciles à percer (précisons pour les amateurs de bricolage qu'il n'est nul besoin d'utiliser une perceuse, un marteau ou tout autre outil pour arriver à ses fins. On peut... Mais ce n'est pas le but du jeu...)



Amusant et pas évident à trouver : comment faire tenir plusieurs clous en équilibre sur un seul... sans marteau, bien évidemment.



Comment se libérer lorsque deux cordes relient deux personnes par leurs poignets ?



Et **Thierry** a bien d'autres objets pour nous distraire...

Après cette séquence récréative, nous revenons à la Magie

Cette fois-ci, c'est **Denis**, notre autre postulant, qui se lance.

Il pose devant lui deux jeux de cartes : l'un à dos rouge, l'autre à dos bleu.

Denis nous indique d'emblée c'est un tour que nous connaissons et qu'il s'appelle "*Faites comme moi*"... Houlla... Il y a tellement de versions du "*Do As I Do*", qu'il est fort possible que celle-ci nous soit inconnue.

Christophe récupère le jeu à dos bleu et est invité à reproduire les gestes de **Denis** : mélanger le jeu d'abord (*Mélangez, mélangez !!!*)...



Les deux jeux sont ensuite mis l'un près de l'autre et échangés.

Deux étalements sont réalisés... De la gauche vers la droite pour **Denis** et instinctivement, **Christophe** étale de la gauche vers la droite et du coup, les deux étalements sont inversés. **Denis** demande donc à **Christophe** de faire comme lui et **Christophe** étale alors ses cartes de la droite vers la gauche...

Denis fait passer son index droit au dessus des cartes de la droite vers la gauche et **Christophe** fait de même avec son index gauche de la gauche vers la droite... Tout est donc en miroir.

Denis s'arrête vers le milieu de son étalement. **Christophe** fait de même.

Chacun retire de l'étalement la carte désignée par le doigt et les deux étalements sont refermés.

Chacun regarde sa carte et la pose sur le dessus de son paquet avant de couper le jeu et de compléter la coupe à deux reprises.

Les jeux sont remis l'un à côté de l'autre et à nouveau échangés.

Chacun doit à présent rechercher sa carte dans le jeu qu'il tient.

Les deux cartes sont sorties face en bas puis retournées : elles sont différentes.



Aïe, aïe, aïe... Loupé... **Denis** va être viré du club...

Quoique... Nous avons fait une exception pour **Philippe** en début de réunion et il est donc normal de faire la même exception pour **Denis**.

Allez, on [récapépette depuis le bédut...](#)

Nouveaux mélanges, nouveaux échanges de jeux, nouvelles cartes sélectionnées, nouvelles coupes complètes, nouveaux échanges de jeux... Chacun sort sa carte du jeu de l'autre et... Suspense... On entendrait presque une mouche voler si : 1 – c'était encore l'époque – 2 – si **Thierry M** et moi nous taisions...

Cette fois-ci les deux cartes sont... identiques. Yes !!

Un principe élémentaire de base en Magie des Cartes, souvent dédaigné alors qu'il est peut être très efficace quand il est bien utilisé...

Allez hop, candidat suivant ! Ah c'est moi...

Je me lève et j'explique que souvent les tours avec des jeux complets sont difficiles à suivre parce qu'il y a trop de cartes et plein de cartes différentes... Raisons pour laquelle j'utilise un petit paquet avec 1,2,3... 4 cartes... Des Neuf de Cœur. Des cartes identiques, c'est plus simple à mémoriser.



Je fais "*craquer*" le petit paquet entre mes deux mains et je compte à nouveau les cartes. On s'aperçoit qu'une carte est désormais face en face, montrant un dos de couleur verte.



Cette carte est perdue dans le paquet. Nouveau "*craquement*" et nouveau comptage. Il y a toujours une carte face en bas mais cette fois-ci le dos est de couleur turquoise.

Cette carte est également perdue dans le paquet et les mêmes manipulations aboutissent cette fois-ci à une carte retournée avec un dos de couleur rouge.

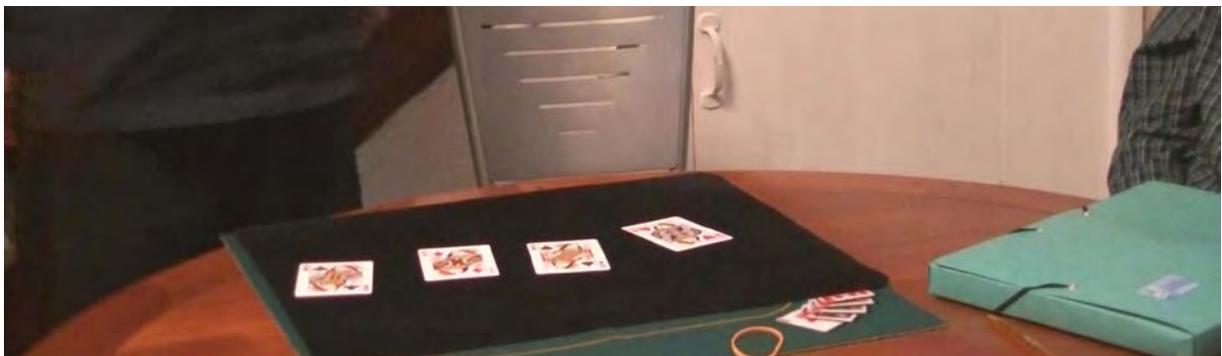
La carte est à nouveau perdue dans le jeu et le Neuf de Cœur se trouvant sur le dessus du paquet est retourné face en bas, montrant un dos bleu.

Nouveau craquement du paquet...

Les cartes sont étalées face en bas en colonne, montrant qu'elles sont désormais toutes la face en bas avec un dos vert, un dos turquoise, un dos rouge et un dos bleu.



Les cartes sont ensuite retournées face en l'air : Plus aucun Neuf de Cœur mais à la place, les quatre Dames.



Un [Twisting](#) façon **Peter Pellikaan** qui utilise un comptage assez méconnu de **Daryl** (*DM Count*) et le célèbre et incontournable *comptage Elmsley*. J'ai adapté les cartes en faisant avec celles que j'avais...

Je demande à **Denis** et **Philippe** s'ils connaissent le *Comptage Elmsley* : la réponse est "Non".

Bon, ben c'est à apprendre en priorité car il s'agit d'une manipulation essentielle quand on veut pratiquer la Magie avec des Cartes.

Autant on peut se passer de certaines techniques, genre le *saut de...* Enfin, j'me comprends... Autant le mouvement qu'on appelle *Comptage Elmsley* en référence à **Alex Elmsley** fait partie des fondamentaux en Cartomagie (mouvement qui, soit dit en passant, ne correspond pas au mouvement initialement créé par **Sir Elmsley** et qui s'appelait *Ghost Count* – Comptage Fantôme).

Nouvel étalage de culture magique... mais vous savez sûrement que *la culture, c'est comme la confiture, moins on en a, plus on l'étale (Françoise Sagan)*...

Tiens ça me fait me rappeler une phrase que **Kozou** m'avait dite (vous pouvez utilement lire [l'historique du Magicos Circus Rouennais](#) pour savoir qui est **Kozou**) : "*Je ne sais pas dire la messe mais j'en connais les principes...*". Et bien moi, c'est pareil... Je suis et je resterai un apprenti magicien à vie. Il y a plein, plein de choses que j'aimerais faire en Magie et que je ne sais pas faire, mais je m'intéresse à l'histoire des techniques et autres en Magie... Je trouve cela enrichissant.

Paillette intervient et donne sa méthode pour apprendre certains comptages. Il illustre son propos avec le *Biddle Trick* façon **Bernard Bilis**.



Forcément, pour **Denis** et **Philippe**, cela peut paraître compliqué et j'avoue que, moi-même, j'ai tâtonné pour trouver la façon dont je procède aujourd'hui et qui vise à se reprocher le plus possible du geste vrai.

Pour reprendre une formule célèbre "[Paris ne s'est pas fait en un jour](#)", et il faut donc s'entraîner, recommencer encore et encore, tester, jusqu'à trouver la méthode qui convient le mieux et sans se décourager.

D'où l'importance quand on veut apprendre la Magie des cartes ou autres, de ne pas brûler les étapes et de suivre une progression en passant d'une technique à une autre qui sera un peu plus difficile que la précédente.

L'avantage de faire partie d'un club de magiciens est qu'on peut demander des conseils et se faire corriger afin de progresser plus rapidement.

Thierry R passe du temps sur notre site dans *L'Entrée des Artistes* (et je l'en remercie sinon [à quoi ça sert que Ducros y se décarcasse](#)).

Il (**Thierry**, pas *Ducros*... ☺) souhaite nous montrer un tour que j'avais présenté lors de la [réunion du 20 juin 2020](#) à l'occasion du 18^{ème} anniversaire du **Magicos Circus Rouennais** chez **Théo** et **Marie Christine**. Il s'agit de la routine **Rematch** de **Bob King** ou du moins de l'adaptation en langue française faite par la boutique Arteco, que **Thierry** propose de faire – à sa manière – car il ne maîtrise pas toutes les techniques que j'utilise.

Thierry étale dix cartes face en l'air sur la table et indique qu'il va faire cinq paquets de cartes et commence à distribuer un paquet de cinq cartes.



Christophe lui fait remarquer que c'est un seul paquet... et **Thierry** s'arrête en disant "*Ah, j'ai planté le tour, déjà...*"

"*Ah, ça arrive même aux meilleurs*", selon l'expression consacrée....

Allez, **Thierry**, *Rematch*, prise 2 ! Clap ! Ça tourne !

Thierry pose une à une les cartes face en l'air sur la table en s'auto congratulant "*C'est bien **Thierry**, pour l'instant, c'est pas mal...*".

Euh **Thierry**, tu disposes devant tout le monde les cartes face en l'air alors que montage doit être fait AVANT et qu'on doit distribuer cinq cartes face en bas et ensuite cinq cartes face en l'air, à partir du paquet face en bas...

Mais bon, c'est toi qui vois...

Thierry soupire en disant qu'il faut qu'il prépare tout à nouveau....

Finalement, **Thierry** distribue son paquet... 5 cartes face en l'air et 5 cartes face en bas puis il s'adresse à **Christophe** en lui disant qu'il sait qu'il aime les mots magiques. Il montre également le Valet de Cœur se trouvant sur le dessus du tas face en l'air et explique qu'il y a un second Valet de Cœur et qu'on va devoir le retrouver...



Thierry précise que c'est lui qui gagnera s'il retrouve l'autre Valet de Cœur en disant "*Je gagne si je retrouve la carte jumelle...*"

Thierry indique qu'il va épeler "GAGNE" en distribuant une carte par lettre et il se saisit du tas face en bas en précisant que **Christophe** peut lui demander de changer de tas quand il veut (en cours d'épellation).

À chaque "stop !" de **Christophe**, **Thierry** dépose les cartes qu'il tient encore en main sur les cartes distribuées et poursuit son épellation avec l'autre paquet. Sachant que **Christophe** peut changer à nouveau de paquet quand il veut.

Thierry propose d'épeler à présent "ASSOCIE" (car en fait la phrase à utiliser est "je GAGNE si j'ASSOCIE la CARTE JUMELLE"... et tout à coup il s'arrête et dit "*Ah, j'ai oublié... Ah non, je n'arriverai pas à le faire... J'ai oublié une chose importante, c'est de les enlever...*".

Et **Thierry** de conclure "*Non, je l'abandonne...*" et il se lève pour regagner sa place.

C'était presque [Rematch](#) de **Bob King**... ☺

Bon... Candidat suivant ?

Philippe semble avoir pris goût à cette ambiance conviviale et il se lève pour montrer un nouveau tour.

Philippe a cette phrase pleine de bon sens "*Finalelement, la Magie, cela peut être assez simple... un paquet de cartes, une prédiction...*".



Afin de s'assurer certainement que nous sommes bien magiciens, **Philippe** demande "*Dans un paquet de cartes, il y a combien cartes ?*".

Christophe répond "52"... ce qui peut être discutable...

Certains jeux du commerce ne comportent que 32 cartes et dans un paquet de 52 cartes il y en a souvent 54 avec les deux Jokers et même parfois plus... 55 pour les jeux *Fournier* qui comportent... trois Jokers. Et même maintenant, beaucoup de jeux *Bicycle* ou autres comportent une ou deux cartes "*spéciales*" en plus.

Mais bon, on ne va pas chipoter pour une carte ou deux ou même trois en plus... Cela serait mesquin.

Philippe demande à **Denis** de choisir un nombre entre 1 et 52 et il choisit "48".

Philippe répète "48..." avec une moue du genre "*Bon, ben on va faire avec...*". Il se marre en disant que ça va être long surtout...

Denis propose alors "18"...

Philippe le regarde en souriant et demande "*C'est sur que tu ne veux pas encore changer...*", mais on reste finalement sur "18".

Philippe sort les cartes de l'étui et les distribue une à une en les comptant et en les retournant face en l'air au fur et à mesure : la 18^{ème} carte est le 8 de Carreau.

Philippe montre la 19^{ème} carte et la 20^{ème} carte pour montrer qu'elles sont différentes puis il ouvre l'enveloppe contenant sa prédiction et fait glisser sur le tapis la carte qu'elle contient : un 8 de Carreau.



[X-Act](#) de **Mike Kirby**. Un CAAN (Card At Any Number) que **Spontus** nous avait montré durant la [réunion du 22 juin 2013](#) à l'occasion de la célébration de l'anniversaire des 11 ans du **Magicos Circus Rouennais** chez **Théo** et **Christine**.

Je sais... Certains se disent "*Waouh, quelle mémoire prodigieuse ! Mais comment fait-il ?*"

Bon déjà, il faut préciser que je n'ai pas sorti ça lors de la réunion du 13 novembre... Là c'eut été fou... J'ai simplement dit que je me rappelais que quelqu'un avait déjà présenté ce tour.

En fait, c'est à la rédaction de ce compte-rendu que je peux donner la date exacte de présentation et son auteur car... *Tadaaaa !!!*, j'ai le fichier "*Super Compil Réunions MCR 2002-2021*", 4401 pages – 233 méga octets, qui regroupe, sous la forme d'un fichier pdf, tous les comptes-rendus de réunion depuis la création du **MCR**... Dingue non ?

Bon, c'est vrai qu'il fallait quand même se rappeler que ce tour avait été présenté par quelqu'un... Mais il y a des tours qui marquent plus que d'autres et c'est vrai que celui-ci est à la fois astucieux et audacieux dans son principe. Et une fois qu'on a le nom de tour... Allez hop, une petite recherche dans mon fichier et c'est fait.

Aucun mérite...

Et c'est le moment que choisit **Thierry R** pour faire son grand retour...

Rematch ! Prise 3... Action !

Bon, je passe sur le fait que, à nouveau, il étale toutes les cartes face en l'air... Après tout, il a dit qu'il allait présenter le tour "*à sa manière*".

Thierry distribue deux tas de cinq cartes : un face en l'air et l'autre face en bas.

Première épellation : le mot "*GAGNE*" ... qui est en fait un verbe... Mais on ne va pas chipoter. Et là encore c'est **Christophe** qui décide du paquet à utiliser tandis qu'une carte est distribuée par lettre épelée.

Une fois l'épellation terminée, **Thierry** va pour mettre à l'écart la carte face en l'air et celle face en bas se trouvant sur chacun des deux tas, mais il marque une pause, regarde la face de la carte dont on voit le dos et dit "*Ça y est, ça recommence...*". Et tant qu'à faire, il regarde aussi sous la carte face en l'air... C'est super discret.



Ah c'est pas gagné...

Le résultat de ses "*inspections*" semble rassurer **Thierry** qui met de côté les deux cartes et propose de passer à l'épellation suivante "*ASSOCIE*".

Christophe a décidé de ne pas perturber **Thierry** et il ne demande aucun changement de paquet.

À nouveau les deux cartes se trouvant au-dessus de chaque paquet – une face en l'air et une face en bas – sont mises à l'écart pour former un tas distinct du premier tas de deux cartes.



Troisième épellation : "*CARTE*" puis quatrième épellation "*JUMELLE*" et même processus sauf que lorsque la carte *Valet de Cœur* apparaît, elle est mise en avant sur le tapis avec la carte face en bas qui l'accompagne.



Thierry dit qu'il va laisser à **Christophe** une chance de gagner en lui précisant que si le second Valet de Cœur se trouve dans la seconde ligne alors c'est lui – **Thierry** – qui aura perdu.

Christophe est invité à choisir la paire de cartes avec laquelle commencer et il choisit celle avec l'As de Cœur. La carte face en bas est retournée : c'est un Quatre de Pique. **Thierry** met les deux cartes face en bas et propose de passer à une autre paire.

Christophe propose la paire "du fond" comportant un Valet de Pique. La carte face en bas est retournée : c'est un Dix de Cœur.

Donc toujours pas de Valet de Cœur... Il reste deux chances de gagner pour **Christophe**...

Paire suivante... **Christophe** laisse **Thierry** décider et ce dernier retourne la carte à côté du Huit de Trèfle : C'est le Valet de Cœur !



Aïe, aïe, aïe, [cataschtroumpf](#)!!!.

Dans un style différent il y a "[C'est pas possible, c'est pas possible...](#)"

Thierry pousse un hurlement de désespoir et décide de passer à l'explication en assurant qu'un jour il nous refera ce tour...

Et c'est sur ce succès flamboyant que se termine cette réunion.

La prochaine est programmée le 11 décembre 2021.

D'ici là, prenez soin de vous.

Patrice
Apprenti Magicien à Vie



RÉUNION DU 11 DÉCEMBRE 2021

Le 13 novembre, jour de réunion du *Magicos Circus Rouennais*, nous avons dû migrer chez **Christophe** à cause d'une porte fermée à clé qui nous interdisait l'accès à notre salle de réunion rue Jules Ferry à Déville-Lès-Rouen.



Aujourd'hui, 11 décembre, jour de réunion du *Magicos Circus Rouennais*, la question qui devrait occuper tous les esprits, est :

Verrouillée ou pas verrouillée ?

En fait, je n'aurai pas la réponse, enfin pas de la façon dont je me posais la question car, à mon arrivée, des ouvriers de la ville sont occupés à décharger (ou charger) des "trucs" devant le bâtiment dont les portes sont grandes ouvertes...

Oui, mais... Que se serait-il passé si les ouvriers n'avaient pas été là ? La porte aurait-elle été verrouillée ou pas...

Certains se disent sûrement "*Et alors, la porte est ouverte non ?*". Certes, mais le doute m'étreint (comme dirait un cheminot), car nous aurions pu devoir rester devant une porte désespérément close.

Dans le hall, **Christophe** attend les membres et les invite à rejoindre la salle à l'étage car, dehors, il fait froid... Ah, un petit coup de café ne serait pas de trop... Encore faudrait-il que quelqu'un en amène.

Christophe précise qu'il va rester encore un moment à attendre les éventuels retardataires.

Allons donc **Christophe**, comme si certains avaient des problèmes d'horaires...

Bon finalement, **Christophe** nous rejoint et il est 14h40 quand nous débutons cette nouvelle réunion.

*

*

*

*

Sont présents :

1 : **Christophe**
3 : **Patrice**
5 : **Thierry R**
7 : **Philippe**

2 : **Éric**
4 : **Stéphane**
6 : **José**
8 : **Théo**

Christophe a souhaité le retour du masque dans nos réunions en raison de la situation sanitaire actuelle. J'espère que nous n'aurons pas de problème pour nous reconnaître les uns les autres...



Là, c'est **Christophe**...

Christophe souhaite aborder un problème que j'avais évoqué précédemment : celui de notre liste de diffusion et de l'accès à la partie réservée aux membres du club sur le site du ***Magicos Circus Rouennais***.

En fait, certains qui font toujours partie de la liste de diffusion ne donnent plus de leurs nouvelles depuis pas mal de temps déjà et bien évidemment ne répondent pas aux mails adressés. Et dans la liste de diffusion de **Christophe**, il y a même des gens qui avaient dit ne plus être intéressés par le club et ne plus vouloir recevoir de courriels de notre part. Il faut donc faire un peu de ménage là dedans... Quand à l'accès au site, j'indique que j'ai supprimé d'autorité ceux qui ne se sont pas connectés depuis un an et plus.

La question étant apparemment réglée... jusqu'à la prochaine fois, nous évoquons à présent l'actualité magique de la fin d'année et du début de la prochaine année. Et vous savez quoi ?

Ben j'ai oublié de quoi noter et de mettre en marche le caméscope... Du coup, je vais passer directement à la suite...

Enfin, ya bien un truc dont j'aurais pu parler... une idée soumise pas **Éric** mais il a demandé de ne pas l'évoquer pour le moment et du coup, on ne va pas se fâcher... Motus et bouche cousue.

Thierry indique que son épouse lui a fait une réflexion la semaine dernière... Aïe ! Une réflexion désobligeante ?

Mais en fait, non, c'était plutôt une question : *Pourquoi avec votre club de magie, vous ne faites pas quelque chose pour le Téléthon ?*



Là, c'est **Thierry**... avec un port de masque peu académique...

Christophe serait assez pour, moi également... **Stéphane** déclare "*Pourquoi pas...*". Nous avons à présent presque un an pour nous décider.

Christophe indique que nous pourrions peut-être bénéficier gratuitement du *centre culturel Voltaire, route de Dieppe à Déville*, si d'aventure nous décidions de nous lancer dans un spectacle... Il est vrai que – dans des temps assez éloignés – le ***Magicos Circus Rouennais*** avait fait un [spectacle caritatif au Palais des Congrès de Oissel](#)... Mais il faut signaler que nous avons le renfort de magiciens professionnels chevronnés, notamment ***Hugues Protat***...

Théo a fait de nombreux kilomètres pour venir à cette réunion. Qu'il en soit remercié car outre la distance, je sais que c'est un homme très occupé. Il propose de célébrer les 20 ans du club le 11 juin prochain 2022 à son domicile à *Ferrières en Bray (76)*.

On ne peut décemment pas refuser une telle proposition. D'autant que ce ne sera pas le premier anniversaire du club en ces lieux. Un grand merci à **Théo** (et à son épouse **Marie-Christine**) pour cette suggestion.

Il n'est pas loin de quinze heures quinze et la porte de la salle s'ouvre sur un homme porteur d'un masque. **Christophe** s'adresse à lui en lui disant qu'il doit y avoir une erreur, que ce n'est pas la bonne salle, lorsque l'homme lui répond "*Non, non, c'est la bonne salle, je suis monsieur Denis Allais...*".

Christophe se rappelle qu'il s'agit d'un nouveau membre... qui le mois dernier pensait que la réunion était à quinze heures... Bon là, **Denis** devance la remarque et dit "*Non je sais que c'était à 14h30...*"



Et **Denis** d'ajouter tandis que son nez s'allonge, s'allonge "*Et pourtant je suis parti à l'heure, mais c'est compliqué pour arriver ici... Pour me faire pardonner d'être en retard, j'ai amené un thermos de café et des petites bouteilles d'eau...*"

Mince, il s'est arrêté en cours de route pour acheter un thermos, faire du café et acheter également des bouteilles d'eau... au risque d'être... encore plus en retard...

Allez, ce n'est pas beau de se moquer... Quoique... J'ai hâte d'être au mois prochain, on dit toujours "*jamais deux sans trois*"...

Aïe ! Non, pas sur la tête... 😊

Théo propose de passer en premier. Il a installé son matériel, notamment une petite boîte aux lettres de couleur jaune car, dit-il, il attend du courrier.



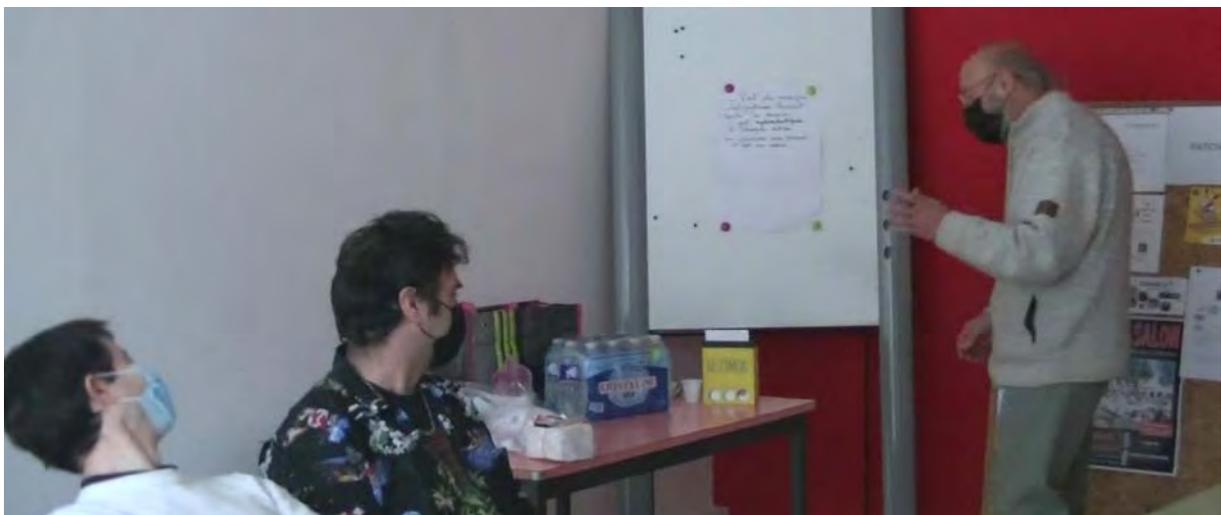
Théo souhaitait dans un premier temps nous montrer un petit truc avec un billet emprunté. Et pour gagner du temps, il dépose devant **Denis**, un billet de 20 euros avant de le récupérer aussitôt en disant "*Merçi de me prêter ce billet...*".

Théo explique que ce n'est pas un tour de magie mais une illusion d'optique due à l'éclairage de la salle. Il plie le billet et indique qu'on a l'impression qu'il change de couleur et partant de là, notre cerveau interprète la couleur aperçue en nous faisant croire que le billet s'est transformé en billet de 50 euros..

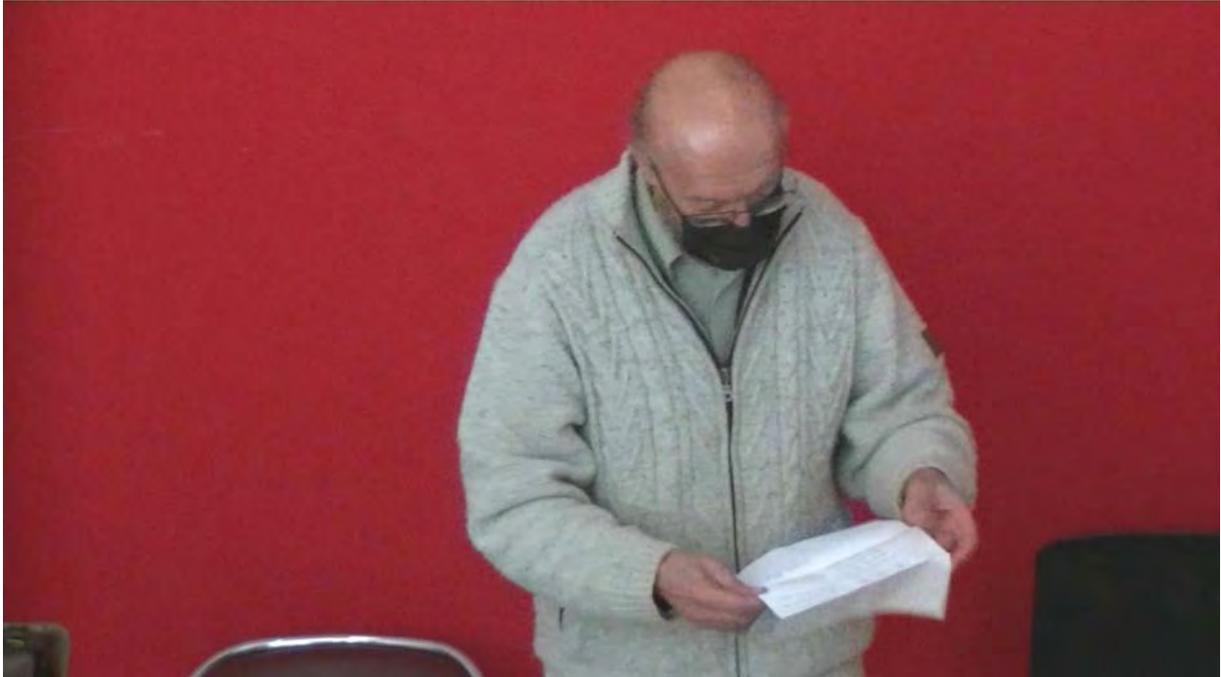


Et c'est vrai que l'illusion est parfaite car on a vraiment l'impression que **Théo** tient entre ses mains un billet de 50 euros.

Théo range son billet et propose de passer à un tour de cartes... Il sort un jeu de cartes de sa sacoche quand, tout à coup, une enveloppe sort de la boîte aux lettres.



Théo saisit l'enveloppe et sort la lettre qu'elle contient... une lettre de **Gaétan Bloom**.



"Mon chez Théo... Franchement, si tu comptes impressionner les magiciens de Rouen, tu te mets le doigt dans l'œil... Tu ferais mieux de montrer comment on fait des prédictions".

Et du coup, **Théo** propose de montrer un tour basé sur des prédictions.

Théo précise que l'on connaît sûrement le principe qu'il va utiliser, mais qu'il a apporté une petite modification. Il sort un petit calepin et un stylo de sa sacoche et explique que faire une prédiction c'est faire quelque chose avant que quelqu'un fasse quelque chose.

Théo prend son calepin et explique à **Denis** que tout à l'heure, il va lui demander de dessiner un dessin simple, avec deux ou trois traits, quelque chose comme un dessin d'enfant, un soleil, un poisson... **Théo** demande à **Denis** d'y réfléchir et pendant ce temps là, il inscrit quelque chose sur une feuille de son calepin, la déchire, la plie en quatre et la pose à gauche sur le coin de la table. C'est sa prédiction.

Théo remet à présent le calepin et le stylo à **Denis** et lui demande de faire son dessin, de déchirer la feuille et de la conserver par devers lui.

Théo fait remarquer que s'il y a une quelconque ressemblance entre son propre dessin et celui de **Denis**, il fait avouer que ce serait magique. Et **Théo** ajoute que comme il se sent en forme, il va faire une seconde prédiction.

Théo ouvre à nouveau le calepin et inscrit quelque chose. Puis il déchire la feuille, la plie et la pose à droite près du coin de la table.



Théo invite **Stéphane** à se lever et à aller choisir une double page dans le tas de journaux posé près de la boîte aux lettres.

Théo récupère la feuille choisie et la déchire en deux puis demande à **Stéphane** quel morceau on laisse tomber à terre. **Stéphane** ayant choisi la page en main gauche, **Théo** la laisse tomber à terre et commence à déchirer consciencieusement la page tenue en main droite pour en faire plusieurs morceaux qu'il remet à **Stéphane** en lui demandant d'en choisir en les tenant derrière son dos et de laisser tomber les autres à terre.



Stéphane est ensuite invité à mettre son morceau de journal dans une enveloppe – vide – que lui tend **Théo**. Il doit ensuite sceller l'enveloppe et la conserver avec lui.

Théo propose à présenter de déplier sa première prédiction et demande à **Denis** de faire de même : chacun a dessiné une boîte. **Théo** rappelle qu'il avait fait son dessin avant **Denis**.



Concernant la seconde prédiction, **Théo** prend son papier, le déplie et montre qu'il a dessiné un œil et marqué "Aïe" au dessus.



Théo prend l'enveloppe tenue par **Stéphane** et découpe un bord de l'enveloppe. Il demande à **Stéphane** de prendre connaissance de ce qui est inscrit sur le morceau de journal et.... Tada !!!

Rien à voir avec la prédiction... Aïe ! ça a foiré... Bon il y a quand même le "Aïe"... Non ? Bon désolé... Ah, ça arrive même aux meilleurs.

Put d'enveloppe !

Bon, une prédiction bonne sur deux, c'est quand même pas mal...
Et **Théo** de conclure en s'adressant à **Stéphane** "C'est toi qui a foiré, ce n'est pas moi...".

Pour ma part, pas de prédiction... Quoique...

Comme tout le monde m'a reconnu, j'ai décidé d'enlever mon masque le temps de cette prestation pour laquelle je sollicite l'aide de **Christophe**.

"Si je te dis *Leonardo Da Vinci*... ça te parle ?".

Christophe qui est un homme cultivé répond par l'affirmative et j'explique que *Leonardo Da Vinci*, qu'on nomme *Léonard de Vinci* en France, est surtout connu en tant que peintre, et que c'était également un architecte, un ingénieur, un sculpteur et bien plus encore mais c'était également un grand magicien.

Je poursuis en indiquant que *Léonard de Vinci* a ainsi collaboré à l'écriture d'un des premiers livres de magie intitulé "*De Viribus Quantitatis*", écrit par *Luca Pacioli*, un moine franciscain féru de mathématiques et de magie avec lequel il a partagé un logement.

J'ajoute que ce livre contient la toute première référence aux tours de cartes ainsi que des conseils sur la façon de jongler, de manger du feu et de faire danser les pièces et il décrit une des premières versions des carrés magiques, qui constituent de véritables miracles avec des nombres. Et, cerise sur le gâteau j'ai récupéré la photocopie d'une page de ce livre avec au dos un carré magique avec des cartes.



Je demande à **Christophe** de conserver devant lui le feuillet et je propose de montrer une version plus récente de cet effet.

Je sors un jeu de cartes et fait défiler celles-ci pour montrer que le jeu est mélangé et les cartes différentes et je demande à **Christophe** de mélanger les cartes en faisant son plus beau *mélange à l'américaine*.

Christophe dispose les cartes pour un *mélange en queue d'aronde* et je lui dis "*ou en queue d'aronde...*". Là, je n'aurais pas du dire cela...



Christophe effectue le mélange et demande "*parce que ce n'est pas pareil ?*". J'explique que le mélange à l'américaine c'est celui qu'on voit traditionnellement dans les casinos et voilà que mon **Christophe** qui positionne les cartes pour effectuer un second mélange... à l'américaine cette fois-ci.

Fort heureusement, je réussis à l'arrêter à temps car sinon, il me carbonisait mon tour... La prochaine fois j'éviterai de frimer en étalant mon savoir sur les mélanges des cartes...

Non sans appréhension, je demande à **Christophe** de prendre le jeu en main, d'en couper un tiers et de déposer ce paquet devant lui, de couper la moitié des cartes restantes et de déposer le paquet à droite du présent et enfin de déposer le paquet restant encore à droite. Puis, je demande à **Christophe** s'il est droitier ou gaucher et comme il est droitier, je lui demande de ramasser les paquets avec sa main droite pour reconstituer le jeu.

Tout de passe bien, et j'indique que le jeu a été mélangé et coupé et que je vais disposer les neuf premières cartes du jeu, face en bas, pour former un carré genre *Sudoku*. Ces cartes se sont retrouvées sur le dessus du jeu par le hasard du mélange et de la coupe.



Je demande à **Christophe** de couper le jeu – sans compléter la coupe... Je préfère préciser... au cas où. Et je prends la seconde partie du jeu pour la poser sur la première mais légèrement en biais pour marquer la coupe.

Christophe doit à présent répondre à une question importante : "*Dessus ou dessous ?*".



Christophe ayant choisi "*dessus*", j'indique qu'on va utiliser le paquet du dessus et le retourner pour additionner la valeur des quatre cartes sur la face du paquet. Valeur qui je le fais remarquer aurait été toute autre si **Christophe** avait coupé différemment.

La valeur de ces quatre cartes donne "15".

Je désigne les colonnes de mon carré et leur attribue un numéro de un à trois et je demande à **Christophe** de choisir une colonne. Il choisit la colonne 3.

Les cartes qui composent cette colonne sont retournées face en l'air : la valeur additionnée des trois cartes donne 15. Coïncidence ?

J'indique que **Christophe** se demande peut-être ce qui se serait passé s'il avait choisi la colonne une ou la colonne deux et **Christophe**, dit "*Quinze aussi...*". Ah il a déjà vu le tour ?

Bon effectivement, la somme des valeurs des cartes des deux autres colonnes donne également quinze. Mais ce n'est pas tout, il en est de même pour chaque ligne du carré et pour les deux diagonales : 15.

Coïncidence ? Non, cela va bien plus loin...

Si on prend le nom LEONARDO DA VINCI, il comporte quinze lettres.

Ce personnage est né au 15^{ème} siècle au mois d'avril... le 15 avril.

C'est à l'âge de 15 ans qu'il rejoint l'atelier d'un célèbre peintre de Florence...

Et, de part le monde, il n'y a que 15 peintures qui sont officiellement attribuées en propre à *Léonard de Vinci*.

Tout cela pourrait s'arrêter là mais *Leonardo Da Vinci* a dit que tout était interconnecté... Je demande à **Christophe** de regarder le numéro de la page qu'il a devant lui : page 15.

Et pour terminer, je demande à **Christophe** de retourner la feuille : le carré magique représenté est exactement le même que celui se trouvant sur la table...



Renaissance Square de **Max Giaco**. J'aime bien les routines où il y a une histoire...

Christophe prend ma place et propose de nous emmener *au début du 19^{ème} siècle...*

Ah, ah, p'tit joueur... Moi, je suis remonté jusqu'au 15^{ème} siècle.

Christophe ajoute "*... en Russie en plus... en URSS, plutôt je crois...*

Bon, là, techniquement, il y a à redire... Le XIX siècle débute le 1^{er} janvier 1801 et se termine le 31 décembre 1900. *L'URSS, l'Union des Républiques Socialistes Soviétiques* date du 30 décembre 1922... Donc, c'est le XXème siècle. Cela étant précisé, il faut avouer que certaines de mes assertions concernant *Léonard de Vinci* sont sujettes à discussion...

Allez, un partout, la balle au centre... ☺.

Christophe explique que c'était l'ère industrielle et qu'avant d'expédier les produits hors des usines, il y avait des testeurs dont le rôle était de vérifier la qualité de la production... de les tester.

Christophe a besoin d'un testeur : **Stéphane**.

Et **Christophe** a besoin du patron de l'usine russe : **Thierry** qui déclare s'appeler (pour la circonstance) *Vladimir*. "*Ah oui, pour la vaisselle*", répond **Christophe**.

Waouh, là, classe, la répartie. (Pour ceusses qui auraient les rouages du cerveau grippés : *Vla du Mir... Mir... liquide vaisselle... OK ?*)



Christophe explique qu'un très gros client de l'usine s'est plaint d'un produit défectueux.

Thierry (enfin *Vladimir*) est, selon **Christophe**, "*un patron un peu mafioso... la Mafia russe, quoi... C'est connu quand même...*"

Houla, je présente mes plus plates excuses aux éventuels lecteurs russes de ce compte-rendu car je me désolidarise de ce genre de propos qui tend à laisser penser que les chefs d'entreprises russes sont des truands.

Christophe poursuit en disant que *Vladimir* convoque son testeur pour lui expliquer qu'il va devoir prendre des mesures de rétorsions à son encontre. Le marché est le suivant : Tester six produits et découvrir lequel est défectueux sinon c'est la porte (voire pire...). Pour cela, le testeur va devoir jouer à la *roulette russe* mais sans revolver.

Christophe sort six agrafeuses, toutes identiques... numérotées de 1 à 6.

L'usine produit en effet des agrafeuses et l'une d'elle ne fonctionne pas...



Thierry : "Oh Put... On voit bien que tu as été directeur d'école toi..."

Un dé est posé devant **Stéphane**... C'est la chance (ou la malchance) qui va déterminer la suite.

Stéphane est invité à d'abord tester le dé en le lançant dans un verre transparent.

Après deux tests concluants, **Stéphane** lance le dé pour de bon...

Christophe regarde le dé dans le verre et dit "Ah... ça n'a pas fonctionné comme il fallait...". Il se marre en disant "Ah mer...".

Bon, apparemment ça a foiré... Mais il faut se rassurer en se disant que cela arrive même aux meilleurs. Hein **Théo**...

Christophe propose un deuxième test... Le dé est lancé et **Christophe** déclare "Ah ben non, j'me suis gauffré..."

Christophe nous demande "*deux secondes*" le temps pour lui de régler le problème technique... puis il demande à **Stéphane** de lancer une fois encore le dé. Celui-ci montre la face 4 en haut. Et c'est pile-poil celle qu'il fallait. Ouf !

Christophe demande à **Stéphane** de poser sa main sur la table et il demande à **Thierry** de prendre l'agrafeuse numérotée 4 et de l'actionner sur la main de **Stéphane**.



Un hurlement de douleur retentit dans la salle....

Non, je déconne... **Thierry** ne réussit pas à "*agrafer*" **Stéphane** car l'agrafeuse ne fonctionne pas.

Pour terminer la routine, **Christophe** pose une petite plaquette en bois sur la table et il fait tester les cinq autres agrafeuses pour montrer qu'elles fonctionnent toutes parfaitement.

Une utilisation possible du [Winner's Dice de Secret Factory](#).

Ce genre de tour me fait penser à un truc. Si vous cherchez sur *YouTube* "*tours de magie qui ne se passent pas comme prévu*" ou encore "*when magic trick goes wrong*", vous aurez plein de vidéos à regarder... dont [celle-ci d'un magicien polonais](#) façon roulette russe...

La preuve qu'il n'y a pas qu'aux réunions du **Magicos Circus Rouennais** qu'on peut rater un tour.

José s'approche pour prendre la place de **Christophe**.

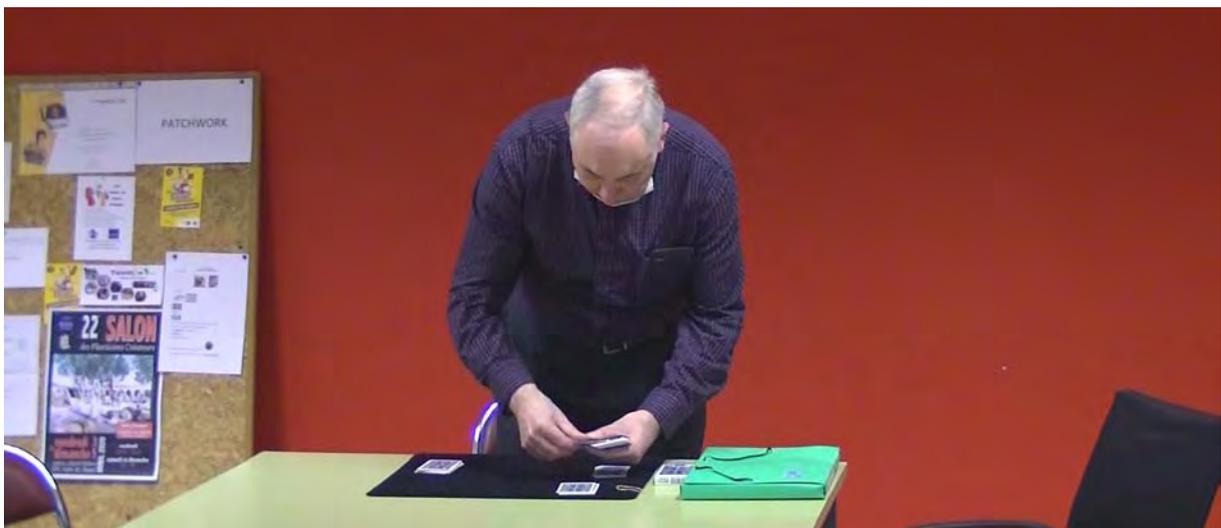
Avec **José**, il y a toujours une petite préparation mais celle-ci est très rapide. Un jeu, séparé en deux tas et un petit paquet de cartes à l'écart.



José ramasse le paquet de cartes à l'écart et montre qu'il s'agit de cartes avec des nombres différents dessus. Il précise qu'il va faire choisir un nombre.

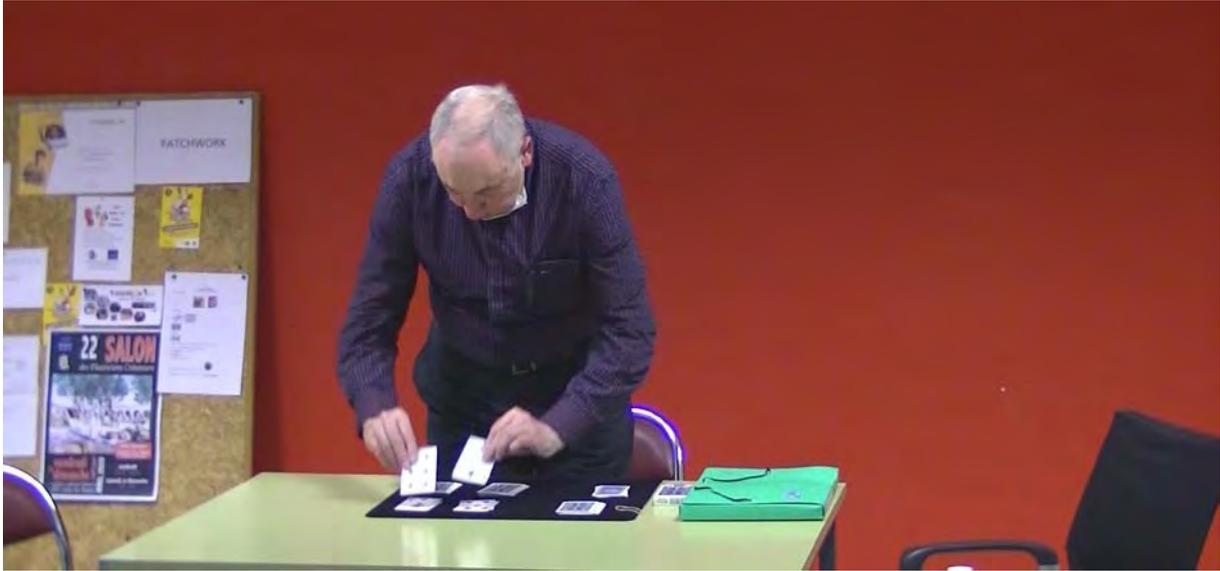
Stéphane choisit une carte qui porte le nombre "12".

José prend une des moitiés de jeu et distribue douze cartes.



Ces douze cartes forment un tas à part sur la table.

José indique qu'il va retourner simultanément onze cartes des deux paquets restants pour montrer que les cartes sont différentes.



Les deux cartes en douzième position sont mises près du paquet de douze cartes précédemment distribuées.

José continue à retourner simultanément les cartes des deux autres paquets, toujours pour montrer que les cartes sont bien différentes.

José indique que les figures valent en général 11 pour le Valet, 12 pour la Dame et 13 pour le Roi... **José** retourne les deux cartes mises à l'écart et qui se trouvaient en douzième position dans les deux moitiés de jeu : Il s'agit de deux Dames.

José précise *"ça, c'est la routine originale mais je suis allé plus loin, car sur le dessus de l'autre paquet, j'ai également une Dame..."*



Il reste des cartes face en bas sur la table pour ce qui constituait une des moitiés de jeu. **José** retourne les trois cartes du dessus de ce paquet : la somme de trois cartes fait douze.

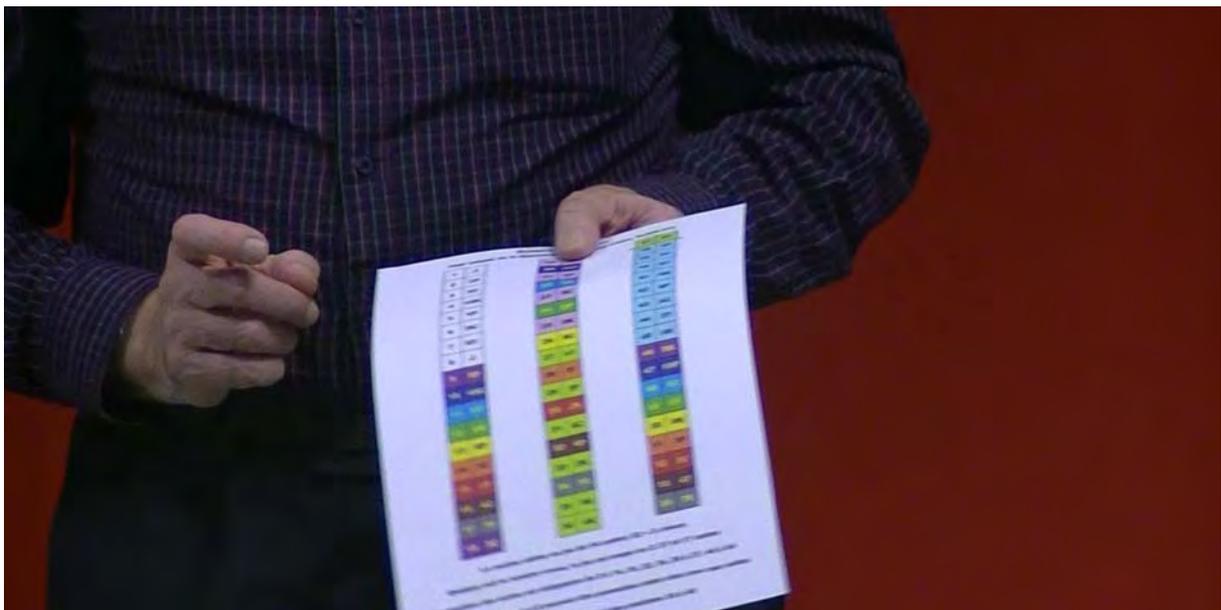
J'en profite pour faire remarquer que moi, ça faisait quinze et que j'ai gagné...

Éric dit "*Et la quatrième Dame ?*"

Et c'est vrai qu'on s'attendait tous à ce que **José** produise la quatrième Dame.

José précise qu'à l'origine, c'est un tour d'**Alex Elmsley** repris par **Richard Vollmer** dans le volume 6 de sa *Petite Anthologie des Tours de Cartes Automatiques* sous le nom "*La reproduction Interdite*" et **José** ajoute que lui, il appelle cette variante "*Multiples Coïncidences*" et qu'il va essayer de nous expliquer ça...

"*Alors, comment ça se présente ? J'ai mis des couleurs pour que ce soit à peu près clair...*", indique **José**.



Tout le monde se marre en voyant le feuillet que **José** nous montre. Ah ben c'est sur qu'avec les couleurs, on comprend beaucoup mieux... 😊

Sacré **José** !

José précise qu'il va réfléchir pour produire la quatrième Dame... On n'en attendait pas moins de lui.

Christophe demande : "*Mais, tu aimes vraiment ces tours José ?*"
Sacré **Christophe** !

Éric se lève en disant qu'il n'avait rien mais qu'il va essayer de faire quelque chose avec rien mais que cela ne va pas être simple...

L'excellent **Raymond Devos** disait "[Une fois rien, c'est rien ; deux fois rien, ce n'est pas beaucoup, mais pour trois fois rien, on peut déjà s'acheter quelque chose, et pour pas cher](#)".

Éric pose deux boîtes en bois sur la table : une petite et une un peu plus grande. Et il dispose également quatre cartes en ligne sur la table ainsi qu'un genre de pendule.

Éric sort de la grande boîte quatre scarabées joliment décorés et chaque bestiole (ce ne sont pas de vrais scarabées, je vous rassure tout de suite) possède des yeux d'une couleur différente de celle des autres.

Tout cela fait penser à l'Égypte ancienne.



Éric demande l'aide d'un spectateur lambda (ce qui n'est pas vraiment égyptien mais grec...).

C'est **Stéphane** qui se lève.

Bon avec sa chemise de Noël, il fait plus penser à un spectateur adepte de la lambada qu'à un spectateur lambda...

Éric indique à **Stéphane** qu'il va tourner le dos et que **Stéphane** devra choisir un des scarabées et le mettre dans la petite boîte, puis ranger les trois autres dans la grande boîte.

Une fois tout cela effectué, **Stéphane** est invité à remettre la petite boîte à **Théo** qui doit la tenir devant lui entre ses mains.



Éric prend les cartes et indique qu'il va faire une prédiction : il montre la carte représentant un scarabée avec une pastille bleue et la pose face en bas sur la table.

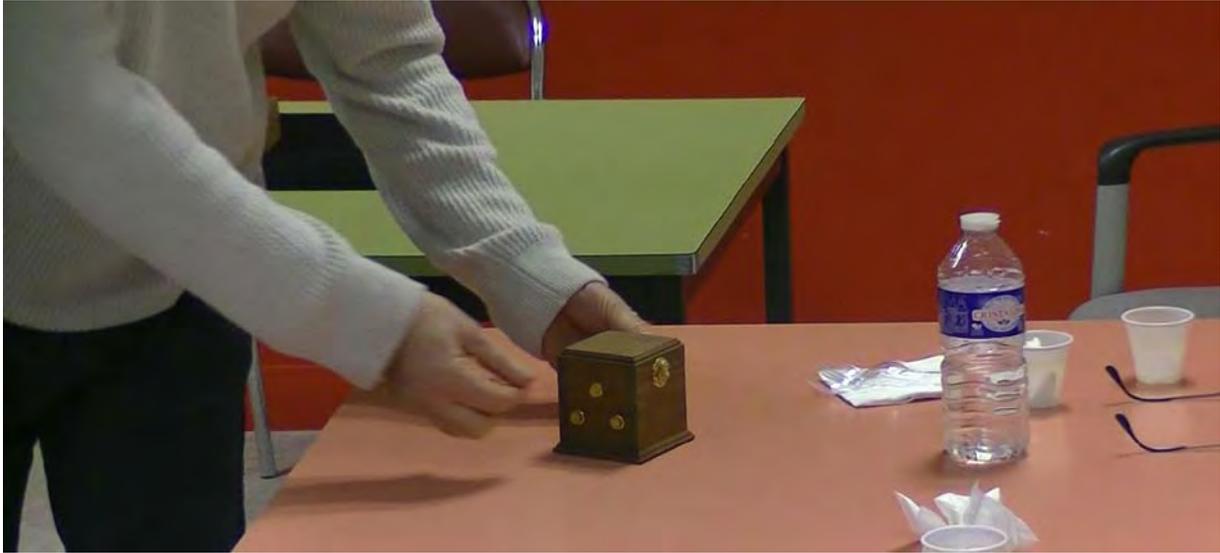
Éric demande à **Théo** de bien lever la boîte et d'annoncer la couleur. **Théo** répond "*jaune*".

La boîte est ouverte : elle contient le scarabée aux yeux jaunes.

La carte sur la table est retournée : c'est désormais la carte avec le scarabée et une pastille jaune...

Du bien bel ouvrage...

Éric montre à présent un cube en bois qu'il dit être un presse-papier. Le cube est traversé par trois vis disposées en triangle.



Éric demande à **Denis** de retirer la première vis. Puis, c'est au tour de **José** d'ôter une seconde vis et enfin à **Théo** d'enlever la dernière vis.

Le cube est ouvert : il contient un bloc compact ne comportant aucun trou pour le passage des vis.



Du bien bel ouvrage...
[The Miracle Block](#) de *Magic Wagon*.

Christophe demande combien ça coûte...
Question à ne pas poser à **Éric**... Quand on aime, on ne compte pas...

Et dans la foulée, **Éric** nous présente une boîte comportant quatre pièces insérées sur la tranche dans quatre niches.

Éric ferme la boîte pour l'ouvrir à nouveau quasiment aussitôt : une pièce a disparu.



Éric fait cela à trois autres reprises, et successivement les pièces disparaissent une à une...

Du bien bel ouvrage...

Un genre de *PacMan* mangeur de pièces de monnaie...

Et **Christophe** de dire "*ça doit coûter une blinde ce genre de truc...*"

Ah, la, la... il est incorrigible...

On ne pose pas ce genre de question à **Éric**.

Éric range son matériel... du bien bel ouvrage... Oui, je sais, cela fait quatre fois que j'écris ça... mais il faut reconnaître que ces objets sont très beaux et que c'est... du bien bel ouvrage. ☺

Et c'est **Denis** qui se lève pour prendre sa place...

Denis est ce qu'il convient d'appeler un débutant en Magie. Il avait jusqu'à présent privilégié les tours plus ou moins automatiques ne demandant aucune réelle technique. Là, en rejoignant le **Magicos Circus Rouennais**, il a décidé de se lancer dans des manipulations plus avancées car dit-il "*ce n'est pas trop mon truc mais il faut bien que j'apprenne...*" Le **MCR** n'est pas une école de Magie et il faut donc que ses membres travaillent par eux-mêmes s'ils veulent progresser. Toutefois, **Denis** peut compter sur les connaissances des membres du club pour l'aider dans sa progression.



Denis indique qu'il va nous montrer un tour intitulé "*Dos à Dos*" en précisant que les couleurs vont passer du bleu au rouge.

Bon, première chose à apprendre : *ne pas dévoiler à l'avance l'effet aux spectateurs...* Toujours laisser la surprise aux spectateurs.

Denis montre la face de quatre Jokers puis il retourne le paquet : on voit un dos rouge.

Denis marque une pause puis indique qu'il faut qu'il reprenne car il s'est trompé dans l'arrangement des cartes...

T'inquiète... ça arrive même aux meilleurs...

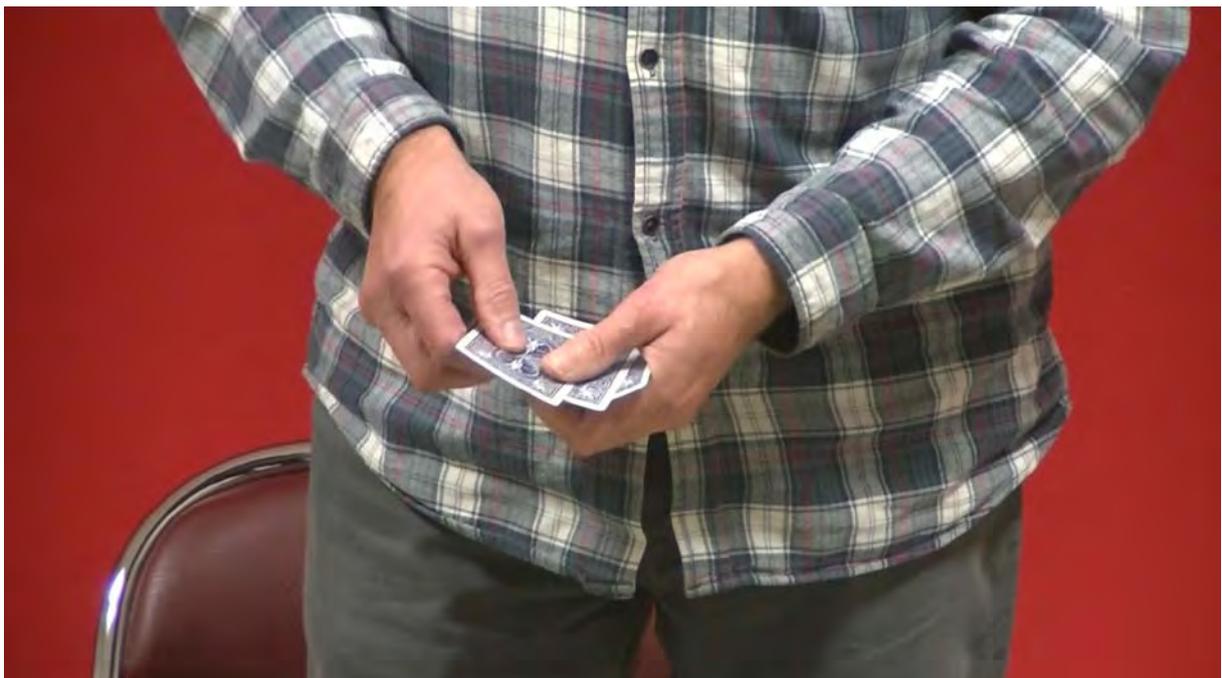
Denis recommence : quatre Jokers... Le paquet est retourné, et quatre dos bleus sont montrés distinctement.

La carte du dessus est retournée pour montrer la face d'un Joker puis le Joker est remis face en bas... Un dos rouge apparaît en seconde position.



La carte à dos rouge est mise sur le dessus du petit paquet puis retournée pour montrer la face du Joker et cette carte est posée face en l'air sur le tapis.

Le paquet qui ne contient plus désormais que trois cartes est retourné pour montrer la face des trois Jokers ; puis le paquet est retourné pour montrer trois dos bleus.



La carte du dessus est retournée face en l'air pour montrer le Joker, puis elle est remise face en bas : un dos rouge apparaît en seconde position.



La carte à dos rouge est mise sur le paquet, retournée face en l'air et déposée sur le tapis. Il reste à présent deux cartes dans le paquet.

Denis prend une carte dans chaque main pour montrer les faces (deux Joker) et les dos, de couleur bleue.

Les deux cartes sont mises "*face à face*" et les dos restent de couleur bleue. Les deux cartes sont mises "*dos à dos*" et là, deux dos rouges apparaissent.



Les deux cartes se remises face en l'air et les deux cartes qui sont sur la table sont ramassées et mises sur les deux cartes tenues en main.

Denis montre ses deux cartes à dos rouge et il les pose face en l'air sur le tapis, puis il montre que les deux cartes restantes ont désormais un dos bleu. Les deux cartes sont déposées dos visible sur la table.

Denis ramasse les deux autres cartes, effectue une petite passe magique et retourne les deux cartes : le dos est redevenu bleu.



Tout est bien qui finit bien...

Applaudissements car même si ça "*bricolait*" un peu au niveau des retournements, on voit qu'il y a un réel travail pour apprendre cette routine et que **Denis**, au fur et à mesure qu'il la présentera, gagnera en confiance et en technicité.

Denis déclare : "*Et bien, j'ai bossé vachement pour arriver à faire ça...*".

Christophe : "*Oui, mais tu l'as fait...*"

Denis semble content de lui et il peut l'être. Il précise que c'est un tour qu'il a appris que *YouTube*...

Denis souhaite nous montrer un autre tour, destiné aux enfants celui-là. **Denis** ajoute que lorsqu'il présente ce tour, il n'est pas tout seul, sa femme est à ses côtés... "*ça aide...*" précise-t-il.

Christophe, avec son sens inné de l'à-propos, demande "*Quelqu'un veut faire la femme ?*". Bon apparemment, personne ne semble décidé.

Denis sort une feuille de papier de couleur jaune clair et la pose sur le tapis et il sort également un bocal transparent avec son couvercle vissé dessus. Deux pièces de monnaie et un rouleau de papier genre "*papier cadeau*" viennent compléter le matériel.

Et maintenant, **Denis** place une pièce de monnaie à sa gauche sur la feuille, et recouvre le bocal avec le papier cadeau...Puis il marque un temps d'arrêt et déclare "*Non... Euh, comment il faut que je fasse...*"

Et **Christophe** en se marrant déclare : "*Appelle ta femme...*"

Bon, là, je trouve très inconvenant de se moquer de **Denis** ainsi... À titre personnel, jamais je ne me moquerais ainsi de **Denis** ou d'un autre membre du club... ou alors, de façon très, très exceptionnelle... C'est vrai quoi, non mais enfin...☺

Finalement, **Denis** ôte le couvercle du bocal qui est placé, ouverture vers le bas, sur la feuille et il le recouvre du papier cadeau.

Denis prend à présent le bocal et son emballage et le pose sur la pièce.



Une petite tape magique sur le dessus du bocal puis **Denis** retire le papier cadeau pour montrer que la pièce a disparu. Elle ne se trouve pas dans le bocal.

Denis prend sa seconde pièce et la pose sur le dessus du bocal avant de remettre en place le papier cadeau.

Une nouvelle petite passe magique et **Denis** soulève le bocal recouvert du papier pour montrer qu'une pièce se trouve sur la feuille.



Denis remet en place sur la pièce le bocal recouvert de son papier cadeau puis il abat sa main dessus : le papier s'écrase car le bocal a disparu...

Classique, basique, facile à faire mais efficace...

Denis conclut en disant "*Faites-le aux enfants, vous verrez, c'est extraordinaire...*" Et moi de répondre "*Nous, on ne fait de la magie que pour les adultes...*". Aïe ! Non, pas sur la tête...

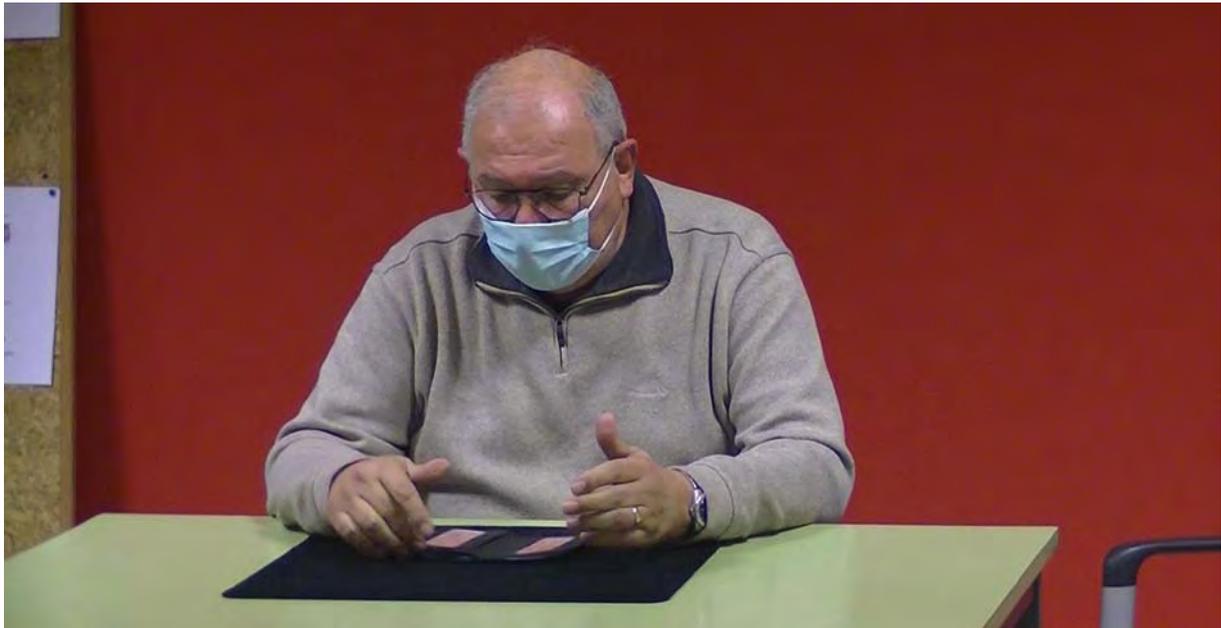
Et c'est à présent **Philippe**, notre deuxième nouveau membre qui prend la suite. **Philippe** n'aurait pas du être présent aujourd'hui, car il avait une prestation dans le cadre des spectacles de fin d'année. La situation sanitaire actuelle a entraîné l'annulation de sa prestation mais également d'autres prestations le concernant.

Nombreux doivent être les magiciens dans son cas.

Tout ça à cause de ce *conardevirus*...

Philippe sort un petit portefeuille de son sac et précise qu'il contient quatre As et une Dame...

Philippe rappelle que dans les cartes on a Trèfle, Carreau, Cœur, Pique et il demande à **Thierry** de nommer une famille.



Thierry nomme "*Trèfle*" et **Philippe** précise que *Trèfle* concernera la Dame qui se trouve dans son portefeuille.

Philippe indique qu'il va commencer par sortir les quatre As et il extrait les quatre cartes se trouvant dans la partie gauche du portefeuille. Puis, il sort une carte unique qui se trouve dans la partie droite de ce portefeuille.

Les cartes sont toutes face en bas...Quoique...

Philippe retourne la carte unique : c'est la Dame de Trèfle.

Puis, il étale les cartes supposées être des As... L'As de Trèfle est face en l'air...



Philippe ajoute qu'il était sur que **Thierry** allait choisir le Trèfle, raison pour laquelle il avait mis cet As face en l'air... Un As qui, en plus, provient d'un autre jeu, puisqu'il a un dos bleu alors que toutes les autres cartes ont un dos rouge...



Et il en était tellement sur que les trois autres cartes face en bas ne sont pas des As mais les trois autres Dames...



[The Ultimate Nervous Breakdown 2.0](#) de **Dominique Duvivier**. La version ultime de [Tempête sous un crâne](#) car toutes les cartes peuvent être laissées à l'examen à l'issue de la présentation...

Comme personne ne semble vouloir prendre la suite, je propose de montrer une autre routine.

J'indique que je me sens en forme et que je vais tenter une expérience – sachant qu'une expérience peut louper contrairement à un tour de magie.

Bon là, je m'avance un peu car l'expérience a précisément montré qu'il arrive – souvent – qu'on se plante en présentant nos tours de Magie.

Je sors un jeu de cartes et je sollicite l'assistance de plusieurs spectateurs... Allez, soyons fou... six spectateurs. J'ai du bol car aujourd'hui, nous sommes neuf... Il y a donc du rab...

Je précise que souvent, les petits joueurs font choisir une seule carte et en plus avec le jeu face en l'air pour mieux l'identifier... Là, je fais tomber les cartes, face en l'air en cascade...



Oui, je sais c'est mal cadré... Mais personne ne s'occupait du caméscope.
Mais attendez, c'est encore pire après...

Je retourne le jeu face en bas et j'indique que je vais faire choisir les cartes faces non visibles mais avant, je mélange les cartes à l'américaine (*Bilis K7 numéro 1*) et je coupe le jeu. Et je pousse même le vice plus loin en demande à **Théo** de couper également les cartes...

Vous remarquez... J'ai demandé à **Théo**... Pas à **Christophe**... On ne sait jamais... même si c'est risqué quand même.

Je fais ensuite tomber les cartes en cascade et je demande à **Théo** de dire "Stop !" quand il le veut.

Au "*Stop !*", la carte choisie est posée face en bas sur la table et **Théo** est invité à mettre sa main dessus sans la regarder.

José va également sélectionner une carte au "*Stop !*" et il est invité à prendre connaissance de sa carte, à la montrer aux autres tandis que je détourne le regard. Il conserve sa carte.

Et je procède pareillement avec **Denis**, **Stéphane**, **Thierry** et **Éric**...

Donc cinq cartes choisies et connues des spectateurs et une carte choisie et inconnue.

Je demande à **Éric** de regrouper les cinq cartes, de les mélanger et de les perdre une à une dans le jeu que j'effeuille devant lui.



Ah ben, je vous avais prévenu que ça allait être pire.
Le dos est celui de **Denis**.

Les cartes ayant été perdues dans le jeu – à l'exception de celle de **Théo** – je propose de les retrouver dans l'ordre en commençant par celle d'**Éric**.

Oui, je sais, c'est très fort, mais je vous l'ai dit... Je me sens en forme.

Et pour faire plus fort encore, je prends le jeu et je le mets derrière mon dos... Après quelques secondes, je demande à **Éric** le nom de sa carte et en ramenant les cartes à la vue de tous, je dépose sur la table la carte nommée par **Éric**.

Éric émet un "*Oufff !!!*"

Seconde carte... Celle de **Thierry**... Le Quatre de Pique, je coupe le jeu en deux et une carte s'éjecte en tournoyant sur la table : le 4 de Pique.



Si ! Je vous assure que le 4P s'est éjecté du jeu

Là, on entend un "*Waouh !*" – Jusqu'ici, tout va bien. En forme, je suis...

Troisième carte, celle de **Stéphane**... Cinq de Carreau... Je demande à **Stéphane** de poser son doigt sur le jeu face en bas et je fais comme si je retournais une carte... C'est comme si je faisais semblant, mais en fait, quand j'étale le jeu, le 5 de Carreau est la seule carte face en l'air.

Là, j'entends un "*Aaaahhhh !!!*" qui, je vous le rassure n'est pas un rôle d'agonie mais de surprise.

Quatrième carte, celle de **Denis** – l'homme qui se trouve pile-poile dans l'axe du caméscope – est le Neuf de Trèfle et pour faire simple, je la sors tout simplement de la poche arrière de mon pantalon...

José dit que sa carte est l'As de Pique...et je la sors de la poche poitrine de mon polaire... sauf que je fais remarquer que je n'ai pas de poche poitrine à mon polaire...

Dingue non ? Et pourtant je tiens la carte en main.

Et vous savez quoi ?

Ben sur la capture d'écran suivante, on voit l'As de Pique que j'ai retrouvé dans ma poche... enfin dans la poche que je n'ai pas.

Bon dit comme ça, ça peut paraître compliqué mais c'est la stricte vérité.



Oui ! On voit enfin une des cartes retrouvées : l'As de Pique.

La dernière carte choisie est encore en possession de **Théo**.

Je me retourne et lui demande d'en prendre connaissance et de la montrer à tout le monde.

Alors que je tourne toujours le dos à l'assemblée, je mets le jeu derrière mon dos et je demande à **Théo** d'y insérer sa carte – n'importe où.

Théo nomme sa carte : Le Huit de Cœur.

Claquement du jeu... Je me retourne... La carte de **Théo** est collée sur mon front.



Je vous assure que le Huit de Cœur est collé sur mon front...

Rires et applaudissements...

Cette routine proposée par **Liam Montier** est intitulée "*The MRD Deck*" MRD pour "*Multiple Revelation Deck*" ce qui veut dire qu'elle s'appelle *The Multiple Revelation Deck Deck*... C'est très con mais c'est comme ça...

Très facile à réaliser malgré l'apparente technicité requise, dès lors qu'on utilise le jeu ad-hoc qui porte en fait un autre nom que MRD.

L'effet de base est qu'une carte choisie perdue dans le jeu remonte aussitôt sur le dessus et déjà le principe était décrit en 1584 dans les ouvrages *The Discoverie Of Witchcraft* et *Pleasant Inventions*.

Ce jeu est très peu connu dans le monde de la Magie alors même qu'en 1908, il était décrit dans le magazine *The Sphinx* dans une routine intitulée *The Devil's Pass* par **Burling Hull** qui affirmait l'avoir créé à l'âge de 11 ans.

En 1896, **Friedrich Wilhelm Conradi** avait déjà créé un jeu permettant cet effet.

(sources : Magicpedia).

Je ne serais pas complet si j'omettais de préciser que **Liam Montier** a sorti un DVD contenant plusieurs routines avec ce jeu. **Nathan Kranzo** a également sorti un DVD sur le sujet... un DVD que je qualifierai d'insulte pour l'acheteur : c'est fait à pas cher avec les moyens du bord et très mal filmé... Enfin, on retrouve un chapitre consacré à ce jeu dans *The Encyclopedia Of Card Tricks* de **Jean Hugard**.

Quel est le nom de ce jeu ? Google est votre ami...

Il est pratiquement dix huit heures et il va être l'heure de nous séparer. Une fois encore le temps a filé à la vitesse de l'éclair. **Christophe** dit qu'il avait encore plusieurs routines à présenter et il en est de même pour moi... Je pense qu'il va falloir à nouveau revenir à la règle "*un tour par passage*" pour permettre à tout le monde de présenter ce qu'il a préparé.

La prochaine réunion se tiendra... l'année prochaine... enfin, plus précisément le mois prochain, le 8 janvier... mais nous serons alors en 2022. Venez nombreux pour cette nouvelle réunion... et à l'heure... ☺.

D'ici là, prenez soin de vous et de vos proches et passez d'excellentes fêtes de fin d'année.

Patrice
Apprenti Magicien à Vie



RÉUNION DU 8 JANVIER 2022

"Bonne année et bonne santé... et surtout si tu dois avoir la Covid, je te souhaite d'avoir plutôt Omicron que Delta..."

Et oui, des vœux de Nouvel An qui s'adaptent à cette époque troublée.



Nous surfons sur la 5^{ème} (ou la 6^{ème} selon certains) vague de cet océan de désolation appelé *Coronavirus*... et on s'en rend compte pour cette nouvelle réunion du **Magicos Circus Rouennais**, ou **ALD Magicos Circus**... Un cas contact ici, et des membres qui préfèrent tenir leurs distances là... Des prestations de fin d'année annulées ici et là... Des spectacles de Magie et autres à venir reportés...

Bon, cela ne va pas nous empêcher de faire cette réunion, la cinquième de l'année magique 2021-2022 et la première de cette nouvelle année civile. Mais cela va se faire en respectant les mesures barrières – et on a quand même prévu de célébrer la traditionnelle galette des Rois, Dames, Valets...

La météo aurait pu être radieuse... Oui, elle aurait pu...

Ce n'est pas le cas...

Parfois (souvent ?), la Normandie mérite bien cette réputation de région pluvieuse...

Et en plus, on dit que Rouen est le pot de chambre de la Normandie... (tout comme Brest, est celui de la Bretagne, paraît-il).



Du coup, on l'a tous compris... aujourd'hui, il pleut et nous (enfin... moi) attendons avec appréhension **Christophe** qui doit venir nous ouvrir la première porte... celle qui s'ouvre avec une carte magnétique... en espérant que la seconde porte, celle qui s'ouvre avec une clé, ne sera pas verrouillée (cf. [réunion du mois de novembre 2021](#)).

Christophe arrive et nous pouvons pénétrer dans le sas menant à la seconde porte qui... n'est pas verrouillée. D'ailleurs, il y a désormais une affiche apposée sur la vitre qui dit que cette porte ne doit jamais être verrouillée. Serait-ce la conséquence de notre malheureuse expérience ?

Christophe nous indique qu'il ne restera pas avec nous car il est "cas contact"... Il a fait deux tests, négatifs, il doit en faire un troisième dimanche et il ne veut pas nous faire courir de risque. C'est avec beaucoup de regret qu'il nous abandonne.

Christophe est souvent déçu en fin de réunion quand il est l'heure de lever le camp et qu'il lui reste des routines à présenter.

Là, c'est un sentiment de désolation totale car il ne peut même pas présenter une seule routine... ni, et c'est quasiment insupportable, tenter d'avoir la fève d'une des galettes amenées. ☹



Nous gagnons la salle, j'installe le caméscope et nous pouvons débuter.

Réunion **MCR** 2022 première – Clap !

Sont présents :

- | | |
|----------------------|----------------------|
| 1 : Patrice | 2 : Denis |
| 3 : Éric | 4 : Thierry M |
| 5 : Thierry R | 6 : Paillette |

Bon pour être très honnête avec la chronologie des choses, il fait noter que **Paillette** est arrivé... un peu en retard... Mais que d'une demi-heure... et force est donc de constater qu'il est égal à lui-même et que personne ne lui a offert de montre à Noël... ☺

Comme vous pouvez le constater également, mon côté... *taquin* (certains diront... *chiant*) est pile poil identique à celui de l'année précédente. Pourquoi changer si c'est pour devenir pire ?

Comme pour chacune des réunions, nous évoquons les éventuelles informations magiques. Depuis que la réunion a eu lieu, j'ai reçu des informations de la part de **Thierry M** et je les incorpore donc à ce compte rendu.



Le 6 mars 2022, le [spectacle Wonder Land](#) devait avoir lieu au *Zenith de Le Grand Quevilly*... Il est reporté au 19 février...2023.



Du samedi 5 février au samedi 12 février 2022 au *Théâtre à L'Ouest à Rouen*, [Léon le Magicien](#) avec le spectacle *Magic Live : Magie et Mentalisme*.

Du lundi 14 février au dimanche 20 février 2022 au *Théâtre à L'Ouest à Rouen*, [Le Magicien qui ne savait plus lire](#), spectacle pour enfants à partir de 3 ans.

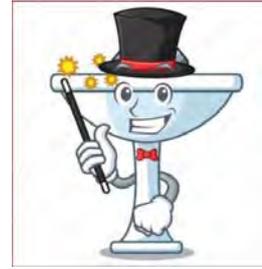


Paillette nous parle ensuite des spectacles de mentalisme et des comparses... et également des *pre-talk* ou *pre-show* qui permettent à l'artiste de récupérer des informations impossible à connaître dans des circonstances normales.

Éric dit que cela s'apparente à du charlatanisme...

Il est vrai que faire croire à un public qu'on a des pouvoirs psychiques peut s'apparenter à du charlatanisme... Le terme est fort et je préfère y voir de la supercherie... Il faut bien que le mentalisme déroule son spectacle... Après, tout dépend comment la chose est présentée...

N'étant pas un vrai magicien... Je suis plutôt un *magicien de salle de bain*, comme l'a dit un jour assez péjorativement un magicien français dont je tairai le nom (et il ne parlait pas de moi mais de tous ceux, qui comme moi, ne font pas de prestation mais de la magie uniquement pour le plaisir). Je ne suis pas versé dans le mentalisme car mes seuls spectateurs sont les gens de mon entourage, qui me connaissent et qui, justement parce qu'ils me connaissent, ne croiraient absolument pas à certains effets de mentalisme que je pourrais leur présenter.



Mais, j'ai déjà assisté à des spectacles de mentalisme et j'ai vu les réactions du public et parfois ça fait froid dans le dos parce que les gens y croient vraiment sans se dire comme **Gérard Majax** "Ya un truc..."

Ah... On me dit dans mon oreillette que ça existe vraiment et que les gens ont raison d'y croire. Mince... J'aurais vécu dans l'erreur jusqu'à maintenant ?

Ce qui est sur, c'est que les magiciens, mentalistes et autres ont su s'adapter à leur époque et aux avancées technologiques et notamment celles liées aux moyens de communication dont le téléphone portable est le fer de lance.

Paillette fait fort justement remarquer que faire un tour de magie avec des cartes à des jeunes ne va pas forcément les intéresser beaucoup ; mais en y associant un téléphone mobile, là, on va susciter un peu plus d'attention de leur part.



Le problème évoqué par **Éric**, c'est que les applications de magie utilisant le "*Smartphone*", le téléphone intelligent, ne sont pas toujours mises à jour pour suivre l'évolution des systèmes d'exploitation de l'appareil.

Bon, nous avons pas mal "causé" et il est peut-être temps de faire – enfin – de la Magie même si ce genre de discussion qui part sur un truc pour rebondir sur un autre, différent, est intéressant en soit.

Je propose de limiter à une routine par passage, quitte à faire plusieurs passages à tour de rôle afin que personne ne monopolise le temps qui nous reste et ce d'autant plus qu'aujourd'hui on va écourter la réunion pour [tirer les Rois](#) (aucune connotation sexuelle dans cette phrase ni aucun lien avec la chasse...)

C'est **Thierry M** qui débute cette seconde partie de réunion avec un petit objet très particulier mais aussi très anodin. Un boulon sur lequel est vissé un écrou.



L'écrou se déplace librement sur la tige du boulon... et tout le monde le sait... un boulon est en métal et ce métal est rigide... Sauf que là, **Thierry** le tord devant nous sans difficulté apparente avant de lui rendre sa forme initiale.

Le boulon et son écrou sont ensuite donnés à examiner... Circulez, ya rien à voir, tout a l'apparence d'un boulon tout ce qu'il y a de plus normal.

Une version pas chère – mais très bien faite - de [Strong Man de Jimmy Strange](#).

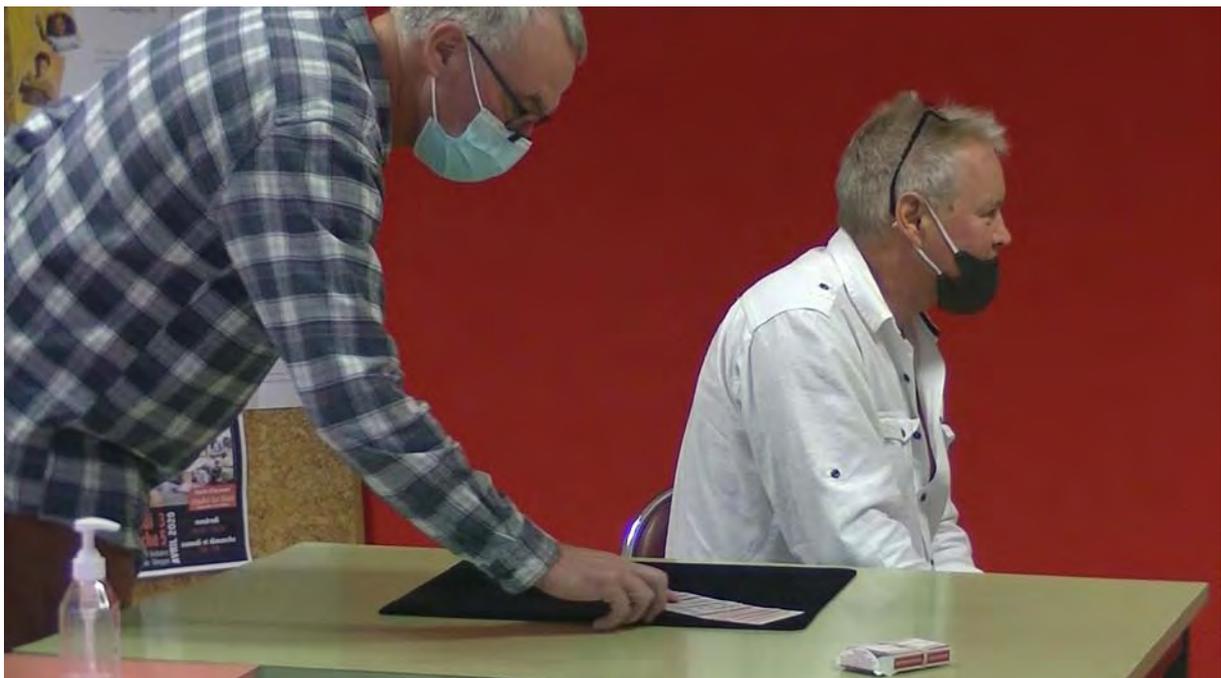
Et alors qu'on pourrait penser que **Thierry** va laisser sa place en attendant un autre passage... Ben, il enchaine sur un tour de cartes...

Denis vient rejoindre **Thierry** qui a coupé le jeu en deux. Une des moitiés est laissée face en bas tandis que l'autre est retournée face en l'air.



Les deux portions de jeu sont ensuite mélangées à l'américaine (*Billis Cassette n°1...* ☺) et, si vous avez tout suivi, il en résulte donc qu'il y a des cartes face en l'air et d'autres face en bas.

Le jeu est étalé et **Thierry** se retourne en invitant **Denis** à prendre une des cartes face visible, la retourner face en bas (après l'avoir mémorisée) et à la remettre n'importe où dans l'étalement qui est ensuite refermé.



Une fois ces manipulations effectuées, **Thierry** fait face et mélange à nouveau le jeu.

Les cartes sont étalées sur la table et une seule carte est désormais face en l'air parmi toutes les autres cartes face en bas : la carte de **Denis**.

Triomphe automatique... ou *Triomphe Impossible*, une routine également présentée par **Éric** lors de la réunion du 16 mars 2019. Très facile à faire dès lors qu'on a le jeu qui va bien et à condition de faire très attention à la réaction du public. **Thierry R** dit qu'il présentait ce tour mais qu'il a arrêté de le faire après qu'une personne se soit précipitée sur le jeu pour retourner les cartes. Ah, là, effectivement ce n'est pas cool...

D'où la nécessité de connaître son public ou d'établir ses règles ou encore de choisir avec soin les tours qu'on présente à un public qu'on ne connaît pas.

Moi, j'avais arrêté de faire des tours avec des cartes spéciales à une personne de mon entourage parce que dès que je sortais les cartes et que j'avais le malheur d'en déposer sur la table, c'était réglé comme du papier à musique, cette personne se précipitait sur les cartes car disait-elle "*elle ne voulait pas se faire arnaquer*". Un comportement typiquement français apparemment car il m'est arrivé de faire des tours à des amis anglais et jamais ils ne se sont permis de toucher à mon matériel. Pour eux, magie rime avec divertissement. Et d'ailleurs, concernant cette personne, j'ai ensuite carrément arrêté de lui faire des tours car cela devenait trop stressant.

Un "**Thierry**" se lève pour regagner sa place tandis qu'un autre "**Thierry**" se lève pour prendre la place du précédent... Cette fois-ci, c'est **Thierry R** qui va se lancer.



Thierry invite **Éric** à le rejoindre et il lui demande s'il a une bonne vue. "*Oui*" répond **Éric**.

Thierry tient en main un petit paquet de cartes qu'il coupe par groupes de cartes pour montrer des faces blanches.

Éric lui fait remarquer qu'il n'y a rien à voir... **Thierry** lui demande s'il en est sûr...

Thierry montre que les dos des cartes sont de couleur bleue...

Thierry précise que comme il est magicien, il peut aussi faire réapparaître les cartes et après avoir retourné le jeu, il montre que les faces sont désormais imprimées.



Et la routine s'arrête là sur cette conclusion "*Voilà, je voulais savoir si tu avais une bonne vue...*". Bon, nous restons un peu sur notre faim...

Quant à l'explication, je suis mort de rire car apparemment **Thierry** ne connaît pas le principe du jeu qu'il tient en main. Je lui demande pour le titiller "*Tu ne lis pas les notices des tours que tu achètes*" et là, il me répond "*Il n'y avait pas de notice. Sur l'étui c'est marqué "Blank Playing Cards" (ce qui veut dire cartes blanches)*". Hum... étonnant...

Paillette se lève et rejoint **Thierry** et lui demande de lui confier son jeu.

Paillette inspecte le jeu puis il indique que cela s'appelle un *jeu nudiste* et il en profite pour montrer le sien qui est en version *Bicycle*.

Paillette dit que c'est mieux quand le jeu est un *Bicycle* parce que celui de **Thierry** est une sous m... Mercredi ?

Forcément cela fait rire tout le monde. Bon en fait, la version de **Thierry** est ce qu'on appelle la *version Eco* commercialisée par une boutique de magie en ligne à 7 euros alors que la version *Bicycle* vaut 16,50 euros. Il y a sûrement une raison à cette différence de prix...

Paillette montre sa routine – avec son jeu *Bicycle* - en faisant tomber les cartes en cascade d'une main vers l'autre, puis il les mélange à l'américaine : toutes les cartes sont imprimées.

Nouvelle cascade de cartes et au "Stop" de **Thierry**, **Paillette** montre la Dame de Trèfle choisie, puis il reconstitue le jeu en laissant cette carte en saillie.

"Je savais que tu allais choisir cette carte..."



Paillette précise *"Parce que si je prends la carte du dessus pour la mettre en dessous, une carte blanche apparaît... Et là maintenant, on va hypnotiser le jeu de cartes..."*.

Paillette fait un éventail et montre que toutes les cartes sont désormais blanches à l'exception de la carte en saillie.

Et **Paillette** montre que les cartes sont blanches recto-verso.

Paillette transfère la carte choisie sur le dessus du jeu et indique que le dos a tendance à voyager en dessous...

Paillette montre que la carte du dessous a désormais un dos rouge, tandis qu'il effeuille le jeu pour montrer que toutes les autres cartes sont toujours blanches recto-verso.

La carte choisie est alors perdue dans le jeu, elle disparaît, le jeu complet est blanc recto verso.



Paillette referme son éventail de cartes et claque des doigts : la carte choisie réapparaît.



Mais en faisant "cascader" les cartes, on constate que toutes les cartes sont à nouveau imprimées. Le jeu est retourné et effeuillé : les dos sont également réapparus.

Et **Thierry** de conclure "Ah ben oui, on n'est pas du même monde..."

"Jeu nudiste" est l'appellation française du *Mental Photography Deck* (ou *Nudist Deck*) qui aurait été inventé par **Burling Hull** sous l'appellation *Nudist Deck* avec un boniment basé sur une colonie de nudistes. Ce jeu aurait été popularisé par **Don Alan** (source [Magicpedia](#))

Paillette profite d'avoir la parole pour enchaîner sur une seconde routine...

Bon, il semble que la règle "un tour par passage" ne soit pas bien assimilée... On pourra contester que c'était en fait la routine de **Thierry**...

Paillette nous montre un paquet de cartes et la carte sur la face du paquet représente le célèbre tableau de *Léonard De Vinci*, la *Joconde*, autrement nommée *Mona Lisa*. Le paquet est composé de cartes représentant toutes *Mona Lisa*... à l'exception d'une carte représentant l'autoportrait de *Vincent Van Gogh* réalisé après sa mutilation d'une oreille.



Paillette demande à **Éric** s'il préfère *Mona Lisa* ou *Van Gogh* et c'est *Mona Lisa* qui gagne au motif que "Van Gogh était un peu cinglé". C'est un critère de choix qui se respecte...

La carte *Van Gogh* est posée sur la table, face en l'air et **Paillette** met le paquet en éventail face des cartes en bas et fait choisir une carte à **Éric**... De mon point de vue, c'est faire choisir *Mona Lisa* dans un paquet de *Mona Lisa*, mais bon... La face de la carte choisie n'est pas montrée.

Paillette met la carte *Van Gogh* en contact avec la face de la carte choisie et il montre qu'il tient désormais en mains deux cartes *Van Gogh*.



Un silence se fait, on attend une suite, mais non, la routine s'arrête là. **Paillette** reconnaît que son boniment est un peu limité et qu'il peut être amélioré.

Un tour basé sur un principe bien connu utilisé dans certains jeux spéciaux, dont le jeu nudiste d'ailleurs.

Mona Lisa Van Gogh de **Miracle Factory**.

C'est à présent **Denis** qui propose de prendre la suite.

Denis tient un jeu de cartes et nous le précise d'ailleurs en disant "*Alors, c'est un tour... avec des cartes... normales... que je vais couper...*", et il joint le geste à la parole en coupant le jeu à plusieurs reprises.

Ces coupes ont été faites en main mais **Denis** les complète avec différentes coupes sur table...

Je constate avec plaisir qu'il a consulté le site et sa partie réservée, *l'Entrée des Artistes...* "Ah, on voit que tu as potassé le site..."

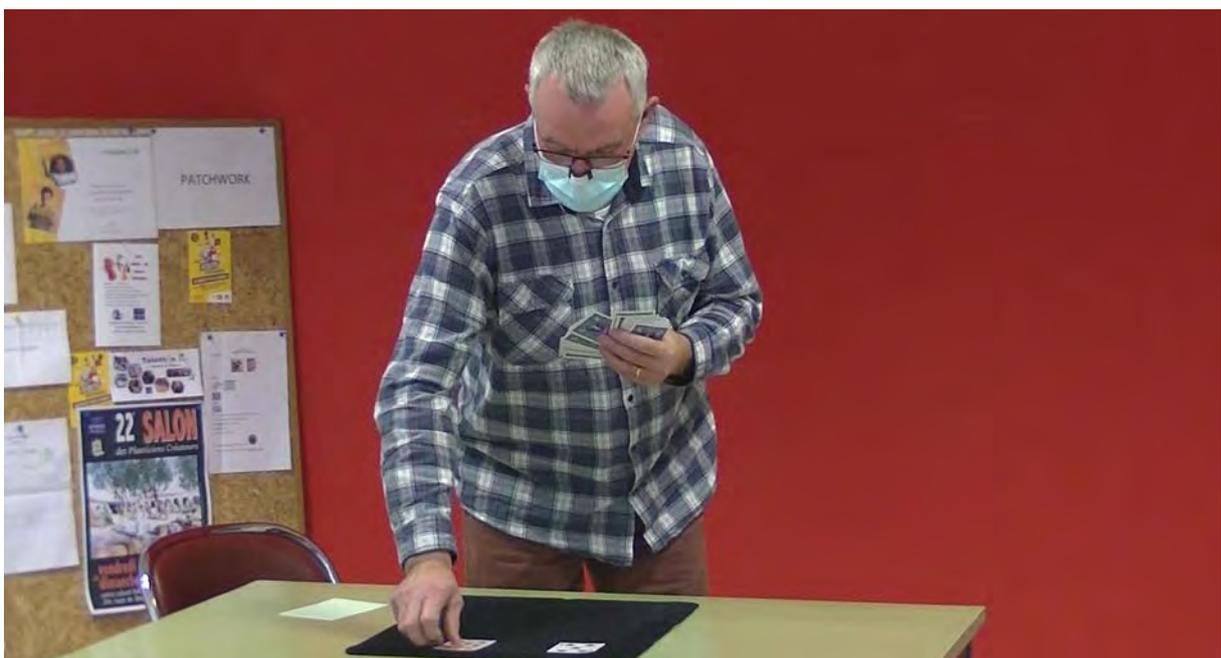


Denis se marre en entendant ma remarque.

Eh, c'est quand même bien de voir que le temps que je consacre à cette partie à l'accès réservé sur le site du **Magicos Circus Rouennais**, n'est pas vain.

Denis fait défiler les cartes devant lui et dit "*Bon, déjà, on va le remettre dans l'ordre...*" ce qui fait rire toute le monde parce que finalement, à vouloir trop bien faire et faire des coupes différentes, ben **Denis** s'est planté.

Denis, une fois son réarrangement effectué, sort une carte noire, pour dit-il faire une colonne de noires, et une carte rouge pour, dit-il, faire une colonne de rouge.



Denis prend également deux cartes du jeu, une carte noire et une carte rouge qu'il met à l'envers dans le milieu de son jeu avant d'inverser les deux cartes sur la table. Je vous expliquerai pourquoi, précise-t-il.

Denis indique qu'**Éric** va devoir lui indiquer, selon son feeling, où déposer les cartes face en bas du jeu, selon qu'il pense qu'elles sont rouges ou noires.

À un moment donné, les deux cartes face en l'air apparaissent et la carte rouge est laissée face en l'air et posée dans la colonne des cartes supposées noires, tandis que la carte noire est déposée également face en l'air dans la colonne des cartes supposées rouges.

Et le petit jeu du "*Alors, quelle couleur ?*" reprend...



Toutes les cartes ayant été réparties dans l'une ou l'autre des deux colonnes, il est temps à présent de passer à la vérification...

Denis indique que ce serait quand même incroyable que toutes les cartes correspondent précisément à la couleur énoncée.

Denis retourne les cartes se trouvant sous la carte rouge de la première colonne et dit "*Ah ben non...*". Effectivement, il y a des cartes noires parmi les rouges...

J'adore quand un plan se déroule sans accroc...

Allez **Denis**, console-toi en te disant que ça arrive même aux meilleurs.

Il en faut plus que ça pour décourager **Denis** qui déclare qu'il va refaire le tour.

Denis reconstitue son montage et **Éric** lui recommande de ne pas s'embêter avec les coupes... et du coup, **Denis** se limite à ce que **John Bannon** désigne comme étant la "*Double Dutch (...) Cut*" (*Dealing With It – vol1*).

Denis vérifie à nouveau ses cartes tandis que quelqu'un dans la salle dit "*Bon ben on va revenir tout à l'heure pour manger la galette...* J'ai le nom, mais je ne balance pas...

Denis refait ses colonnes et la répartition des cartes se fait cette fois-ci en mode "*accélééré*"...

Voici à nouveau venu le moment de la révélation... Le suspense est intense, et... Cette fois-ci, c'est un sans faute.



Une des nombreuses versions de ce grand classique *Out Of This World* de **Paul Curry**. Quand on utilise la totalité du jeu, c'est un peu fastidieux. Ma version préférée, qui est en fait une variante du tour original, est celle présentée par **Dominique Duvivier** dans son DVD *L'école de la magie volume 1* sous l'appellation *Les Rouges et les Noires*. Cette version est impromptue, humoristique et relativement rapide.

Paillette demande à **Denis** s'il veut un petit conseil et **Denis** répond "*avec plaisir...*". **Paillette** montre sa façon de procéder concernant la deuxième colonne au moment de la révélation car c'est là que réside l'instant délicat du tour, le reste étant hyper facile à réaliser.

Paillette explique que la répartition des cartes durant la routine est un moment faible et qu'au moment de la révélation, il se crée un suspense et précise-t-il, "*C'est comme avec la crème fouettée, il faut que tu redynamises le tout pour que cela devienne un miracle...*"



Paillette explique que le point fort de la révélation dans la première colonne se situe dans le second retournement et qu'il faut s'en servir pour attirer l'attention dessus et opérer le retournement de la seconde colonne à ce moment là. Une méthode différente de celle de **Dominique Duvivier** mais rappelons que ce tour a été présenté par de nombreux magiciens ; qu'il y a également de nombreuses variantes et que chacun y a amené SA façon de faire. Après tout, l'important c'est "*pas vu, pas pris...*".

Dans le *Very Best Of Paul Curry* de **Richard Vollmer** un chapitre conséquent est intitulé *Out Of This World and Beyond (Out Of This World et au-delà)* et ce chapitre retrace notamment l'histoire de ce tour né en 1942 qui a connu un succès important à une époque pour les gens avaient plutôt l'habitude d'acheter des tours avec des accessoires (alors que là, vous n'avez besoin que d'un jeu de cartes).

Ce succès ne s'est jamais démenti depuis. Pour l'anecdote, **Paul Curry** raconte que le tour a été présente six fois de suite au premier ministre **Winston Churchill** par un magicien britannique durant la Seconde Guerre Mondiale.

Pour mémoire, dans le tour original, **Paul Curry** utilisait pour le final une méthode encore différente de celles que je viens d'évoquer. Comme quoi, on peut parvenir à un même résultat en utilisant des méthodes différentes...

Éric vient prendre la place de **Denis** et **Paillette** et sollicite l'assistance d'un spectateur avec un téléphone... Le sien de préférence je suppose...

Ah tiens, savez vous qu'une personne qui éprouve une peur excessive d'être séparée de son téléphone mobile est *nomophobe* ? Un mot que j'ai appris récemment... Comme quoi, on en apprend tous les jours.

Bon... le téléphone de **Thierry M** est coupé. Celui de **Thierry R** est dans sa voiture... J'ai le mien mais je filme et donc je préfère ne pas quitter le caméscope... Finalement c'est **Laurent** qui s'y colle.

Éric lui demande si son téléphone peut prendre des photos et **Paillette** répond "*Oui, en couleurs et en noir et blanc...*". **Éric** lui demande de mettre cet appareil des temps modernes en mode photo.

Éric tient un paquet de cartes et montre qu'elles représentent "*des petits animaux*"... et **Paillette** va devoir sélectionner un animal.



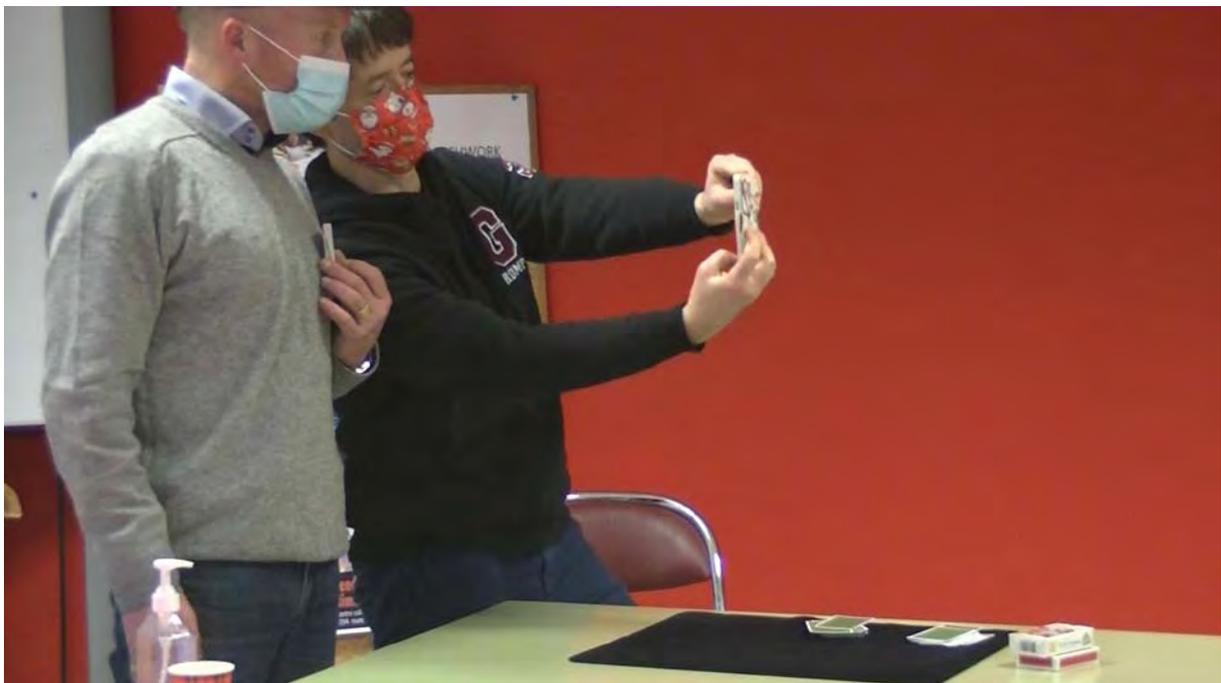
Paillette est invité à prendre la carte qu'il a choisie mais il ne doit pas la regarder. Il doit la mettre sur sa poitrine, face vers **Éric**, sans regarder sa face.

Éric saisit le téléphone de **Paillette** qui pour la circonstance est devenu un appareil photo... et il prend en photo **Paillette** et sa carte...

On entend le déclic de l'appareil car ce qui est formidable c'est que, en plus de l'image, on a le son...



Et **Éric** poursuit avec un "selfie". On dit aussi *égoportrait* ou *autophoto* chez nos cousins québécois... Bref, c'est un autoportrait photographique destiné à être partagé sur les médias sociaux mais on aime bien en France parler *anglishe*, car ça fait "in". D'un autre côté, c'est plus court à dire.



Et là, je me dis *in petto* (car j'aime bien donner l'impression que je parle italien), "Ah mais alors, **Paillette** voit sa carte...". Mais comme c'est "in petto", je garde ça pour moi.

Paillette veut reprendre son téléphone mais **Éric** lui dit "Holà, *pop, pop, pop...* il ne faut pas que tu vois la carte"... Mort de rire...

Paillette est invité à présent à perdre sa carte dans le jeu qui est ensuite mélangé.

Éric étale le jeu face en bas sur la table et montre un étui de jeu de cartes sur lequel est imprimé un *Renard*...

Éric explique qu'il a eu ce jeu aux États Unis et que c'est son jeu fétiche et qu'il va voir s'il peut l'aider à retrouver la carte de **Paillette**...

Oui, et pendant ce temps là, [*la marmotte elle met le chocolat dans le papier d'alu*](#)... (je l'aime bien celle-là...).



Éric prend son jeu "*Renard*" et le déplace au dessus de l'étalement...



Comme la recherche ne semble pas très concluante, **Éric** repart dans l'autre sens et là, il arrête l'étui sur la gauche de l'étalement en disant "Ah... ah, il se passe quelque chose... Je ne sais pas si la caméra voit quelque chose... Un truc de dingue..."

Je zoome comme un malade mais force m'est de constater que rien, nada, walou, nib, que tchi...

Éric élimine toutes les cartes à l'exception de celles sous l'étui et il les dispose sur la table en les écartant les unes des autres... Puis, il procède à un nouveau passage sur ces cartes avec son étui de jeu Renard.

Éric demande "*Vous sentez les ondes ?*"

Se croirait-il dans un épisode de "*Chasseurs de Fantômes*" ?

La seule odeur qui parvient à mes narines au travers du masque, c'est celle des galettes qui attendent qu'on leur règle leur compte.

Éric pousse un "Oh..." de contentement et pose son étui de jeu sur une carte.



Éric demande à **Paillette** de regarder les deux photos prises avec son téléphone : la carte représente un renard.

Éric s'exclame "*Un renard ??? Eh... un renard !!*" et il nous montre son étui de jeu sur lequel est imprimé un renard.

Et la carte qui reste sur la table est retournée : c'est le renard.

Et **Paillette** de conclure "*Et la question con... Est-ce qu'on peut regarder dans l'étui ?*". ☺

Et **Éric** de répondre "*Ah, mais il n'y a pas que ça à regarder...*" ☺

Bon, personnellement, je me fous de ce qu'il y a dans l'étui mais je me demande si ça marche pour retrouver les fèves dans les galettes de rois...

Paillette revient sur le *mélange hindou* utilisé par **Éric** et il montre une autre méthode pour faire choisir la carte en effeuillant le jeu au pouce. Puis il montre comment un magicien débutant peut utiliser le mélange hindou pour faire choisir une carte. C'est la méthode "*simple*". **Paillette** montre ensuite la méthode un peu plus élaborée...

Du coup, pour ne pas être en reste, je montre la variante **Max Maven** à cette méthode pour faire choisir une carte qui est, de mon point de vue, nettement préférable car beaucoup plus trompeuse car sous le prétexte d'une démonstration, elle permet de montrer trois cartes différentes...

Pour compléter son propos, **Paillette** montre ce qu'on pourrait appeler la *Rolls du choix de carte*... Pour les connaisseurs, ça comporte le mot "*classique*" dans l'appellation... (je n'en dirai pas plus). Et il faut reconnaître que notre camarade **Paillette** maîtrise très bien la chose mais ça demande un bon... "*timing*" comme on dit en anglais. Certains recommandent d'utiliser cette technique pour s'entraîner même quand on n'en a pas besoin...

Allez, à mon tour... On a vu aujourd'hui que ce n'était pas le jour de chance de **Christophe** qui n'a pas pu assister à la réunion... Quand est-il pour les autres personnes présentes ici ?

Je demande à **Thierry R**, s'il a envie de savoir si c'est son jour de chance aujourd'hui et je l'invite à me rejoindre à la table.

Je sors les cartes d'un étui de jeu... un *Bicycle*, sans renard imprimé dessus et je coupe le paquet avant de le mélanger face des cartes en l'air.



Lors de ce mélange je m'aperçois que je n'ai pas enlevé le Joker et je le recherche dans le paquet pour le mettre à l'écart avant de diviser le jeu en deux portions à peu près égales.

Je pose une portion devant **Thierry** et j'explique qu'on va déterminer un nombre en additionnant la valeur de deux cartes choisies au hasard.

Je commence à distribuer les cartes une à une et demande à **Thierry** de dire "*Stop !*" quand il le souhaite...

Au "*Stop !*", deux cartes qui se suivent sont révélées et la valeur de ces deux cartes est additionnée : le total donne 14.

Pour respecter les règles "*barrières*" je prends la portion de jeu devant **Thierry** et je distribue treize cartes sur la table et je retourne la quatorzième sur les cartes qui me restent en main : c'est le 7 de Carreau.



Je pose le paquet avec le 7 apparent à côté des autres paquets et... *Merdecredi...* je m'aperçois que j'ai reconstitué le premier paquet, celui ayant permis de sélectionner les deux cartes...

L'air de rien, je prends ce paquet et je dis en désignant ce paquet "*Donc, ici, j'ai...* Ah, on remet les cartes telles qu'elles étaient..." et j'en profite pour séparer le paquet à l'endroit où **Thierry** avait dit "*Stop !*".

Ah ben quand on n'a pas de tête, il faut improviser...

Je brode à présent sur le 7... en parlant des cartes chances et du "*Lucky Seven*" et j'en profite pour rappeler des échanges de mails récents entre les membres du club. On devait apparemment être sept pour la réunion d'aujourd'hui... Coïncidence, mais ça meuble...

J'attire à présent l'attention sur le Joker... Au dos est inscrit : 14 – 7K...



Diable, ce n'était donc pas une coïncidence ?

On peut peut-être aller plus loin pour savoir si c'est vraiment le jour de chance de **Thierry**...

Sous chacun des trois paquets restants : les trois autres 7...



Lucky Day de **Kimoon Do**.

Retour de **Paillette** qui cette fois-ci va nous montrer une routine de foulards ce qui va nous changer agréablement des cartes.



Paillette montre, un à un, un premier foulard, bleu, un second foulard, orange puis un troisième foulard, jaune et il montre également trois autres foulards, un à un, de la même couleur que les précédents.

Paillette pose sur la table la première série de foulards et il noue ensemble par leurs extrémités les autres foulards.



Paillette rassemble les trois foulards ainsi noués et les pose sur la table.

Un geste magique... et les nœuds voyagent vers les trois autres foulards.



Les premiers foulards sont à nouveau libres.

Paillette montre que l'on peut aller plus loin... Il prend les foulards noués et les pose sur la table... Puis il montre un à un les trois autres foulards qui ne sont plus noués et revient sur les trois autres foulards pour montrer que les nœuds ont disparu.



The Sympathetic Silks (Les Foulards Sympathiques), une routine classique qui aurait été créée et présentée pour la première fois en 1913 par **Edward Victor** et **G W Hunter**.

Harry Houdini affectionnait particulièrement cette routine qui est expliquée en détail dans le très célèbre livre d'**Harlan Tarbell** "*The Tarbell's Course In Magic*".

Lewis Ganson a également consacré un de ses livrets de la série *Teach-In* à cet effet en le détaillant phase par phase.

Une description figure également dans le volume 3 de *Rice's Encyclopedia of Silk Magic* de **Harold Rice** et dans l'ouvrage *Self Working Handkerchief Magic* de **Karl Fulves**.

Tous ces ouvrages sont en langue anglaise...

Pour ce qui est des ouvrages en langue française :

Il semble que ce tour est décrit dans les notes de conférence d'**Alexander De Couva** suite à son passage à Lyon en 2001.

Dans son ouvrage *Jubilation*, **Duraty** décrit un tour qu'il nomme *Le Nœud Volant* et qu'il dit être une version spectaculaire des *Foulards Sympathiques*.

Enfin, et je m'arrêterai là, dans le livre de **Marconick** "*New Original Magic*", la routine *Les Foulards Sympathiques* est décrite en français, en allemand et en italien (ah tiens, moi qui parle couramment italien, je me dis *in petto* que cela pourrait m'intéresser 😊).

Thierry M a demandé à **Paillette** de lui montrer à nouveau sa routine des trois cordes... Du coup, **Paillette** attrape ses trois cordes et présente – à nouveau – sa routine déjà présentée lors de la réunion du 16 octobre 2021... et il poursuit par les explications.



Euh... **Thierry** et accessoirement **Paillette**... Si tous les trois mois on montre les mêmes routines, on risque de se lasser...

Et pour ne pas te lasser mon cher lecteur en ce début d'année, je t'invite à lire (ou relire) le [compte rendu de la réunion du 16 octobre 2021](#).

Bon, certes, c'est expliqué succinctement parce que j'avais eu une envie pressante et que j'avais oublié de déclencher le caméscope avant de quitter la salle.

Mais, pour ceux qui ont accès à la partie réservée aux membres du club sur le site, tout figure en vidéo car **Éric** avait eu l'excellente idée de filmer avec son téléphone et j'ai également pu filmer la dernière partie de la prestation avec le caméscope.

Et comme je suis un mec plus sympa qu'il n'y paraît, je vais ajouter la séquence d'aujourd'hui pour compléter ou remplacer le tout.

Bon finalement cette nouvelle présentation aura son utilité...

Paillette range ses cordes et ses foulards et c'est le moment que **Denis** saisit pour lui demander de lui montrer à nouveau la routine que j'ai intitulée "*Le porte-monnaie magique de Paillette*" réalisée avec des "*Buddha Envelopes*".

Décidemment, ya une épidémie... Espérons qu'on ne va pas passer au stade de la pandémie.

Denis a fabriqué son propre matériel, dans des dimensions plus petites que celui de **Paillette**, et avec une petite différence qu'il trouve intéressante. Il souhaite des précisions sur la façon de procéder.



Paillette examine la "*fabrication maison*" de **Denis** qui est de belle qualité et il montre à nouveau la routine avant de l'expliquer... à nouveau.

Cette routine avait été présentée lors de la réunion du 13 novembre 2021 et toute l'explication se trouve dans... *l'Entrée des Artistes* sur le site.

Et pour ne pas te laisser mon cher lecteur... Allez hop, je t'invite à lire ou à relire le [compte rendu de la réunion du 13 novembre 2021](#).

S'agissant d'une routine avec des billets de banque, **Denis** demande si on sait comment reconnaître un vrai billet et un faux billet quand on n'a pas de machine à détecter la fausse monnaie.

Je réponds que le vrai billet brûle et pas le faux... ☺

Denis fait remarquer que ça c'est la *méthode à Gainsbourg* mais que ce n'est pas la bonne réponse qui est, qu'un vrai billet déteint quand on le frotte sur du papier...

Mouais... Comme un faux billet est imprimé lui aussi avec de l'encre et avec des machines souvent moins perfectionnées que celles utilisées pour imprimer les vrais billets, je pense que les faux déteignent aussi.

Denis insiste "*Tous les billets de banque déteignent...*".

Et **Éric** et moi lui demandons : "*Et les faux ?*"

Réponse : "*Ah ben je sais pas...*" ☺

Je vais pour demander si quelqu'un a encore une ou des routines à présenter mais il semble que certains (j'ai les noms) soient impatients de manger un morceau de galette (ou deux) accompagné au choix de Crément de Bourgogne, de cidre, de jus de fruit, d'eau ou même de café... Ah ben, on ne recule devant aucun sacrifice...

Domage pour toi mon cher lecteur, mais tu ne pourras pas partager avec nous ce moment de convivialité au travers de photos de l'évènement car... comme un c.o.n, j'ai arrêté le caméscope au lieu de le déclencher.

Oui, je sais, avec l'épisode des trois cordes de la réunion d'octobre, cela fait la deuxième fois que je merde avec le caméscope... Désolé, je promets d'essayer de ne plus recommencer. ☺

Mais vous n'aurez pas tout perdu, je vous mets une photo de la galette de janvier 2020 (puisqu'il n'y en a pas eu en janvier 2021).



Ah nostalgie... Nous étions 15 ce jour là...

Pour ceux qui n'auraient pas compris certaines des routines présentées aujourd'hui, n'oubliez pas *l'Entrée des Artistes*... Elles y seront, hormis celles demandant un matériel spécifique qu'on ne peut pas se fabriquer soi-même.

La prochaine réunion aura lieu le 5 février 2022, juste le début des vacances scolaires pour l'académie de Rouen. D'ici là, prenez soin de vous.

Patrice
Apprenti Magicien à Vie



RÉUNION DU 5 FÉVRIER 2022



Dicton du jour : Journée pluvieuse, réunion heureuse...

Sauf qu'aujourd'hui, il fait beau... plein soleil et aucune goutte d'eau à l'horizon...

Doit-on s'inquiéter pour la réunion de notre club de Magie, le *Magicos Circus Rouennais* ou encore, *ALD Magicos Circus* ?

Le suspense est intense... insoutenable...

Ben en fait, la réunion devrait être bonne, voire même excellente...
Jugez-en...

Sont présents :

1 : Patrice	2 : Denis
3 : Thierry R	4 : Théo
5 : Fabien "Bidule"	6 : José
7 : Tomarel	8 : Philippe
9 : Christophe	10 : Éric
11 : Paillette	12 : Stéphane

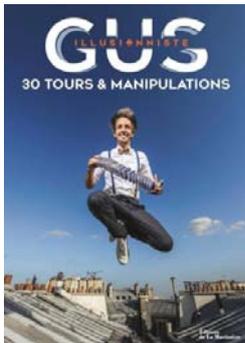
Douze ! Cool non ?

Oui, enfin, c'est sur que douze membres présents cela fait super plaisir...
À ce détail près que si nous avons été treize ou plus, cela aurait commencé à poser un sérieux problème car la salle aurait été trop petite...

Ah ben oui, je sais... quand nous sommes peu, je râle (il paraît que [c'est bon pour la santé](#)...) et là, alors que beaucoup ont répondu à l'appel (ou à la pelle), je m'inquiète pour la taille de la salle... Et oui, la nature humaine est complexe... surtout la mienne.

Et tout à coup en écrivant ces mots (ou plutôt en les tapant sur mon clavier), je me rends compte que je n'ai même pas pris de photo de groupe pour que vous puissiez constater par vous-même que je vous raconte la stricte vérité... Ah damned... Allez, promis-juré, le mois prochain je ferai la photo... si je n'oublie pas d'ici là... Et oui, la mémoire humaine est complexe... surtout la mienne.

Comme à l'accoutumée, nous évoquons les informations magiques du moment et **Paillette** indique que **Léon le magicien** sera prochainement au Théâtre à L'Ouest à Rouen... Je vous renvoie au [compte rendu de la réunion du 8 janvier 2022](#) pour en savoir plus... Alors **Paillette**, on ne lit pas le compte rendu ? ☺



Thierry signale que **Gus** est passé dans l'émission radio *Les Grosses Têtes* et la sortie de son livre *30 Tours & Manipulations* a été évoquée.

Je n'ai eu l'info que récemment et après notre réunion, par mon ami **Draco** et du coup, je vous donne les dates du [33ème festival international des magiciens](#) qui se déroulera à Forges-les-Eaux du 31 mars au 3 avril 2022.



Plus aucune info ?

Allez hop, place à la Magie... et avec ce nouveau rappel "*un tour par passage*" pour ne pas "*vampiriser*" la réunion en présentant plusieurs tours d'affilée et donc pour permettre que tout le monde passe au moins une fois. Et c'est d'autant plus important aujourd'hui avec les 12 présents.

Christophe n'avait pas pu assister à la réunion du mois dernier et il semble donc logique qu'il ouvre le bal...

Christophe s'installe et demande "*Si je proposais à quelqu'un d'écraser une punaise avec sa main pour 5 euros... ça serait con et il n'y a pas beaucoup de gens qui prendraient ce risque*"...

Et là, je pense aussitôt à un ancien collègue un peu déjanté qui se transperçait la main avec une épingle et qui ensuite allait serrer la main aux gens... Très con comme idée, mais qu'est ce que ça a pu nous faire marrer de voir la réaction des personnes piquées... Aïe !

Christophe sort de sa mallette une boîte d'allumettes qui, dit-il, contient une punaise (pas l'insecte, l'accessoire de bureau...)... ou un billet de 5 euros... L'une ou l'autre quoi...



Christophe indique que ça fait une chance sur deux, mais que c'est encore un peu risqué... et il sort de sa mallette une seconde boîte d'allumette en sollicitant un assistant...

Stéphane qui pratique l'escrime médiévale n'a vraiment pas peur d'une malheureuse punaise et il rejoint **Christophe**.

Christophe rappelle l'enjeu : une boîte avec une punaise et une boîte avec un billet de cinq euros...**Stéphane** va devoir choisir une boîte et ensuite, soit écraser sa boîte, soit demander à **Christophe** de l'écraser.

Stéphane choisit une des boîtes.



Stéphane choisit ensuite d'écraser lui-même la boîte. Quel courage !

Stéphane abat la main sur la boîte qui... reste intacte.

Christophe montre que la boîte contient effectivement une punaise mais qu'il y a une pièce en métal dans le couvercle à titre de protection.



Christophe ajoute "*Normalement, je n'avais pas mis la vraie punaise...*" Puis, se rendant compte que quelque chose ne va pas, il dit "*Ce n'est pas grave...J'avais mis une protection pour ne pas que tu te blesses et tu ne t'es pas blessé...*". Puis, sans montrer le contenu de sa propre boîte, **Christophe** la range dans sa mallette en disant "*Et moi, je garde mon billet de 5 euros...*".

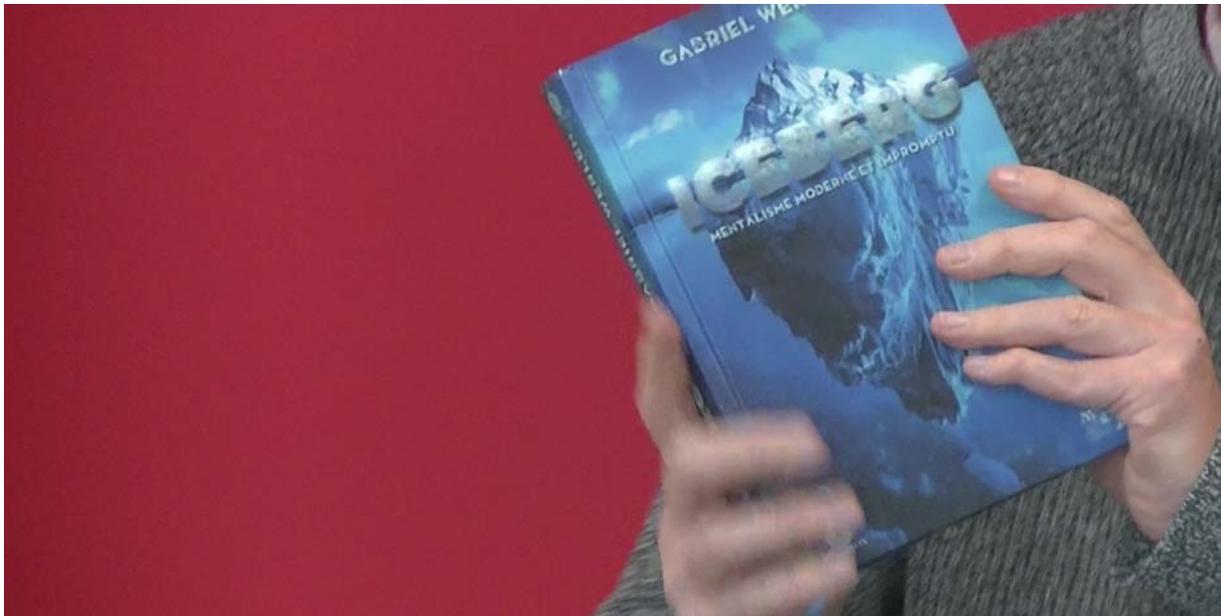
En fait, on a du mal à comprendre où est l'effet dans ce tour...

Quelqu'un dit "*Donc les deux boîtes sont identiques...*" et **Christophe** répond "*Non, c'est bien plus vicieux que cela...*". Ah oui, ça semble super vicieux, à tel point qu'on n'a pas compris...

Christophe nous montre le livre de **Gabriel Werlen** intitulé *Iceberg* d'où est tirée cette routine...et il tente (oui, c'est le mot) de nous expliquer le principe...

Et là, ben c'est pas gagné... parce que **Christophe** a tendance à s'embrouiller (et à nous embrouiller) avec les différentes boîtes utilisées... Ben oui, il n'y en a pas que deux...

Christophe comprend que ses explications sont un peu obscures et avec une parfaite mauvaise foi il dit que c'est de notre faute parce que nous avons voulu qu'il passe en premier... Ah ben vu comme ça... ☺



En gros, ce qu'il semble falloir retenir, c'est que le choix du spectateur est entièrement libre mais que ce choix va conditionner la façon dont la routine va se conclure... **Christophe** explique que l'auteur évoque l'expérience de pensée avec le [Chat de Schrödinger](#) où deux réalités contradictoires cohabitent (chat mort – chat vivant).

Bon, là j'ai du mal à comprendre ce que de la mécanique quantique vient faire ici avec un tour de magie...

Philippe n'était pas là non plus le mois dernier et il prend donc logiquement la suite de **Christophe**...

C'est **Tomarel** – que nous sommes contents de retrouver – qui va jouer le rôle du spectateur.

Philippe a pris un jeu de cartes publicitaire pour ce tour afin, précise-t-il, qu'on ne l'accuse pas d'utiliser un jeu truqué...
Ah parce que ça existe les jeux truqués ? Très bien, je le note...

Philippe met les cartes en éventail faces vers nous.



Philippe prend le Joker et demande à **Tomarel** de lui indiquer où le Joker doit être inséré dans l'éventail...



Tout à coup, **Philippe** incline l'éventail vers lui et déclare "*Cela ne vas pas du tout le faire...C'est complètement couillon ce que j'ai fait*".

Il referme son étalement et tourne les cartes face vers lui puis part à la recherche de son Joker.

"Bon, je recommence..."

Philippe – prise 2 – Action !

Cette fois-ci **Philippe** fait un éventail avec la face des cartes tournée vers lui et – à nouveau – il demande à **Tomarel** de lui indiquer où il doit insérer le Joker...



Philippe demande à présent à **Tomarel** de prendre connaissance de la carte qui se trouve en contact avec le dos du Joker. C'est le 5 de Trèfle.

Philippe ôte le Joker et demande à **Tomarel** de mélanger le jeu puis d'y rechercher le 5T... qui ne s'y trouve apparemment plus.

Philippe dit que c'est embêtant et qu'il a du rater le tour et il demande à **Tomarel** de regagner sa place... **Tomarel** fait remarquer que c'est quand même pas mal d'avoir fait disparaître la carte...

Philippe demande alors à **Tomarel** de regarder sous sa chaise... et il y découvre le 5T du jeu. Ah quel acteur ce **Philippe** !

Facile à faire et efficace... Après, retrouver la carte sous une chaise située à plusieurs mètres, ça me gêne un peu... Mais retrouver la carte dans une poche ou dans le portefeuille du magicien suite à une passe magique serait peut-être plus crédible.

Poudre d'escampette, une routine extraite du livre Cours de Tartes de Duraty.

C'est le moment que choisit **Christophe** pour – tout en restant à sa place – tenter d'expliquer plus clairement sa routine à **Tomarel**...



Bon, apparemment, ce n'est pas forcément plus clair car **Tomarel** se plante en décrivant les boîtes utilisées... "*Donc, tu utilises...*"



"*Non, pas celles-là...*" et **Christophe** reprend donc ses explications...

Et là, tout devient clair, comme un ciel d'orage où les nuages disparaissent soudainement (oui, je sais, c'est beau comme cliché... Je m'étonne moi-même parfois...)

Christophe se marre en disant "*C'est mieux expliqué...*"

José n'était pas là le mois dernier et c'est donc lui qui va prendre la suite...

Quand il présente un tour, **José** a toujours une phase de mise en place et aujourd'hui il ne faillit pas à la règle...

Sur la table : 16 cartes formant un carré ou un damier si on préfère, de quatre cartes sur quatre cartes, face en bas à dos noir. Juste à côté un petit tas et un plus gros, de cartes à dos rouge et un petit tas et un plus gros, de cartes à dos noir et enfin, un jeton.

Bon, c'est sûr que cela représente moins que matos que **David Copperfield** en tournée mais quand même, ça en jette...



José demande l'assistance d'un spectateur et c'est **Thierry** qui se lève car, dit-il, il aime bien les mathématiques... et **José** répond en souriant (il a enlevé son masque) que "*ce n'est pas spécialement mathématique...*".

José demande à **Thierry** de poser le jeton sur n'importe laquelle des cartes du carré de 16 cartes.



José indique qu'on va à présent orienter le "*damier*", c'est-à-dire le carré. Et pour cela, il demande à **Thierry** de choisir un des petits paquets (qui contiennent 2 cartes) : celui à dos noir ou celui à dos rouge.

Thierry choisit les cartes rouges et **José** indique qu'elles vont marquer le Nord et le Sud. **Thierry** choisit de mettre la première carte (l'As de Cœur) au Nord et la seconde carte (l'As de Carreau) au Sud. L'Ouest et l'Est sont déterminés respectivement par l'As de Trèfle et l'As de Pique.



Thierry doit à présent choisir un des deux paquets de cartes qui sont sur la table : celui à dos noir ou celui à dos rouge. Il choisit le paquet à dos rouge et **José** lui demande de le couper autant de fois qu'il veut et ensuite de distribuer huit cartes.

Thierry doit maintenant retourner face en l'air la première carte de son paquet : C'est du Cœur... Un Trois de Cœur mais apparemment la valeur n'intéresse pas **José**... Seule la famille est importante.

José retourne tout d'abord la carte sur laquelle **Thierry** a posé le jeton : Le Roi de Pique. Puis il avance le jeton d'une case vers le Nord, direction symbolisée par l'As de Cœur.

Thierry retourne une nouvelle carte : un Pique. **José** bouge le jeton vers l'As de Pique (vers l'Est).

Et ainsi de suite avec les six cartes restantes... **José** déplace le jeton d'une case en fonction de la famille de la carte retournée par **Thierry**. Cela me fait penser à un genre de "*chasse au trésor sur l'Île aux Pirates*". Lorsque le jeton est près d'un bord et qu'il doit aller vers l'extérieur du carré, on le fait repartir par le côté opposé, comme si le damier était en fait une sphère... (Si ! C'est possible !)

Une fois que le jeton a atteint sa destination finale, **José** retourne face en l'air toutes les cartes du damier qui entourent le jeton, positionné au coin inférieur gauche : Valet de Cœur, 10 de Trèfle et Valet de Pique.



José rappelle que la carte de départ était le *Roi de Pique* et il fait remarquer que ces cartes n'ont rien à voir avec cette carte et il ajoute que ce serait bien que le jeton soit sur une carte en rapport avec cette carte. Il ôte le jeton, retourne la carte : c'est le *Roi de Trèfle* !



Cardinal de **Stéphane Chenevière**... Enfin, disons plutôt une variante améliorée car le tour original utilise 6 cartes au lieu de 8 et le déroulement est moins aisé selon **José**.

Je pense que les créateurs de tours gagneraient à prendre contact avec **José** avant de publier et de commercialiser quoi que ce soit...

Allez hop, candidat suivant !

C'est à présent **Paillette** qui va nous montrer une routine avec un lacet et un petit anneau qui s'échappe mystérieusement du lacet sur lequel il est enfilé.



On peut même le faire s'enclaver sur le lacet rien qu'en le laissant tomber dessus...



Je me rappelle avoir acheté ce tour très visuel voici une quinzaine d'années... Cela s'appelait *Ring-Off* et apparemment, celui qui avait "inventé" (?) ce tour avait quasiment fait toute sa carrière avec cet effet... Actuellement, ce tour est commercialisé sous diverses appellations.

Thierry prend la place de **Paillette** et il fait choisir une carte à **Éric** qui est invité à signer la face de cette carte.



Et oui, on ne se refuse rien... Pourtant, **Éric** a demandé "*T'es sûr que tu veux gâcher une carte ?*"

Thierry récupère la carte et demande à **Éric** de l'observer...

Thierry fait apparaître deux trous dans chaque coin supérieur de la carte puis un troisième dans un coin du bas.



Les trous sont bien réels car on voit distinctement au travers...

Un quatrième trou apparaît dans l'autre coin et ensuite, **Thierry** fait voyager trois trous pour qu'ils rejoignent le quatrième en haut de la carte.



Un simple geste du poignet et hop, chaque coin regagne instantanément son coin... C'est très flash.



Un geste de la main – celle qui ne tient pas la carte - et aussitôt le trou du coin en bas rejoint celui du coin en haut...

Puis par gestes successifs de cette main qui n'a aucun contact avec la carte, les autres trous se déplacent une fois encore...

Et bien évidemment les trous se séparent à nouveau avant que **Thierry** ne les fasse disparaître un à un...



Thierry rend la carte à **Éric** afin qu'il puisse l'examiner...

[Matrix Révolution](#) de **Mickael Chatelain**. C'est vrai que c'est beau à voir... L'effet est net et très flash, les trous semblant se déplacer tout seuls... C'est du matériel de haute technicité qui justifie d'ailleurs son prix... Je vous laisse découvrir [l'avis d'Alexis De la Fuente](#) sur YouTube (sachant que – comme il le dit lui-même – ses avis sont *subjectifs*). Bon contrairement à ce que dit la vidéo promotionnelle du tour, on ne termine pas *clean avec une carte sans trou*... On termine avec une carte sans trou et un nouveau passage de la carte sur le jeu... pas très justifié mais nécessaire, permet de laisser "la carte" à l'examen si cela fait partie de la routine présentée (carte choisie et signée)... Et puis, il faudrait trouver la justification et le boniment qui va bien avec cet effet sinon pour moi, ça reste un gimmick de plus même si, je le répète, cet effet est hyper bluffant visuellement.

Paillette suggère d'utiliser une pince pour simuler de faire les trous et **Christophe** abonde dans son sens en disant qu'il faut trouver une raison pour que les trous apparaissent comme ça sur une carte... Je suggère de s'inspirer de la chanson "*le poinçonneur des Lilas*"...

Allez... à moi !

Je me lève et je vais m'installer à la table.

Je pose devant moi un chapeau haut de forme d'où dépasse une baguette magique... Tadaaaa !! La panoplie du parfait magicien.



J'explique que j'adore ce genre de chapeau et que j'en ai quatre...

Je montre un petit paquet de cartes comportant quatre cartes sur lesquelles un chapeau est imprimé.



Quatre chapeaux... Un pour chaque saison de l'année...

Et au dos de ces cartes... Des pommes... Quatre également.

Pourquoi des pommes ?

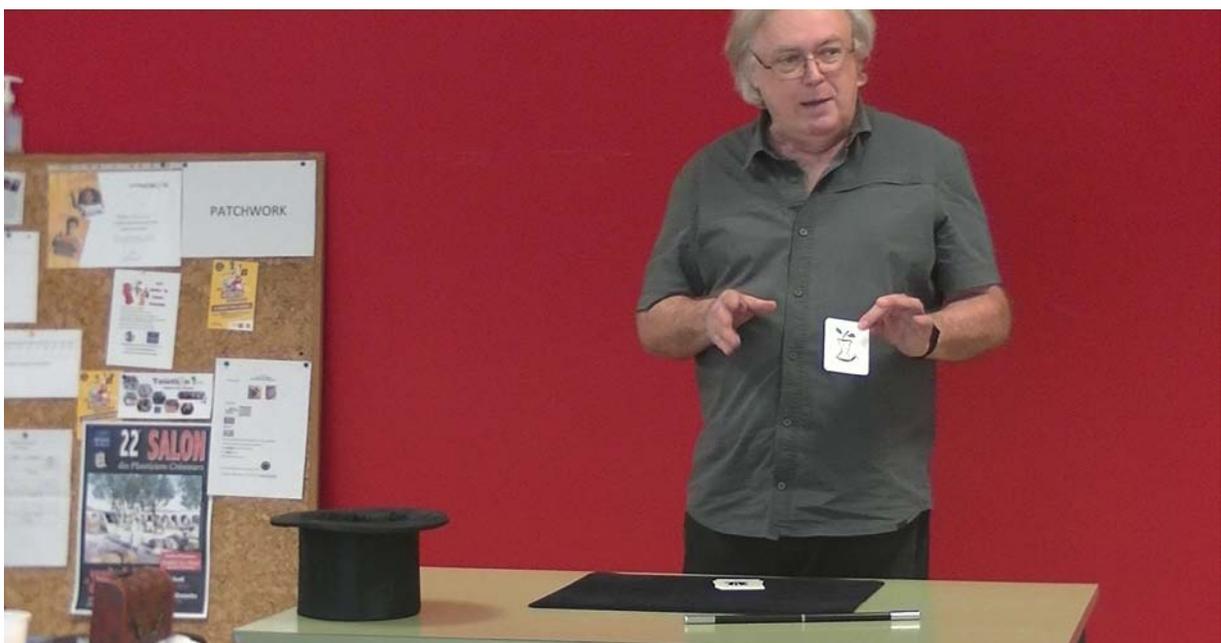
Parce que dans un de mes chapeaux, il y a un petit ami que je vais vous présenter...

Je regarde dans le premier chapeau mais il est vide... Je me rends compte que mon ami à moi que j'ai, se trouve dans le chapeau suivant et, pour le décider à sortir, je le mets parmi les pommes...



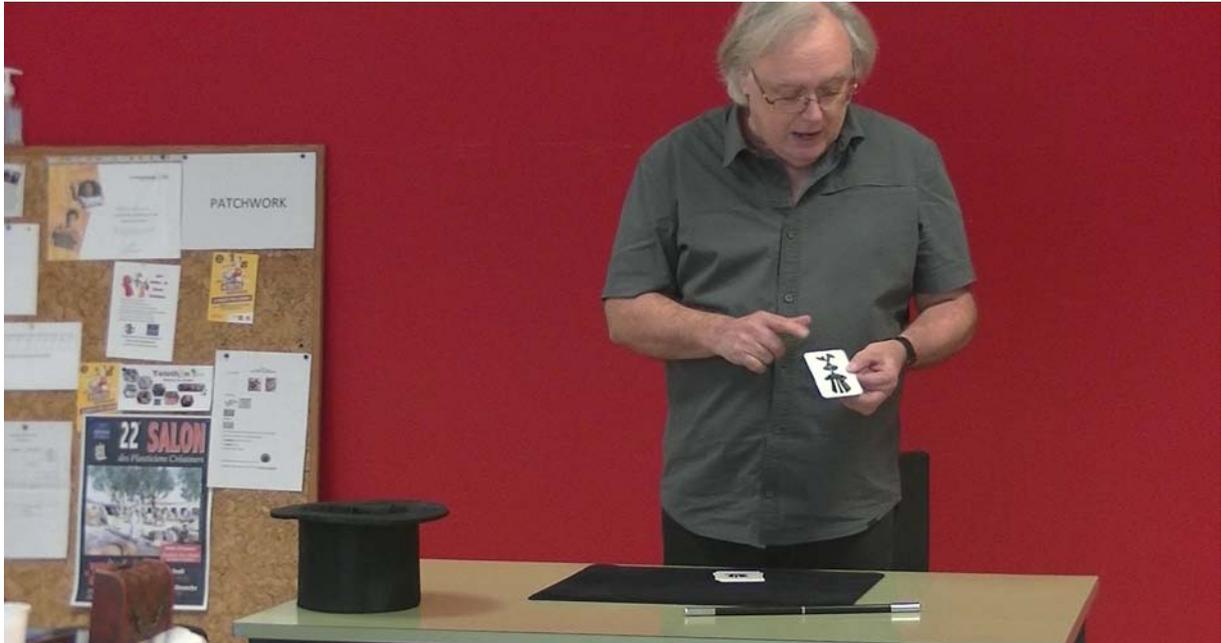
Et voilà... Je vous présente *Jeannot Lapin*... un lapin de magicien... tout blanc, qui vient d'émerger d'un des chapeaux.

Bon, il faut éviter de le laisser sur la table sinon il va se mettre à courir partout et faire des crottes... Et en plus, il est l'heure de son repas.



Jeannot a mangé sa pomme car il y a désormais un trognon de pomme parmi les chapeaux... Enfin quand je dis qu'il a mangé SA pomme, en fait Jeannot Lapin est gourmand, très gourmand, et souvent il mange plusieurs pommes... et parfois, ça la rend malade...

La carte avec le trognon de pomme est retournée... Jeannot Lapin est malade... Il est désormais tout vert.



[Tamariz Rabbit](#), une routine de **Juan Tamariz**, mais il s'agit ici de la variante de **Michael Close**.

J'ai acheté ce tour il y a plus de 10 ans et la présentation fournie ne m'avait franchement pas emballé. Du coup, le tour s'était retrouvé au fond de mon tiroir "tours à revoir"... C'est en découvrant par hasard la présentation de **Michael Close** que j'ai décidé de ressortir ce tour de ce tiroir à oublier...

Et dans le même temps, je me suis rendu compte que **Juan Tamariz** présentait lui aussi une [variante de ce tour](#)...

Elle est pas belle la vie ?

J'attrape mon lapin et je le mets dans mon chapeau en espérant que malade comme il est, il ne va pas vomir..., puis je range mon matériel pour aller m'asseoir afin de laisser la place à **Éric**.

Éric invite **Christophe** à le rejoindre et lui pose cette devinette "Qu'est ce qui a treize cœurs et aucun autre organe ?"

La réponse est bien évidemment un jeu de cartes...

Applaudissements mérités pour **Christophe**.

Éric dit qu'il aime bien les devinettes et aussi les *blagounettes* (ou pas nettes selon le cas...). Il réfléchit intensément avant de demander : "Que fait une fraise sur le dos d'un cheval ?"...



Personne ne répondant, **Éric** nous livre la solution : "*Tagada, tagada...*".

Ah oui, oh mince, il envoie du lourd... Même chez *Carambar* ils n'ont pas osé de peur de se fâcher avec **Jo Dassin**... ???

Ben oui..."[*Tagada, tagada, voilà les Dalton...*](#)"

Ah ben quitte à faire lourd, autant faire... très lourd... Et ça, croyez-moi, je sais faire.

Éric explique qu'il s'est demandé pourquoi ne pas associer les blagues avec les jeux de cartes... et **Éric** nous présente deux paquets de cartes l'un comportant des blagues – devinettes – et l'autre les réponses.

Éric remet à **Christophe** le paquet de cartes comportant les réponses tandis qu'il conserve le paquet comportant les questions. Chacun mélange son paquet.

Éric prend la carte du dessus de son paquet et la remet à **Christophe** et il lui demande de lui remettre la première carte de son paquet...

Christophe lit la question : "Combien de perroquets peut-on mettre dans le slip d'un homme ?". Du lourd, j'avais bien dit...

Éric lit la carte qui lui a été remise par **Christophe** : "*Cela dépend de la longueur du perchoir*".

Effectivement, cette réponse semble aller avec la question... Voyons la suite...



Les paquets sont à nouveau mélangés et un nouvel échange de cartes est effectué avec une nouvelle question attendant une nouvelle réponse.

"Pourquoi est-ce que Harry Potter chuchote ?"

"Parce que Dumbledore...". Ah ben si tu ne connais pas la saga Harry Potter, ben tu ne risques pas de comprendre...

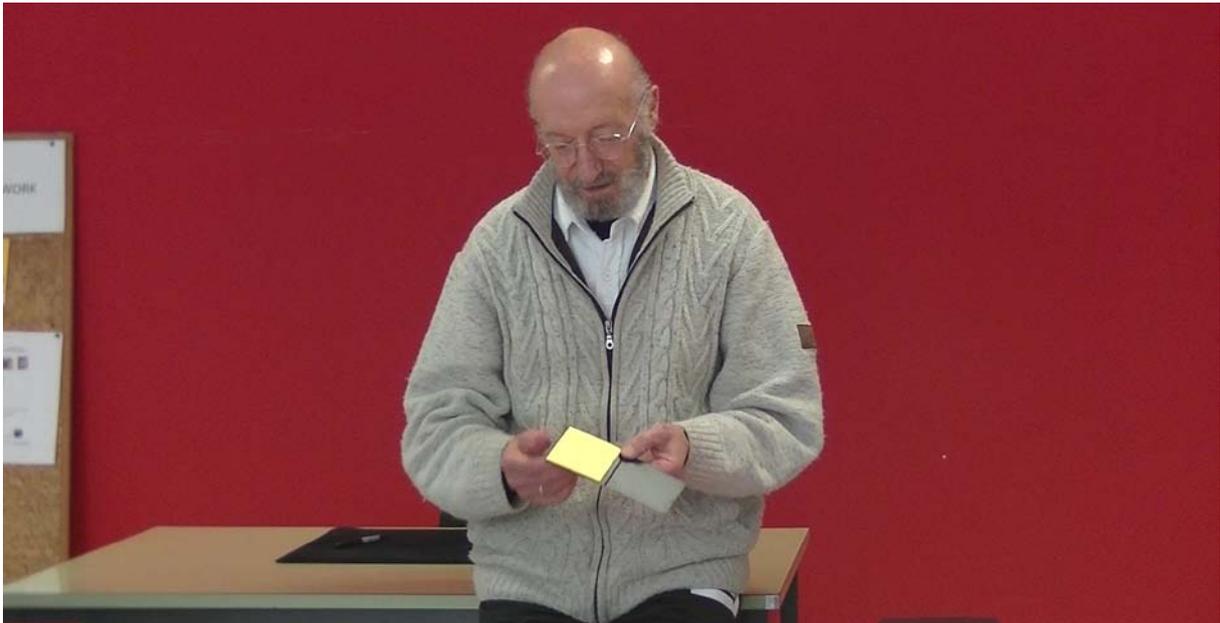


Et ce petit jeu va ainsi se poursuivre et chaque question va mystérieusement trouver sa bonne réponse malgré les mélanges...

*Banter (Blague, en anglais), une routine extraite du DVD Chardistry de **Daniel Chard** et adaptée en langue française par notre ami **Éric**.*

Théo a une fois de plus fait le voyage de 60 kilomètres pour venir de Ferrières-en-Bray jusqu'à Déville-lès-Rouen, et je l'en remercie sincèrement car, outre la distance, je sais que c'est un homme très occupé.

Théo nous précise d'emblée qu'il n'a rien de particulier à nous montrer hormis le petit calepin qu'il propose de nous faire tous fabriquer à l'occasion de la réunion anniversaire des 20 ans du club...



Un petit calepin très particulier que **Théo** utilise tout le temps en mentalisme. **Théo** a simplifié sa version de base, tout en l'améliorant et celle-ci est très facile à fabriquer selon lui.

Théo indique qu'avec cette version actualisée, on ne voit vraiment pas le trucage et il donne le calepin à **Éric** pour examen. Lequel confirme que le calepin a l'apparence d'un calepin classique.

Théo se marre et indique que c'est normal car ce n'est pas la version modifiée mais un calepin tout ce qu'il y a de plus normal et pour que l'on puisse comparer, il fait passer son calepin bricolé. L'idée de **Théo** étant d'avoir deux calepins... Un normal et un bidouillé... et je n'en dirai pas plus.

Et puisqu'on parle d'anniversaire, **Théo** nous informe que la date initialement retenue du 11 juin ne va pas pouvoir être maintenue et il nous propose d'en sélectionner une sur un autre samedi du même mois.

Christophe propose d'envoyer un courriel à l'ensemble des membres afin de faire un sondage pour la date qui sera plébiscitée.

Tout ceci étant précisé, **Théo** propose de nous montrer juste un petit tour qu'il a normalement prévu pour un ensemble d'effets plus vaste. Ce qu'il compte nous montrer n'est qu'une partie de cet ensemble plus "copieux", pour reprendre ses propres termes.

Théo précise que c'est presque un tour de cartes, mais que cela n'en est pas un... En fait, **Théo** propose d'apprendre un tour de cartes à quelqu'un.

Théo demande l'assistance d'un petit garçon et il sélectionne naturellement. **Éric** n'est pas petit... Il est loin... C'est tout. Et jouant le jeu, il déclare avoir 10 ans...

Théo explique qu'**Éric** sera le magicien et que lui sera le spectateur.



Théo parle tout bas à **Éric**, mais d'une voix suffisamment haute pour qu'on entende : *"Tu vas te présenter au public et dire que tu vas faire un tour de cartes..."*

Et **Éric**, docile, déclare en s'adressant à la salle *"Je vais vous faire un tour de cartes..."*

Théo regarde **Éric** et comme celui-ci ne réagit pas, il lui indique d'un geste de la tête le chapeau posé sur la table...et il lui dit tout bas *"Tu peux prendre le jeu de cartes qui est dans mon chapeau... et puis, ben, tu peux le montrer à tout le monde pour montrer que les cartes sont normales..."*.

Éric met le jeu en éventail, la face des cartes tournée vers nous et annonce *"Je vous montre mes cartes..."*

Théo le félicite et lui dit *"Et puis tu vas m'en faire choisir une en disant de prendre n'importe quelle carte..."*



Théo coupe le jeu qui a été posé sur la table et choisit une carte...

"Okay, qu'est ce que j'en fais ?", demande-t-il. Et en chuchotant "Tu la regardes..."

Éric dit "Tu la regardes et tu la mémorises..."

Ah... et en plus il improvise !

Théo se marre et remet sa carte dans le jeu pour prendre la suivante car sa coupe a du foirer...



Théo se penche vers **Éric** et lui chuchote : "Tu peux la signer aussi..."

Éric déclare "Tu peux la signer aussi..."

Théo : "Je peux la montrer au public ?"

Éric : "Tu peux la montrer au public, mais pas à moi..."

Mince, on dirait qu'**Éric** a déjà fait de la Magie....

Théo signe sa carte – le 2K – puis il la remet dans le jeu... Il se penche vers **Éric** et lui chuchote de nouvelles instructions



"Tu vas prendre la carte, comme ça, invisiblement.... Tu la regardes... Tu t'aperçois que c'est un Deux de Carreau... Oh pardon, je n'aurais pas du te le dire... et puis... et puis, tu la fais disparaître..."



Waouh, c'est beau, on y croirait presque...

Théo félicite **Éric** et lui dit que c'est chouette, qu'il a réussi à faire un tour de magie... Puis, il lui demande de vérifier si la carte est toujours dans le jeu...



Et ben vous savez quoi ? La carte... Ben, elle a disparu du jeu... Plus de 2K dans le jeu ! Dingue, non ?

Théo demande que l'on applaudisse **Éric** car il a vraiment réussi le tour de cartes.

Théo déclare que ça l'enquiquine un peu car il aimerait quand même récupérer son 2K...

On entend **Tomarel** dire "*Il est sous ma chaise encore...*".

Théo prend le chapeau et le tend à **Éric**... d'où il sort le 2K signé...

Une routine facile à faire qui démontre une fois de plus, grâce à **Théo**, que la Magie doit avant tout être un divertissement...

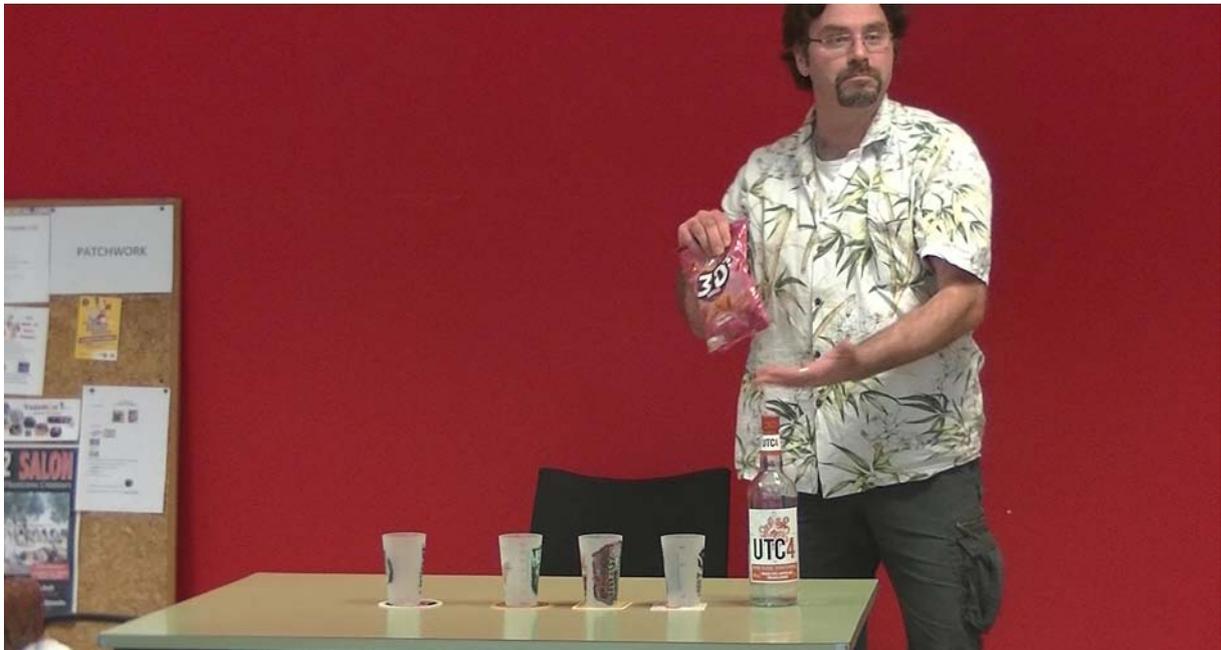
Théo rappelle avoir déjà présenté cette routine de [Luc Apers](#) (cf compte rendu de la réunion du 18 janvier 2014 – archivé mais vous pouvez [télécharger la compilation](#)). L'idée était de demander à un enfant d'enfiler la veste du magicien et de jouer le rôle de celui-ci. Bien évidemment, cet enfant avec une veste beaucoup trop grande pour lui avait de quoi faire rire le public... **Théo** préfère désormais sa façon de faire, plus respectueuse selon lui de son spectateur qui n'est ainsi plus ridicule.

À titre personnel, cela ne me choque pas, d'autant que l'enfant lui-même, aura plaisir à rire de cette situation vestimentaire cocasse.

Stéphane prend la suite pour nous faire part de ses états d'âme concernant la Covid et le lot de désagréments qui vont avec : *"Alors, c'est pas le port du masque... c'est pas les gestes barrières ou ce genre de chose... C'est qu'en fait (à moins que ce ne soit "en fête"...), tout ce qui est moment de convivialité, ça nous est complètement mis de côté et compagnie... et surtout les apéros... j'adore ça..."*.

Waouh, c'est touchant... Mais il faut rappeler que certains organisent ou organisaient des "apéros virtuels" où chacun, certes devant son écran, buvait son coup, et trinquait avec les autres par webcam interposée... **Thomas Thiébaud** de *Virtual Magie* organisait des "[apéros magiques](#)"... Alors moi, je dis, hic !, que quand on veut, on peut, hic ! [Allez, vas-y, Christine, fais péter poire et cahouettes](#) !

En spécialiste de l'apéro, **Stéphane** sort son matériel qu'il dispose sur la table : quatre gobelets avec leur sous-bock, une bouteille de rhum, et un paquet de biscuits apéritif 3D.



Bon, moi, j'chuis pas trop rhume, hic... Mais, pour rendre sévice, j'veux bien faire un nez fort... Hic !

Stéphane demande à **Éric** d'ouvrir le paquet de 3D qui contient... plusieurs sachets de trois dés... Ah ça c'est excellemment bien trouvé.

Éric est invité à choisir un des paquets de dés et à les jeter sur la table une première fois, puis une seconde, puis une troisième fois...

Au 96^{ème} jet de dé, **Stéphane** est enfin satisfait et la routine peut se poursuivre... ☺

Le total des trois dés fait 11.

Stéphane fait remarquer qu'**Éric** a pu se rendre compte que ce n'étaient pas des dés truqués – Ben tu parles, 96 jets de dés, ça laisse le temps...

Stéphane ajoute qu'il aime bien les apéros et que pendant les apéros, il aime bien faire des tours de magie. Pour confirmer ses dires, il sort un jeu de cartes et commence à le mélanger, face des cartes en l'air... puis il demande à **Éric** de sortir la 11^{ème} carte. 11 correspondant au nombre décidé par le hasard des 96 jets de dés.

Éric ne doit pas regarder la carte ainsi sortie du jeu. Elle est mise à l'écart.

Stéphane propose à présent à **Éric** de se servir un petit verre dans n'importe quel gobelet.



Stéphane indique qu'il va se retourner et qu'**Éric** va devoir suivre ses instructions en transvasant le contenu du gobelet dans celui situé immédiatement à droite ou à gauche.

Cela ayant été fait, **Stéphane** demande à **Éric** de transvaser à nouveau dans un gobelet adjacent. Puis, il lui propose de le refaire une fois de plus.

Stéphane indique à **Éric** qu'il peut le faire à nouveau ou s'arrêter là et à la demande du public, **Éric** effectue un nouveau transvasement.

Stéphane se concentre et indique que le verre rempli n'est pas celui le plus près de **Christophe** (le premier à gauche). Ce gobelet est éliminé en le retournant ouverture vers le bas

Stéphane demande à **Éric** d'effectuer un nouveau transvasement.



Stéphane indique que le bon gobelet n'est pas celui près de **Théo** (premier à droite) et ce gobelet est lui-aussi éliminé.

Stéphane demande enfin d'éliminer le gobelet se trouvant près de **Christophe** (deuxième à gauche) et il ne reste plus qu'un seul gobelet en jeu et c'est bien celui qui contient le Rhum... Hum, hum, ou tout autre boisson transparente...

Stéphane rappelle qu'une carte a été choisie tout à l'heure et il prend le sous-bock se trouvant sous le verre contenant la boisson. Il le déchire consciencieusement pour en extraire une carte pliée en quatre... le 2T



Stéphane indique que ça serait bien que la carte choisie par **Éric** soit en rapport... La carte est montrée, c'est un autre 2T.



Oh, à tous les coups, il n'y a que des 2T dans le jeu !

Non, je déconne, car à la demande d'**Éric**, **Stéphane** montre que toutes les cartes du jeu sont bien différentes...

De même, je l'avoue, il n'y a pas eu 96 jets de dés... Seulement 95...
Aïe, pas sur la tête ! ☺

Une belle combinaison de trois effets.

D'abord, 10, 11, 12 de **Roberto Giobbi** – extrait de son livre *Extra Light*.
Puis, *Les Verres*, de **Philippe de Perthuis** (vol 1 DVD *École du Mentalisme*). **Jean-Luc** nous avaient présenté une routine basée sur le même principe avec des verres "chanteurs" lors de la [réunion anniversaire du 20 juin 2020 chez Théo](#).

Et enfin, *Rond de Bière* présenté par **Alexandra Duvivier** dans *l'École de la Magie volume 2*.

On en profite pour suggérer à **Stéphane** d'incorporer à sa prestation *Pistachio*... une routine avec un verre et une pistache.

Stéphane dit qu'il ne connaît pas et je lui indique que c'est sur le site dans la partie réservée aux membres.

Stéphane répond "Ah ?, je ne savais pas... Mais il y a tellement de trucs sur le site..."

Abondance de biens ne nuit pas... ☺

Denis vient s'installer à la table... Il pose dessus un jeu de cartes et enlève ses lunettes...

Denis nous déclare qu'il va nous présenter un tour que l'on connaît certainement car nous connaissons beaucoup de choses... Mais qu'il le présente différemment.

Oh, mon cher **Denis**, vu le nombre de tours de magie qui ont été créés, tu serais surpris du nombre de tours que nous ne connaissons pas...

Denis enfile ce que nous pensons d'abord être un masque anti-Covid, mais qui s'avère en fait être un masque pour les yeux...
Mince, il a à peine commencé qu'il en a déjà marre de voir nos tronches ?



Denis prend ensuite son jeu de cartes et commence à le mélanger à l'aveugle, puis il effectue une coupe assez acrobatique.



Denis prend ensuite un paquet de cartes, et il le coupe à trois reprises et nous montre la carte qui doit être mémorisée



La carte est mise face en l'air sur la portion inférieure du jeu qui est ensuite complétée avec la partie supérieure

Denis indique qu'il va à présent effectuer un mélange "*pêle-mêle*" et nous invite à lui donner un nombre de cartes pair 2, 4, 6, 8...

Christophe propose "6" et **Denis** décale six cartes qu'il retourne face en l'air sur le jeu qui est ensuite coupé.

Plusieurs nombres vont ainsi être proposés et des cartes vont être retournées face en l'air puis le jeu coupé.



Denis propose de continuer mais nous décidons après quatre ou cinq nombres cités d'arrêter là.

Denis rappelle qu'il n'a pas vu les cartes et il met le jeu derrière son dos pour y exécuter une manœuvre secrète. Puis il retire son masque.

Denis après quelques secondes ayant duré au moins une minute, ramène ses mains... et le jeu... à la vue de tous, et il nous indique qu'il a séparé les cartes par couleurs... rouges et noires.

Il nous montre les cartes : toutes les cartes face en l'air sont rouges.

Denis retourne le jeu : Toutes les cartes face en l'air sont noires... à l'exception d'une carte qui est rouge : la carte choisie au départ.



Une routine présentée – différemment – par **Bernard Bilis** et qu'il intitule "[les Cartes au Toucher](#)" sur sa chaîne YouTube et "*la Carte au Toucher*" dans son DVD "*Tours Automatiques*".

Aïe... le mot est lâché... Mais il convient de rappeler que certains tours sans manipulations sont excellents tant leur principe est ingénieux.

Fabien "Bidule" est souvent pris sur des prestations le samedi et on le voit donc rarement aux réunions. La période actuelle est un peu pauvre dans le domaine même si une reprise semble s'amorcer et du coup, comme il était libre, il a décidé de venir à cette réunion et nous l'en remercions.

Fabien nous montre une enveloppe en papier kraft qui, dit-il, n'est pas une prédiction mais plutôt une roue de secours au cas où le tour ne se passerait pas comme prévu.

Puis, **Fabien** prend un jeu de cartes et le donne à mélanger à **Éric**.



Éric dépose ensuite le jeu sur le tapis et le coupe à la demande de **Fabien**. La carte de coupe est sortie du jeu et mise à l'écart sans être regardée.

Fabien prend le jeu et distribue les cartes une à une et demande à **Théo** de l'arrêter quand il veut. Au "Stop !", la carte du dessus du jeu est mise avec la première carte sélectionnée.



Une troisième carte est choisie par **Stéphane** à la cascade...

José est invité à choisir un nombre de 1 à 49 et une quatrième carte est donc choisie.

Fabien explique que le jeu de cartes est construit un peu comme un calendrier... quatre mois... quatre familles...

Ah, quel est donc ce calendrier fort étrange qui ne comporte que quatre mois ?

365 points, 365 jours...

Bon, là il faut préciser qu'en additionnant la valeur des cartes (avec Valet 11, Dame 12 et Roi 13) d'un jeu de 52 cartes, ben ça fait seulement un total de 364... [On arrive à 365 avec un Joker](#) (considéré comme valant 1) et à 366 pour les années bissextiles avec le deuxième Joker.

Mais c'est vrai que la plupart des gens ne vont pas aller vérifier...

Fabien indique qu'il existe donc un lien entre les cartes, même quand elles sont choisies au hasard. Il ramasse les quatre cartes choisies et les met dans sa poche poitrine de veste en les laissant dépasser.



Fabien déplie à présent une feuille blanche d'un format A3, qu'il replie comme à l'origine après nous avoir montré qu'elle est vierge des deux côtés.

Puis, **Fabien** sort une paire de ciseaux de sa poche de pantalon et indique qu'il va donner sa carte à chaque participant.

Fabien récupère les quatre cartes dans sa poche poitrine, où elles sont restées bien visibles et les distribue en demandant que les participants ne regardent pas leur carte pour le moment.

Fabien se concentre et commence à découper sa feuille de papier pliée.

Une fois le découpage effectué, **Fabien** déplie la feuille pour montrer un Huit de Cœur. **Éric** vérifie sa carte et c'est effectivement un 8C.



Fabien replie sa feuille et indique qu'il pense que la carte de **Théo** est liée à celle d'**Éric**. Il demande à **Théo** de regarder sa carte.

Nouveau petit coup de ciseau... Et un Huit de Pique apparaît. **Théo** confirme que sa carte est bien un 8P.



La feuille est à nouveau repliée. **Stéphane** est invité à regarder sa carte et à la montrer à tout le monde tandis que **Fabien** tourne le dos.

Nouvelle découpe pour montrer un Quatre de Carreau...

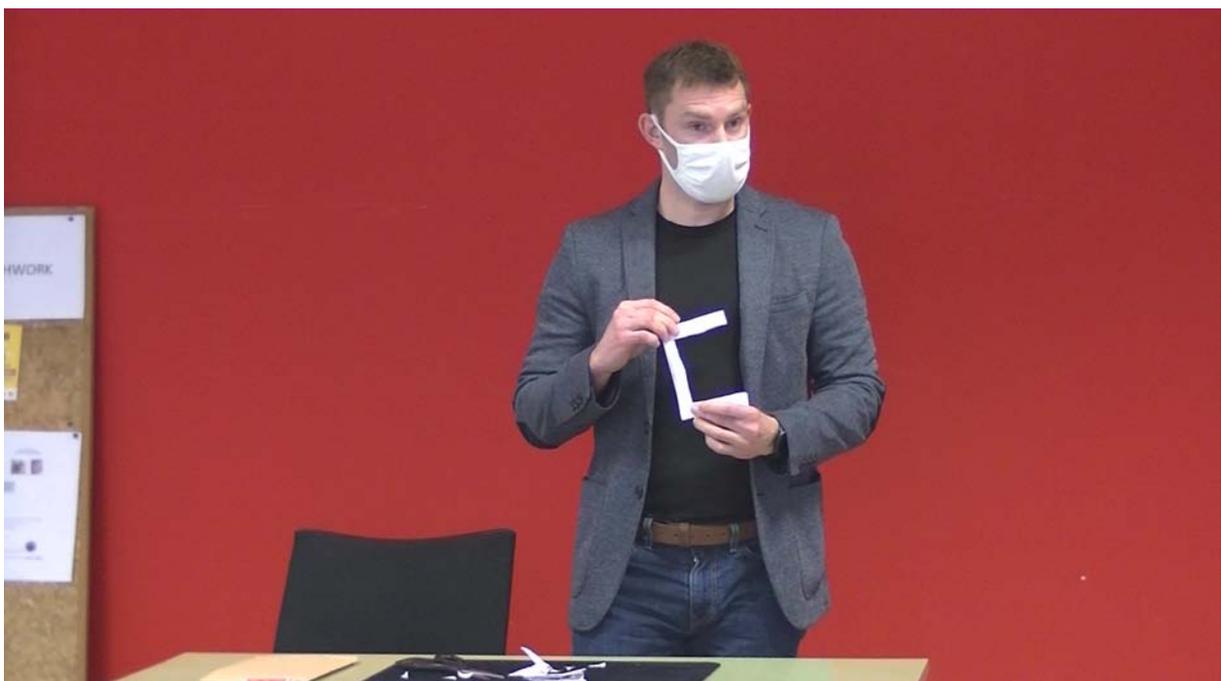


J'aperçois la carte de **José** qui est assis près de moi : le Roi de Cœur.
Oups ! Là, ça risque d'être très compliqué au niveau découpe et je ne vois pas comment **Fabien** va s'en sortir, car lui-même fait remarquer qu'il n'a plus beaucoup de papier.

José est invité à montrer sa carte à tout le monde. **Fabien** a le dos tourné.

Fabien fait face, il a replié sa feuille et la regarde puis annonce qu'il s'est raté sur la dernière carte...

Finalement, **Fabien** tente une découpe et demande si dans le nom de la carte il y a un "C".



Oui...

Fabien déplie le papier... "Un "O ?"



Oui...

Fabien continue à déplier sa feuille (ou du moins ce qu'il en reste...) : "un 8 ?"



Ah ben non...

"Ce n'est pas un 8 – T'avais pris du Cœur non ?"

Fabien indique qu'il a quand même sa roue de secours et il saisit l'enveloppe posée sur la table d'où il extrait un Huit de Cœur, un Huit de Pique, un Quatre de Carreau et une Dame de Cœur...

Oups ! La dernière carte n'est pas la bonne... **José** indique que sa carte est le Roi de Cœur.

Fabien marque un temps d'arrêt et rappelle qu'il y a un lien entre les cartes, une configuration et il déplie complètement sa feuille pour montrer quatre compartiments... et donc quatre cartes séparées...



Fabien retourne les quatre cartes sur la table : au dos, les quatre parties d'un Roi de Cœur...



Excellente et originale, cette routine à rebondissements où le public pense que le magicien s'est gauffré.

Une variante et un mixte de [Mis Prediction de Vincenzo Di Fatta](#) et *Le Trio Infernal* tiré du livre *C'est Magique* de **Xavier Sourdeau** et **Frédéric Thiry**.

Tomarel propose de nous soumettre une routine pour laquelle – dit-il – il n'est pas prêt du tout...

Tomarel explique que ce midi, c'était l'anniversaire de son beau frère... quelqu'un qui adore la littérature policière...

Tomarel ajoute que les romans policiers sont toujours construits de la même façon. On a une scène de crime...

Tomarel sort d'une boîte représentant un livre, une petite boîte en plastique transparent dont il ôte le couvercle.



"Et il va falloir reconstituer cette scène de crime..."

Tomarel renverse le contenu de la boîte qui est constitué de plusieurs morceaux de bois de formes diverses et variées...



"Mais avant, il faut d'abord étudier les indices qui permettront de reconstituer cette scène de crime"... **Tomarel** donne à l'examen les pièces en bois...



"Et ensuite, on suit le narrateur...", tout en développant son propos **Tomarel** commence à rassembler les différents morceaux de bois pour au final reconstituer un genre de puzzle en 3D de forme parallélépipédique (Waouh, c'est pas facile à écrire... Ni à dire, d'ailleurs...) rectangle...



"Et c'est quand enfin, on a trouvé la solution... quand le roman est bien fait, il y a toujours un grain de sable..." – **Tomarel** sort de sa boîte-livre une autre pièce de bois...

"On croyait avoir le coupable, mais il a un alibi... Du coup, il faut trouver autre chose..." – **Tomarel** défait son assemblage et recommence avec cette pièce supplémentaire...

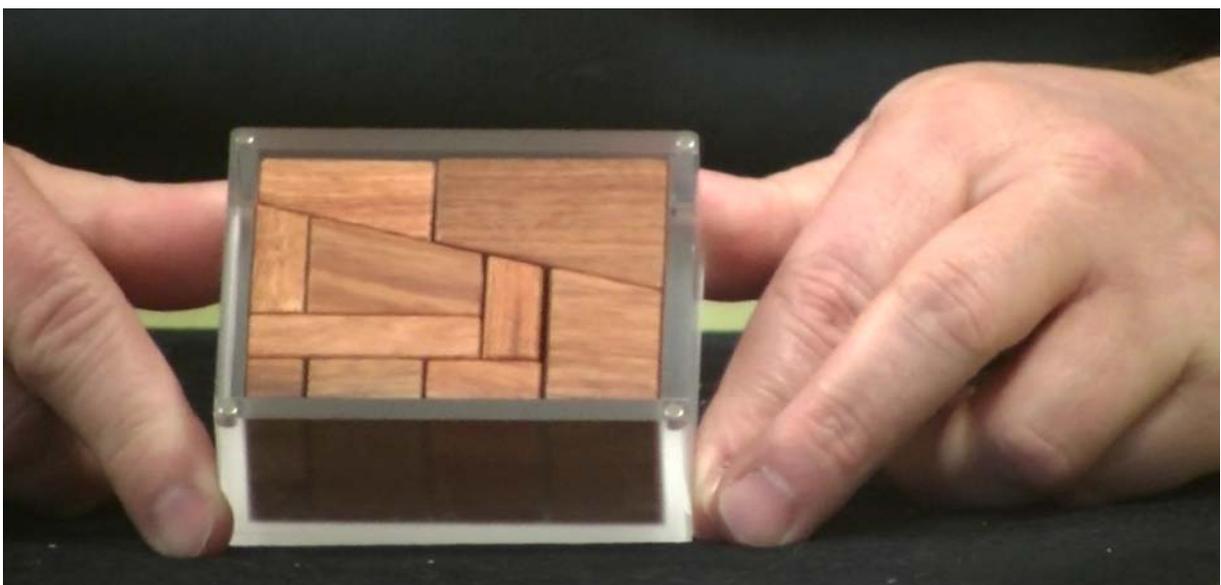
Aussi bizarrement que cela puisse paraître, **Tomarel** réussit à reformer le puzzle.

"*Mais dans un très bon roman, il y a toujours un rebondissement...*" – **Tomarel** a devant lui le puzzle reconstitué mais il sort une nouvelle pièce en bois de sa boîte-livre... Aïe, ça se complique...



Tomarel déconstruit une fois de plus le puzzle et tente de le reconstituer en y incorporant cette pièce supplémentaire... avec succès.

L'enquête a été menée à bien et le puzzle peut à présent être remis dans sa boîte...



Une utilisation créative du [Amazing 3D Puzzle](#).

Et c'est maintenant **Philippe** qui se tient devant nous pour, dit-il, nous montrer une connerie.

Philippe a en mains un jeu de cartes qu'il effeuille en demandant à **Christophe** de dire "stop !" quand il le souhaite. Une carte est sélectionnée et montrée (sauf à **Philippe**) : 7C.



Philippe commence à tripoter son masque... C'est vrai que cet ustensile peut parfois (souvent ?) s'avérer gênant à porter...et tout à coup, "7 ♥" apparaît sur le masque...



Original et amusant.

Philippe poursuit en demandant qu'on lui donne un nombre entre 0 et 5.
Éric nomme "3".

Sur la table, il y a plusieurs cartes imprimées, **Philippe** élimine les trois premières et fait glisser la suivante vers **Éric**...

Mouais... **Christophe** s'écrie "Oh l'escroc !". Et il n'a pas tort.

Sur la carte, un visage d'un clown un peu terrifiant avec une face blanche et son nez rouge.... On regarde **Philippe**... Son masque a à nouveau changé...



Une petite connerie... d'actualité. On parle ici du masque... Pas des clowns qui se présentent à la fonction suprême et dont certains font effectivement peur... ☺

Christophe se lève et rejoint la table.
Va-t-il tenter une nouvelle explication de sa routine ?

Christophe : "*Alors là, c'est plus simple... Enfin plus simple non...*"

Hou la... ça commence mal...

Christophe explique que c'est un jeu de hasard pour lequel il a très, très peu de chances de gagner, mais que cela fait 25 fois qu'il le fait et il a gagné à tous les coups...

Alors quel est l'enjeu ?

Christophe indique qu'il met en jeu sa réputation de mentaliste... et on entend quelques ricanements dans la salle.

Ce jeu consiste en un "*pile ou face*" et pour cela, **Christophe** commence d'abord par écrire une prédiction sur un morceau de papier.



Christophe ajoute "*donc j'ai très peu de chance de gagner...*"

Ce qui est quelque peu inexact puisqu'une pièce ayant deux côtés, on a une chance sur deux de gagner (ou de perdre) ce qui est loin d'être négligeable.

Christophe indique que comme il est mentaliste et qu'**Éric** a un esprit brillant, "*on va imaginer une pièce...*".

Christophe prend sa pièce imaginaire sur la table, fait semblant de la lancer dans les airs et demandant à **Éric** de choisir de quel côté elle retombe. **Éric** choisit "*pile*".

Christophe résume : "*donc pile pour toi et face pour moi...*", puis, comme la pièce est toujours en l'air, il demande à **Éric** s'il veut changer. Non.

"*Pile pour toi, tu gagnes, face, je gagne...*"

Christophe ouvre sa prédiction sur laquelle est inscrit "*Face*".

Mouais...

Christophe explique que le principe utilisé est le même que tout à l'heure (livre *Iceberg* de **Gabriel Werlen**) qu'il résume ainsi "*Soit il joue contre moi, soit il joue tout seul*". Et on n'en dira pas plus. Vous avez toujours la possibilité de lire le [post sur Virtual Magie](#).

Christophe nous indique que c'est un tout petit exemple pour essayer d'être plus clair dans le principe de tout à l'heure. Tant que la pièce est en l'air, c'est comme pour le *Chat de Schrödinger*, ça peut être les deux solutions...

Christophe propose d'essayer un autre truc et il invite **Thierry** à le rejoindre.

À nouveau, **Christophe** rédige quelque chose sur un morceau de papier...



L'enjeu est cette fois-ci un billet de 20 euros que **Christophe** dépose dans la main de **Thierry**. Le jeu est "*ShiFuMi*" c'est-à-dire "*Pierre Feuille Ciseaux*" (sans le *Puits* qui n'apparaît pas dans la version originale de ce jeu).

Christophe répète à plusieurs reprises et en mimant avec sa main "*Pierre, feuille, ciseaux*" tout en demandant à **Thierry** de réfléchir à son futur choix.

Thierry a un choix dans sa tête et **Christophe** lui propose de changer. Non.

Thierry a choisi les *Ciseaux* et **Christophe** précise que le seul objet pouvant faire gagner est la *Pierre* qui écrase les *Ciseaux*. Puis, il montre sa prédiction sur laquelle est inscrit : *Pierre*. **Christophe** a gagné.

Que ce serait-il passé si **Thierry** avait choisi *Pierre* ou *Feuille* ?
Pour le savoir, achetez le livre de **Gabriel Werlen**... (pub gratuite)

Et ben vous savez quoi ? C'était nettement plus clair ces explications.

Je prends la suite et c'est **Éric** qui va jouer le rôle du spectateur.

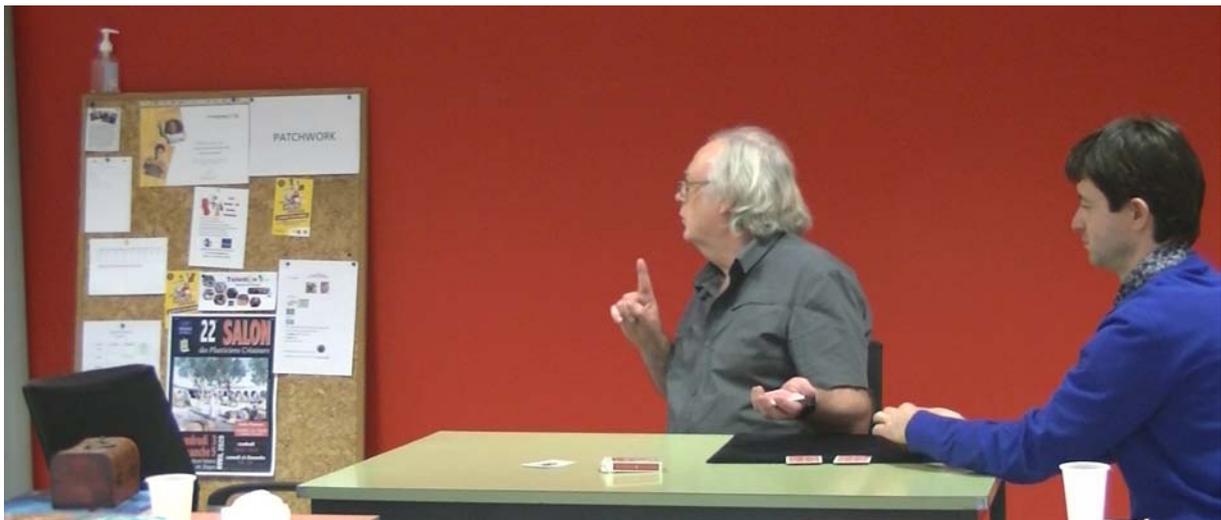
J'étale un jeu de cartes sur la table puis je le mélange et je le coupe avant de demander à **Éric** de le couper également à deux reprises.

J'explique que traditionnellement les magiciens font choisir une carte avec cette possibilité que le choix ne soit pas libre. C'est la raison pour laquelle je propose de créer une carte à partir de deux cartes du jeu désignées par le hasard.

Je tourne le dos et je demande à **Éric** de couper à nouveau le jeu à plusieurs reprises s'il le souhaite. Ensuite, **Éric** est invité à retourner la première carte du jeu qui désignera la valeur de la carte créée, tandis que la carte suivante du jeu désignera la famille.

Ceci étant fait, je tends la main et je demande à de distribuer les cartes une à une, face en bas, dans la paume de ma main.

À un moment, je demande à **Éric** de s'arrêter.



Les deux cartes retournées par **Éric** au début de l'expérience sont le Valet de Trèfle et l'As de Cœur qui forment donc le Valet de Cœur.

Je dis que ce serait fort que la carte sur laquelle j'ai arrêté **Éric** soit le Valet de Cœur... Je prends la carte, je la regarde, et je marque un temps d'arrêt avant d'ajouter "... ou le Valet de Carreau...".

Mais non ! C'était une blague, c'est bien le Valet de Cœur...

[Creation](#) de **Francis Cameron**... (on peut activer les sous-titres automatiques en français si on veut...). C'est basé sur...

Non, vous avez vraiment cru que j'allais le dire ?

Éric prend ma place à la table et indique qu'il va faire un tour sans rien ou presque rien.

Éric sort une impressionnante liasse de billets de 100 euros... Ah ben être trésorier du club, ça donne quelques avantages...



Éric précise quand même qu'il ne s'agit pas de vrais billets...

Éric propose de lancer des dés imaginaires et celui qui gagne 10.000 euros est celui qui atteint exactement le total de 50.

Éric demande à **Christophe** s'il veut commencer à lancer le dé ou s'il veut que ce soit **Éric** qui débute. **Christophe** choisit de démarrer.

Christophe fait semblant de lancer le dé et **Éric** lui demande quelle valeur il a obtenu : six !



Éric ramasse le dé imaginaire, le lance et dit obtenir un 6 également ce qui porte donc le total à 12...

Christophe relance le dé et dit obtenir 1. **Éric** relance et dit obtenir 2. Le total est donc de 15 pour le moment.

Chacun va ainsi alterner les lancers de dé et annoncer le résultat obtenu qui vient s'ajouter au total des précédents lancers... Et bien évidemment, grâce à une petite subtilité, c'est **Éric** qui remporte le magot.

Mark Elsdon - conférence "At The Table Live".

Retour de **Thierry** pour une nouvelle routine avec des cartes et **José** en tant que spectateur.

Thierry explique que dans son jeu, il y a un mélange de cartes à dos bleu et de cartes à dos rouges... Il y a un désordre apparent dans ces dos de différentes couleurs. Par contre, les faces des cartes sont toutes différentes comme dans un *jeu standard* (je n'aime pas dire "*jeu normal*" parce que cela sous-entend qu'il y a des jeux qui ne sont pas normaux...")



Thierry rassemble les cartes et les distribue une à une pour former un tas. Il s'arrête à peu près à la moitié du jeu pour avoir deux portions de jeu à peu près identiques.

Thierry demande à **José** de nommer un nombre entre 1 et 20 : 14 est choisi.

Thierry réfléchit et déclare "Ah c'est pas facile..." et en se marrant il dit à **José** qu'il est vache avec lui... Apparemment le nombre 14 ne lui convient pas vraiment.

Christophe dit "Ben non, 14 c'est un nombre rond... c'est sympa...".
Ah c'est beau la solidarité entre amis...

Thierry réfléchit et dit "Ouais mais..."



Éric dit "je retiens 2, racine carrée au cube..."

Thierry reprend quelques cartes, une à une ou pas, sur chacun des deux tas...

Christophe continue à parler : "Moins 8 et plus 5..." et **Thierry** lui dit "Me perturbe pas... Je compte pas, je lui montre un truc..."

Thierry s'adressant à **José** : "Tu vois ce que je fais là ?".

Bon là clairement **José** ne voit pas trop... Pas plus que nous d'ailleurs...

"Je suis en train de te montrer le mouvement à faire..." – Mort de rire...



Thierry dépose sur la table le paquet des cartes qu'il vient de prélever sur chaque tas et déclare : "Là, je pose ça là... D'accord ? Bon, je vais me retourner et tu as vu le mouvement que j'ai effectué avec les cartes, je t'ai montré... comme ça... et donc tu vas prendre le bouquin..."

Le bouquin en question est *Iceberg*, posé sur la table et ceci explique peut-être la confusion des explications... ou pas. ☺

Thierry explique à **José** qu'il va devoir prendre 14 cartes, comme il veut en alternant les tas et en y prenant autant de cartes qu'il veut...



Les 14 cartes doivent ensuite être mises à l'écart et le livre doit être posé sur ce qui restera des deux tas de cartes initialement distribués sur la table.

Thierry se lève, se retourne et dit "*J'espère que je ne vais pas me planter sur ce coup là...*". Bon, vu la clarté des explications, si quelqu'un doit se tromper ça sera **José**...

José prélève les cartes au gré de son inspiration, élimine ses cartes et pose le livre sur les deux tas de cartes restants.



Thierry fait à nouveau face à la salle et rappelle à **José** qu'il aurait pu choisir 13; 15... 12... et ajoute "*On s'en fout... Et là, je pense... Il est impossible de savoir... Impossible de savoir...*"

Thierry poursuit "*Et pourtant, je pense que les deux cartes là (il désigne le livre), ont la même couleur... Je pense que c'est la même couleur...*"

Thierry complète son propos "*Là-dessous, je pense que c'est deux cartes identiques... Et ces deux cartes identiques, je pense qu'elles ont exactement... exactement, la même valeur...*"

Bon, là c'est un peu le principe de cartes identiques...

Thierry retire le livre et j'espère pour lui que cet *Iceberg* ne va pas couler son tour...

On voit une carte à dos rouge et une à dos bleu... Pas vraiment identiques.

Thierry retourne la carte du dessus de chaque tas : Là, elles sont effectivement identiques hormis le dos : un Valet de Carreau à dos rouge et un Valet de Carreau à dos bleu.



Puis **Thierry** retourne une à une simultanément les cartes des deux tas pour montrer qu'il n'y a aucune autre coïncidence...

Et **Thierry** de conclure : "*Celui là, il est pas mal, je l'aime bien...*"

Identical de **Brian Caswell**.

Je présente mes plus sincères excuses à **Thierry** pour cette description un peu (beaucoup ?) moqueuse de sa prestation...

Parfois (pas souvent) j'ai honte de mon comportement, c'est pourquoi je promets que j'essaierai à l'avenir de ne plus recommencer, s'il promet de ne plus me tenter de la sorte... ☺

Christophe propose de nous montrer un autre tour qu'il appelle "*Monsieur Bahlsen*" (référence à [Monsieur Plus de Bahlsen](#))... qui désigne pour lui le spectateur "*chiant*" par excellence. **Christophe** propose d'illustrer son propos par un exemple.

Christophe commence à distribuer les cartes par petits paquets et demande à **Stéphane** de lui dire "*stop* !".

Christophe montre la carte se trouvant désormais sur le paquet : AC.



Christophe dit qu'il avait prédit l'As de Cœur et il montre un paquet de quatre cartes face en bas, à l'exception de l'As de Cœur. Ce paquet avait été mis avant le commencement du tour dans le livre posé sur la table.

Je ne donnerai pas à nouveau le nom de ce livre sous peine qu'on me taxe de faire de la publicité déguisée... Ce qui serait particulièrement injuste de penser cela car sur ce coup là, je ne touche rien, absolument que dalle... Cela dit... je ne suis pas contre une petite gratification ou un petit cadeau de la part de l'auteur **Gabriel Werlen** ou des éditeurs, **Marchand de Trucs** et **Mindbox**, de ce superbe livre intitulé [Iceberg](#)... J'espère que le message sera reçu et surtout... compris. D'autant que c'est bientôt mon anniversaire le 19... juin. Ah, ça fait loin ? Euh, celui de mon épouse est le 28 février... C'est mieux ?

Comment ça j'en fais des tonnes ?

Christophe explique avoir fait ce tour à un spectateur qui lui a dit *"C'est pas mal, mais bon...une chance sur quatre... Vous ne pouvez pas faire un petit peu plus ?"*

"Un petit peu plus ?" – **Christophe** claque des doigts et montre l'As de Cœur et trois cartes blanches...

Enfin presque parce que ça grippe un peu et du coup, **Christophe** est obligé de se tourner pour remettre un peu d'ordre dans ses cartes avant de recommencer, avec succès cette fois-ci.

Ah, ça arrive même aux meilleurs...

Christophe indique que le spectateur lui a répondu *"C'est pas mal... Déjà c'est mieux... Mais vous ne pouvez pas faire encore un peu mieux ?"*

Christophe claque des doigts et dégage l'As de Cœur pour montrer qu'il a un dos vert alors que le dos des trois autres cartes est rouge.



Christophe met l'As de Cœur de côté et déclare que le spectateur lui a dit *"Alors là, franchement monsieur, vous êtes un magicien pas mal, je comprends que vous avez un peu de pouvoir mais... qu'est ce qui se serait passé si j'avais pris autre chose que l'As de Cœur ?"*

Et oui, c'est souvent le genre de question posée face à une situation qu'un spectateur ne peut pas expliquer...

Christophe claque des doigts et montre qu'il tient en main les trois autres As... auquel il ajoute l'As de Cœur.



Christophe indique avoir dit au spectateur : *"Alors monsieur... Avouez que je peux difficilement faire mieux..."*

Le spectateur a répondu *"Vous avez raison... Là, c'est le top... Franchement, vous m'épatez"*.

Christophe claque des doigts et dit *"Je ne peux pas faire mieux, mais quand même... une dernière petite chose... Vous vous rappelez les dos ?"*

Et **Christophe** montre que les quatre dos ont une couleur différente.

Une routine de **John Bannon**.

Comme il reste encore un peu de temps et que j'avais dit à **Éric** que j'avais trois routines à montrer, je m'installe à la table et je demande à **Christophe** s'il est quelqu'un d'ordonné ou quelqu'un d'un peu désordonné... La réponse est sans appel : *"Totalemment désordonné"*.

Moi aussi, je suis un peu désordonné mais avec quand même une certaine notion de l'ordre dans ce désordre... Je suis le spécialiste du désordre savamment ordonné car j'arrive très bien à m'y retrouver...

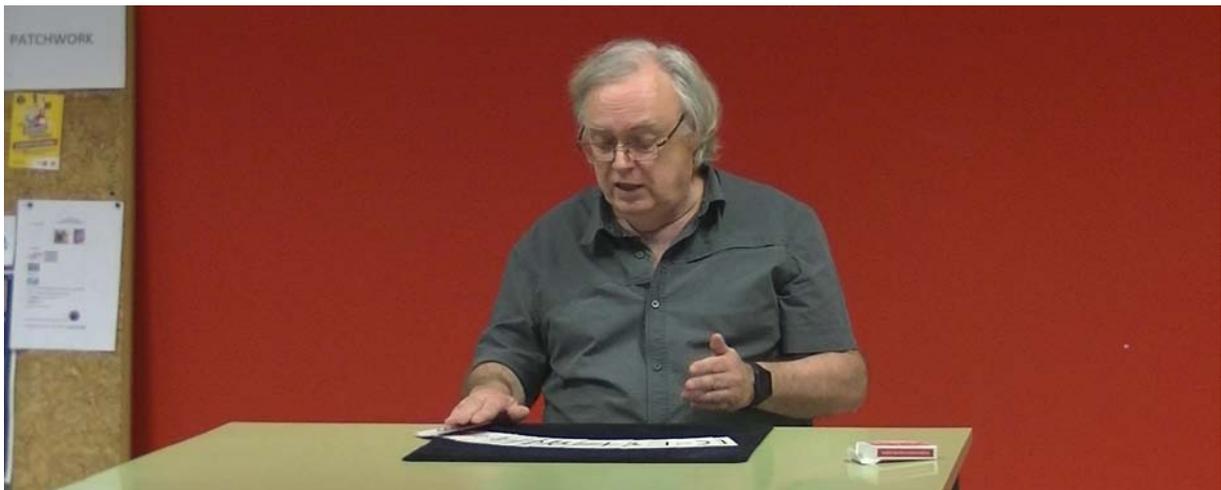
J'explique qu'en fait, l'ordre et le désordre obéissent à des règles...

Mais qu'en est-il du chaos ?

Contrairement à ce qu'on pourrait penser, le chaos obéit également à des règles qui lui sont propres et je propose de tenter une expérience.

Comme cela a déjà été dit, la différence entre un tour de magie et une expérience c'est qu'une expérience, ça peut rater. Et là, si ça rate, ce sera de la faute à **Christophe** puisque c'est lui qui va choisir comment on procédera.

Je sors un paquet de cartes très particulières et j'explique qu'il s'agit de cartes *ESP* pour *Extra Sensory Perception*, utilisées dans les expériences de *Perception Extra Sensorielle*. Certaines personnes perçoivent les choses différemment des autres et notamment elles comprennent les règles qui régissent le chaos...



Les cartes sont déjà mélangées et elles comportent différents symboles que je montre au fur et à mesure qu'ils se présentent dans mon paquet : la vague... la croix... le rond... l'étoile et le carré.

Je montre également, en les comptant, que j'ai vingt cartes réparties en quatre fois cinq symboles dans le désordre le plus complet.

Je propose de créer encore plus de désordre parmi ces cartes en distribuant celles-ci pour former des petits paquets de 2, 3 ou 4 cartes et je demande à **Christophe** de m'indiquer l'ordre... ou plutôt le désordre dans lequel il veut que je ramasse les paquets.



Pour mettre encore plus de désordre, je distribue les cartes en deux tas et **Christophe** est invité à mettre un des tas sur l'autre puis à couper le paquet autant de fois qu'il veut.



Je divise à présent les cartes en deux tas et je demande à **Christophe** de désigner un tas qui est retourné face en l'air.

Christophe, qui maîtrise à la perfection, le mélange à l'américaine et le mélange en queue d'aronde, mélange les cartes face en l'air avec celles face en bas.



Les cartes ayant été mélangées, je propose d'introduire encore plus de désordre et j'explique à **Christophe** qu'il va devoir décider si on distribue une carte ou si on l'inverse avec la suivante et ainsi de suite jusqu'à épuisement des cartes. L'opération est effectuée une fois de plus en retournant le paquet.

Je distribue à présent les cartes en deux tas de 10 cartes. Je montre qu'il y a des cartes face en l'air et d'autres face en bas et l'opération suivante consiste à séparer les cartes face en l'air – qui sont mises en ligne – de celles face en bas qui sont mises pour former un petit paquet séparé.

Il y a quatre cartes face en l'air.



Je prends le second paquet et je sépare également les cartes face en l'air et celles face en bas et aussi étrange que cela paraisse, dans ce second paquet, les cartes face en l'air sont exactement dans le même ordre que les cartes face en l'air du premier paquet... Très étrange...



Je fais remarquer qu'il reste deux petits paquets face en bas et je retourne les cartes de chaque paquet simultanément... Là encore, les cartes sont dans le même ordre... **Christophe** a réussi à remettre de l'ordre dans ce chaos total...

[Mega ESP](#), une routine de **Joseph B.** Très facile à faire dès lors qu'on a mémorisé les différentes phases.

Christophe dit qu'il n'a jamais entendu parler de ce magicien. Moi non plus avant que mon ami **Franck Berne** me le fasse découvrir et c'est vrai qu'il mérite d'être connu. Pour en savoir plus : [Virtual Magie...](#) ou [la chaine YouTube de Joseph B](#) connu également en tant que **Luca J Bellomo (LJB)**...

Éric veut finir en beauté et indique qu'il a des petites choses à nous montrer... Rassurez-vous, il n'y a aucune connotation sexuelle dans son propos.

Lors de la réunion précédente, durant la phase "*galette des rois*", **Thierry M** avait montré un genre de casse-tête (non, pas une matraque... un truc cérébral...) avec un [anneau qui s'enclave sur une chaînette](#) et **Éric** propose un petit supplément à cet effet...



Ce supplément porte notamment sur le boniment à adopter en présence de femme qui porte un collier ou un pendentif sous forme d'une chaînette qui, c'est bien connu, ont tendance à faire des nœuds (je parle des chaînettes...). Les nœuds se forment à cause du stress...

Éric propose de vérifier si **Christophe** est stressé ou non...



L'anneau s'enclave sur la chaîne tenue entre les deux de **Christophe** et **Éric** propose un remède... Il lui demande de tenir la chaîne avec ses deux pouces tandis que l'anneau va être maintenu par ces mêmes pouces (que ceux qui ont du mal à comprendre regardent la capture d'écran...)



Éric saisit à présent une des extrémités de la chaîne et tire doucement... Elle se dégage laissant l'anneau coincé sur les pouces... Fini le stress...



Cela amène effectivement un petit plus à cet effet.

Quoi ???? 59 pages de compte rendu ! Ce n'est pas un compte rond ça...
Allez, hop... Direction la page suivante !

Ah voilà qui est mieux... 60 est un compte rond.

J'en profite pour te féliciter, toi mon fidèle lecteur...



En fait, j'espère sincèrement qu'il y a plus d'un lecteur...
Sinon, ça sert à quoi que Ducros y se décarcasse ?

Tu es arrivé – tout comme moi d'ailleurs – au bout de ce compte rendu riche en humour et en photos... sans sauter de page, j'espère, ce qui aurait été dommage, car cette réunion était vraiment très sympathique.

La prochaine réunion aura lieu le 12 mars 2022.

D'ici là, vous tous, prenez soin de vous... et pour ceux qui pourront être présents, prévoyez de nouveaux tours... ou des anciens.

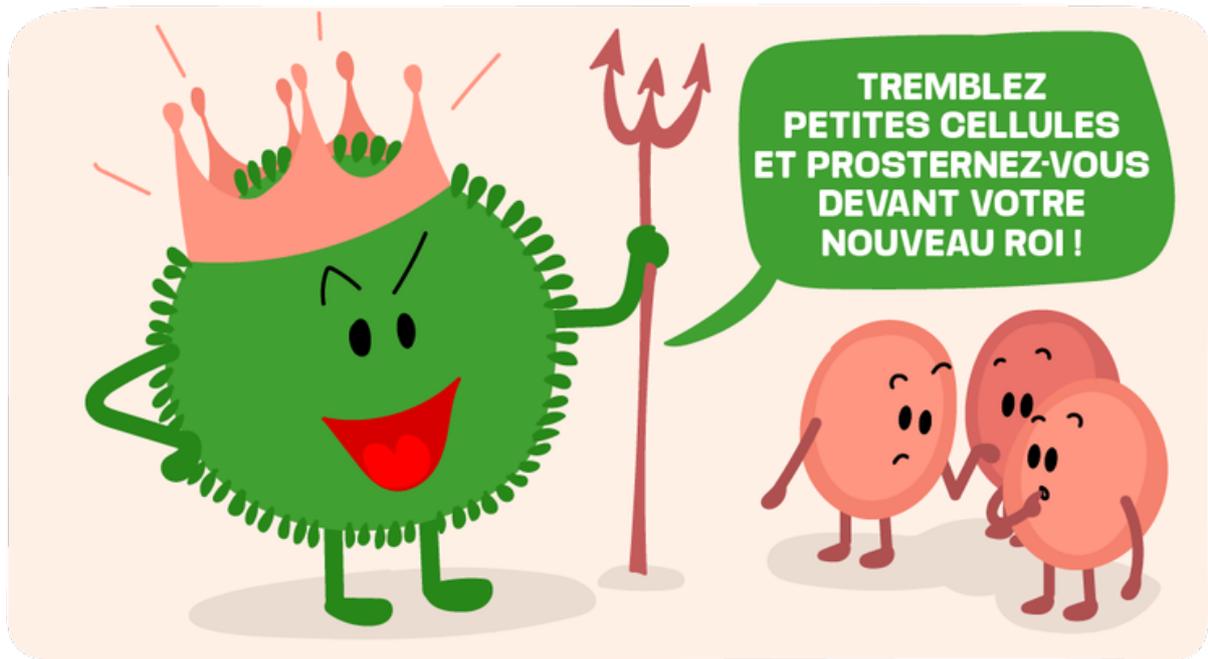
Patrice
Apprenti Magicien à Vie



RÉUNION DU 12 MARS 2022

Samedi 13 mars 2021... [Réunion sous couvre-feu chez Stéphane](#) à 40 minutes de voiture de Rouen... Nous étions... cinq...

P🦠👤😞 de Covid !



Samedi 12 mars 2022... Réunion sans couvre-feu à Déville-lès-Rouen... Nous sommes... onze...

Le Covid est toujours là, à roder, prêt à sauter sur nous, mais on a su (on a dû) s'adapter et on tremble nettement (un peu ?) moins... Alors Roi de mes deux... Tu fais moins le malin, hein !

Ouf, les années se suivent et ne se ressemblent pas... Pourvu que cela dure.

Sont présents pour cette nouvelle réunion :

- | | |
|----------------|---------------|
| 1 : Patrice | 2 : Éric |
| 3 : Denis | 4 : Philippe |
| 5 : José | 6 : Stéphane |
| 7 : Thierry R | 8 : Thierry M |
| 9 : Christophe | 10 : Thibault |
| 11 : Paillette | |

Nous débutons cette réunion par des informations générales concernant le fonctionnement du club.

Notre passage en section de l'*Amicale Laique de Déville-lès-Rouen (ALD)* nous contraint à une certaine rigueur administrative... Un mal pour un bien puisque le club aurait pu tout simplement disparaître depuis que la Ville de Rouen ne nous accueille plus dans ses locaux.

Même si nous ne sommes pas une association stricto sensu puisque *nous sommes une section de l'ALD*, il nous a fallu former un bureau et nous devons faire au moins une assemblée générale annuelle ainsi que tenir une comptabilité rigoureuse...



Christophe, en tant que *Président de notre section*, nous communique une excellente nouvelle.



L'*ALD* nous octroie une subvention de 300 euros calculée au prorata de nos adhérents (dont, il faut le souligner, un seul demeure à Déville...). Et cet argent tombe au bon moment puisque nous avons envisagé d'organiser une conférence pour le club.

Youpi ! (private joke – plaisanterie privée - entre les membres du bureau).



La conférence aura lieu le samedi 14 mai 2022 à 14h30 et c'est **Scorpène** (le magicien, pas le sous-marin...) qui nous parlera mentalisme et close-up après un déjeuner en compagnie des membres du club.

Christophe poursuit en proposant que notre *assemblée générale annuelle* se tienne le samedi 30 avril prochain à 14h00 puisqu'il ne reste plus vraiment de dates disponibles, mai étant bloqué pour la conférence et juin étant prévu pour la célébration des... 20 ans du club ! Tadaaaaaa !!!!!

Ce 20^{ème} anniversaire compensera pour le 19^{ème} anniversaire qui n'avait pas pu être célébré pour cause de Covid.



Pour remercier la municipalité et l'*Amicale Laique de Déville-lès-Rouen*, auxquelles nous sommes redevables, **Christophe** propose de participer à deux évènements en juin et octobre prochain avec une animation magique bénévole. Cela permettrait en outre une meilleure visibilité du club au niveau municipal et peut-être de nouveaux adhérents. Tout cela sera évoqué lors de notre assemblée générale.

Christophe envisage également de créer une page *facebook* concernant l'**ALD Magicos Circus**...

"Affaire à suivre" comme aime le dire **Christophe**... ☺

Christophe poursuit en nous disant qu'il est allé au [festival international de magie de Lille en février dernier](#) et que c'était très très bien.

En fait, il précise qu'il avait du se tromper concernant le programme car il pensait voir des magiciens qu'il connaît et qu'il apprécie... alors qu'en fait, il n'en connaissait aucun... Mais il a beaucoup aimé et envisage d'y retourner l'an prochain.



Yann Frisch sera au [Cirque Théâtre d'Elbeuf du 6 au 10 avril](#) dans un spectacle intitulé [Personne](#).



Le prochain [congrès FFAP](#) aura lieu du 27 au 30 octobre au Futuroscope à Poitiers.





Philippe signale que le spectacle *Wonderland* initialement prévu au Zénith de Rouen le 6 mars 2022 et qui avait été reporté au 19 février 2023 est finalement annulé (bien que cela n'apparaisse pas sur [le site dédié](#)).

Philippe et **Stéphane** sont allés voir (séparément) [Léon Le Magicien au Théâtre à l'Ouest à Rouen](#).

Verdict : rien d'exceptionnel.

Stéphane a trouvé ça "*gentil*" et pour l'anecdote, **Stéphane** était accompagné de son épouse qui lui avait dit accepter de venir si ce n'était pas du mentalisme (elle n'aime pas...) et ben, loupé ! Plus de la moitié du spectacle était axée mentalisme...

Oh, oh, ce n'est pas sûr que madame acceptera d'accompagner monsieur la prochaine fois...



Comme disent **Éric** et **Stéphane**, le "*mentalisme*", ça dépend comment c'est présenté... Et c'est vrai que c'est très à la mode ces derniers temps.



Thierry M est allé voir au Théâtre à l'Ouest le spectacle "[Le magicien qui ne savait plus lire](#)" et le moins qu'on puisse dire c'est qu'il n'a pas, mais alors pas du tout aimé... Ni apparemment ses petits enfants qui demandaient "*Quand est-ce qu'on s'en va ?*"...

Éric a eu l'occasion de feuilleter le livre de [Gus](#)... et il a été très défavorablement surpris : "*c'est nul..*".

Bon ben ça a le mérite d'être clair.

Fin des infos... Place à la Magie !

En général, on utilise un tapis de close-up pour présenter nos tours et là, **Christophe** innove en nous montrant SA planche de close-up : une chute de bois à 2 euros – plusieurs couches de feutrine et un tissu molletonné agrafé. Estimation du coût : à peine 30 euros.



Seul déception, **Christophe** dit qu'il aurait peut-être du prendre une planche de bois un pu plus épaisse car celle-ci, qui a l'avantage d'être légère, a tendance à se cintrer légèrement.

Amis magiciens bricoleurs... Vous savez ce qu'il vous reste à faire...

C'est **Philippe** qui va inaugurer ce matériel... de précision et il sollicite l'aide d'un "cobaye".



Stéphane se lève et **Philippe** lui demande de se munir de son téléphone portable...

Christophe demande si c'est un *iPhone* et éclate de rire... Une autre "*private Joke*" entre les membres du bureau... 😊 - Eh oui, on s'amuse comme on peut...

Philippe tient dans la main des cartes avec des numéros et des mois et précise "*les mois, on s'en moque un peu...*". Il trouvait les cartes plus jolies que des cartes avec seulement des numéros.



Philippe forme trois lignes de trois cartes et demande à **Stéphane** de choisir une ligne ou une colonne.



Stéphane choisit la ligne du milieu et **Philippe** regroupe les cartes.

La ligne du bas est ensuite choisie, et les cartes sont regroupées également. Puis c'est au tour des cartes de la dernière ligne d'être ramassées.

Philippe demande à présent à **Stéphane** d'indiquer comme il souhaite que les trois paquets soient à nouveau disposés sur le tapis.



Philippe indique qu'il va falloir à présent choisir un ordre de lecture... De droite à gauche ou de gauche à droite, ou de haut en bas ou enfin, de bas en haut. "De droite à gauche" décide **Stéphane**.

Les cartes sont retournées et chacune comportant un chiffre, des nombres sont formés de droite à gauche sur les trois lignes et **Philippe** demande à **Stéphane** de faire la somme des trois nombres. D'où l'utilité du téléphone... car les téléphones modernes sont équipés d'une calculatrice...

Mais "*même pas peur...*", **Stéphane** effectue son addition de tête et le total donne 1665.

Philippe attire l'attention sur trois livres posés sur la table et demande à **Stéphane** d'en choisir un librement et d'aller à la page 166, 5^{ème} ligne.

Stéphane choisit le livre "*Le Malfaiteur*" de **Julien Green** et lit le mot "*gaieté*".

Philippe arrache du bloc la feuille sur laquelle l'addition a été effectuée l'addition : au dos, l'inscription "*Tu tomberas sur le mot 'gaieté'*".

Saturne d'**Antoine Salembier**, qui n'est pas sans m'évoquer *Astro Colors* de **Rachel Colombini** (*The Book Of Book Test - volume 1*)...

Stéphane prend la suite et nous apprend qu'il s'est mis à l'ésotérisme... Il est devenu un spécialiste de la voyance, de la boule de cristal, de la chiromancie, etc.

Ah bah c'est madame qui doit être contente... déjà qu'elle n'aime pas le mentalisme... ☺

Comment est-il arrivé à ça ?

Simple... **Stéphane** est allé consulter une voyante qui lui a dit uniquement des choses vraies : qu'il était beau, qu'il allait devenir riche, qu'il était compétent dans son boulot, et surtout, elle lui a dit "*Toi, tu as un grand pouvoir de divination*". Alors, comment rester insensible à une telle révélation ?



Du coup, **Stéphane** a piqué son jeu de tarot à la voyante (qui ne l'avait pas vu venir ce coup là...) et il se propose de tester son pouvoir de divination sur, non pas un spectateur mais sur cinq spectateurs... Eh oui, cinq, soyons fou !

Et voilà, **Thierry M, Thierry R, Philippe, José** et **Denis** qui viennent rejoindre monsieur Irma qui en profite pour sortir toutes les lames principales de son jeu de *Tarot de Marseille*.

Certains d'entre vous ont certainement du savon de Marseille chez eux... Mais du *Tarot de Marseille*, c'est quand même moins courant... et ça lave beaucoup moins bien...

Comme son opération prend quand même un peu de temps, **Stéphane** propose que quelqu'un fasse un spectacle de claquettes en attendant.



Stéphane rappelle qu'il y a vingt deux lames et qu'il va en distribuer vingt pour que chacun des participants en ait quatre.

Et pendant que notre médium préféré distribue les cartes une à une, **Christophe** imite le *Monsieur Loyal d'un Cirque* pour attirer le chaland.

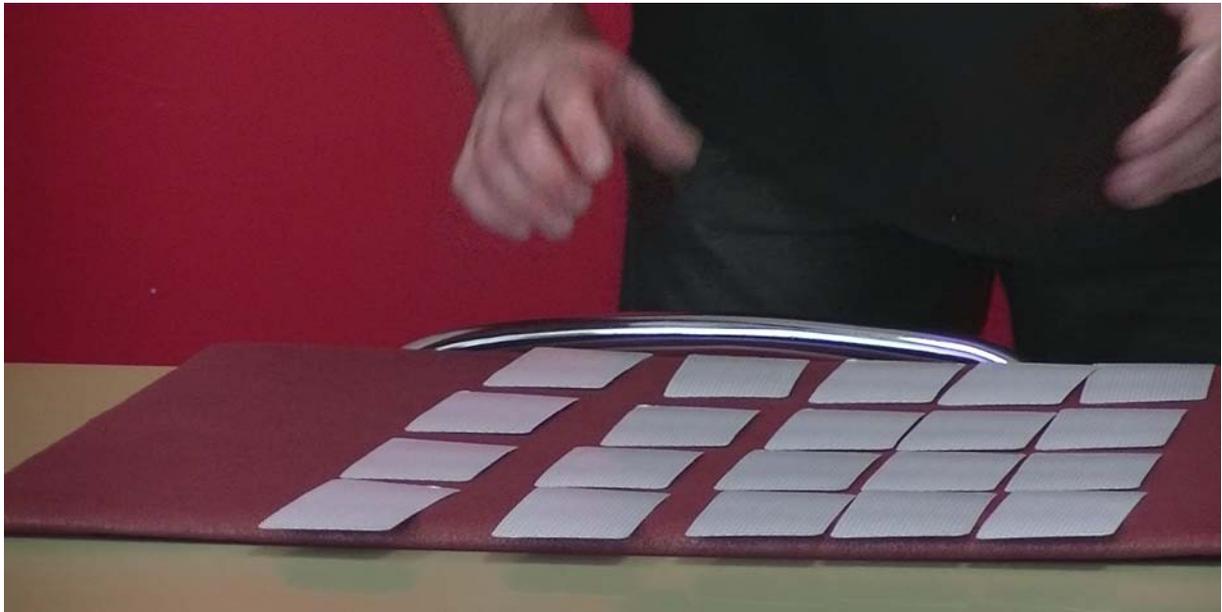


Je me joins à lui en déclamant "*Roulez casquettes, c'est la fête des chapeaux... La bourse diminue mais la fête continue... Aucu, aucu, aucune hésitation...*". Je vous fais grâce de la suite.

Ah ben on s'amuse bien au **MCR**...

Chacun des spectateurs ayant – finalement – eu ses quatre cartes, **Stéphane** demande à ses victimes de les regarder et d'en choisir une mentalement.

Stéphane récupère les cartes et commence à distribuer quatre lignes de cinq cartes.



Stéphane annonce qu'il va retourner la première ligne et que chacun devra dire s'il voit la carte mémorisée.

Stéphane retourne la ligne complète et déclare : "*Et là, je me suis planté...*"

Ah, notre as de la divination ne l'avait pas vu venir celle-là... Un peu comme la voyante qui n'avait pas vu venir qu'il allait lui piquer son jeu... à moins que ce ne soit une vengeance par l'intermédiaire de forces occultes qui dépassent notre entendement...

Bon, se planter, ça arrive même aux meilleurs (selon la formule consacrée). "*Et vingt fois sur le métier, remettez votre ouvrage*" (**Nicolas Boileau**... et jette la tasse). Sauf qu'on ne va pas y passer la réunion quand même...

Stéphane reprend ses cartes, les distribue à nouveau aux cinq participants... Chacun mémorise une carte de son paquet. Les cartes sont rassemblées et distribuées en... COLONNES. Ben oui, c'était en colonnes qu'il fallait les distribuer et pas en lignes.

On se retrouve à nouveau avec quatre lignes de cinq cartes mais la distribution à tout changé...



Stéphane retourne la première ligne et demande si quelqu'un voit sa carte.

José se penche pour voir les cartes car sa vue n'est plus ce qu'elle était....☺

Thierry M s'approche – se penche après avoir chaussé ses lunettes...

Denis s'approche et se penche tandis que José dit avoir vu sa carte.

Stéphane se concentre et annonce que la carte sélectionnée par **José** a un rapport avec une personne qui se sent un peu seule dans la vie...

Waouh, c'est beau l'ésotérisme...

Stéphane poursuit "une personne qui n'aime pas trop le monde en fait..."

Un psychopathe ?

Stéphane conclut en disant "*quelqu'un qui se planque tout seul au fond des bois... Je dirais que tu as choisi l'ermite...*". Et **José** confirme.

Deuxième ligne retournée... **Thierry M** chausse à nouveau ses lunettes... **Denis** s'approche... mais n'a pas besoin de chausser ses lunettes qu'il a déjà devant les yeux...

Philippe annonce voir sa carte et **Stéphane** après s'être concentré annonce qu'il voit une carte qui brille la nuit, qui scintille, plein de paillettes...

Notre ami **Paillette** qui s'était assoupi sursaute en croyant qu'on parle de lui...

Stéphane montre la carte "étoile" et **Philippe** confirme.



Alors que **Stéphane** commence à retourner la troisième ligne, **Denis** annonce que sa carte est également dans la seconde ligne.

Mais *cassoulet ne tienne*, comme dirait un habitant de *Castelnaudary*... **Stéphane** regarde **Denis** et lui dit qu'il sent qu'il est un petit farceur et qu'il a choisi le diable qui sort de sa boîte. Exact.

Troisième ligne... Personne ne voit sa carte.

Il reste les deux **Thierry**... Hum, hum... Étrange... les deux **Thierry**... Serait-ce un signe de la puissance de ces cartes ? Un frisson me traverse... Et si tout cela était vrai ?

Sans même retourner la quatrième ligne, **Stéphane** annonce à **Thierry M** qu'il a choisi une carte symbolisant le pouvoir, la puissance... Il a choisi la force... Exact à nouveau et tout cela alors qu'aucune carte n'a été retournée...

Stéphane poursuit avec **Thierry R**... "*Et toi tu as du choisir une carte avec des lauriers je pense...*"

Thierry R ne semble pas convaincu et **Stéphane** décide de retourner la quatrième ligne pour finalement annoncer que **Thierry** n'aime pas l'injustice, qu'il est prêt à y aller quand une petite grand-mère se fait "*latter*" (frapper avec le pied)...

Euh pour aider les agresseurs ? Non, je déconne, on peut être éducateur et bien éduqué, ce n'est pas incompatible... On t'aime **Thierry**...

La carte de **Thierry R** est celle du Jugement... Exact.



Je commence à transpirer car cette démonstration est pour le moins troublante...

Et si le mentalisme était réel ?

Et là, je me dis, *in petto* (car je parle couramment latin) "*Bon, j'arrête de déconner...*"

Arcane de **Christian Chelman**, une routine extraite du livre *Légendes Urbaines*.

Et c'est à présent ma pomme, c'est-à-dire moi, qui prend la suite pour présenter quelque chose de beaucoup plus classique...

Ceux qui pratiquent la magie avec des cartes le savent... Faire choisir une carte à un spectateur et la retrouver est relativement simple dès lors qu'on a compris le principe.

Quand il y a deux cartes choisies... et qu'on doit retrouver, bien sur, c'est déjà plus compliqué et du coup, je me suis demandé à moi-même dans ma Ford intérieure, comment je pourrais me simplifier la vie...

Et j'ai trouvé... Faire appel à un assistant. Pas un autre magicien qui serait chargé de faire le boulot pour moi, sinon ça serait de la triche et les magiciens ne sont pas des tricheurs... enfin... pas tous.

Mon assistant est une carte à jouer provenant d'un autre jeu...

Je propose de faire une démonstration.

Je sors un jeu à dos rouge, que je mélange en queue d'aronde (*Billis K7 n°1*) et je sors également un petit étui contenant une carte à dos bleu : mon assistant. Et j'invite deux spectateurs à me rejoindre.

Après mélange, le jeu est divisé en trois tas formant une ligne sur l'excellent tapis de **Christophe** et je perds mon assistant dans le paquet du milieu tandis que mes deux spectateurs – **Christophe** et **Thibault** – sont priés de mélanger chacun un des deux paquets restants.



Chacun doit ensuite prendre la carte du dessus de son paquet et la mémoriser.

Les deux cartes sont ensuite perdues dans le jeu rassemblé qui est coupé à plusieurs reprises et à nouveau mélangé.

Je rappelle que mon assistant est quelque part dans le jeu et que son rôle consiste à m'aider à retrouver les cartes.



Je montre que mon assistant est le Sept de Cœur et je demande si cela inspire une de mes deux victimes... Je demande "*Ce n'est pas une de vos cartes ?*". Non, non, non, répondent mes deux partenaires de jeu. Évidemment puisque ce 7C a un dos bleu... alors que les cartes choisies ont un dos rouge.

Mais c'est un 7... Le *Lucky Seven*... Le Sept de la Chance... Une indication...

Je distribue six cartes une à une et je demande à **Thibault** quelle était sa carte : 3K... Je retourne la septième carte et c'est le 3K.

Je sors de ma poche un mini poulet en plastique faisant du bruit et je m'auto congratule en demandant "Alors... *C'était bien ?*"



Thibault réponse "*Oui, mais il en manque une...*"

Ah effectivement il manque une carte... qui doit être sûrement un peu plus bas dans le jeu... La carte de **Christophe**... qui confirme...

J'indique que pour cette seconde carte je vais faire appel à ma baguette magique et je sors un stylo feutre *Sharpie* de ma poche et je le passe au-dessus de ma carte – assistant... en précisant que ça s'appelle également un stylo feutre... Je retourne la carte : il y a désormais le nombre 15 inscrit au feutre sur la face de la carte.



Quinze... Encore une indication...

Je compte quatorze cartes une à une et je demande à **Christophe** le nom de sa carte : l'As de Trèfle...

"L'As de Trèfle..." – Je prends la quinzième carte et la regarde : "L'As de Trèfle ?" puis je pose la carte face en l'air en disant "L'As de Trèfle...".

J'ai tellement impressionné **Christophe** qu'il se lève et prend une photo avec son téléphone...



Ah, on me dit dans mon oreillette que cette photo est faite simplement pour agrémenter la page facebook "*Magie à Déville – ALD Magic Circus*" que **Christophe** est en train de créer (Euh **Christophe**... C'est *Magicos Circus* pas *Magic Circus*...).

[Bookmark](#), une routine du magicien coréen (du Sud) **Kimoon Do** dont j'ai déjà présenté une routine le mois dernier ([Lucky Day](#)). Elle est très simple à faire contrairement à certaines routines de ce magicien qui est un excellent technicien [passé de la scène](#) au [close-up](#) (avec un look plus sage) et qui sait faire preuve de beaucoup d'humour.

Pour créer cette routine, **Kimoon Do** s'est inspiré d'une routine de **Peter Duffie** intitulée *BiLocation* qu'on peut trouver dans le DVD d'**Aldo Colombini** intitulé [Card Simplicity](#).

Alors hop, candidat suivant !

Et c'est **Paillette** qui prend place...

Au niveau "*accessoires*", une pièce de monnaie, un foulard et deux petites plaques – genre plexiglas transparent – réunies par des élastiques, ainsi que quelques gommettes.

Denis est invité à choisir une couleur de gommette, laquelle est collée sur la pièce puis signée par... **Paillette** mais sur les indications de **Denis**.



La pièce est ensuite emprisonnée entre les deux plaques de plexi maintenues au moyen de quatre élastiques.



Paillette remet l'ensemble à **Denis** pour examen et il lui fait également examiner le foulard.

Les plaques contenant la pièce sont ensuite mises sous le foulard qui est ensuite tenu par **Denis**.

Paillette sort de sa poche un genre de coupelle en plastique. En fait, il y a deux coupelles maintenues l'une contre l'autre par des élastiques.



La pièce disparaît...

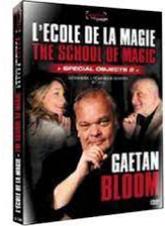
Paillette demande à **Denis** d'ouvrir les deux coupelles... à l'intérieur, deux autres coupelles également maintenues par des élastiques... et dans celles-ci un petit sac fermé par un élastique et contenant : la pièce signée.



La combinaison de deux effets : une disparation de pièce suivie d'un voyage de la pièce dans un emplacement impossible.

Le petit accessoire pour la disparition est un classique des boîtes de magie pour débutants. Les boîtes circulaires gigognes sont inspirées des boîtes de **Renélys**.

À ce propos, je recommande chaudement l'excellent DVD *L'École de la Magie volume 11 – Gaétan Bloom : les objets volume 2*. **Gaétan Bloom** utilise un ersatz de boîte **Renélys** constitué deux cendriers de bar en métal, pour un voyage de 2 pièces signées.



Paillette qui a quelques difficultés à appliquer la règle du "un tour par passage" enchaîne sur, dit-il, "un autre tour de gigogne mais un peu différent...".

Pour ce tour, **Paillette** utilise un billet de banque qui est rendu unique par une gommette signée par **Éric**, en plus de son numéro de série...

Paillette tient le billet qu'il vient de plier plusieurs fois sur lui-même puis avec son autre main, il sort de sa poche un petit portemonnaie. Il change de main le billet et sort de son autre poche un genre de tube fermé par un petit cadenas qu'il désigne comme étant un "petit coffre-fort".

Christophe s'exclame " *Truand* !".



Paillette pose le billet sur la table, ouvre son portemonnaie d'où il extrait un petit morceau de coton et la clé du coffre-fort. Il sort ensuite de sa poche un briquet.

Paillette met le billet dans le portemonnaie et enflamme ce coton à l'aide du briquet. Un flash de lumière se produit et **Paillette** montre que le portemonnaie est à présent vide.

Paillette confie la clé du "coffre-fort" à **Éric** et il lui demande d'ouvrir le tube : à l'intérieur, le billet signé.



Une des utilisations possible du [Tube de Brema](#)... avec également quelques petits accessoires en plus.

[Mankaï explique sur son site](#) comment se fabriquer un *Tube de Brema* à pas cher avec...deux tubes de médicaments... Quelle inventivité !

Retour de **Christophe** pour une nouvelle routine pour laquelle il sollicite l'assistance d'un spectateur et c'est **Thierry R** qui s'auto-désigne....

Thierry s'installe sur une chaise près de la table et **Christophe** sort un jeu de cartes puis il se fige et regarde **Thierry** avec insistance...

Ah ??? Aurait-il une verrue sur le nez ?

À moins que **Christophe** ne soit victime d'un bug...

Thierry attend de savoir ce qui se passe... ou ce qui va se passer...



Et finalement **Christophe** prononce cette phrase décisive et lourde de conséquences : "*Non, ça m'arrangerait que tu restes debout...*"

Étant d'un naturel accommodant – même s'il hausse un peu les sourcils en signe d'incompréhension – **Thierry** se lève.



Christophe explique que, dans un petit moment, il va demander à **Thierry** de choisir une carte... et aussitôt il rectifie "*pas choisir, parce que choisir, ça implique qu'on décide quand même un petit peu ce qu'on va faire...*" – Oui... on décide même beaucoup en fait...

Christophe ajoute qu'à la fin du tour il espère que tout le monde et surtout **Thierry**, dira "*Waouh super... C'était un super tour...*", sans retenir uniquement l'aspect technique ou une éventuelle dextérité. C'est la raison pour laquelle **Christophe** indique qu'il va réaliser ce tour avec une seule main, l'autre étant mise dans sa poche.

Christophe tient le jeu de cartes dans sa main et demande à **Thierry** de pousser sur les cartes avec son pouce pour prendre connaissance de l'index d'une carte.



Thierry essaie... et dit "*Attends, tu sers trop fort là...*"

Christophe : "*Tu la vois ?*"

Thierry : "*Non, je ne la vois pas... Je suis désolé mais... Oui, très bien...*"

Thierry a finalement réussi à apercevoir l'index d'une carte... Non sans mal... et **Christophe** lui demande si c'est une carte rouge : oui.

Christophe : "*Ce n'est pas une figure...*" : non.

Christophe : "*C'est une carte à point ?*" : oui... Il n'y avait pas vraiment d'autres alternatives... sauf éventuellement le Joker....

Christophe réfléchit... Fait le récapitulatif : carte à points, carte rouge...

Christophe : "*C'est du Carreau ?*" : non.

Christophe est étonnant et se marre puis déclare : "*Bon, on va faire autrement, prends le jeu et sors ta carte et mets-la dans ma main...*".



Thierry parcourt les cartes et annonce "*Elle n'est pas dans le jeu cher maître...*".

Christophe : "*Elle n'est pas dans le jeu ? Tu te rappelles que je t'ai dit que c'est un tour qu'"on faisait à une seule main...*"

Christophe sort la main de sa poche – elle tient une carte.

"*Quelle était ta carte ?*" : le Cinq de Cœur.

Christophe montre que la carte qu'il tient est le Cinq de Cœur.

Un tour de **Max Maven** intitulé [*Pocket Nightmare...*](#)

Je pense qu'il faut impérativement donner des instructions très précises au spectateur et lui dire de se servir de son pouce pour sélectionner une carte au hasard dans le jeu car le risque est qu'il effeuille les cartes pour en sélectionner une en particulier...

C'est la première fois que **Christophe** présente ce tour et il indique qu'il faut qu'il perfectionne son discours pour éviter ce risque d'effeuillage des cartes.

Christophe déclare qu'il sert fort le jeu pour éviter que le spectateur ne découvre le truc et **Thibault** dit lui "*Oui mais quand tu sers fort, ça fait douteux, on se dit que là, il magouille quelque chose...*".

De même, de mon point de vue, il est risqué de laisser le jeu entre les mains du spectateur... mais si c'est le but du tour... Attention par contre si le spectateur est gaucher car il risque de ne pas faire défiler les cartes de la gauche vers la droite....

Et si le spectateur ne choisit pas la bonne carte, **Christophe** a prévu une roue de secours... (pas une vraie roue hein... c'est une image...)

Thierry M nous propose un voyage... Il a devant lui trois livres. L'un concerne des destinations, le second concerne des numéros de billet d'avion et le troisième concerne des prénoms. Le tout est complété par une enveloppe contenant une prédiction.

Thierry effeuille le premier livre constitués de plusieurs feuillets reliés entre eux supportant chacun un nom de ville. Tous les noms de ville sont différents.



Thierry effeuille le second livre et nous voyons défiler plusieurs numéros différents correspondant à des numéros de billets d'avion.

Thierry effeuille ensuite le dernier livre et on voit défiler différents prénoms.



Thierry s'adresse à **Paillette** et lui demande de lui dire "stop !" quand il veut alors qu'il effeuille le premier livre.

Thierry se marre... nous aussi... Mais sûrement pas pour la même raison...

Thierry ajoute : "*Un petit tour, mais il est sympa...*". Oui à condition d'effeuiller correctement les livres...

Thierry effeuille le second livre pour faire choisir un numéro de billet d'avion... Même problème d'effeuillage...



Thierry continue de se marrer... et nous aussi... Mais toujours pas pour la même raison...

Pour le dernier livre avec "les" prénoms, même problème d'effeuillage...



Tout le monde rigole... y compris **Thierry** qui ne se rend pas compte qu'il a mal effeuillé les livres et qu'on voyait la même destination, le même numéro de billet d'avion et le même prénom sur toutes les pages des trois livres...

Finalement on lui explique le problème et là **Thierry** éclate carrément de rire en effeuillant le dernier livre face à lui et en constatant apparemment son erreur.



Et **Thierry** de conclure "*Et donc à la fin, j'avais la prédiction...*".



Ah oui, ça c'est pas de la petite prédiction !

On propose à **Thierry** de recommencer...

Il effeuille le premier livre pour montrer des noms de ville différents en disant "*Bon, ben là c'est pas mal...*" – Effectivement, on voit des noms différents.

"*Et là, ça va...*" – dit-il en effeuillant le livre dans l'autre sens...

Sauf que là, on voit le même nom de ville défiler...

Ah quand ça veut pas, ça veut pas...

Paillette lui prend le livre des mains et lui montre où est le souci et **Thierry** s'exclame : "*Ah d'accord...*"



Nous sommes tous morts de rire... y compris **Thierry** qui déclare "*Bon, il faut que je le retravaille ça...*"

Euh, tu devrais faire "*magie comique*"...

Ah, on s'amuse bien aux réunions du **Magicos Circus... Rouennais** (ou **Dévillois**).

Allez, place à **José** qui, comme à son habitude, sort son matériel mais, cette fois-ci, il a été très raisonnable sur la quantité, car sa mise en place est assez rapide : trois cartes marquées A – B – C formant une ligne et deux paquets de cartes.

José sollicite un assistant et c'est **Stéphane** qui le rejoint.

José lui explique qu'il va devoir créer des couples illégitimes.

"*Des couples illégitimes ?????*" s'exclame **Stéphane**.

Pour fournir les explications qui s'imposent tant pour Stéphane que pour le reste de l'assistance, **José** dispose un Roi en regard de chaque carte A – B – C et il met un Dame d'une autre famille juste en dessous.



Ah d'accord....

Cette démonstration ayant été faite, **Stéphane** ramasse les Rois et les Dames et les disposent selon son bon vouloir pour former les trois "*couples illégitimes*" tandis que **José** tourne le dos. Puis, **Stéphane** retourne les six cartes pour les mettre face en bas.

José fait à présent face et explique qu'à l'aide de quatre cartes, il va reformer les couples.

José tient en main un petit paquet de cartes et il demande à **Stéphane** de la couper à plusieurs reprises puis **José** lui demande de prendre la première carte du paquet. "*Permuter A et B*" est inscrit sur la carte et **José** permute les deux Dames en regard des lettres A et B.

La carte suivante indique : "*Permuter A et C*" et **José** fait une nouvelle permutation de Dames.

La troisième carte indique : "*Permuter B et C*" et à nouveau **José** permute les deux Dames correspondantes.

Pour la quatrième et dernière carte, les instructions sont : "*Permuter A et B*" et **José** se livre à l'ultime permutation.

José retourne à présent les cartes par colonne... En regard de la lettre A, le roi de Cœur et la Dame de Cœur... En regard de la lettre B, le Roi de Carreau et la Dame de Carreau et en regarde de la lettre C, le Roi de Trèfle et la Dame de Trèfle... La morale est sauvée.



Si, si, je vous assure, les couples légitimes ont été reformés

Stéphane, jamais avare d'une bonne saillie, déclare "*J'ai eu peur quand tu m'as dit de retourner les Dames...*"

José : "*Comment ?*"

Stéphane renonce à expliquer et tout le monde se marre... y compris **José** qui n'a pas compris cette allusion graveleuse.

José explique qu'à l'origine, c'est un tour de **Paul Curry** qu'il a trouvé dans l'ouvrage de **Richard Vollmer** "*The Very Best Of Paul Curry*" et qui est intitulé "Les Femmes Sciées" réalisé avec trois cartes – des Dames - déchirées en deux. **José** respecte les femmes... et les cartes et il a créé sa touche personnelle avec cette variante qu'il nomme *Fidélisation Royale*.

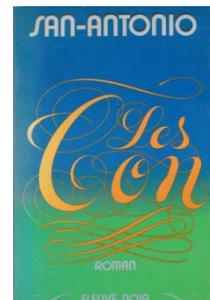
Et comme à son habitude, **José** illustre son explication avec un feuillet recto verso riche en couleurs.

C'est maintenant **Thibault** qui prend la suite. Je rappelle qu'il est un des membres fondateurs du *Magicos Circus Rouennais* en juin 2002... il y a une éternité.

Ah, on me dit dans mon oreillette que vingt ans, ce n'est pas une éternité... Certes, mais ça fait quand même longtemps...

Thibault précise qu'il a juste préparé un petit tour de cartes de type "huile et eau" et au niveau boniment, pour changer du traditionnel "huile et eau qui ne se mélange jamais", il a décidé d'adapter et de parler des cons...

Ah, vaste sujet... Dans ma jeunesse, j'aimais beaucoup lire les livres de **Frédéric Dard** avec son héros le *commissaire San Antonio*... Et j'avais lu le livre intitulé tout simplement *Les Con* (paru en 1973)... Ce qui est amusant c'est que cet [ouvrage est parsemé de citations et autres sur le con](#) (du cru de l'auteur) et je me rappelle encore de certaines... Comme quoi, le sujet est important et toujours d'actualité...



Allez, une petite pour la route : "Ah si tous les cons du monde voulaient se lâcher la main..."

Et celle-ci : " C'est une prouesse que d'écrire sur les cons sans citer de noms. Mais surtout, souvenez-vous bien : On est toujours le con de quelqu'un".

Thibault explique avoir préparé six personnes... représentées par des cartes et il explique que dans toute société, statistiquement on trouve que les autres sont des cons. En gardant à l'esprit que "Rien n'est plus voluptueux pour un pas-con, que d'être pris pour un con par un con..." (*San Antonio*).



Thibault montre une paire de cartes noire et rouge et indique qu'en général, il y a toujours un con dans le lot... Il montre une seconde paire pareillement composée et une troisième. Ces trois paires sont mises l'une sur l'autre.

Le problème est que les cons ont toujours tendance à se rassembler.

Thibault montre à présent une paire de cartes de la même couleur noire.



Puis, il montre une paire de cartes de la même couleur rouge... Ceux qui se pensent moins cons...



La dernière paire est composée d'une carte rouge et d'une carte noire... Car dans un groupe il y a toujours au moins un con.

Statistiquement, si on prend des groupes de trois, parfois on a deux cons... Et la il y a deux cartes noires et une rouge...



Mais on peut également avoir deux moins cons et seulement un con dans le groupe... Les trois cartes suivantes montrent deux rouges et une noire.

Thibault explique que si on cherche un peu plus loin, on peut très bien avoir un groupe uniquement composé de cons : trois cartes noires. Ou de moins cons : trois cartes rouges.



On peut essayer d'isoler les cons : **Thibault** distribue trois faces sur sa droite. Et il montre qu'il tient en main trois cartes rouges, symbolisant les "*moins cons*".

Thibault alterne les cartes... Sauf que les cons, c'est plus fort qu'eux, ils se regroupent tous le temps... et à nouveau, on se retrouve avec trois cartes noires d'un côté et trois cartes rouges de l'autre côté.

Thibault recommence son alternance de cartes...



Mais le résultat est le même : cons et pas cons se sont à nouveau séparés en deux groupes.

Thibault marque une pause et dit que ça doit être **Audiard** qui dit que les cons, c'est plus fort qu'eux ça vole en escadrille...

Eh non **Thibault**... L'excellent **Audiard** a dit "[les cons ça ose tout, c'est même à ça qu'on les reconnaît...](#)" et "[Je pense que quand on mettra les cons sur orbite, t'as pas fini de tourner](#)".

Et concernant le vol en escadrille, c'était **Jacques Chirac** au sujet des emmerdes : "*Les emmerdes c'est comme les cons, ça vole toujours en escadrille*".

Enfin [un certain Georgius aurait écrit](#) "*Quand les andouilles voleront, tu seras chef d'escadrille*". Une adaptation remplaçant "andouilles" par "cons" figure dans les dialogues du film "[Tirez sur le Pianiste](#)" (1960).

Thibault poursuit en mettant les cartes rouges face en bas sur la table et montre les trois cartes noires... Les cons sont par groupe de trois... Ces cartes sont posées sur les cartes rouges et... Suspense...

Cher lecteur, si tu veux découvrir la fin de cette routine haletante... Vas à la page suivante...

Thibault explique que ce qui est très impressionnant, c'est que si vous mettez un groupe de cons parmi un groupe de moins cons, c'est plus fort qu'eux, ils se mélangent avec les moins cons : les cartes sont à présent alternées rouge – noire – rouge – noire – rouge – noire...



Prelude and Simple Oil and Water de **Nick Trost** et **Aldo Colombini**. Une routine que **Thibault** a trouvée sur notre site dans la partie réservée aux membres.

Et vous savez quoi ? Ben c'est pas con ce boniment trouvé par **Thibault**...

Denis prend la place laissée libre par **Thibault**. Il va nous faire, dit-il, un tour de débutant, précisant qu'avec lui, ce n'est jamais compliqué.



Contrairement à ce qu'il semble penser, **Denis** a fait de gros progrès depuis son arrivée au club. On voit qu'il travaille pour préparer ses tours.

Thierry R va jouer le rôle du spectateur et demande s'il doit rester debout ou s'il doit s'asseoir... allusion à sa participation avec **Christophe**. **Denis** lui demande de rester debout et de prendre le paquet de cartes qui se trouve sur la table et de le mélanger.

Christophe fait remarquer que quand on dit "*normal*" cela sous-entend qu'il peut y avoir des jeux truqués... Et c'est pas faux.

Le mélange ayant été fait, **Denis** demande à **Thierry** de faire un tas de 1 à 15 cartes mais sans lui indiquer le nombre de cartes pris.



mon cadrage laisse quelque peu à désirer

Denis demande ensuite à **Thierry** de prendre le gros du jeu et de faire un second tas comportant le même nombre que le premier. Il doit mémoriser la dernière carte de ce paquet.



Il y a à présent deux paquets avec un nombre inconnu de 1 à 15 cartes sur la table et **Denis** prend le reste du jeu puis... Il réfléchit...



Finalement, il semble que la mémoire lui revienne et il prend le paquet avec la carte mémorisée et le pose sur le reste du jeu.

Denis demande à présent à **Thierry** de lui donner des prénoms...

Thierry prononce : "*Fred*" et **Denis** distribue sur la table une carte par lettre épelée F, R, E, D, c'est-à-dire quatre cartes puis... Il réfléchit...

Finalement il répète "*F, R, E, D...*" en semblant compter les cartes avec son index... Puis, il répète à nouveau "*F, R, E, D...*"



Denis déclare finalement "*Ouais, après ?*" et **Thierry** annonce "*Robert*"...

Denis distribue les cartes une à une en épelant R, O, B, E, R, T... sur les quatre cartes déjà distribuées.

Ceci étant fait **Denis** demande un troisième prénom à **Thierry** qui choisit "*Denis*". Nouvelle distribution épellation.

Denis égalise les cartes distribuées et propose de s'arrêter là si **Thierry** est d'accord. **Thierry** est d'accord et **Denis** prend les cartes distribuées et les pose sur le reste du jeu.

Denis prend également le paquet de cartes distribué au début par **Thierry** et le pose également sur le jeu.

Tout à coup, **Denis** déclare "*Ah si, j'aurais pu faire des coupes... Allez, on va faire des coupes pour mélanger un peu et celle-là, je l'aime bien...*" et là, certains – dont moi – se marrent dans la salle en voyant **Denis** amorcer ce qui semble être la triple coupe **Jay Ose**...

Christophe dit "*Ah, hommage au président...*" – Il est vrai que j'aime bien cette coupe tout comme la *Double Dutch Cut* (**John Bannon** – DVD *Dealing With It*) Et là on se rend compte que c'est précisément cette quadruple coupe que **Denis** est en train de faire.



Denis déclare "*Il y en a une autre aussi que j'aime bien mais il ne faut pas se planter, il faut que je la réussisse...*". Il amorce une coupe pivot puis déclare "*Euh, je ne vais pas la faire...*". Il envisageait une coupe acrobatique mais a préféré renoncer par crainte de se planter.

Denis propose d'essayer de retrouver la carte mémorisée... Ce qui est un peu le principe quand on a fait choisir une carte...

Pour cela, il distribue les cartes une à une en épelant d'abord F, R, E, D, puis R, O, B, E, R, T, et enfin D, E, N, I, S.

Denis montre la carte suivante : c'est la carte mémorisée par **Thierry**.

Un tour que **Denis** a trouvé sur Internet et il ne sait pas de qui il est. C'est souvent le problème avec les gens qui mettent des tours sur Internet... en les expliquant (ce qui m'énerve... ☹) et qui en plus ne mettent pas les sources (ce qui n'énerve aussi... ☹). C'est quand même une marque de reconnaissance d'indiquer qui est le créateur du tour.

Thierry R prend la suite et s'installe à la table avec un jeu de cartes qu'il coupe. Il invite **Denis** à le rejoindre.

Thierry nous regarde et dit "*C'est quand même plus difficile de le faire là qu'à la maison en vérité...*"

Thierry mélange ensuite le jeu et demande à **Denis** de le couper.



Thierry prend le jeu et annonce "*Je crois que j'ai fait une connerie, que j'ai merdé le tour...*". Il précise qu'il a oublié d'enlever les deux jokers. Il sort les deux jokers du jeu et **Denis** lui propose gentiment de recommencer.

Thierry dit "*On va continuer, on ne sait jamais...*" – Quel courage !

Thierry propose de partager le jeu en deux et en remet une portion à **Denis**.

Thierry précise qu'il va distribuer les cartes de son propre paquet et il invite **Denis** à dire "stop !" quand il veut... en ajoutant "Et on va faire la somme de deux cartes..."

Au stop, **Thierry** sourit et dit "On va être sympa... On va être sympas parce que j'ai retenu la leçon... Tu as le choix entre les deux paquet..."

Thierry parle ici du tas des cartes distribuées et de celui avec les cartes qui lui restent en main.

Denis choisit le tas des cartes non distribuées et **Thierry** retourne les deux premières cartes dont le somme fait "14". Il montre que s'il avait été arrêté plus tôt ou plus tard, la somme serait différente.



Thierry demande à **Denis** de compter 13 cartes une à une à partir de son paquet à lui. La quatorzième est retournée face en l'air sur les cartes restantes, c'est le 7 de Carreau.

Thierry explique que ce matin il est allé sur Internet et qu'il a vu que le carreau au moyen âge symbolisait les artisans, un peu la richesse et un peu de chance aussi... Quant au sept, c'est un chiffre magique, qui porte bonheur.

Ah, un peu d'ésotérisme, ça nous manquait... Pour les amateurs de tarots, vous pouvez [consulter cette page sur la symbolique des cartes...](#)

Thierry attire l'attention sur les deux jokers retirés du jeu au tout début.
Au dos de l'un : le nombre 14.



Au dos du second joker : 7 ♦

Mais **Thierry** propose d'aller plus loin encore : sous chaque tas de cartes, les trois autres 7.



Lucky Day, de **Kimoon Do** que j'avais présenté en janvier dernier.

Retour de **Paillette** avec un jeu de cartes qu'il donne à mélanger à **Thierry R.** Une fois cela fait, **Paillette** reprend le jeu et le range dans une petite mallette...

Puis, il demande à **Thierry** de fermer les yeux et d'imaginer un jeu de cartes... Il demande d'imaginer qu'il ouvre sa boîte, qu'il sort le jeu du paquet et qu'il mélange les cartes.



Paillette demande à présent à **Thierry** de penser à une carte, de visualiser une carte et **Paillette** indique qu'il fait défiler les cartes... *"ça peut être le Roi de Carreau... le Dix de Pique... ou le Six de Cœur... Cette carte, tu la retiens bien... Elle est grande, elle devient de plus en plus grande, tu oublies toutes les autres et tu ne penses plus qu'à elle... Et maintenant, je vais te demande d'ouvrir les yeux et de me dire ta carte à voix haute..."*.

Thierry annonce : *"Sept de Trèfle..."*

Mort de rire... **Paillette** n'a pas réussi à influencer **Thierry**...

Il sort de sa mallette un jeu de cartes et tout le monde se marre car on imagine ce qui va se passer et que c'est un jeu Ultramental.

Christophe s'exclame : *"Truand !!"*

Contre toute attente, **Paillette** parcourt les cartes du jeu et montre le Sept de Trèfle puis demande si quelqu'un dans la salle avait pensé au Six de Cœur. Personne.

Et **Paillette** conclut : *"Bon, c'est un tour qui a loupé..."* et il montre qu'il avait placé le 6C sur le tableau Velléda se trouvant dans la pièce, pensant pouvoir influencer **Thierry** par son boniment. Eh, non... Pas de bol.

Éric s'installe et sollicite un "*gentil spectateur*" et c'est **Thierry M** qui s'y colle.

Éric se lance dans un monologue sur l'art de la Magie, un art basé sur le secret. Il explique que l'autre jour il lisait un livre de **Viktor Vincent** sur le mentalisme dont la première phrase était "*les secrets doivent rester secrets...*". Du coup, il a refermé le livre pour ne pas enfreindre cette règle du secret...

Éric poursuit en proposant de nous faire partager son approche philosophique de la Magie... et là, je commence à décrocher...



Thierry regarde **Éric** d'un air *dubitatif* (ça ne veut pas dire "*éjaculateur précoce*"...) semblant se dire "*Mais pourquoi je me suis levé pour venir à cette table ?*"



Éric évoque la Magie à destination des enfants et il sort un jeu de cartes *Bicycle Fast and Genius* et montre que les cartes représentent toutes des dessins.

Éric indique que les premiers tours qu'on fait à nos enfants sont du genre "*Choisis une carte et je vais la retrouver...*"

Éric poursuit en disant qu'il faisait de la Magie avec sa fille et qu'il lui apprenait à mélanger les cartes... et **Éric** mélange le jeu devant nous à l'américaine (*Bilis* – volume 1). Sa fille était très fière de réussir ce mélange. Ensuite, il lui a appris le mélange à la française (*Bilis* – volume 1). Elle a pu ensuite apprendre à faire des coupes...

Est arrivé ensuite le stade de faire choisir une carte à l'effeuillage...

Chaque déclaration d'**Éric** est ponctuée de l'action afférente... et il fait ainsi choisir une carte à **Thierry** en effeuillant le jeu.



Au "*stop !*", les quatre cartes se suivant sont sorties du jeu et **Thierry** doit en choisir une parmi celles-ci.



Éric montre ensuite que les trois cartes restantes sont différentes puis il reprend son monologue sur sa fille et l'apprentissage de la Magie... et il explique qu'elle avait aussi le dessin pour passion.

Éric sort un portefeuille de sa poche en explique que sa fille lui avait fait un dessin sur une carte blanche en présidant qu'un jour avec ce dessin il ferait un miracle...

Le portefeuille comporte deux volets transparents et **Éric** sort les deux cartes qui se trouvent dans chaque pochette.



Éric prend les quatre cartes et les fait défiler en disant que sa fille lui avait fait des dessins... sauf que les cartes sont blanches. Puis il explique que sa fille lui avait dit que pour révéler les dessins il fallait un souffle magique.

Thierry est invité à souffler sur les cartes puis à montrer sa carte : le dessin d'une fraise.

Éric montre que désormais une des quatre cartes comporte un dessin : celui d'une fraise.

Éric explique qu'il a oublié de marquer une pause pour récapituler ce qui s'est passé... ce qui n'aurait pas été un mal car, de mon point de vue, il nous a un peu perdus avec ses explications philosophiques sur la Magie et le secret...



Une routine utilisant le portefeuille **Duvivier** de *Ultimate Nervous Breakdown 2.0...* et des dessins de la fille d'**Éric** en plus d'un des jeux *Fast and Genius*.

J'ai le DVD et les jeux... et je ne les ai jamais utilisés.

Paillette se lève à nouveau. Il souhaite nous montrer la routine du fil hindou mais utilisant une méthode différente.

Paillette allume la bougie enfichée sur un bougeoir et déclare qu'il s'agit de la lueur d'espoir... Mince... Nous revoilà partis dans l'ésotérisme. Décidemment c'est la journée.

Paillette tire une longueur de fil blanc et la sépare de la bobine de fil en se servant de la flamme de la bougie.



Paillette prend le fil et explique que parfois, on a des petits soucis dans la vie... et il sépare un bout de fil en le passant sur la flamme.

Et que ces soucis se traduisent par des ruptures... Nouveau morceau de fil séparé...

Et que des fois, la vie nous sourit... Nouveau brin de fil constitué.

Et des fois, on a un peu plus de soucis... Nouveau brin de fil coupé.

Mais, pour croire en l'avenir, il suffit simplement de...

Là on s'attend à un autre morceau de poésie mais Paillette déclare :

" *de mouiller la petite boulette...*" et là, franchement, ça casse l'ambiance...

Au final, vous vous en doutez, le fil redevient normal... "*quand tout se passe bien*" précise **Paillette** car là, son fil est tout entortillé.

Superbe routine mais la manipulation alternative proposée par **Paillette** intervenant à un moment apparaît franchement incongrue...

Je ne peux pas dire ici en quoi ça consiste, mais l'avis est unanime.

Allez, nouveau passage de **Christophe**...

Christophe dispose son pull de façon appropriée pour...
Ceux qui pratiquent la magie comprendront en voyant la photo...
et il le maintient en place au moyen de son tapis de close-up de compétition.



D'aucuns dans la salle en profitent : "*Il a froid... Il met son petit gilet – Il tricote...*".

Christophe regarde l'assemblée et déclare "Je sais pas vous, mais y'en a marre des monopole..."

Ouh... [Nathalie Arthaud](#) sort de ce corps ! (et non, [Florence Arthaud](#) comme je l'ai dit lors de la réunion... Toutes les deux nous mènent en bateau mais pas de la même manière...).

Devant nous manque de réaction, **Christophe** s'écrie : "*Ben oui ! Non ? Les gens qui ont tout dans les mains, y'a un moment où ça va bien... et moi y'a un monopole qui m'insupporte c'est celui de la [SEITA](#)...*".

Et **Christophe** nous explique que cette société fait les cigarettes... et les allumettes... et que lorsqu'on pourra faire nous-mêmes nos cigarettes et nos allumettes, alors on sera libre... Et **Christophe** a décidé de ne pas attendre que la *SEITA* lui donne la possibilité de se libérer...

Il prend la petite boîte d'allumettes posée sur la table et l'ouvre pour montrer qu'elle est vide. Puis il la referme et la pose sur son poing fermé.



Christophe appuie sur le dessus de la boîte et une allumette tombe de sa main. Il réitère le geste et une seconde allumette tombe sur le tapis. Puis une troisième.

Christophe ramasse les allumettes pour les ranger dans la boîte... et il reconnaît que cette production, artisanale, demande du temps... Il explique qu'on peut toutefois faire une production plus rapide et pour cela, il place la boîte entre ses deux mains réunies...



La boîte est ouverte : elle est pleine d'allumettes.

Christophe conclut en disant "*Halte au monopole !*"

Artisan ou Industriel ?, une routine de **Duraty** ([La magie que j'aime-vol2](#))

Allez, je me lance à nouveau pour évoquer la difficulté avec certains spectateurs qui prennent un malin plaisir à vous carboniser un tour... Et parfois, il est intéressant pour le magicien de déceler une éventuelle compatibilité avec un spectateur ce qui peut être fait avec un tour préliminaire.

Je montre deux jeux de cartes : un jeu à dos vert qui est un testeur de compatibilité et un autre, à dos orange qui va servir pour l'expérience que je propose de mener avec l'assistance de **Denis**.

Je fais défiler les cartes face vers **Denis** et lui demande de m'arrêter sur une carte et de la sortir à moitié sur jeu.



Je montre la carte à l'ensemble des personnes présentes qui je la dégage du jeu pour la mettre perpendiculaire aux autres cartes tout en la laissant à son emplacement d'origine.



Le jeu est posé sur le tapis avec cette carte en saillie.

Je prends le second jeu – mon testeur de compatibilité – et je sors les cartes de l'étui.

Les deux jeux sont face en bas l'un à côté de l'autre et je commence à retourner simultanément une à une les cartes des deux jeux. J'explique que je suis à la recherche de deux cartes qui seraient identiques dans chacun des jeux au même emplacement...

Or, toutes les cartes retournées pour le moment sont différentes... J'arrive à la carte en saillie – l'As de Carreau - et j'indique que ce serait quand même fou si la carte de l'autre jeu est également l'As de Carreau.

Je retourne la carte... et c'est l'As de Carreau !

Et je montre bien évidemment qu'il n'y a aucune correspondance avec les cartes suivantes...



Power Of Thought (Le Pouvoir de l'Esprit), une routine de **Paul Curry** présentée par **Cameron Francis** dans le DVD *Awesome Self Working Card Tricks* diffusé par *Big Blind Media*.

C'est sur cette routine que se termine notre réunion. Il est plus de 18h00 et une fois encore notre temps a été bien utilisé.

La prochaine réunion aura lieu le 30 avril 2022 et débutera exceptionnellement à 14h00 pour notre assemblée générale.

Patrice
Apprenti Magicien à Vie



RÉUNION DU 30 AVRIL 2022

Une première... Non pas une première réunion car depuis juin 2002, cela fera bientôt vingt ans que le *Magicos Circus Rouennais* se réunit...

Non, une première... assemblée générale de l'*ALD Magicos Circus*...



Bon, pour ceusses qui n'auraient pas suivi...

Depuis septembre 2021, Le *Magicos Circus Rouennais* poursuit son petit bonhomme de chemin sous la forme d'une section de l'*amicale laïque de Déville-lès-Rouen* sous l'appellation *ALD Magicos Circus*...

Sur le pourquoi du comment, je vous renvoie aux précédents comptes-rendus... En gros, comme la mairie de Rouen n'autorisait plus l'accès à ses locaux de la Maison des Jeunes et de la Culture le samedi après midi, **Christophe**, par une de ses relations nous a trouvé un hébergement par l'intermédiaire de l'amicale laïque de la commune de Déville-lès-Rouen... Nouvel hébergement mais aussi nouvelle contrainte car, sans être une association à part entière déclarée en préfecture, nous sommes une *section d'une association* et nous avons du constituer un bureau avec un président, un secrétaire, un trésorier et comme on ne se refuse rien, un président adjoint. Et du fait de ce nouveau statut, nous devons faire au moins une assemblée générale par an.

Comme il restait peu de possibilités avant la fin de l'année magique septembre 2021 – juin 2022, nous avons convenu de faire cette première "AG", comme on dit quand on est "*in*" le samedi 30 avril.

Christophe a bien fait les choses en envoyant l'ordre du jour à tous nos membres et nous y voilà...

Rassurez-vous, je vais passer très rapidement là-dessus et la seconde partie de la réunion est tout de même dédiée à la Magie... Ouf !

Sont présents :

1 : Christophe	2 : Stéphane
3 : Patrice	4 : Éric
5 : José	6 : Thierry M
7 : Thierry R	8 : Denis
9 : Thibault	10 : Théo
11 : Philippe	12 : Florent

Onze membres et un ancien membre en la personne de **Florent** qui laisse entendre qu'il aimerait bien revenir... **Florent** qui à l'époque se faisait appeler "[Drago](#)" (ne pas confondre avec **Draco**...) avait rejoint le club le 20 septembre 2008 et y était resté jusqu'en mars 2011.

Bon, abordant l'ordre du jour de cette assemblée générale :

Nombre d'adhérents au club : 17... et avec Florent ça fera peut-être 18 aujourd'hui...

Bilan financier : 180,03 euros constitués des cotisations (13 euros et adulte moins 2,41 d'assurance). Nous sommes en attente d'une subvention de 300 euros allouée par l'ALD. Cool... Sauf qu'un ne sait pas quand la somme sera disponible...

Ouverture d'un compte bancaire au Crédit Agricole car il n'y a pas de frais bancaires pour les associations.

Conférence de **Scorpène** : le 14 mai prochain, Scorpène viendra nous parler magie et mentalisme.

Participation de l'**ALD Magicos Circus** a des évènements locaux : le mercredi 15 juin après midi à l'occasion de la fête de l'Union Sportive des Écoles Publiques. Le samedi 10 septembre, Village des Associations. Les 1 et 2 octobre, fête du jeu organisée par le *Déville des Jeux*.

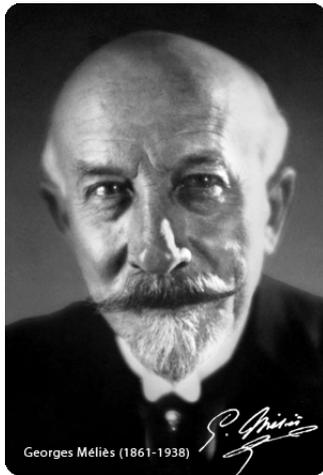
Des questions ? Non, allez circulez, ya plus rien à voir...

Ah si, une dernière chose... Des fois que des personnes taperaient sur leur ordinateur "*Magie Déville*", **Christophe** a créé une page facebook nommée "*Magie Déville – ALD Magicos Circus*" pour qu'on sache qu'on existe. Évidemment, le [site du Magicos Circus Rouennais](#) continue d'exister avec les comptes-rendus de toutes les réunions depuis la naissance du club et ses pages secrètes – l'*Entrée des Artistes* – réservées aux membres... et une petite modification dans le logo créé par **Kozou**... qui est désormais flanqué d'un "*Amicale Laïque de Déville-lès-Rouen*".

Bon, j'avais dit que j'allais faire court pour le compte-rendu de cette assemblée générale : promesse tenue.

Place aux informations magiques...

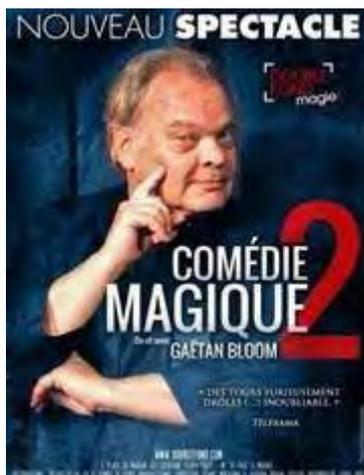
Christophe et **Philippe** sont allés voir le spectateur "Personne" de **Yann Frisch** et ont été quelque peu désarçonnés... Alors qu'ils s'attendaient à voir de la magie, c'est seulement du théâtre... et beaucoup prise de tête, un peu du genre, "*Qui suis-je, dans quel état j'erre, où cours-je ?*" Sur la présentation du spectacle on trouve cette phrase qui résume bien la chose "*L'artiste joue-t-il la partition de l'auteur ou est-il lui-même ?*". **Christophe** et **Philippe** nuancent toutefois leur déception en disant que **Yann Frisch** joue vachement bien et qu'ils ont été bluffés...



Théo est allé à Paris passer une journée complète sur une conférence sur [Georges Méliès](#), celui qui a fait le lien entre le cinéma, la magie et le théâtre. Il précise que l'arrière petite fille de **Georges Méliès** a entrepris de parcourir le monde entier pour rassembler des bouts de film tournés par son aïeul et elle a retrouvé de quoi refaire cinq cents films de quelques minutes chacun.

Je peux comprendre que **Théo** soit passionné par la personne de **Georges Méliès** car, à y regarder de plus près, je leur trouve un petit air de famille.

Étonnant non ?



Philippe et **Christophe** (ça marche aussi dans l'autre sens) sont également allés voir **Gaétan Bloom** au *Double Fond* à l'occasion de son [spectacle Comédie Magique 2](#). C'était bien... mais surtout avec des vieux tours... Les bâtons chinois, la salade, les bananes, etc.

Christophe indique que **Gaétan Bloom** est génial pour emmener bien le public et qu'il est sympa... comme on le voit sur les vidéos.

Je recommande le DVD *L'école de la Magie volume 11 – Gaétan Bloom – Les objets volume 2...* Savoureux !

Plus d'infos.... (dans le sens "*plus aucune info*"...). Allez, place à la Magie !

C'est **Théo** qui va débiter cette partie et il nous prévient d'emblée qu'il faut prévoir sept minutes de présentation et un quart d'heure d'applaudissements.

Sacré **Théo** !

Il précise qu'il n'a rien d'extraordinaire à présenter, il a simplement "relooké" un certain nombre de ses tours qu'il aime bien pour en faire un petit ensemble homogène.

Théo nous regarde, sort de sa mallette un jeu de gobelets en cuir, marque une pause et commence à nous parler en vers (et contre tous) dans ce qui ressemble à une sorte de vieux français...



Il sort également de sa mallette une bourse en cuir mauve (ou fuchsia... je ne vois pas bien de là où je suis...)

Théo termine son monologue en rimes et conclut en disant "*Bon, vous avez compris, je vais vous parler de la Magie au Moyen Âge*".

Théo continue à disposer son matériel sur la table : un petit rouleau de papier, constituant une prédiction et un vieux jeu de cartes...

Puis **Théo** nous montre un célèbre tableau attribué à **Jérôme (Jhéronimus) Bosch** intitulé "*l'Escamoteur*" ou encore le *Jongleur*, le *Bouffon* ou le *Prestidigitateur*...



Pour la petite histoire, il faut savoir qu'il existe cinq versions de ce tableau ainsi qu'une gravure mais que l'original serait celui du musée municipal de Saint Germain En Laye qui le sort de son coffre-fort en de très rares occasions... Dont aujourd'hui, puisque **Théo** nous indique qu'il s'agit de l'original... Sacré **Théo** !

Théo explique qu'au moyen âge, on utilisait des noix de muscades – encore appelées "escamotes" avec les gobelets en cuir mais que lui, à titre personnel, il préfère ses gobelets en cuivre (qui ressemblent plus à des bols qu'à des gobelets...).



De même, **Théo** utilise, non pas des muscades, mais des tomates cerises.

Théo nous présente ensuite une routine classique de "*cups and balls*" (balles et gobelets) avec même une phase au ralenti pour que tout le monde suive bien.

Pour le final, apparition de trois grosses tomates... Puis d'une grosse pomme.



Théo propose de passer à un autre effet utilisé au moyen âge, les tours avec des cartes... Effectivement, [les premières cartes à jouer seraient apparues en France en 1381](#)... Pile poil en plein Moyen âge dont la période court du Ve au XVe siècle...

Théo prend son jeu de cartes et remet à plusieurs personnes un petit paquet de cartes à mélanger, puis il reconstitue son jeu et le mélange avant de proposer d'effectuer une divination. Pour cela il distribue 10 cartes face en bas qu'il remet à **Philippe** en expliquant que depuis qu'il pratique la Magie, il est tellement habitué à travailler avec ses cartes, qu'il les entend causer entre elles...



Théo identifie ainsi les cinq premières cartes et propose ensuite à **Philippe** de mélanger les cinq cartes restantes, sans les regarder et d'en mettre une dans sa poche. Les quatre cartes restantes sont retournées la face en l'air et **Théo** indique que c'est **Philippe** lui-même qui va identifier la carte qui se trouve dans sa poche.

Théo reprend son tableau et attire notre attention sur des cartes à jouer qui se trouvent sur la table de l'escamoteur et au pied de la table.



Théo demande à **Philippe** de comparer les cartes du tableau à celles qui se trouvent devant lui sur la table : Elles sont identiques... Mais bien évidemment Il manque une carte et **Philippe** n'a aucun mal à identifier la carte qui se trouve dans sa poche – le Neuf de Trèfle - puisqu'elle se trouve sur le tableau avec les quatre autres.

Tout pourrait s'arrêter là, car l'effet en lui-même est très fort... Mais rappelez-vous, le petit rouleur de papier... la prédiction posée sur la table au départ par **Théo**. Il saisit le papier, le déroule et lit : "*Car en ces temps là, aveugle comme l'œuf, le galant choisira le Neuf de Trèfle*"

Applaudissements bien mérités... même s'ils n'ont pas duré quinze minutes. Sacré **Théo** !

Je propose de prendre la suite pour un tour... participatif.
Le but est de déterminer un chiffre ou un nombre complètement au hasard et je propose à l'ensemble des personnes présentes de participer.
Pour cela, elles doivent se munir d'un jeu de cartes complet de 52 cartes et enlever les jokers.
Le jeu est mélangé par son détenteur... bien que je doute que quelqu'un cherche à se piéger lui-même... mais psychologiquement parlant, ça rassure les gens de mélanger le jeu qui va être utilisé pour un tour de magie.

Christophe demande : "*Et on doit enlever les Jokers ?*"... ☺

Je me suis moi-même muni d'un jeu de cartes afin de montrer tout en expliquant, ce qui va devoir être fait. On n'est jamais trop prudent...



La première des choses à faire par les participants, c'est de prélever sur le jeu un petit paquet de cartes, 5 ou 6... une dizaine... mais moins de la moitié du jeu. Les cartes doivent ensuite être comptées pour que chacun ait un chiffre ou un nombre secret.

Une fois cela effectué, les cartes qui ont été prélevées sont remises dans l'étui car on n'en a plus besoin.



Je prélève un petit paquet de cartes de mon jeu, je ne le compte pas, j'explique que c'est simplement pour la démonstration et je mets ce petit paquet de cartes dans mon étui.

Les cartes restantes doivent être placées face en l'air et j'indique que pour que le tour ne dure pas trop longtemps, tout le monde va distribuer... allez...vingt cartes... et je demande "*Est-ce que vous avez tous en tête un nombre secret inférieur à vingt ?*"

Et **Denis** répond..." *Ya un peu plus...*".

Ah c'est comme chez le boucher "*Ya un peu plus, est-ce que je vous le laisse ?*"

Ben non... et du coup j'invite **Denis** à retirer des cartes de son tas et à les remettre sur le jeu et surtout à se rappeler de son nouveau nombre secret... Sinon, ben il ne pourra pas participer...



Je continue mon explication en disant que le nombre secret va permettre de mémoriser une carte – celle dont la position dans le reste du jeu correspond au nombre secret. J'invite tout le monde à distribuer vingt cartes face en l'air en les comptant mentalement et à mémoriser la carte sur le compte du nombre secret et j'explique "*Si votre nombre secret est cinq, vous mémorisez la carte en cinquième position... Si votre nombre secret est dix, vous allez mémoriser la carte en dixième position...*"

Christophe demande "*Et on va jusqu'au bout ?*"

Moi : "*Euh non, on distribue seulement 20 cartes*".

Christophe : "*Oui, mais on va jusqu'au bout des vingt cartes ?*"

Moi : "*Ben oui...*" (il me semblait avoir dit qu'il fallait distribuer 20 cartes)

Tout le monde confirme avoir une carte en tête et je demande aux participants de retourner ce paquet de vingt cartes pour le mettre face en bas et de mettre par-dessus – face en bas également – les cartes non distribuées.

Je demande "*Maintenant, chose importante, est-ce que vous croyez...*"
Et j'entends quelqu'un dire "*Non...*" (j'ai le nom mais je ne balance pas)

Houlà... Je crains le pire dans ma Ford intérieure (c'est une Ka+) mais gardons espoir...



Je termine ma phrase "... *aux coïncidences...*".

Chacun a son point de vue sur la question... **Théo** ne croit pas aux coïncidences... Moi non plus... Serait-ce une coïncidence ?

J'explique que certaines personnes pensent que ce qui doit arriver est inévitable, quoi qu'on fasse, et qu'il y a une connexion entre les évènements, les objets, etc.

Je propose de donner un exemple et je sors de ma poche un portemonnaie que je vide que la table : il contient quelques pièces de monnaie – c'est le principe du portemonnaie - et un billet.

La première pièce est un 10 centimes d'euros et je demande à chacun de distribuer une à une, face en bas, dix cartes.

J'ai une autre pièce de 10 centimes d'euros, et je demande que mes spectateurs distribuent sur le même tas, dix autres cartes.

Éric : "*On reconstitue le paquet ?*"

Soit mes explications sont vraiment foireuses et (en visualisant maintenant l'enregistrement vidéo) je pense que "*non*"... Soit les gens n'écoutent pas ce qu'on leur dit... et je pense que "*oui*"...



Cette photo là, elle reflète bien mon état d'esprit...

Ma pièce suivante est une pièce de 5 centimes d'euros et je demande de distribuer cinq cartes supplémentaires.

Comme la pièce suivante est 1 centime d'euro, il faut rajouter une carte.

Ma dernière pièce est encore un centime d'euro et il faut rajouter une dernière carte.

J'indique que ce serait une coïncidence extraordinaire si la dernière carte distribuée correspond à la carte pensée et je demande à chacun de prendre connaissance de cette carte.

J'entends un nombre conséquent de "*Non*"... et un "*Si*"... Ah, étonnant !

J'attire l'attention sur le fait que sur la table, il reste un billet... un billet de cinq euros et je demande aux participants de rajouter cinq cartes sur leur tas et de prendre connaissance de la dernière carte distribuée...



Et là... *Tsoin tsoin, tsoin, tsoin...* C'est la *cataschtroumpf...* Certains tombent bien sur leur carte, mais d'autres, assez nombreux, pas du tout...

Bon, ben, ça laisse rêveur... Parce que concrètement, les manipulations à faire pour les spectateurs sont très simples... Prélever un paquet de cartes, les compter et les mettre de côté. Distribuer vingt cartes et mémoriser une carte... et c'est tout... C'est d'autant plus facile à faire que le mec qui présente le tour mime ce qu'il faut faire pour éviter les erreurs...

Le souci avec ce genre de tour qui peut impliquer plusieurs spectateurs, voire même plusieurs dizaines de spectateurs, c'est qu'on a forcément du "déchet"... Mais là, c'est au-delà de toutes mes craintes... Peut-être parce que les gens n'écoutent pas, anticipent et se gourent...

Thibault me dit "*les jokers n'ont pas été enlevés...*"

Stéphane me dit "*Moi, la carte était bonne avant le billet de 5...*"

Et chacun avait-il un jeu complet... Car il faut un jeu complet... 52 cartes.

Donc à l'avenir, je ne ferai ce tour qu'avec une seule personne et je fournirai le jeu.

Désolé **Ed (Marlo)**... C'est pourtant une sacrée bonne idée ce placement...

[Talking Sense de John Bannon](#), une variante de son tour *The Thirty-Second Sense* (livre *Destination Zero* – et DVD *Move Zero 3*).

Ce genre de routine où le magicien semble se tromper et échouer dans son tour laisse **Théo** très *dubitatif* (ce qui ne veut pas dire *éjaculateur précoce*). Bon en fait, il a fait comprendre poliment qu'il n'aimait pas ce genre de routine.

Moi, à titre personnel, je trouve ça très marrant... (quand ça fonctionne).

Connaissant la mentalité française où on aime bien mettre en défaut le magicien (*Allez-y coupez moins de la moitié du jeu...* et le spectateur va essayer de couper le plus près possible de la moitié... *Est-ce votre carte ? Non !* Alors qu'il sait – et vous aussi – que c'est sa carte... etc.), je trouve particulièrement plaisant de laisser croire qu'on s'est planté alors qu'il n'en est rien...

Sans vouloir déflorer...

Non, Je ne suis pas un obsédé sexuel... Ce n'est pas parce que je parle d'éjaculation précoce et de déflorer que je ne pense qu'au sexe...

Donc, disais-je avant d'être interrompu par moi-même, sans vouloir déflorer la suite de ce compte-rendu vous pourrez lire (si vous avez le courage d'aller jusqu'au bout) la description d'une excellente routine où on pense que le magicien s'est gaufré dans sa dernière prédiction alors qu'il n'en est rien...

À **Philippe** à présent de tenter d'être meilleur que moi... et compte-tenu du résultat très mitigé de ma prestation, il part avec un avantage certain...

Philippe a besoin d'un spectateur – bon déjà, là, il limite les risques considérablement – et c'est **Théo** qui s'y colle.

Philippe explique en préambule qu'il débute (en close-up) et que souvent quand il choisit de présenter un tour, il se dit que ce tour a déjà du être présenté... C'est le traditionnel "*Je suppose que vous connaissez déjà ce tour là...*". Sauf qu'il existe des centaines de milliers de tours de cartes et qu'à notre modeste niveau, on ne peut pas tous les connaître...

Bon, voyons si celui-ci on le connaît !

Philippe sort un jeu de cartes, élimine le joker et remet une portion de jeu à **Théo** et conserve pour lui le reste des cartes. Chacun mélange son paquet.



Philippe fait glisser vers **Théo** un petit livret "*de prédiction*" pour la fin du tour.

Philippe demande à **Théo** de prélever un petit paquet de carte sur son paquet (celui de **Philippe**), de le retourner face en l'air et de le mélanger avec les cartes face en bas de son paquet (celui de **Théo**).

Ah ben oui, faut suivre car cette opération va être renouvelée... En gros, chacun prélève des cartes sur le paquet de l'autre, les retourne et les mélange avec les cartes de son propre paquet. Ca va, c'est plus clair ?

Non, dites-moi si ce n'est pas clair parce que parfois, les gens ont du mal à comprendre mes explications.... *Tsoin, tsoin, tsoin, tsoin...* ☺

Au final, **Philippe** pose ses cartes sur celles de **Théo** et il lui demande de faire deux tas pour séparer les cartes face en l'air de celles face en bas.



Ceci ayant été fait, **Philippe** demande à **Théo** de compter les cartes faces en bas : 20. Puis il lui demande prendre connaissance de la première page du livret de prédiction "*Il y aura vingt cartes face en bas...*"



Seconde page du livret : "*Il y aura neuf cartes rouges...*". Vérification : Il y a bien neuf cartes rouges dans ce paquet de vingt cartes...

Troisième page du livret, **Théo** annonce "*Toutes les cartes noires ont un dos bleu...*"

Philippe se marre et lui dit "*Non !*".

Théo reprend : "*Toutes les cartes noires seront impaires...*"

Presque vrai car parmi les cartes noires, il y a le Quatre de Trèfle...

Mais **Philippe** demande à **Théo** de lire la dernière page du livret "*Sauf le Quatre de Trèfle...*"



C'est ce à quoi je faisais allusion en page 12 de ce compte-rendu... On pense que le magicien s'est planté mais en fait, il avait tout prévu.

Mixed-up Prediction d'**Ali Bongo**. Une routine qu'on retrouve sous une forme différente sous l'appellation *Pre-Deck Ability* par **Aldo Colombini** (commercialisé en France sous le nom *Serial Prediction*).

Allez, un peu d'histoire concernant ce tour :

Dans la notice explicative du tour *Pre-deck-ability*, **Aldo Colombini** remercie **Simon Aronson** pour son ingéniosité tout en indiquant qu'il ne connaît pas celui qui est à l'origine du final de ce tour et que, si quelqu'un lui communique le nom du créateur, il se fera un plaisir de lui en attribuer la paternité.

Cette phrase assez étrange faisant allusion à **Simon Aronson**, m'a donné envie d'en savoir plus.

En fait, dans un article de *Magic Magazine* d'août 2003, **Simon Aronson** revendique le principe du mélange utilisé qu'il a appelé « *Shuffle-bored* » (ayant donné lieu au livre éponyme paru en 1980) et il explique que c'est **Ali Bongo** qui lui a donné l'idée d'utiliser son principe avec des prédictions multiples, chacune étant révélée au fur et à mesure en dépliant une feuille de papier avec une dernière prédiction remplissant toute la feuille pour le final.

Aronson précise que cette méthode d'une prédiction inscrite à l'avance ne lui plaît pas car les spectateurs étant informés à l'avance de l'existence d'une prédiction, ils sont plus attentifs aux mélanges effectués et à la méthode utilisée. D'où l'idée selon lui qu'on ne doit dire qu'il y a une prédiction qu'une fois que toutes les manipulations ont été effectuées.

Selon **Aronson**, la meilleure des prédictions doit intervenir comme une surprise et il est alors trop tard pour les spectateurs de remonter la méthode utilisée. Toutefois, cette prédiction doit être à la vue du public dès le début mais sans qu'il sache que c'est une prédiction.

En 1996, dans la préface figurant dans le livret français *Serial Prediction*, **Aldo Colombini** indique qu'en 1980, **Simon Aronson** a publié son effet intitulé « *Shuffle-bored* » et que c'est une ou deux années plus tard que lui, **Aldo Colombini**, a mis au point une présentation quelque peu différente de celle de **Simon Aronson** notamment dans la manière d'effectuer les mélanges. Selon lui, le principe à la base de l'effet est dû à **Bob Hummer** et que **Simon Aronson** l'a repris pour en faire un tour extraordinaire. **Aldo Colombini** indique « qu'on lui a dit qu'**Ali Bongo** présentait également cet effet dans sa conférence sans pour autant prétendre qu'il en était l'auteur »... Phrase pleine de sous-entendus...

Ah, pas évident de savoir qui a fait quoi...

Plusieurs magiciens ont également créé leur version de cet effet. On citera ainsi [Paul Green et son Jeopardy](#) et **Harry Lorayne** avec son *The Equalizer* (livre *Trend Setters* - 1990)

Quoiqu'il en soit, cet effet mérite d'être connu et utilisé car c'est ce qu'on appelle un « *killer* », un tour qui tue.

Voilà, voilà... à titre personnel, je préfère la version de **Simon Aronson** présentée comme une étude statistique comportementale – très sérieuse – sur les mélanges de cartes aléatoires. Et du coup, le spectateur pense que c'est vrai, jusqu'à ce final étonnant.

Il y a également des précisions supplémentaires sur le [forum de Virtual Magie dans une série de messages datant de 2014](#).

C'est maintenant au tour de **José** de nous faire rêver.

Et aujourd'hui, **José** voyage "*léger*"... Il a pour seuls accessoires deux jeux de cartes : un jeu à dos rouge et un jeu à dos bleu.

José a besoin de faire choisir deux cartes.

Pour la première, il demande à **Thierry M** de toucher le dos d'une carte du dos bleu. **José** sépare le jeu au niveau de la carte sélectionnée et retourne face en l'air sur le dessus du jeu toutes les cartes au-dessus de la sélection.

Pour montrer que le jeu est bien mélangé et que toutes les cartes sont différentes, **José** distribue une à une les cartes retournées jusqu'à ce qu'il arrive à la première carte face en bas.



Cette carte est remise à **Thierry** (5K) avant d'être posée face en bas sur la table.

Une seconde carte est choisie par la même méthode par **Philippe** dans le reste du jeu. Après que **José** ait montré les cartes face en l'air une à une, **Philippe** prend connaissance de sa carte (7T) laquelle atterrit également face en bas sur la table.

José récupère les deux cartes sélectionnées, il les pose sur les cartes restantes du jeu et met par-dessus toutes les cartes face en l'air distribuées en le remettant face en bas.

Ceci ayant été fait, **José** positionne le jeu à dos rouge sur la même ligne que le jeu à dos bleu.



José annonce "*Les deux cartes que vous avez choisies vont passer dans le jeu rouge...*" – et il ajoute – pince sans rire – "*Si vous clignez des yeux vous n'allez pas le voir...*" et aussitôt il claque des doigts avant d'annoncer sobrement : "*C'est fait...*"

Bon, moi, j'ai du cligner des yeux au moment crucial parce que je n'ai rien vu... 😊

José déclare "*Et les deux cartes de même valeur dans le jeu rouge, vont passer dans le paquet bleu...*"

Donc, les deux cartes qui viennent de voyager vont revenir à leur place ?
Non, je déconne...

José continue... "*Et en plus, elle vont se retourner... Donc là, vous devriez les voir...*"- Nouveau claquement de doigts.

José étale les deux jeux face en bas.

Dans le jeu rouge, deux cartes à dos bleus : les deux cartes choisies.
Dans le jeu bleu, deux cartes face en l'air : deux carte de même valeur que les cartes choisies, mais avec un dos rouge.



Ah oui !

Une routine inspirée des *Voyage Impossible* de **Dominique Duvivier**... en plus simple. **José** appelle cette variante "*Double Voyage en Duo*".

Ça sent les beaux jours, les barbecues et les apéros festifs... **Stéphane** a mis sa chemise aux motifs chatoyants avec palmiers et tortues...
Vive les vacances !



"C'est de notoriété publique... Je suis une grosse fainéasse...", annonce **Stéphane**, vautré sur la table en expliquant qu'il est devenu "dresseur des valets". En fait, il a entraîné deux Valets de son jeu de cartes à retrouver les cartes à sa place.

Stéphane propose qu'un spectateur vienne l'aider à tester l'efficacité de son dressage et c'est **Christophe** qui le rejoint.

Stéphane a sorti ses deux Valets du jeu et demande à **Christophe** de sortir également sept cartes sans les regarder.



Christophe doit mélanger ses cartes et prendre connaissance de la carte du dessous de son petit paquet et il peut la changer si elle ne lui plait pas.

Stéphane explique à présent à **Christophe** ce qu'il va devoir faire : épeler le nom de sa carte en distribuant une carte par lettre.

Et pour éviter toute confusion, **Stéphane** lui montre en épelant VALET – les cartes restantes sont remises par-dessus - DE – les cartes suivantes sont remises par-dessus – CARREAU. Là il n'y a pas de cartes restantes. **Christophe** hoche la tête en signe d'assentiment.



Donc à priori... Facile à faire... et ce d'autant plus que **Stéphane** vient de faire une démonstration...

Mais que nenni ! C'est fou comme des choses – a priori – simples – peuvent devenir terriblement compliquées.

Stéphane tourne le dos pour ne pas voir l'épellation.

Christophe récupère le paquet et déclare en s'adressant à nous "*Je le fais sous votre contrôle hein...*" (ça sent la confiance en soi).

Puis, il épelle d'une seule traite le nom de sa carte... Scrogneugneu !!!

Moi, dans ma Ford Intérieure, je me marre car **Christophe** est l'exemple vivant des gens qui écoutent les explications, voient la démonstration, disent qu'ils ont compris... et font tout autrement.... Ça passe par une oreille et ça ressort immédiatement par l'autre...

Étonnant non ? Dites docteur, c'est grave ?

Nous faisons remarquer – gentiment – à **Christophe** qu'il vient de se tromper dans la manipulation et il nous regarde avec de grands yeux étonnés...

Waouh, c'est dingue... Quelle parenthèse de l'oubli ! Il ne se rappelle même plus ce qu'on lui a montré... Mort de rire.



Non, ce n'est pas par désespoir que **Stéphane** tourne le dos

Je signale, pour les curieux, que **Christophe** faisait partie de ceux ayant foiré ma merveilleuse routine de **John Bannon**.

Stéphane refait face et demande à **Christophe** de mélanger à nouveau le paquet puis, il procède à une nouvelle démonstration en épelant VALET - les cartes restantes sont remises par-dessus - DE – les cartes suivantes sont remises par-dessus – CARREAU. Là il n'y a toujours pas de cartes restantes.

Christophe déclare : "*Voilà, c'est bon...*" – Mais est-ce vraiment bon ?

Stéphane tourne à nouveau le dos... **Christophe** récupère le paquet et commence à épeler en silence le nom de sa carte en distribuant les cartes une à une et...

Il est temps chers amis de marquer une petite pause, le temps d'aller faire pipi... ou de fumer une cigarette... ou les deux... ou toute autre activité qui permettra de faire monter ce suspense intense et répondre à cette question essentielle : **Christophe** va-t-il carboniser la routine de **Stéphane** ou va-t-il réussir dans cette seconde tentative désespérée ?

La réponse ?

À la page suivante bien sur...

Et sans plus attendre, je vous révèle la suite de cette routine...

C'est dans une lutte acharnée de tous instants contre lui-même, que **Christophe** a finalement épelé correctement le nom de sa carte. Il lève le bras dans un geste triomphateur, tandis que son visage affiche un sourire de profonde satisfaction signifiant "Yes ! I did It !", ce qui est d'autant plus fort que **Christophe** ne maîtrise que couic à la langue anglaise..



Dans la salle, la foule en délire applaudit à tout va et jette des moules et des bigorneaux en signe d'acclamation... Je sens une immense émotion monter en moi, à la limite de la larme à l'œil... Mais je me ressaisis à temps car ce n'est pas le moment de flancher.

Stéphane face à nouveau face et place un Valet face en l'air sous le petit paquet tandis que le second Valet est posé face en l'air dessus.



Puis **Stéphane**, tel un chevalier sans peur et ayant quelques reproches à faire (c'est de l'humour... *Chevalier sans peur et sans reproche*... Mais là... ben...) à **Christophe**, s'adresse à lui en lui disant qu'il va le faire bosser encore un peu... Il lui demande de prendre le paquet et de mettre la première carte sur la table puis la seconde sous le paquet, la suivante sur la table, la suivante sous le paquet et ainsi de suite...

Houlà... Je crois qu'il va falloir être très attentifs...

À un moment, trois cartes se retrouvent entre les deux Valets et les autres sont éliminées.

Une nouvelle distribution est effectuée de la même façon qui permet d'obtenir une seule carte entre les Valets : La carte de **Christophe**.



Ouf !

Et **Stéphane** de conclure "*Je suis peut-être fainéant, mais je suis un bon dresseur de Valets...*"

La Voix des Airs de **Richard Vollmer**.

Stéphane soupire, il ferait bien une petite sieste maintenant mais il faut libérer la place, alors, il se lève et regagne sa place en trainant les pieds se promettant que sitôt assis sur sa chaise, il fera cette sieste tant désirée parce que là, il a vraiment eu une activité trop intense pour lui.

Et c'est **Thierry M** qui prend la suite...

Philippe va jouer le rôle du spectateur.

Thierry montre un petit paquet de cartes entourées par un élastique, expliquant qu'elles représentent un clown tenant plusieurs ballons de différentes couleurs.



Thierry demande à **Philippe** de faire une signature sur le pantalon du clown puis il récupère le paquet de carte et en sort celle signée par son assistant.

Thierry explique que ce tour s'appelle *Bang !* et qu'il est d'**Olivier Desquin**... Bon ben au moins, on n'aura pas à attendre la fin....

Puis, **Thierry** sort plusieurs cartes représentant chacune un ballon et chaque ballon est de couleur différente. **Philippe** est invité à mélanger ces cartes face en bas, et **Thierry** les dispose ensuite pour former une ligne.



Thierry choisit une carte qu'il sort de l'étalement et met face en l'air.

La carte choisie est supporte un ballon de couleur orange et **Thierry** sort une petite pochette comportant plusieurs petits ballon dont un, de couleur orange qu'il demande gonfle avant d'en nouer l'ouverture.

Le ballon est remis à **Philippe**, sauf qu'il se dégonfle aussitôt et s'envole dans les airs...

Oh; oh magie comique ?

En fait non, c'est complètement imprévu car **Thierry** avait mal fait son nœud et il se marre.



Allez, on recommence... **Thierry** récupère le ballon, le gonfle à nouveau et s'assure que le nœud est bien fait avant de donner le ballon à **Philippe** en lui demandant de le crever... Ah oui ? Tiens, original.

Philippe doit éclater le ballon avec sa main au-dessus de la carte signée au début.. et **Thierry** annonce "*normalement...*"



Normalement ? Suspense...

Thierry retourne la carte signée et déclare en se marrant : "Ah merde, je me suis trompé !"



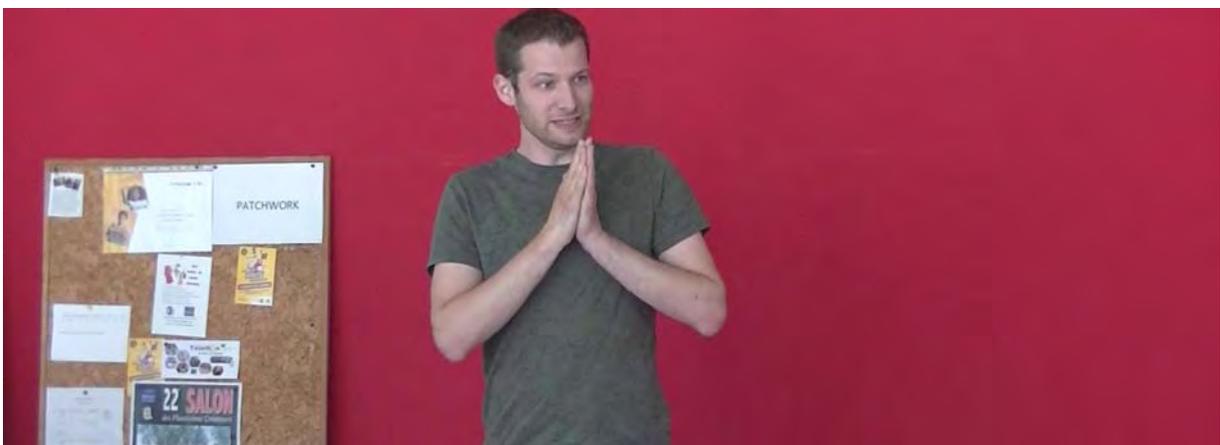
Tout le monde se marre également dans la salle.

Bon, il paraît qu'en fait ce tour est pas mal...

Thierry laisse la place à **Florent**.

Je me rappelle un garçon souriant et sympathique et apparemment, il l'est toujours... à tel point qu'il a même dit que je n'avais pas changé physiquement.

Bon là, je me demande comment je dois prendre ça... Soit, il est vraiment faux-cul, et là, il baisse sérieusement dans mon estime, soit il est sincère, ce qui voudrait dire qu'il y a plus de dix ans, j'avais déjà mon aspect physique d'aujourd'hui... Et là, c'est inquiétant.



Florent s'apprête faire une prière mais il lui manque son chapelet... (humour)

Florent indique qu'il va poser des questions à plusieurs d'entre nous...

"*Quel est ton plat préféré ?*" – question posée à **Philippe** qui répond "*le couscous*" (Oui, il paraît que c'est le plat préféré des Français... Étonnant non ?).

"*Tu es né le quel jour ?*" – question posée à **Thierry M** qui répond "*Le 24 décembre*".



Puis à **Denis** "*Le dernier film que tu as été voir au cinéma... ou que tu as vu à la télé ?*" – Et là, grand moment de solitude... Apparemment **Denis** ne va jamais au cinéma et n'a pas la télé...

Florent passe à **José** "*Un livre que vous avez lu ?*" – **José** va surement répondre "*Un volume de la Petite Anthologie des Tours de Cartes Automatiques de Richard Vollmer...* mais finalement on n'obtient pas de réponse...

Florent : "*Bon ce n'est pas grave... ou... ta couleur préférée ?*" et **José** répond "*Vert*".

Florent à **Théo** : "*Une ville que vous aimez bien ?*" – Réponse : "*Athènes*". Ah bah oui... Logique quand on connaît le nom de famille de **Théo**.

Florent conclut "*Intéressant... C'était pour vous connaître un petit peu...*".

Puis, il attire notre attention sur un jeu de cartes... Un très vieux de cartes patiné avec le temps, précise-t-il, qu'il utilisait déjà il y a dix ans... et il pense même avoir présenté ce tour au club avec ce jeu à l'époque.

Pour l'anecdote, alors que je rédige ce compte-rendu, **Florent** m'a envoyé une capture d'écran d'une page de mon [compte-rendu du 17 janvier 2009](#) et effectivement c'est cette routine qu'il présentait.

Par curiosité (malsaine ?) j'ai feuilleté les pages de ce compte-rendu et je suis tombé sur une photo de moi...

Je suis à présent en mesure de vous dire que **Florent** est un faux-cul. ☹



Florent poursuit en demandant si on croit aux coïncidences... "*Le téléphone sonne... et la personne au bout du fil est précisément celle à laquelle vous étiez en train de penser...*"

Ouais... et ça c'est vachement facile avec la présentation du numéro... ☺

Tout en parlant **Florent** a mélangé son jeu de cartes et il demande à **Christophe** de le couper, puis également à **Philippe**.



Deux dernières coupes sont effectuées par **Denis** et par **Thierry M.**

Le jeu est ensuite remis dans l'étui et **Florent** demande si certains parmi nous ont avec eux des "*petits porte bonheurs*"... des bracelets, un objet, quelque chose qu'on a toujours avec soi.

Florent explique que lui, il a toujours avec lui un trèfle qu'il a cueilli le jour de la naissance de sa petite sœur... Il sort une pochette transparente contenant ce trèfle et la pose sur l'étui du jeu de cartes.

Stéphane propose d'ajouter sa bague et **Florent** l'invite à venir la poser sur l'étui également il en profite pour lui dire "*Ben du coup, tu vas participer...*"



Florent indique prendre l'âme des cartes et fait semblant de remettre les cartes à **Stéphane** et il lui demande de les mélanger...

Stéphane obéit et fait semblant de mélanger car il ne faut jamais contrarier un schizophrène sinon il peut devenir dangereux...



Florent demande à **Stéphane** de regarder les cartes – imaginaires – et d'en prendre une... celle qu'il veut en précisant qu'ensuite il pourra même changer. **Stéphane** nomme le Huit de Carreau et **Florent** inscrit le symbole et le chiffre de cette carte sur un feuillet qu'il remet ensuite à **Stéphane**.

Florent demande à présent à **Thierry M** de le rejoindre et il lui demande de lui rappeler son jour de naissance : le 24... Nombre qu'il note sur un autre feuillet qu'il remet à **Thierry**.

Puis **Florent** dit que ce serait une sacré coïncidence si la carte choisie par **Stéphane** se trouvait en 24^{ème} position dans le jeu.

Moi, la dernière fois – pas si lointaine - que j'ai parlé de "*sacré coïncidence*", de "*coïncidence extraordinaire*", ça s'est mal terminé.



Florent joint les mains en forme de prière... Mais il n'a toujours pas de chapelet.

Florent prend le jeu et sort les cartes qu'il remet à **Philippe** en lui demande de les distribuer jusqu'à la 24^{ème}.

La 24^{ème} carte du jeu est... le Huit de Carreau ! Tadddaaaa !!!!

En fait, je m'étais trompé dans la légende de mes photos... **Florent** avait bien un chapelet...

Excellente routine de *ACAAN* (*Any Card At Any Number*) ou de *NIQCANIQN* (*N'Importe Quelle Carte À N'Importe Quel Nombre...* Je traduis pour **Christophe**... ☺). Une routine très bien amenée et qui prouve, qu'outre la maîtrise du jeu, le hasard fait parfois bien les choses.

Je prends la suite pour montrer une routine d'un genre un peu particulier.

Lors de la [réunion du 12 mars 2022](#), **Stéphane** avait présenté une routine de **Christian Chelman** intitulée *Arcanes*, utilisant des cartes dites "arcanes majeurs" du *Tarot de Marseille*. L'idée a fait son chemin dans ma tête et j'ai eu l'occasion de lire un ouvrage de **Matteo Filippini** proposant plusieurs routines avec des cartes de Tarot.... Dont celle-ci.

Comme **Stéphane** est un maître en ésotérisme, je lui propose de me rejoindre et je lui demande de mélanger les vingt deux lames de Tarot de Marseille qu'on désigne sous l'appellation "*Arcanes majeurs*". Il est ensuite invité à couper le paquet et je lui remets les cinq cartes que le hasard du mélange a placées sur le dessus.



Stéphane doit à présent choisir mentalement l'une des cartes, celle qui a le plus de signification pour lui et la mémoriser avant de mélanger ce paquet de cinq cartes.

Je prends le paquet et je fais défiler les cartes face vers **Stéphane** en lui demandant de mémoriser la position de sa carte. Pour cela, je compte les cartes à haute voix, 1, 2, 3, 4 et 5.



Cela étant fait, je mélange les cartes.

Je ne connais pas les cartes du paquet, ni celle choisie par **Stéphane** ni la position de celle-ci... et **Stéphane** est également incapable de dire où précisément sa carte se trouve dans le paquet.

J'explique à présent à **Stéphane** qu'il va devoir transférer du dessus du paquet en dessous, une à une, un nombre de cartes correspondant à la position de sa carte et je lui fais une démonstration – car on n'est jamais trop prudent. Je me retourne ensuite et **Stéphane** effectue secrètement son transfert.

Je fais à nouveau face, je reprends le paquet et forme une ligne avec les cinq cartes en résumant ce qui vient de se passer. J'explique à présent que je vais essayer de retrouver la carte pensée en m'aidant d'un petit accessoire... un pendule.



À l'aide de mon pendule, je passe au-dessus de chaque carte. Il apparaît que le mouvement de gauche à droite (ou de droite à gauche... ☺) permet d'éliminer quatre cartes. Pour la carte située en quatrième position à droite, le pendule a oscillé du haut vers le bas (du Nord au Sud).

Je demande à **Stéphane** de nommer sa carte : le pendu.
Je retourne la carte désignée par le pendule : c'est le pendu.

Étonnant non... Un pendule désigne un pendu...

Cette routine a été inspirée par *Mixed Symbols* de **Jim Sisti** qui utilisait des cartes ESP. J'ai rajouté l'idée du pendule.

Théo (donc l'esprit scientifique et rationnel est digne de la rectitude d'un... pendule ?) est complètement réfractaire à ce type de routine qu'il considère comme de la charlatanerie. Il est vrai que dans ce type de routine à vocation "ésotérique", l'attitude du mentaliste est primordiale... Faire croire ou non que l'on a des pouvoirs... et beaucoup de mentalistes, sans dire qu'ils ont des pouvoirs, laissent souvent planer le doute...

Concernant le pendule... et là, mes camarades ont beaucoup de mal à me croire : je n'ai aucune influence musculaire consciente sur ses mouvements. Cela paraît impensable... C'est d'ailleurs ce que je pensais aussi moi-même avant de tenter l'expérience. Dans l'ouvrage de **Filippini** il y a quelques routines utilisant le *Tarot de Marseille* et un pendule et il fait allusion à **Pablo Amirá**, un mentaliste chilien qui a notamment écrit plusieurs ouvrages consacrés au pendule. Selon lui, *l'expérience du pendule nécessite une attention consciente pour créer une réponse subconsciente*. Je vais tâcher d'approfondir un peu le sujet...

Bon, je vous laisse digérer ça et on en reparle... ou pas.

C'est **Thierry R** qui prend la suite et il tient dans les mains un jeu de cartes "*standard*". Il effeuille les cartes et demande à **Denis** de lui dire "stop !" quand il le souhaite et de retenir la carte sélectionnée.



Thierry demande à **Denis** s'il a bien retenu sa carte... **Denis** répond "oui".

Thierry insiste "*Tu es sûr que tu l'as retenue ?*". Nouvelle réponse affirmative de **Denis**.

Thierry "*Est-ce que tu penses que je peux retrouver ta carte facilement ? Parce que là, sincèrement, la carte que tu as... ça va pas être facile à trouver...*".

Et **Denis** répond : "*Ben non, surtout que je ne m'en rappelle plus....*".

Tsoin, tsoin, tsoin, tsoin.... Tout le monde se marre... sauf **Thierry**.

Bon finalement **Denis** dit qu'il plaisante... mais le doute subsiste quand même.

Thierry coupe le jeu et le met dans l'étui, puis il demande à **Denis** quels sont les moyens dont dispose un magicien pour retrouver une carte... et **Denis** répond le plus simplement du monde "*Ben il faut qu'il ait de l'imagination...*".

Thierry propose de changer la couleur du jeu à l'exception de la carte choisie et demande "Crois-tu que c'est possible ?".

Denis : "*Pour un magicien oui... Sinon... Non...*"

Thierry ressort les cartes de l'étui et étale le jeu face en l'air en disant qu'il y a une carte retournée... Mais non, aucune carte n'est retournée.

Thierry étale à présent les cartes face en bas et montre que toutes les cartes ont désormais un dos rouge à l'exception d'une carte.



Thierry sort la carte de l'étalement et demande à **Denis** si c'est sa carte et il répond "*C'est celle-ci...*" – Bon comme il l'avait oubliée, ça aurait pu être n'importe quel carte...

Et comme la mémoire est quelque chose de complexe, **Thierry** indique qu'il ne se rappelle plus le nom de ce tour qu'il a acheté... Mais il promet de m'envoyer les références... s'il se rappelle qu'il doit de le faire.

Et oui, la mémoire est quelque chose de complexe...

Comment ? Je l'ai déjà écrit deux lignes plus haut ? Ah ben je ne me rappelais pas... 😊

Thierry a depuis tenu sa promesse, preuve que sa mémoire fonctionne : [Mutation, d'Adam Cooper.](#)

C'est à présent **Denis** qui se lance pour un tour de cartes avec deux dés.

Christophe le rejoint.

Denis indique qu'il va d'abord choisir une carte dans le jeu et qu'il va faire une prédiction.



Denis effectue la coupe "*qu'il aime bien*"... La *Double Dutch Cut*...

Denis propose à **Christophe** de tester les dés et ensuite de les lancer pour de bon : le total fait "7" et **Denis** déclare "*J'aurais préféré autre chose, mais tant pis...*".

Pas chien pour deux sous, **Christophe** propose de relancer les dés mais **Denis** refuse... et il distribue six cartes une à une face en bas sur la table et retourne la septième "8P".

Denis indique qu'on va à présent distribuer huit cartes et il distribue un nouveau tas de sept cartes et il met la huitième face en bas à côté de sa carte de prédiction.

Le jeu est reconstitué et **Denis** indique qu'on va aller chercher un autre chiffre en additionnant la valeur du 8P avec celle des deux dés : $8 + 7$, ce qui fait 15. Il distribue ensuite un tas de cartes et met de côté la quinzième.

Le jeu est à nouveau reconstitué et **Denis** déclare qu'un nouveau chiffre va être sélectionné : la somme de la face opposée des deux dés : Le total fait "7" et **Denis** distribue six cartes et place la septième à côté des deux autres cartes mises à l'écart et de sa prédiction.

Denis retourne une à une les quatre cartes : les quatre As.



Hasard et Nécessité, une routine présentée par **Bernard Bilis** dans son DVD *Tours Automatiques*.

Retour de **Stéphane**, qui finalement n'est donc pas le fainéant qu'il décrivait... Il nous annonce qu'il est "*chafouin*"...

Étonnant quand on sait que *chafouin* signifie – selon l'Académie française - *Personne qui a une physionomie basse et sournoise*.

Et n'en déplaise à quiconque, en matière de physionomie, celle de **Stéphane** est tout, sauf basse... Quant à sa mine, elle ne m'apparaît pas sournoise mais plutôt (pas le chien de *Mickey*...) avenante... Et je n'émettrai aucune remarque concernant ses goûts vestimentaires....



Stéphane nous explique que depuis qu'il a volé son jeu de Tarot à une voyance (voir le [compte-rendu de la réunion du 12 mars 2022](#)), elle lui a envoyé une malédiction qui l'empêche de faire correctement des tours de Magie... notamment des *routines d'Huile et Eau*...

Stéphane explique qu'il fait pourtant tout ce qu'il faut. D'abord, prendre des cartes noires et des cartes rouges...



Après avoir montré les deux paquets – l'un composé de quatre cartes rouges et l'autre composé de quatre cartes noires - il rassemble les cartes... et se marre car franchement, son geste technique était... *pourri* et il s'en est rendu compte.



Stéphane sépare à nouveau les cartes pour former deux tas... et montre le paquet constitué des noires... qu'il dépose sur le second paquet.

Stéphane nous demande si on peut lui expliquer ce "*bazar*" et il retourne les cartes pour montrer que les cartes rouges et les cartes noires sont alternées...



Certains dans la salle disent "*Ah ouais, t'es chafouin... t'es chafouin...*" Bon visiblement, ils ne connaissent pas non plus le sens de cette expression.

Mixtant, une routine extraite du livre de **Max Maven** "*Focus*".

Stéphane regagne à nouveau sa place et **Éric** vient s'installer...

Le repos de **Stéphane** est de courte durée car **Éric** l'invite à le rejoindre au motif que le tour lui est dédié. En effet il s'agit d'un tour avec des *Dragons*... et **Stéphane**, qui pratique d'escrime médiévale, se bat régulièrement contre des dragons comme tout le monde le sait.

Ah bon, vous ne saviez pas ?

Éric précise qu'il s'agit d'un tour de **Joseph B** (ou **Luca Joseph Bellomo**) qu'il a vu sur facebook. Le tour n'était pas expliqué et **Éric** a essayé de le remonter... Il pense avoir trouvé la bonne solution.

Éric a concocté sa propre histoire que voici...

Éric demande à **Stéphane** s'il connaît les livres dont nous sommes les héros et **Stéphane** répond "*Ah oui bien...*".

Bah oui, tout aventurier chasseur de dragons se doit de connaître ce genre de livres où des jets de dés vous font naviguer d'une page vers une autre pour vivre l'aventure.

Éric semblait certain de la réponse de **Stéphane** et il explique que là, ça va être "*le jeu de cartes dont tu vas être le héros*"



Éric tend un feuillet à **Stéphane** et lui demande de lui l'histoire...

Ici pas de dé, mais des cartes magiques pour retrouver un talisman qui donne la vie éternelle...

Comme on peut commencer l'histoire où bon nous semble, **Stéphane** est invité à couper le jeu et à compléter la coupe. Il peut le faire plusieurs fois.

Cinq cartes doivent être distribuées à partir du dessus du jeu pour former un tas. Un second tas est formé avec dix cartes. Un troisième de quinze cartes vient enfin à côté des deux précédents. Le reste des cartes est mis sur l'étui.

Stéphane est invité à prendre connaissance de la première carte du tas de cinq. C'est cette carte qui aidera **Stéphane** dans sa quête.



Le nom de la carte est noté sur un papier par **Stéphane** et remise dans son paquet qui est ensuite mélangé.

Après avoir franchi les portes de l'enfer, **Stéphane** devra se battre contre...

Et c'est la première carte du second paquet que **Stéphane** prend et dont il note le nom avant de la remettre dans son paquet et de le mélanger...



Pour en sortir vivant, **Stéphane** aura besoin de ses pouvoirs de haute magie ainsi que de l'aide de...

Là, c'est la première carte du troisième tas qui est notée avant d'être perdue dans son paquet d'origine.

Ceci étant fait **Éric** prend le premier paquet, le parcourt et en sort une carte qu'il met face en bas sur la table. Il fait de même avec le second paquet en faisant la moue et en disant "*Ah oui, t'as bien mélangé quand même...*"

Hum... bien "*coupé*" je dirais... D'ailleurs **José** en fait la remarque...

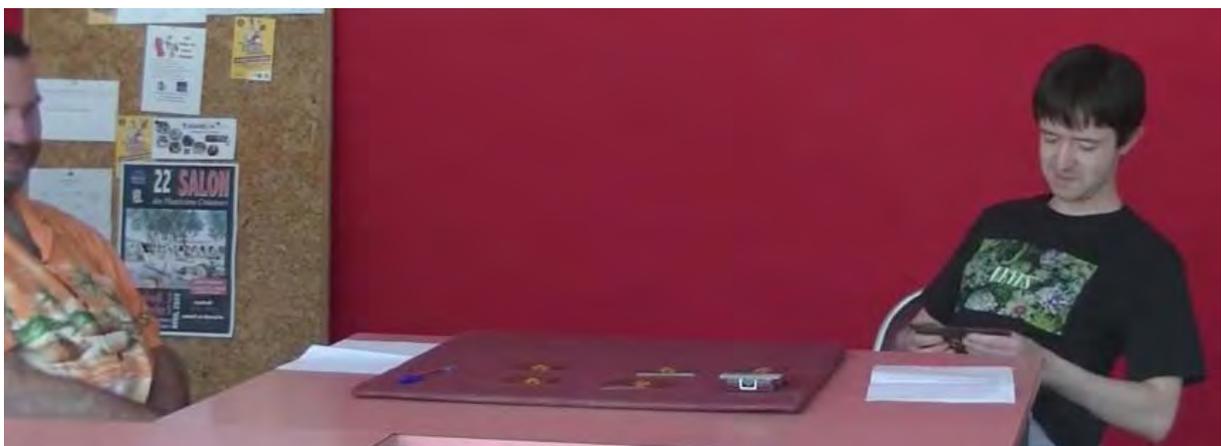
Éric prend le troisième paquet et là... Il cherche et il sèche...



Je propose de prêter mon pendule...

À nouveau **Éric** dit que **Stéphane** a vraiment mélangé...

Non, non... coupé. D'ailleurs **Éric** en convient en disant "*Ah vraiment, t'as pas coupé au bon endroit...*". Il triture ses cartes espérant sûrement que la solution va jaillir et il nous propose de chanter une petite chanson en attendant...



J'adore quand un plan se déroule sans accro... (*Colonel John "Hannibal" Smith de la A-Team – L'Agence Tous Risques*).

Après de longues minutes à parcourir ses cartes dans tous les sens, **Éric** annonce "*Là, ça risque de foirer...*" – ce qui en soit n'est pas très grave car cela arrive même aux meilleurs – j'en suis l'exemple vivant (toute modestie mise à part...).

Finalement **Éric** renonce et continue l'histoire... "*Vous serez aidé par...*" **Stéphane** annonce le nom de sa carte... Mais **Éric** attendait le nom du dragon dessiné sur la carte...
Ah mais ça, tu ne l'avais pas dit...

Bon, c'est le *Dragon de l'Est*...

Pour la seconde carte le 3P est le *Dragon de la Mer*...

Éric reprend le troisième paquet et le parcourt à nouveau.



Je me dis que c'est peut-être le moment pour moi d'aller faire pipi...

Éric demande "*C'est une figure ?*" – Non.

Éric cette fois-ci prend les deux autres tas et regarde les cartes... et finalement il renonce définitivement.

Stéphane annonce sa carte – le 5K – qui est en fait le *Dragon de Pierre*.

On fait semblant qu'**Éric** a eu un sans faute et **Stéphane** peut terminer la lecture de l'histoire : "*et sa carte jumelle qui sera présente dans le 23^{ème} souterrain des catacombes...*" – **Éric** demande à **Stéphane** de prendre le jeu et de compter jusqu'à la 23^{ème} carte du jeu : 5C.

Après recherches, la routine de **Joseph B** est [*Best Of The Best*](#) une routine très forte... comme le plan se déroule sans accro. Après, comme la solution trouvée par **Éric** n'était pas la bonne... ceci peut expliquer les difficultés rencontrées...

Bon, je m'étais retenu le plus possible... Mais les lois de la nature et celles imposées par ma vessie font que j'ai du effectuer un passage aux toilettes et, à mon retour, je me rends compte que **Christophe** est en train de présenter une routine... et que le caméscope n'enregistre pas puisque je l'avais arrêté... Voyons si je peux "*remonter*" ce qui vient de se passer...

D'après ce que je peux voir, **Philippe** tient un petit paquet de cartes entre ses deux mains. Comme y ont-elles atterri : mystère... Mais je ne désespère pas de résoudre ce mystère... notamment grâce à l'explication qui sera donnée.



Christophe récupère les cartes tenues par **Philippe** et, accessoirement, il les fait tomber, mais il les remet dans le bon ordre... ☺

Christophe demande à **Philippe** s'il se rappelle bien de sa carte et il fait à présent tomber les cartes une à une, face en l'air sur la table : il y a quatre cartes et **Philippe** ne voit pas sa carte parmi elles.

Christophe demande à **Philippe** de nommer sa carte (9C) et il la sort de sa poche de chemise.

Christophe explique que cette routine a été réalisée avec des cartes du jeu *UltraGaff* qu'il a acheté et j'en déduis qu'il y avait cinq cartes au début de la routine...



Ce voyage de carte me fait penser à cette excellente routine de **Jean-Pierre Vallarino** appelée [*Dream Wonder*](#).

Il va bientôt être l'heure de se quitter après cet après-midi de magie bien rempli. (on peut aussi écrire *une après-midi* si vous préférez... ☺)

Je propose une dernière routine en indiquant qu'elle est de [Joseph B](#), le magicien qu'on se doit de connaître en ce moment.

Je montre un jeu de cartes que je mélange... en queue d'aronde, pour ceux qui sont curieux, puis j'invite **Philippe** à couper le jeu en trois tas à peu près égaux... C'est là qu'il convient d'être attentif...



Comme la coupe de **Philippe** me plait moyennement, je lui demande de recommencer pour avoir des tas à peu près égaux... C'est là que j'aurais du être attentif...



Philippe s'applique et je dis qu'on va considérer que c'est bon... Je n'aurais pas du.

Je résume : un jeu, mélangé, coupé... et j'invite **Philippe** à prendre connaissance de la carte se trouvant sur le tas du milieu puis à remettre la carte et à mélanger ce tas qui doit ensuite être mélangé avec celui le premier tas à gauche qui a également été mélangé au préalable.

José est invité à couper le dernier paquet et à compléter la coupe. Il doit prendre connaissance de la carte se trouvant désormais sur ce paquet et mettre cette carte dans l'autre paquet – celui constitué du tas du milieu et du tas de gauche – et mélanger ce paquet.

José est invité à couper ce gros paquet en deux et à y insérer d'un bloc toutes les cartes restantes du troisième paquet.



Mon rôle est bien évidemment de retrouver les deux cartes ce qui paraît à priori impossible. Put☹️👹 de coupe !

Pour la première carte, ça se passe pile poil comme prévu... Je retrouve sans difficulté la carte de **Philippe**, la DP. Et là, ça aurait du m'alerter... Put☹️👹 de coupe !

Pour la seconde carte, je me suis planté lamentablement alors même que malgré cette put☹️👹 de coupe ! j'aurais du identifier cette carte si j'avais réfléchi un peu...

Décidément, **Joseph B** n'aura porté chance ni à **Éric**, ni à moi. Bon, **Éric** a des circonstances atténuantes car il pensait avoir trouvé la solution... Mais, je n'ai aucune excuse _ à part cette put☹️👹 de coupe ! – car je connaissais la solution mais je n'ai pas réfléchi suffisamment.

Quoiqu'il en soit, cette routine, intitulée [MMF \(Magician's Magician Fooler\)](#) est vraiment une tuerie (... quand elle est bien exécutée) et on ne peut que saluer le génie inventif de **Joseph B**.

Voilà, c'est sur ce demi-succès que se termine cette réunion... **Christophe** et **Éric** disent avoir encore des routines à présenter... moi aussi, mais il est plus de dix huit heures et il faut savoir être raisonnable sinon on sera encore là à vingt heures.

Notre prochaine rencontre est fixée au samedi 14 mai. Une réunion particulière car elle permettra d'accueillir le magicien mentaliste **Scorpène** en conférence.

Je suis content d'avoir terminé dans les temps les 46 pages de ce compte-rendu. D'ici le 14 mai, prenez soin de vous.

Patrice
Apprenti Magicien à Vie



RÉUNION DU 14 MAI 2022

"J'adore quand un plan se déroule sans accroc..." (Colonel John "Hannibal" Smith de la A-Team – L'Agence Tous Risques)



Nous sommes le samedi 14 mai 2022 et la conférence initialement prévue aujourd'hui n'aura finalement pas lieu...

Et ne me demandez pas d'expliquer pourquoi car j'ai prêté le serment de la Magie et je ne divulguerais rien...

Nous avons néanmoins (ce qui n'est pas pratique pour respirer...) décidé de maintenir le repas "*d'avant conférence*" et du coup, **Christophe, Éric, Thierry R, Thibault, Stéphane, Toff** et moi-même nous sommes fait un "*chinois*".

Non, nous n'avons pas agressé un membre de la communauté asiatique pour nous venger à cause de ce Covid19...

En fait, nous nous sommes retrouvés tous les sept dans un restaurant chinois à Maromme (76) pour passer un moment convivial.

Je vous fais grâce du menu car c'était un buffet et chacun a pris ce qui lui faisait plaisir pour une somme modique.

Enfin... "*modique*"... oui... Mais plus importante que ce que chacun aurait du payer... Enfin pas tout le monde dans le groupe...

Je m'explique – là, j'ai le droit parce que cela n'a rien à voir avec la Magie.

Au moment de l'addition, il a été décidé, pour faire plus simple, de diviser la note par le nombre de participants et, pour je ne sais quelle raison, j'ai dit que nous étions *six*... Du coup en sortant du resto, **Christophe** nous a dit qu'il ne comprenait pas pourquoi au moment de payer sa part, il n'y avait plus rien à payer... Et pour cause, puisque nous étions en fait sept. Bon, à charge de revanche....La prochaine fois je paierai en dernier...

14h30, nous voilà réunis dans notre salle désormais habituelle, et selon le principe des vases communicants, **Thierry R** qui avait des obligations personnelles nous a quittés et **Fabien** nous a rejoints. **Denis** est là également Ce qui fait que nous sommes huit... sur les quatorze initialement prévus si la conférence avait pu se dérouler...

Sont présents :

1 : Christophe	2 : Éric
3 : Stéphane	4 : Toff
5 : Thibault	6 : Fabien
7 : Patrice	8 : Denis

Comme il n'y a pas vraiment d'informations magiques à communiquer, nous décidons d'attaquer directement par la partie "*magie*" de la réunion.

Nous avons discuté de l'intérêt d'apprendre – et surtout de passer du temps à apprendre – certaines techniques de cartomagie et forcément, on en arrive à parler du *SdC*... *The Pass* en Anglais.

À titre personnel, j'ai essayé... et j'ai renoncé car je ne sens pas ce mouvement... Et je ne m'en porte pas plus mal.

Fabien nous dit l'avoir appris mais reconnaît qu'il s'en sert rarement.



Et il nous montre deux façons d'exécuter ce mouvement.

Bon, c'est dit et je ne reviendrai pas là-dessus, même s'il n'y a que les imbéciles qui ne changent pas d'avis : j'ai vécu pendant 20 ans sans le SdC et ma vie, aussi courte ou longue soit-elle, continuera sans le SdC. Juré, craché !

Allez tiens, à moi de me lancer... pour expliquer que quand on fait de la magie avec des cartes, il convient de connaître parfaitement son outil : c'est-à-dire son jeu de cartes. Ainsi, un magicien, qu'il soit Français ou de toute autre partie du monde, qui fait choisir une carte doit être en mesure de la retrouver le plus rapidement possible et pour cela, j'ai développé une méthode : mémoriser le jeu pour en déduire la carte qui manque.

J'invite **Denis** à m'assister. Je lui montre mon jeu – parfaitement mélangé et je le mélange à nouveau devant lui avant de lui demander de couper et de compléter la coupe. La carte se trouvant à présent sur le dessus du jeu est mise à l'écart et j'étale le jeu face en l'air.



Quasiment aussitôt, je referme l'étalement et j'annonce que je viens de me faire un cliché mental du jeu et que je suis en mesure de dire :

- qu'il n'y a plus que 51 cartes... Oui, je sais c'est nul, mais ça me fait marrer.
- qu'il y a la totalité des cartes rouges...
- qu'il y a la totalité des cartes à Pique...
- qu'il y a presque tous les Trèfles, à l'exception d'une figure : la dame de Trèfle... Et en annonçant cela, j'ai un vieux doute... Comme une révélation qui me murmure que je suis en train de me planter.

Denis retourne sa carte : Le Roi de Trèfle...

Et merdcredi... Bon au moins je ne m'étais pas gouré sur la famille et le fait que c'était une figure...

Dans la salle, on tente de me consoler "*Eh c'est pas mal... T'étais pas loin...*"

Certes, j'ai dit Dame ou lieu de Roi, mais je me suis quand même chié dessus... Bon essayons de poursuivre...

Denis coupe à nouveau le jeu... la carte du dessus est mise à l'écart... J'étales le jeu et referme aussitôt l'étalement. J'annonce que toutes les cartes noires sont présentes dans le jeu ainsi que toutes les figures et tous les Cœurs... et je dis que la carte de **Denis** est le 6K. Exact !



Avec une parfaite mauvaise foi, j'explique qu'il fallait que je m'échauffe et je propose de renouveler l'expérience...

Vous savez bien sur la différence qu'il y a entre une expérience et un tour de magie... Une expérience ça peut foirer...

Nouvelle coupe de **Denis** et nouvelle carte sélectionnée.
Nouvel étalement de ma part et nouveau cliché mental... ☺
Et j'identifie sans coup férir le 3P.

J'explique que **Denis** est sûrement en train de se dire que j'utilise un jeu spécial avec des dos ayant un marquage et qu'il n'y a aucun cliché mental dans tout ça... Je propose alors de me retourner, de laisser **Denis** couper le jeu et prendre la carte du dessus pour la mettre sous le tapis du jeu et cela, sans la regarder, des fois que je serais capable de lire dans ses pensées...

Cela ayant été fait, j'annonce que la carte est le 6K... Et c'est exact.

Une fois encore, je montre les cartes à **Denis** afin qu'il puisse constater que le jeu est parfaitement mélangé et que toutes les cartes sont bien toutes différentes...

J'explique qu'un magicien, outre identifier des cartes choisies doit aussi être en mesure de localiser n'importe quelle carte dans le jeu... mais qu'en fonction de son pays d'origine le style du magicien sera différent.

Je propose de localiser un Roi façon "*magicien américain*" avec une coupe acrobatique et une carte boomerang car les Américains adorent les tours visuels et les fioritures.

"*Le magicien américain va faire un truc comme ça et rattraper la carte...*"

Je récupère la carte au vol...

"... *et il va se rendre compte qu'il s'est planté...*" car la carte n'est pas un Roi mais le 10P.



J'adore quand un plan se déroule sans accroc... vous vous rappelez...

J'hésite à arrêter car la suite pourrait être compromise et finalement je propose de continuer... et du coup, je récupère dans le jeu le Roi de Carreau que je mets face en l'air dessus comme si j'avais réussi.

Pour un magicien anglais, le style va être complètement différent les Anglais étant réputés pour deux choses... Non, pas leur cuisine... Leur flegme et leur humour... Et j'explique que par exemple un magicien anglais va annoncer pour le Roi de Pique "*And now, ladies and Gentlemen, the King of Hearts...* (le Roi de Cœur ?)... puis épeler une lettre par carte et tomber sur le Roi de Pique et conclure... "*Oh sorry... and now ladies and gentlemen... the King Of Spades*"... Ça c'est l'humour anglais.

Le Roi de Pique est mis face en l'air sous les cartes tenues en main droite et elles sont placées sous le jeu.

Je coupe le jeu et j'explique que le magicien français est plus cartésien, plus scientifique... Il va annoncer que le Roi de Cœur est en 37^{ème} position et qu'il va le faire remonter en 13^{ème} position... Nouvelle coupe et en comptant 13 cartes on tombe sur le Roi de Cœur qui est laissé face en l'air et transféré également avec les cartes comptées sous le jeu.

Il reste un Roi... Le Roi de Trèfle et j'indique que je n'ai pas encore parlé des magiciens espagnols... Puis je précise qu'en espagnol, *Roi de Trèfle* se dit *Rey de Treboles*... J'épelle REY DE TREBOLES pour révéler le Roi de Trèfle qui est laissé également face en l'air et transféré sous le jeu.

Denis est invité à couper le jeu et compléter la coupe puis je commence à distribuer les cartes en trois tas en indiquant qu'un magicien ne doit pas être capable de localiser uniquement les Rois, mais n'importe quelle carte du jeu, par exemple les Reines, ou les Dames si vous préférez...

Je rassemble les trois tas et les séparent en quatre paquets chacun ayant un Roi face en l'air en regard. Un claquement de doigt et je retourne la première carte de chaque paquet : Une Dame... associée à son Roi.

Et j'explique que, par exemple, si j'ai retrouvé la Dame de Carreau, je suis en mesure de localiser le Valet de Carreau, le 10 de Carreau, le 9 de Carreau... Au fur et à mesure, je retourne face en l'air les cartes qui se trouvent en regard du Roi de Carreau. Elles sont toutes à Carreau et dans l'ordre jusqu'à l'As. Je retourne les tas suivants : en regard de chaque Roi, toutes les cartes de sa famille rangées dans l'ordre.



Ouf ! Cela s'est mieux terminé que je craignais.

[The Sting de Scott Paton.](#)

C'est **Christophe** qui prend la suite.

Christophe précise qu'il a une petite prédiction mais qu'on s'en fout, qu'on verra ça plus tard : il s'agit d'un genre d'étui de cartes assez plat.

Christophe sort un jeu de cartes qu'il met en éventail, la face des cartes vers nous,



Christophe indique qu'il ne va pas utiliser toutes les cartes.

Toff demande : "*Il a des dos ton jeu ?*"

Tandis que **Christophe** prépare son jeu hors de notre vue, il répond "*Oui, oui, je vais vous montrer...*"



Finalement **Christophe** sépare le jeu en deux et pose les deux portions devant lui.

Christophe annonce qu'il va avoir besoin d'une formule magique formée au hasard avec quatre lettres différentes et il demande à certains des présents de choisir une lettre.

Arrivé à mon tour, **Christophe** demande une voyelle et je choisis "P"... et je deviens illico la risée de mes petits camarades. Du coup, je me ravise pour nommer "A", preuve que je ne suis pas un mec contrariant et que parfois (souvent) les spectateurs n'écoutent pas ce qu'on leur dit... (cf. [compte-rendu de la réunion du 12 mars 2022](#)).

Les lettres forment : YRAC et **Christophe** nous propose d'arranger les lettres et nous choisissons CARY.



Stéphane qui nous parle de *Cary Potter*... est invité à venir rejoindre **Christophe**. Il est invité à mélanger la portion de jeu que lui désigne **Christophe** et à choisir une carte dans ce paquet (4T).

La carte est insérée face en bas par **Christophe** dans la seconde portion de jeu. Il propose de la retrouver avec la formule magique

Christophe prend son étui "*prédiction*" et tapote le paquet de cartes en prononçant "*Cary* !".

Christophe précise que cette formule ne lui permet pas de retrouver précisément la carte choisie et qu'elle lui donne seulement une indication et qu'il va sélectionner plusieurs cartes...

Christophe met en jeu en éventail, face des cartes vers nous et met en saillie quelques cartes.



Christophe dégage les cartes et les pose face en l'air sur la portion de jeu de **Stéphane** et il les fait défiler en lui demandant de regarder s'il voit sa carte mais de ne surtout rien dire.

Stéphane confirme avoir vu sa carte...

Christophe reprend son étui "*prédiction*" et nous refait son "*Cary* !" magique... en tapotant les quelques cartes retenues.

Puis **Christophe** montre une à une les cartes : celle de **Stéphane** a disparu du petit paquet.

Christophe tapote avec son étui la portion de jeu laissée à l'écart et il montre les cartes : la carte de **Stéphane** ne s'y trouve pas non plus.

En fait, elle est retrouvée, face en bas, dans le paquet de **Stéphane** étalé face en l'air.

Applaudissements...

Mais ce n'est pas fini... **Christophe** attire l'attention sur son étui et rappelle que c'est une prédiction : il en sort cinq cartes dont le dos supporte pour l'une, un point d'interrogation et pour les quatre autres, une lettre : ces cartes forment le mot CARY.



Deep Clear de **Paul Harris**... Assez diabolique dans son principe.

Fabien prend la suite pour nous parler de synchronisation.

Pour sa prestation, il invite deux spectateurs à le rejoindre; Les deux volontaires sont **Christophe** et **Thibault**.



Tous deux doivent se regarder et se détailler au niveau physique et vestimentaire pour se faire une image mentale de l'autre.

Christophe et **Thibault** sont à présent invités à s'asseoir chacun sur une chaise et sur un décompte de cinq, ils doivent fermer les clés et les garder fermés jusqu'à ce que **Fabien** leur demande de les ouvrir.

Fabien leur précise qu'à un moment, ils vont ressentir quelque chose et il leur demande de se rappeler à quel endroit ils ont ressenti cette chose... Mais avant, **Fabien** demande à ses deux sujets de s'imaginer dans un jardin avec plusieurs couleurs mais cela n'a pas d'importance car au bout du jardin il y a une colline... Au bout de cette colline, il y a un miroir, un grand miroir dans lequel ils voient leur reflet.

Fabien allie gestuelle et commentaire...



"Le reflet devient de plus en plus flou et maintenant, dans ce miroir, vous voyez l'autre personne..."

Fabien pose l'index sur le genou droit de **Christophe** et déclare *"Si vous m'avez senti vous toucher, levez votre main gauche..."*

Christophe lève sa main... mais **Thibault** également.

Fabien touche l'épaule droite de **Christophe** avec son index et demande *"Je veux que vous m'indiquiez où je vous ai touchés..."*

Christophe et **Thibault** indiquent tout deux leur épaule droite.



Fabien touche à présent **Christophe** à deux reprises et demande "*Je veux maintenant que vous m'indiquiez combien de fois je vous ai touchés...*"



Et **Christophe** et **Thibault** indiquent "*deux*" avec leurs doigts.

Fabien touche **Christophe** sur l'épaule droite et demande "*À quel endroit je vous ai touchés ?*" et à nouveau les deux... cobayes... montrent tous deux leur épaule droite.

Fabien touche à deux reprises le genou gauche de **Christophe** et demande "*Combien de fois je vous ai touchés ?*" et à nouveau les deux sujets forment le chiffre "*deux*" avec leurs doigts.

Fabien demande à tout le monde d'applaudir ses deux participants qui dit-il sont parfaitement synchronisés.

Fabien propose de poursuivre l'expérience avec **Thibault** uniquement et **Christophe** retourne s'asseoir.

Thibault est invité à se lever, à fermer les yeux et à tendre son bras droit...



Fabien se tient près de lui, sans le toucher, et il lui indique que dans un moment, il va ressentir une pression... *"Si tu ressens une pression, fais un signe "oui" de la tête"* et **Thibault** hoche la tête.

Fabien lui dit *"Je vais relâcher cette pression et au fur et à mesure que cette pression baisse tu vas abaisser son bras..."*



Et **Thibault** commence à abaisser son bras...

Fabien indique qu'il va à présent toucher **Thibault** sur certaines parties de son corps – en tout bien tout honneur – et que **Thibault** devra lever la main correspondant au côté touché puis la rabaisser.

Thibault doit à présent fermer les yeux et **Fabien** touche l'épaule gauche de **Thibault** qui lève alors la main gauche. Il réitère en touchant l'épaule droite de **Thibault** et celui-ci lève la main droite...

Nouvelle touche sur la jambe gauche – **Thibault** lève la main gauche.

À présent **Fabien** passe de l'autre côté de **Thibault** et celui-ci lève la main droite alors qu'il n'a pas été touché...

Fabien fait des gestes à distance et à nouveau **Thibault** lève la main gauche.

Nouveau changement de côté, **Fabien** passe devant **Thibault** et fait un geste à distance... Ce dernier lève le bras droit.



L'expérience se poursuit et au gré des déplacements et des gestes à distance de **Fabien**, **Thibault** lève un bras ou l'autre selon le cas.

Une démonstration intéressante de *PK Touch* et de *Double Réalité*...
Et une explication sur les méthodes de **Luke Jermay**, **Romaric** ou **Rafael D'Angelo** ont été fort instructives.

Fabien poursuit avec un "*dernier petit truc*"... enfreignant ainsi la règle du "*un tour par passage*"... Mais il est vrai que **Fabien** participe à sa première réunion de l'année magique septembre 2021 – juin 2022 et nous serons donc indulgents.

Fabien sort de sa poche une clé... la clé d'un hôtel...



Fabien sait à quelle chambre correspond cette clé mais pas nous.

Fabien demande qui dans la salle a accès à son mail et **Éric** répond par l'affirmative. **Fabien** demande de lui communiquer afin de lui envoyer une photo.

Et **Éric** indique que son adresse mail est...

Non ! N'y croyez pas, je ne vais sûrement pas vous donner l'adresse mail d'**Éric**, non mais enfin !

Fabien envoie son fichier et demande à **Éric** ne vérifier qu'il est bien arrivé mais de ne pas l'ouvrir pour le moment.



Fabien demande à **Éric** d'imaginer qu'il rentre dans un grand hôtel avec 1000 chambres et neuf étages et il lui demande de choisir l'étage : 9^{ème}. Arrivé à cet étage, il y a dix couloirs numérotés de 0 à 9. Quel couloir choisir ? Réponse d'**Éric** : 5^{ème}.

Dans ce couloir, il y a des chambres avec des numéros pairs et impairs... **Éric** est plutôt pair... et au final **Éric** choisit "2".

Fabien rappelle avoir envoyé un mail tout à l'heure et il demande à **Éric** de l'ouvrir. Il s'agit de la photo d'une belle porte d'hôtel portant le numéro 951... 951 ?



Aïe !!! *Kolossale* erreur... Il y aurait du y avoir le numéro 952...
Se gourer de chambre ça peut être problématique...

Fabien convient de son erreur...

Les principaux reproches formulés concernent le fait qu'on voit bien que **Fabien** tripote l'écran de son téléphone tout en parlant... Mais le principe est tout de même très fort... **Fabien** répond qu'on peut adjoindre au téléphone différents dispositifs à distance pour palier au problème.

Fabien explique avoir amélioré l'application qui permet de dialoguer avec un site web existant pour créer des images à la volée (dont certaines sont gratuites). L'application permet par ailleurs à **Fabien** de se constituer un carnet d'adresses puisque le mail est envoyé à partir de sa propre adresse email. L'application s'appelle [Flicht Tool](#) et est disponible pour Android et iOS et **Fabien** indique que la fonctionnalité email sera bientôt disponible.

Et puisque nous sommes dans le domaine des applications téléphone, **Éric** se lève et propose de nous montrer un effet en rapport.

Éric indique qu'il va montrer à **Fabien** une série de photos en précisant que cela va aller très vite, que cela va durer 25 secondes... Les images comportent également un mot et **Fabien** va devoir en mémoriser un.

Top départ !



Fabien a mémorisé un mot et **Éric** demande de mettre son téléphone sur le navigateur Internet et de lui prêter l'appareil.

Éric demande maintenant à **Fabien** de visualiser la première lettre de son mot et de la rechercher sur son Tee-shirt.



Effectivement, **Éric** a enfilé un curieux Tee-shirt de couleur noire comportant un carré avec différentes lettres de couleur blanche et un point d'interrogation de couleur rouge.

Fabien réussit à localiser la lettre et **Éric** lui demande de rechercher la seconde, puis la troisième et ainsi de suite.

À mon moment donné, **Éric** demande à **Fabien** de regarder la dernière lettre. Ce dernier répond "*Comment tu sais ?*"

Et **Éric** répond le plus sérieusement du monde : "*Parce qu'ils ont tous six lettres...*"

Ah ben vu comme ça, effectivement c'est simple quand on le sait.

Éric indique lancer une recherche "*image*" sur le téléphone de **Fabien** et il obtient une réponse qui l'interpelle...

Éric : "*Tu as vu un mot ?*"

Fabien: "*Oui...*"

Éric : "*C'était une ville ?*"

Fabien : "*Non, non...*"

Éric propose de recommencer... et à nouveau, **Fabien** est invité à penser successivement aux lettres de son mot et à rechercher celles-ci sur le Tee-shirt d'**Éric**.



Sur la cinquième lettre **Fabien** s'exclame "*Ah putain, j'en ai oublié une...J'ai sauté une lettre...*"

Bon, on récapépette depuis le bédut...

Fabien re-re-visualise les lettres de son mot... **Éric** fait une recherche d'image et.... **Éric** annonce "*C'est ma faute...*", puis il tapote sur l'écran du téléphone puis finalement déclare "*On recommence...*"

J'adore quand un plan se déroule sans accroc... ☺

Et là **Éric** annonce "*Normalement, on n'a pas besoin du téléphone... On peut le faire sans téléphone...*"

Ah ben on est bien contents de le savoir...

Allez... 1^{ère} lettre, 2^{ème} lettre...etc. Recherche "image"...

Éric : "*Est-ce que ça a un rapport avec un sport ?*"

Fabien : "*Euh... Non... Pas spécialement...*"

Éric : "*Pas spécialement ?*"

Moi (un peu fouteur de merde) : "*Ben refais-le encore une fois... Et donc, c'est un tour qu'il ne faut surtout pas acheter alors...*"

Éric reprend son propre téléphone et fais défiler les images avec les mots et convient d'un mot avec **Fabien**... Oh l'autre... C'est de la triche...



Éric annonce qu'il va le faire avec son téléphone plutôt qu'avec celui de **Fabien**.

Et c'est reparti pour un tour... 1^{ère} lettre, etc. Recherche image... et...

Éric tombe sur "*SAPHIR*" ce qui n'a strictement rien à voir avec le mot de **Fabien**...

Moi (toujours aussi fouteur de merde) : "*Et tu as payé pour ça ?*"

Éric : "*Je l'ai fait ce matin, ça marchait...*"

Ah ? Peut-être que ça ne marche que le matin et pas l'après-midi... ☺

Fabien et **Éric** réitèrent l'expérience ensemble avec un mot prédéfini (*CASINO*) et en recherchant les lettres sur le Tee-shirt, pour – ENFIN – obtenir des photos de casinos....

Nouvelle expérience avec le mot *PEDALO*... et les images affichées sont... des pédalos...

Bon, je ne vais pas donner le nom de ce tour par respect pour le créateur.

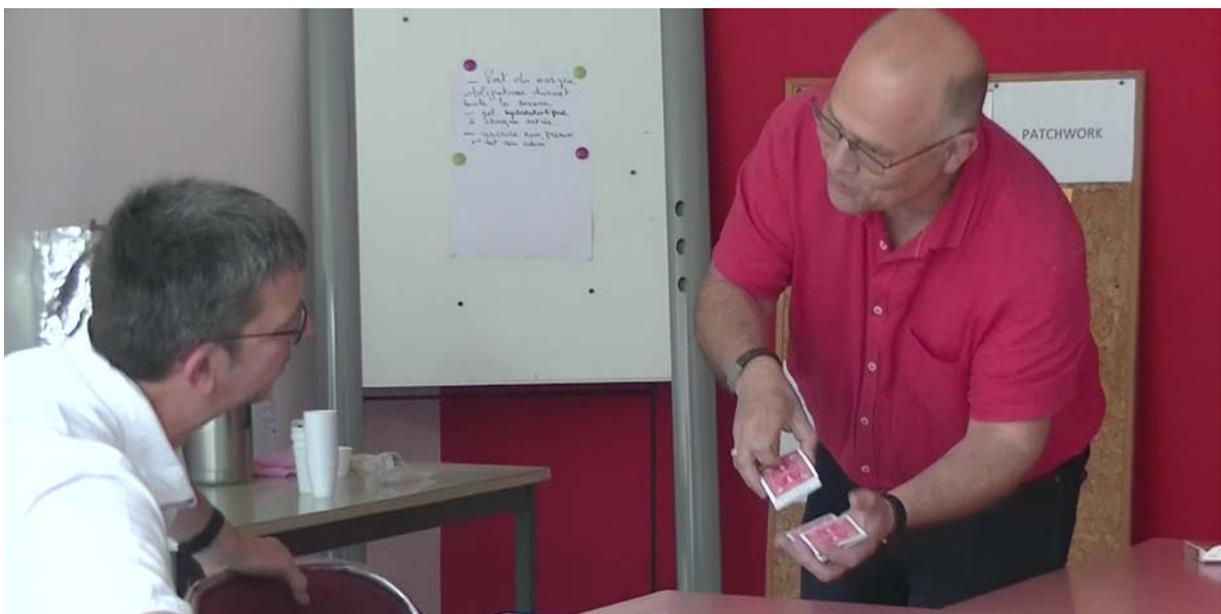
Thibault vient prendre la place d'**Éric** et **Fabien**. Il a un jeu à dos bleu et un jeu à dos rouge.

Denis est invité à choisir un des jeux – il choisit le jeu à dos bleu – puis il doit couper et retourner face en l'air la carte de coupe (RT)



Le jeu est ensuite reconstitué en laissant la carte choisie face en l'air.

Thibault fait à présent choisir une carte au "stop !" à **Christophe** dans le jeu à dos rouge. Et avant même qu'on puisse prendre connaissance de cette carte, **Thibault** annonce "Et comme je me suis trompé... Je vais te demander de me dire "stop !" quand tu veux..." – Et là il modifie la façon de faire choisir sa carte par **Christophe**...



La carte "*choisie*" est le Roi de Trèfle... et cette carte est sortie du jeu...

Thibault se fige... semblant réfléchir... Puis il annonce en ce marrant "*Je me suis gouré...*" – Ah, ça arrive même aux meilleurs.



Nous lui proposons de recommencer mais **Thibault** répond "*Oui mais, je ne peux pas recommencer...*".

Et oui, c'est un tour basé sur *l'Agence tout Rix*... Oh, oh, quel trait d'humour... Je viens de me surprendre moi-même.

Thibault retourne s'asseoir et je prends la suite pour annoncer que, dans le cadre de mes *recherches magicologiques* (enfin... pas toujours très logiques...), j'ai fait une acquisition.



Le vendeur du magasin de magie où j'ai l'habitude d'aller me faire arnaquer m'a proposé une affaire à ne pas manquer... des cartes spéciales. Il ne pouvait pas me dire ce qu'elles avaient de spéciales car il a prêté le serment de la magie... sauf si je les achetais.

Du coup j'ai pris un crédit sur 12 mois et j'ai acheté ce petit paquet de cartes à utiliser avec deux cartes normales... qui sont en fait des cartes pas spéciales... qu'on trouve dans n'importe quel jeu standard.

J'invite **Denis** à me dire "*stop* !" quand il veut et cela permet de sélectionner le Valet de Cœur et le Quatre de Trèfle dans mon jeu standard.

C'est une fois cette sélection effectuée qu'on peut utiliser les cartes spéciales au nombre de quatre.

Je montre d'abord les quatre dos... rouges... et en retournant le paquet, je constate qu'il y a trois dos... rouges et une carte à face blanche... C'est vrai que le vendeur m'avait prévenu que dans le lot, il y avait une carte spéciale, spéciale, à utiliser en dernier. Je la mets donc à l'écart.



Je montre la face et le dos des trois cartes restantes et – comme me l'a indiqué le vendeur – je passe mes trois cartes au-dessus d'une carte cartes "normales" – le VC.

Et là, chose incroyable, toutes les cartes du paquet deviennent des Valets de Cœur...

Je fais la même chose avec l'autre carte – le 4T – et là encore, les cartes se transforment en 4T.

C'est à ce moment là qu'intervient la carte spéciale "*spéciale*". Il faut la frotter sur son poignet et la poser sur le paquet et là, toutes les faces des cartes deviennent blanches...



Le vendeur ne m'a pas dit ce que je devais faire ensuite et du coup, je me retrouve maintenant avec un paquet de quatre cartes à face blanche... Comme je n'ai jamais trouvé comment revenir au point de départ, je pense que sur ce coup là, je me suis fais avoir.

Dazed! de **Peter Duffie**, dont on trouve plusieurs versions sur *YouTube* et une dans le DVD [All Hands On Deck](#), présenté par **Aldo Colombini**.

Christophe indique qu'à la fin de la routine, il attendait quelque chose de plus... **Toff** a eu le même sentiment...

Christophe émet l'hypothèse que c'est peut-être le fait de terminer sur des cartes blanches qui donne l'impression que ce n'est pas fini...

J'ai bien senti un flottement avant que les applaudissements surviennent... Cette routine offre trois changements de valeur de cartes consécutifs et une fois le troisième effectué, on est bloqué, impossible de faire quoi que ce soit en plus... D'ailleurs est-ce bien nécessaire ?

Alors, il va peut-être falloir que je réfléchisse à adapter mon boniment pour que le final paraisse logique... Je pensais que ça l'était et c'est justement ce genre de remarque qui permet de se remettre en cause et de chercher plus loin... ou pas.

Christophe prend ma place et invite **Éric** et **Thibault** à le rejoindre.

Il met de côté ce qu'il dit être une "*petit prédiction*" et il sort un jeu qu'il dit être "*un peu particulier*".

Christophe précise que souvent dans les tours de cartes, on tombe sur les mêmes cartes que les gens choisissent un peu par réflexe et là, du coup, il ne va pas utiliser des cartes classiques mais des cartes supportant des photos.



Thibault est invité à mélanger le jeu et **Christophe** le divise en trois tas. Puis, **Christophe** prend sa prédiction – une petite enveloppe avec un point d'interrogation dessiné dessus – et demande à **Thibault** sur quel tas il doit la poser pour désigner le tas qui sera repris en dernier. **Thibault** désigne le tas le plus proche de lui.



Le jeu est reconstitué en ramassant les cartes selon l'ordre choisi.

Thibault doit maintenant couper le jeu et faire glisser sur le tapis la carte de coupe sans la regarder. Cette carte est mise en dans petite enveloppe de prédiction.

Le jeu ayant été reconstitué, **Éric** est invité à choisir une carte au "stop !" Sa carte représente une étoile.



Christophe prend son enveloppe prédiction et fait glisser en dehors la carte qu'elle contient...



La carte représente également une étoile.



Christophe demande à présent à **Thibault** d'insérer sa carte dans le jeu mais pas complètement. Puis **Christophe** indique qu'il va retourner la carte pour la mettre dans le même sens que les autres...



Le jeu est à présent étalé – la carte de **Thibault** dépasse sur l'avant du jeu – et **Christophe** propose de sortir de l'étalement les trois cartes à gauche de cette carte et également les trois cartes à droite...



Christophe propose de regarder si ces six cartes ont un rapport avec les étoiles et annonce "*Ah ben je me suis gauféré...*"

Ah, ça arrive même aux meilleurs... 😊

Christophe indique qu'il reviendra plus tard pour essayer de finir ce tour le temps de comprendre pourquoi ça a foiré.

Du coup, **Thibault** propose de montrer à nouveau son précédent tour... et c'est en se marrant qu'il prend place... et qu'il reprend son boniment de tout à l'heure.

Thibault invite **Denis** à le rejoindre et lui dit de prendre le jeu à dos bleu "*puisque tu voulais le bleu...*"

Nous rions et **Thibault** précise "*Non, tu peux prendre le bleu ou le rouge, peu importe*".



Le jeu est coupé, la carte de coupe est retournée face en l'air et remise dans le jeu qui est ensuite reconstitué. Jusqu'ici, ça va.

Thibault met le jeu à dos rouge à côté du jeu à dos bleu et commence à retourner les cartes une à une simultanément...



Thibault montre que chaque carte retournée dans le jeu à dos rouge est différente de sa voisine dans le jeu à dos bleu.

Thibault arrive à présent sur la carte qui est face en l'air dans le jeu à dos bleu : le 9C. Il retourne la carte du jeu à dos rouge pour montrer qu'il s'agit également du 9C.



Yes ! Ça a marché, **Thibault** pourra continuer à se regarder sans honte dans son miroir (comprenez qui pourra)

Thibault conclut en disant qu'il avait complètement mélangé deux tours, raison de son échec précédent.

Et il est temps à présent pour **Christophe** de faire une nouvelle tentative pour son tour précédent.

Christophe nous épargne le baratin et moi je vais pour épargner une nouvelle description... Si vous en êtes arrivé là dans ce compte-rendu, je suppose (enfin, j'espère) que vous avez lu les pages qui précédent...

Et voilà le moment fatidique du climax de ce tour...

Cela se termine par "*Je me suis re-gaufré...*"...

Bon, ben à la prochaine...

Du coup, **Fabien** se lance pour une nouvelle routine.

Fabien explique qu'il cherchait comment pouvoir donner sa carte de visite en situation "pro". **Fabien** ajoute "*Vous allez voir, le tour est "ridiculeusement" simple, pour débutant... Mais oui, je fais cela et ça plait beaucoup aux gens...*"

Fabien invite **Toff** à le rejoindre et explique qu'en condition "pro" on est souvent debout....

Fabien parle de sensation de déjà-vu quand - par exemple - on rentre dans une pièce. Et **Fabien** ajoute que ça vient de lui arriver à l'instant en voyant **Toff** s'approcher et dans cette sensation de déjà-vu, **Toff** avait choisi une carte. Et pour prouver qu'il ne dit pas de bêtise, **Fabien** indique qu'il va écrire le nom de la carte sur une de ses cartes de visite, avant que tout ne commence.



La carte de visite est mise à l'écart et **Fabien** sort un jeu de cartes et demande à **Toff** de le mélanger.

Fabien récupère le jeu et montre la face des cartes... Des Cœurs, des Carreaux, des Piques, des Trèfles, des rouges, des noires... Toutes ces cartes étant parfaitement mélangées.

"Est-ce que globalement, vous êtes satisfaits du mélange de Christophe... Sinon, il recommence..."

Certains font la fine bouche "*Mouais...*" sur un air pas convaincu.... (J'ai les noms) mais finalement **Toff** n'a pas à mélanger à nouveau les cartes.

Fabien demande à **Toff** de tendre la main paume en l'air et il y dépose le jeu.

Toff est invité à couper le jeu et, pour marquer la coupe, l'autre portion de jeu est posée par-dessus mais perpendiculairement.



Fabien rappelle que **Toff** a mélangé le jeu lui-même et qu'une seconde de plus ou de moins et le mélange aurait été différent. Il poursuit en disant que c'est **Toff** qui a coupé le jeu et que, une carte en plus ou une carte en moins, ce n'est plus la même carte...

Fabien soulève la portion supérieure du jeu et demande à **Toff** de prendre connaissance de sa carte... Le 4C.

Fabien rappelle "*C'est ton mélange, c'est ta coupe, une seconde plus ou de moins et ce n'était pas le même mélange ni la même carte... Tu as tout fait, moi je n'ai rien fait...*"

Fabien rappelle à présent qu'il a inscrit quelque chose sur sa carte de visite et il demande à **Toff** de prendre lui-même la carte de visite et de lire ce qui est inscrit : le 4C. **Toff** reçoit la carte de visite en cadeau.

Effectivement c'est hyper simple mais le boniment donne toute sa puissance à cet effet.

J'en profite pour montrer une méthode dérivée pour faire "*choisir*" une carte créée par **John Bannon** basée sur une coupe pivot et qui est très bluffante.

Et chaque jour sur le métier tu remettras ton ouvrage....

Christophe 3^{ème} – Action !

Christophe prend place à nouveau... Le suspense est intense...
Va-t-il confirmer cet adage "*jamais deux sans trois...*" ?

Thibault s'installe, **Éric** va pour s'installer mais **Christophe** lui dit que ce n'est pas la peine car il ne va pas tout refaire...

Christophe reprend au moment de l'insertion de la carte au milieu du jeu... Puis il procède au retournement de cette carte...



Le jeu est étalé et les trois cartes de part et d'autre de la carte en saillie sont sorties de l'étalement...

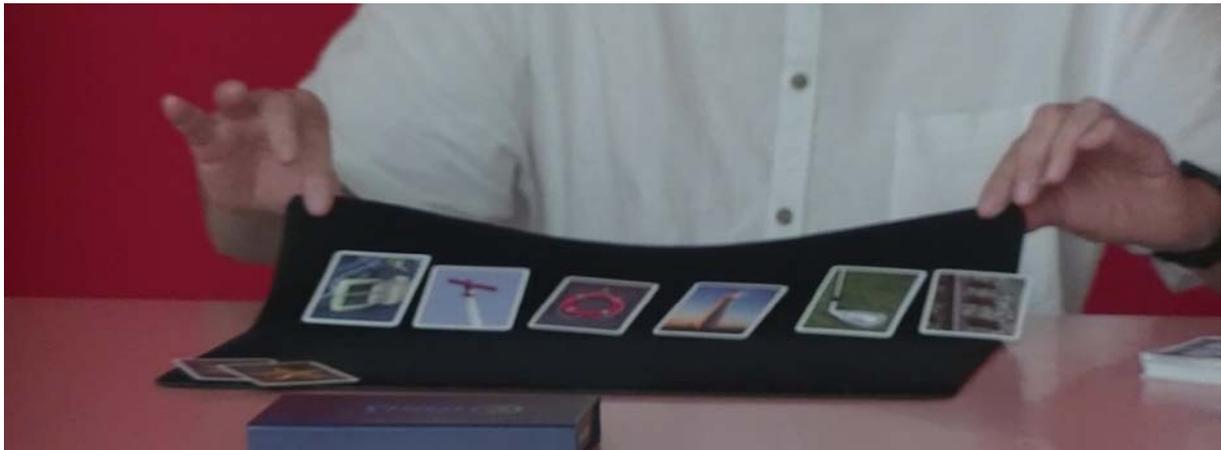
Christophe montre les cartes... Il ne prononce par la formule fatidique "*je me suis gauféré*", ce qui semble bon signe.

Mais, il fait la moue en posant les cartes une à une sur le tapis : une bouée – un phare – un avion... et là, **Christophe** dit qu'on pourrait considérer que l'avion monte très haut... vers les étoiles.



Les trois cartes suivantes sont : un club de golf – un rail – une boucle de ceinture...

Et tout à coup, **Thibault** s'écrie "*Ah si, ah, trop fort...*"



En fait, chaque photo peut être interprétée comme représentant une lettre et leur assemblage forme le mot *ETOILE*.

[Snaps de David Jonathan et Dan Harlan.](#)

Lors de l'explication, **Christophe** a finalement compris pourquoi il avait échoué précédemment... une coupe malheureuse qui a compromis la suite.

Moralité : "*Plus ça rate, plus on a de chance que ça marche*" (devise *Shadok*)

Et c'est sur ce franc succès que la réunion se termine.

La prochaine réunion marquera les vingt ans d'existence du **Magicos Circus Rouennais** – sauf changement imprévu, elle devrait se tenir à Ferrières-en-Bray au domicile de **Théo** et de son épouse **Marie-Christine**.

D'ici là, prenez soin de vous (et des autres...)

Patrice
Apprenti Magicien à Vie



Fête de l'USEP à Déville-lès-Rouen

Imprimer

Catégorie : **Actualité du MCR**

Publication : 12 juillet 2022

Création : 12 juillet 2022

Traditionnellement, chaque année la **Municipalité de Déville-lès-Rouen** organise au mois de juin une fête du sport en partenariat avec l'**Union Sportive des Écoles Publiques (USEP)**.

Et depuis maintenant plusieurs années **Christophe** participe à cette manifestation à titre personnel en offrant une animation magique. Il est donc logique que ce 15 juin 2022 l'**ALD Magicos Circus** prenne le relais afin de se faire connaître un peu. **Christophe** est bien évidemment présent accompagné de **Patrice** (c'est moi...) au stade derrière la Mairie et le défi consiste à affronter une horde d'enfants des écoles primaires, répartis (fort heureusement) en petit groupe qui défilent par vagues successives au stand qui nous a été attribué.

Notre mission à **Christophe** et moi-même, présenter quelques tours de magie à ces enfants lors du passage à notre stand dans le cadre d'un parcours à la fois sportif et culturel.





Pari gagné ! **Christophe** m'a dit qu'il n'avait jamais vu autant d'enfants au stand "magie".. Et il faut reconnaître que nous avons eu du mal à faire face...

Et vous savez quoi ? Certes la Magie a intéressé ces enfants (Si, si, j'vous assure... surtout la *routine de l'huile et l'eau* qui leur paraissait totalement impossible...) mais ce qui les a particulièrement enthousiasmés, c'est ma petite sculpture en guirlande de perles représentant un caniche. J'ai du en faire plus d'une soixantaine et je me suis aperçu que certains enfants passaient même deux fois...



Bon, pour l'anecdote, il faut quand même avouer qu'à la fin de l'après midi, j'ai vu un gamin avec quatre petits caniches en main... Je lui ai demandé comment il se faisait qu'il en ait quatre... et là, j'ai perdu mes illusions (le comble pour un magicien) en apprenant que plein de ces caniches avaient été abandonnés dans les gradins du stade. Cela dit, il n'y a rien de surprenant, les semaines avant les grandes vacances donnent lieu à beaucoup d'abandons d'animaux... 😊

Cet après-midi fort sympathique s'est terminé par un lâché de ballons...



JOURNÉE DU 18 JUIN 2022 – 20^{ème} ANNIVERSAIRE DU MCR

...18... 19... 20... Oui !!! (Yes !!! - pour les anglophones)

Non, je ne suis pas un magicien qui veut se la péter en montrant qu'il est capable de compter au-delà de 13... le chiffre qui correspond à la valeur du Roi dans un jeu de cartes.

J'vous explique...

18... Pour 18 juin... Rien à voir avec l'appel du 18 juin 1940 que lança le Général de Gaulle... Ici, il y a bien eu un appel... lancé par **Théo** voici quelques semaines afin de réunir chez lui à Ferrières-en-Bray, les membres du **Magicos Circus Rouennais** le samedi 18 juin pour une journée magique particulière...

19... Ben le 19 juin, c'est le jour de mon anniversaire... que j'ai passé en partie aux urgences ophtalmiques du CHU de Rouen puis dans mon lit à cause d'une inflammation des deux yeux peut-être due à mes lentilles ou à mes produits à lentilles ou à n'importe quoi d'autre (en fait, le médecin n'en savait rien et moi non plus...).

20... Ne concerne pas le 20 juin... mais le nombre d'années écoulées depuis la première rencontre de trois passionnés de Magie, le 26 juin 2002... Une rencontre qui allait marquer le début de l'épopée de ce qui allait devenir le **Magicos Circus Rouennais**.

Et oui, vous l'avez compris, le samedi 18 juin 2022 va permettre de célébrer les 20 ans du **Magicos Circus Rouennais**...



20 ans d'existence... Oui mesdames messieurs... 20 ans !!!

20 années où tout n'a pas été toujours simple, mais le **MCR** a surmonté un à un les obstacles...

Certes, le club n'est plus le **Magicos Circus Rouennais** à proprement parler puisqu'on devrait dire **ALD Magicos Circus**... ALD correspondant à *Amicale Laïque de Déville (-lès-Rouen)*.

Mais peut-on sincèrement rayer d'un trait le nom donné en 2002 par **Kozou** à ce club en devenir ?

Et depuis sa création, 98 magiciens (et quelques magiciennes) ont rejoint le club. Certains sont encore présents, d'autres ont poursuivi leur chemin dans d'autres directions et, hélas, trois nous ont quittés pour rejoindre, dit-on, *un monde meilleur*...

Pour cette journée des 20 ans, j'aurais souhaité que plus de monde réponde "*présent !*" mais c'est déjà pas mal de se retrouver ainsi chez **Théo** (et **Marie-Christine**) au nombre de onze.



Sont présents, **Théo**, **Patrice**, **Grégoire**, **Paillette**, **José**, **Philippe**, **Fabien**, **Spontus**, **Jean-Luc**, **Toff**... et **Thierry M** qui prend la photo...
(Merci à lui de s'être sacrifié pour la bonne cause)



La journée devait commencer à dix heures et elle a débuté par le traditionnel accueil par **Théo** et son épouse **Marie Christine**...



Dans la salle de spectacle aménagée par **Théo**, le café nous attend et **Fabien** a ramené des chouquettes.

Cela permet quelques retrouvailles puisque certains ne se sont plus venus aux réunions depuis plus d'un an maintenant...

Chut... Je ne donne pas de nom... J'évoque simplement le fait que la vie (et surtout la survie) d'un club, quel qu'il soit, suppose que l'on vienne à quelques réunions au cours de l'année et pas seulement à l'anniversaire...

D'ailleurs, pour l'anecdote, il y a même quelqu'un présent aujourd'hui qui ne savait pas qu'on fêtait les 20 ans du club...

Désolé pour cet aparté acidulé... C'est mon caractère... affirmé... qui me pousse à écrire ce genre de choses... Eh oui, parmi les trois passionnés de Magie de juin 2002... Il y avait moi et j'aimerais beaucoup que le club survive encore quelques années pour fêter un jour ses trente ans...

En principe, la matinée de nos journées magiques est consacrée au *close-up*... Mais un principe est une chose admise jusqu'à ce qu'un évènement vienne prouver le contraire... Et en ce moment **Spontus** a l'esprit occupé et préoccupé, par une grande illusion dont il essaie de trouver LA solution. Il a bien quelques idées, mais il souhaiterait soumettre à notre sagacité ce qui occupe ses pensées : une grande illusion appelée "[Wrapped](#)", ce qui signifie "*enveloppé*". Il s'agit d'un échange hyper rapide entre le magicien et son assistante, alors qu'il est (ou elle) est enveloppé dans du film plastique agrémenté (ou non) de ruban adhésif...

Spontus a même fabriqué le support et le poteau... et c'est **Fabien** qui est invité à se faire "*emballer*", histoire qu'on puisse soumettre nos idées sur le "*comment c'est possible ?*"...



Chacun y va de sa proposition, on fait des essais... La solution envisagée fonctionne, mais on se demande quand même comment ce change peut être aussi rapide... Cela promet encore quelques heures de cogitation pour **Spontus**.

Allez, cette fois-ci, on passe au close-up et chacun prend place autour de la table.

Et c'est à nouveau **Spontus** qui s'y colle en montrant ses [foulards de Slydini](#) "maison" réalisés avec de la toile de parachute (à découper aux bonnes dimensions et à coudre soi-même)... disponible dans les magasins spécialisés de matériel de sport ou encore chez... *Amazon*.



Spontus explique le principe... très simple, mais qui permet de réaliser un effet très fort.

Hugues Protat maîtrise parfaitement la technique. Je l'ai vu présenter cet effet au Festival de Forges et c'était hallucinant car des gens faisaient plusieurs nœuds, serraient comme des malades et à chaque fois, les foulards se libéraient sans difficulté.

Bill Malone réalise une [très bonne prestation](#) également avec cet effet dans le style humoristique qui le caractérise.

Grégoire propose de réaliser cet effet avec deux carrés de *Sopalin*...

Original non ?

Mais qu'est ce qu'il fume ce garçon ?

Jean-Luc est allé à *Barcelone* en Espagne et a acheté [la véritable petite voiture en plastique transparent de Simeon Morlas](#) rendue célèbre par [Juan Tamariz](#). (sauf que là, elle était rouge...)

L'effet est assez bluffant du fait que la voiture est transparente et ne présente donc aucun mécanisme apparent pouvant expliquer pourquoi elle s'arrête à un endroit précis : celui où se trouve la carte choisie par le spectateur et perdue dans le jeu.



Dans cette boutique de magie, qui est celle où est fabriquée cette petite voiture, **Jean-Luc** a également fait l'acquisition d'un [jeu de cartes Tamariz](#)... (produit par **Dani DaOrtiz**...).



Après la fin de l'intervention de **Jean-Luc**, je propose de jouer au poker avec **Spontus**... Mais de façon très basique avec une main de poker chacun simplement car je ne suis pas un joueur de poker.

Pour la circonstance j'ai deux jeux de cartes, un de couleur bleu et un de couleur rouge et je demande à **Spontus** d'en désigner un. **Spontus** désigne le jeu rouge et je fais glisser le jeu bleu vers lui ce qui déclenche une hilarité générale qui résulte d'un manque d'explication de ma part car je vais effectivement utiliser le jeu rouge et que j'ai simplement déplacé le jeu bleu car je n'en ai pas besoin pour le moment. En fait j'aurais du dire "*On va donc utiliser le jeu rouge et en attendant je vais mettre le jeu bleu de côté...*". Parfois, il peut être utile d'enfoncer des portes ouvertes...



J'indique que je vais sortir quelques cartes de façon à constituer les deux mains de poker... cela fait donc 10 cartes – Je précise pour ceux qui ne sauraient pas qu'une main c'est... Non, pas cinq doigts ! Cinq cartes... Du moins au Poker.

Puis, je mélange les cartes avant de couper le paquet et je dépose deux cartes, face en bas sur le tapis. Puis je demande à **Spontus** de désigner celle qu'il veut pour lui.

La carte désignée est glissée vers **Spontus** et l'autre est remise sous le petit paquet.

Je procède pareillement pour les cartes restantes et **Spontus** a donc devant lui cinq cartes qu'il a librement choisies et j'ai devant moi, les cinq cartes qu'il a rejetées.

Il est temps à présent de prendre connaissance de nos cartes.

J'ai une suite, c'est-à-dire cinq cartes qui se suivent, et ma suite est : 3-4-5-6-7. **Spontus** a une paire de 3.



J'attire l'attention sur la petite enveloppe posée sur la table et que j'avais annoncé être une prédiction. Elle contient un feuillet sur lequel est inscrit "*Je gagne avec une suite – Tu perds avec une paire de Trois*".

Comme je semble être en veine, je propose d'aller plus loin et je demande à **Spontus** de faire le total des points de ses cinq cartes : 21.
Le total de mes cartes fait : 25.

Comme **Spontus** avait choisi le jeu rouge, je lui demande de distribuer une à une, 20 cartes et de mettre à l'écart la 21^{ème}.
Puis je prends le jeu bleu et je distribue 24 cartes et je mets à l'écart, la 25^{ème}.

Les deux cartes sont retournées : deux Dames de Trèfle.



Spontus applaudit et il a raison car l'effet est fort... Mais on peut se demander comment on a pu arriver à ce résultat...

J'étale le reste du jeu à dos rouge : toutes les cartes sont blanches.

J'étale le jeu à dos bleu : toutes les cartes sont blanches.



Joseph B, "[The Highest Point](#)".

Un magicien qui gagne à être connu.

Fabien veut nous parler d'une adaptation "*close-up*" d'un tour de scène appelé "*Mental Color Paint*". Dans cet effet, un spectateur est invité à choisir librement des couleurs pour colorier un dessin. Le magicien montre à la fin un dessin identique comportant exactement les mêmes couleurs.



Là, aucune matériel onéreux... Juste un stylo 4 couleurs...

Fabien explique que c'est tellement con que c'est génial... et effectivement, il fallait y penser.

Je ne dévoilerai pas ici le secret qui permet de réaliser cet effet avec ce stylo 4 couleurs. Je peux juste vous dire que les quatre mines sont ôtées du stylo, mélangées par le spectateur qui va ensuite les remettre en place sans regarder. Forcément, les couleurs réelles ne correspondront plus avec la couleur du bouton poussoir permettant de sélectionner la mine.



Et, sur les indications du magicien, le spectateur va ainsi pouvoir dessiner avec les couleurs choisies au hasard.. Mais son dessin correspondra en tous points à celui que le magicien a préparé au préalable.

Une méthode très subtile et pas chère à mettre en œuvre.

Spontus nous montre l'une de ses dernières acquisitions. Le principe est simple et le secret est diabolique...

L'effet est le suivant. Un lacet plat de couleur rouge (mais la couleur n'a pas d'importance) traverse de part en part un cylindre. Puis, une longue aiguille est enfoncée dans le haut du cylindre et lorsqu'elle est ressortie, on constate que le lacet passe – contre toute logique - au travers du chas de l'aiguille.



Et hop ! C'est magique.

Commercialisé notamment sous le nom [L'aiguille au Ruban](#) (*Needle Thru Ribbon*)... **Spontus** a acheté ça sur... *Amazon*...

Et puisqu'on parle d'aiguille, **Spontus** nous soumet une idée vue dans une vidéo et qui pourrait donner matière à réaliser un tour de magie... Il s'agit d'une méthode très astucieuse pour enfiler une aiguille sans accessoire...

Et **Spontus** se lance dans une démonstration en posant un fil de coton noir en travers de sa paume et en venant appliquer dessus l'aiguille.



Un mouvement de va-et-vient de gauche à droite (ou de droite à gauche...) et le tour est joué : le fil commence à passer par le chas de l'aiguille.

C'est très rapide et **Spontus** est persuadé qu'il y a une routine à faire avec ça.

J'ai trouvé une [vidéo très explicite](#) et le principe est expliqué en détail sur cet article qui indique que cela serait une [méthode asiatique](#)...

Il semble que le cerveau de **Spontus** parte dans tous les sens... Grande Illusion, Close-up, couture... J'espère qu'il ne perd pas le fil de ses idées...

Jean-Luc et **Théo** évoquent l'émission [Y'a Un Truc](#) présentée par **Gérard Majax** où l'un des défis était de faire passer... 50 ou 100 fils par le chas d'une aiguille, selon **Jean-Luc**) ou 25 fils, selon **Théo**... grâce à une astuce.

J'ai cherché mais je n'ai pas retrouvé d'archive sur ce tour. Il semble toutefois qu'il était plutôt question de 15 fils... ce qui est déjà une prouesse en soi... ou en soie, selon la nature du fil utilisé... et croyez-moi sur parole, ce n'est pas très coton à réaliser... ☺

Jean-Luc... qui décidément à pas mal de tours sous le coude engrangés depuis sa dernière venue le... 20 juin 2020 à l'occasion des 18 ans du club...

Donc, disais-je avant d'être interrompu par moi-même assez perfidement, **Jean-Luc** propose de montrer un tour qui utilise des cartes particulières puisque des lettres de l'alphabet sont imprimées dessus.



Le jeu est d'abord mélangé et **Jean-Luc** indique qu'il va à présent retourner quelques cartes face en bas au hasard avant de passer à la phase suivante.

Le jeu a été coupé et **Jean-Luc** prend sur le dessus des paquets de quatre cartes et **Théo** doit maintenant décider si ces cartes doivent être posées telles quelles ou retournées avant d'être posées.



Une fois toutes les cartes distribuées, l'opération est renouvelée mais cette fois-ci avec des blocs de deux cartes seulement.

Jean-Luc distribue à présent le jeu en deux tas.



Théo doit maintenant décider quel paquet doit être retourné et mis sur l'autre.

Le jeu est étalé et quelques cartes sont face en l'air : elles forment le nom *THE*.

Ah ? Il n'est pourtant pas 17 heures, le *Tea Time* (l'heure du thé)...

Ah on me dit dans mon oreillette qu'en fait il manque un O pour former le prénom *THEO*.

Ah ça arrive même aux meilleurs de se planter...

Un tour vu lors d'une conférence d'**Alain Choquette**. L'effet qui peut se faire avec des cartes normales (pour sortir par exemple une quinte flush royale) avait seulement été montré et **Jean-Luc** a réussi à le remonter en s'inspirant apparemment d'un tour connu sous divers noms et diverses façons de le faire et notamment : *Mixed-up Prediction* d'**Ali Bongo** – *Pre-Deck-Ability* d'**Aldo Colombini** (tour plus connu en France sous le nom *Serial Prediction*) – ou encore *Random Sample Shuffle Bored* de **Simon Aronson** (celui qui a ma préférence)...

Toff fait remarquer que dans un genre similaire, il y a le tour dont l'appellation française est *La Tapisserie de Mister King* (paru dans le volume 5 de la *Petite Anthologie des Tours de Cartes Automatiques* de **Richard Vollmer**). Sauf que dans ce tour, on utilise un carré de cartes de 4 x 4.

Une lecture intéressante en rapport avec le sujet : "*Dear Mr Fantasy*" de **John Bannon** et surtout les chapitres "*Degrees Of Freedom*" utilisant le principe du tour de **Jean-Luc**. Merci à **Bob Hummer** et son *Cato Principle*.

Spontus nous montre à présent une autre de ses acquisitions.

Comme je l'ai déjà indiqué dans des comptes-rendus précédents (ah ben oui, il fallait les lire...), notre ami **Spontus** est fan de *Rubik's cubes*. Il nous avait d'ailleurs fait un atelier magique sur le sujet – ce qui m'avait incité à apprendre comment résoudre un cube – plus ou moins rapidement, mon meilleur score tournant dans les quatre à cinq minutes.

Là, c'est un truc assez dément qu'il nous montre : un *Rubik's cube* tournoyant au bout de son index.



Il nous montre l'effet et conclut : "*Voilà... Mais il faut s'entraîner...*"

Mais il nous révèle finalement le secret de ce "*gimmick*" qui ne fonctionne qu'avec les cubes de **Henry Harrius**... mais qu'on peut se bricoler soit même...

Comme le cube est d'apparence normale – mise à part une légère modification – et parfaitement utilisable, on peut présenter cet effet spectaculaire après – ou avant – une démonstration ou une routine avec un *Rubik's Cube*.

Cela s'appelle *Tornado Cube* de **Dmitriy Polyakov** et **Henry Harrius**.

Bon honnêtement, j'ai du mal avec ce genre d'effet tape à l'œil...

Théo nous parle à présent de l'atelier magique prévu cet après-midi : la réalisation du *calepin magique*. Il rappelle que cet accessoire conçu et fabriqué par lui-même permet de récupérer une information inscrite ou dessinée par un spectateur.

Pour nous montrer de quoi il s'agit, il fait circuler un exemplaire de sa création. Je me marre intérieurement car je connais la suite... On entend des "*Ah oui c'est super bien fait, on ne voit rien...*" – Et pour cause, **Théo** finit par préciser que ce calepin est normal et il sort de la poche son calepin "*spécial*"...



Théo nous précise qu'il a déjà préparé et découpé le matériel nécessaire aux dimensions adéquates avec sa découpeuse laser (je ne savais même pas que ça existait...). Et du coup nous n'aurons que le montage à réaliser.

La discussion se poursuit sur des choses et d'autres en rapport avec la Magie et tout à coup, le téléphone de **Théo** sonne : C'est **Marie Christine** qui prévient que le repas est prêt. **Théo** nous invite donc à prendre la direction de la salle à manger.

Marie-Christine nous a préparés un repas d'inspiration grecque. Il faut rappeler que **Théo** est d'origine grecque et ceci explique cela : Salade à base de Feta, de tomates et de tous les ingrédients qui caractérisent ce plat... Puis, moussaka, fromage et en dessert une part du grillé aux pommes que j'ai ramené.



La traditionnelle bougie est soufflée...



Et la traditionnelle photo souvenir est prise (je vous renvoie à la page 2 du compte-rendu) avant que nous gagnions "*l'atelier de Théo*" dans le sous-sol du château... C'est dans cet endroit – au frais, car il fait très chaud aujourd'hui – que **Théo** anime le club de sciences de Ferrières-en-Bray et qu'il bricole ses idées magiques.



Après cette séquence "*bricolage*" nous voici tous munis du fameux "*calepin magique de Théo*", prêts à réaliser des quasi-miracles.

Vient à présent le moment de retourner dans la salle occupée ce matin, mais dans sa partie "*scène*". Il règne une chaleur étouffante et mon caméscope n'a pas l'air d'apprécier cette chaleur : il se met en sécurité et refuse de redémarrer.

"*J'adore quand un plan se déroule sans accro...*" (Colonel John "*Hannibal*" Smith de la A-TEAM – Agence Tous Risques).

L'avantage avec les avancées de la technologie en matière de téléphonie mobile depuis le 20^{ème} siècle c'est qu'un téléphone mobile permet de faire plus de choses que téléphoner. Ainsi, cet appareil permet de prendre des photos et de filmer et du coup, **Thierry M** et moi-même décidons de nous servir de nos téléphones pour filmer la partie "*scène*" de cette journée magique.

C'est **Théo** qui ouvre le bal avec une séquence rétro...

Il a revêtu la parfaite tenue (chapeau, cape, et ruban cravate) pour incarner **Georges Méliès**... connu surtout pour ses créations cinématographiques car peu de gens savent qu'il était également magicien.



Un portrait de **Georges Méliès** trône sur l'estrade et il faut reconnaître qu'il y a une étrange ressemblance entre lui et **Théo**.

Georges Méliès a perdu la fortune et la gloire... et il va nous présenter aujourd'hui sa dernière représentation...

Pour l'occasion, il (**Théo** alias **Georges Méliès**) souhaite nous parler d'un nouveau procédé mathématique : les probabilités. Pour cela, il se munit d'une feuille de journal et d'une paire de ciseaux.

Des petites carrés de papier (douze) sont découpés dans environ une demi-page et distribués dans le public. Chacun doit entourer deux lettres avec un stylo sur la même face de chaque papier reçu.



Tandis que chacun opère, **Théo** montre le tableau en disant "*Voilà, la tête que j'avais quand j'avais trente ans...*"

Théo se munit à présent d'une boîte en carton où il fait déposer les douze morceaux de papier.

Ceci ayant été fait, **Théo** revient sur son propos relatif aux probabilités et indique que, si on réunit une douzaine de personnes et que chacune choisit une lettre, on va tomber sur les initiales de l'une des personnes impliquées.

Théo demande à **Philippe** de le rejoindre...



Théo trifouille dans sa boîte en carton et déclare "Voilà, ça commence à merder... Merder n'existait pas du temps de **Méliès**... C'est pas croyable, ça marche sans arrêt sauf au moment où on a besoin que ça marche...".

Cela ressemble un peu à cette devise *Shadok*... "Plus ça rate, plus on a de chances que ça marche". ☺

Théo demande finalement à **Philippe** de plonger sa main dans la boîte pour tirer un papier : les lettres entourées sont E et S.

Théo prend un support et y accroche deux plaques supportant les mêmes lettres.

Puis **Théo** regarde dans sa boîte et annonce "Merde, ça merdouille encore..."

Ah ben ya des moments comme ça de grande solitude... Quand ça veut pas, ça veut pas... ça s'appelle je crois "la loi de l'emmerdement maximum".

Moi qui transpire actuellement à grosses gouttes déclare "La chaleur ?" et **Théo** dit que c'est une possibilité. Il faudrait vraiment qu'il pense à isoler le toit de cette salle... Mais ça va coûter des sous parce qu'il y a de la surface.

Théo propose à **Philippe** de tirer un nouveau papier et les lettres sont E et G. **Théo** suspend sur son support les deux lettres correspondantes.

Nouveau tirage : lettres R et I et **Théo** complète son tableau.





Les tirages suivants donnent E – E et M – G et **Théo** annonce "J'ai tout merdé mais ce n'est pas grave...".

Théo explique comment ce tour aurait du se dérouler et terminer : aucune paire de lettres ne correspond à des initiales de spectateur mais en pivotant le support les lettres (quand on a les bonnes...) forment GEORGE MELIES (avec le S en moins à Georges mais **Théo** explique que ça passe). Et là, ben ce n'est pas vraiment ce qu'on peut lire...

Notre ami **Théo** a été trahi par la technique...

The show must go on... et **Théo** continue sa prestation en montrant une étrange machine qui serait de **Nikola Tesla** et qui déplacée sur la scène.



Théo explique que **Nikola Tesla** a utilisé le *Radium* qui a été découvert par **Pierre** et **Marie Curie**.

La machine comporte un anneau de radium et elle permet à l'aide d'une boîte posée à côté de vérifier si quelqu'un a du bon sens...

Oui, oui, c'est vrai !

Théo demande si quelqu'un dans la salle a du bon sens...

J'ai envie de lever la main mais le bon sens me murmure dans mon oreillette de n'en rien faire. D'abord parce que je suis en train de filmer – mais **Thierry** aussi et du coup je pourrais y aller... Mais la raison principale de cette abstention est que, connaissant **Théo**, il va se passer une chose dont il est sûrement préférable d'être spectateur plutôt qu'acteur.

Personne ne moufte ce qui étonne **Théo** car, dit-il, *le bon sens est la chose la mieux partagée au monde...*



Finalement c'est **Jean-Luc** qui va jouer... la victime ?

Théo montre que la boîte est vide et indique qu'il va y introduire des objets (sans les montrer) que **Jean-Luc** devra identifier au toucher.

Jean-Luc nous regarde et dit "*je n'aurais pas du dire oui...*"

Ce qui me semble tout à fait l'expression du bon sens...

Premier objet mis dans la boîte et **Jean-Luc** introduit sa main dans un orifice situé au dessus de la boîte et annonce : une bouteille. **Théo** acquiesce et demande "*une bouteille de quoi ?*".

Jean-Luc dit que c'est une bouteille de vin et **Théo** demande "*rouge ou blanc ?*". La réponse donnée est "*rosé*" et **Théo** la valide avant d'ouvrir le panneau avant de la boîte et d'en sortir une petite bouteille de vin.

Jean-Luc est maintenant invité à changer de place pour se positionner à gauche de la machine de **Tesla**.

Théo lui explique que sur le décompte de "3", **Jean-Luc** devra abaisser l'interrupteur...

Oh, je sens que c'est là qu'il va se passer quelque chose qui va nous faire marrer mais pas **Jean-Luc**... Une intuition comme ça.

Et effectivement, à "3", **Jean-Luc** abaisse l'interrupteur et un bang retentit tandis qu'une grande flamme surgit.



Ah oui... ça surprend...

Théo, avec une parfaite mauvaise foi, déclare que **Jean-Luc** a fait une connerie... mais que cela a fonctionné et que **Jean-Luc** en a pris plein la poire (il se frotte les bras dont des poils ont brûlé...).

Théo invite **Jean-Luc** à revenir près de la boîte et il introduit un nouvel objet. Non sans une appréhension certaine, **Jean-Luc** introduit sa main dans la boîte... Aucune explosion n'intervient et **Jean-Luc** dit identifier du vide... **Théo** est surpris et regarde dans la boîte en disant "*Effectivement, c'est du vide et c'est très con ce qui m'arrive... J'ai du oublier de le mettre dedans... ça fait partie des inconvénients du métier*".

Sans se démonter, **Théo** annonce qu'il va retirer "*cet objet là*" et en mettre un autre. Là, **Jean-Luc** identifie une brosse à dent... rose.

Théo dit qu'il y a un certain bon sens dans cette réponse mais lui déconseille de se laver les dents avec cet objet : il ouvre le panneau avant pour en sortir une brosse à WC...

Théo remercie **Jean-Luc** et le renvoie s'asseoir.



Théo récupère sa cape et tout en parlant il la pose sur ses épaules.

Théo explique qu'il a foiré quelques uns des effets et qu'il est donc temps pour lui de quitter la scène, une scène se laquelle il ne se reconnaît même plus : nous remarquons alors que le portrait de Méliès a changé et qu'il a vieilli de plusieurs années dizaines d'années.

Théo nous explique à présent l'ensemble de cet enchaînement d'effets et notamment le fait que l'objet manquant était une petite cuillère devenant ensuite une louche.

Bon... C'est maintenant que cela se corse pour moi dans la rédaction de ce compte-rendu et je ne suis pas sur – aujourd'hui, 27 juin - d'avoir tout bon concernant l'ordre de passage des uns et des autres.

Je ne sais pas si vous avez déjà jeté un œil sur le nom d'un fichier vidéo de téléphone... Ce n'est pas toujours évident de trouver les informations de prise de vue (date et heure) surtout quand vous recevez ça par *Watts AP* ou *Messenger* parce que le nom du fichier devient alors "*received_*" avec une série de chiffres incompréhensibles.

Concernant vos propres fichiers vidéos, c'est – en principe – plus simple... Par exemple, mes fichiers vidéo de téléphone se présentent sous une forme du genre VID_20220618_16_2801 et je sais donc que la vidéo date du 18 juin à 16h28...

Sauf que si vous renommez votre fichier en "*jean-luc*" par exemple et que vous le transférez sur votre ordinateur en l'effaçant de son support d'origine, toutes les infos de prise de vue sont remplacées par la date du transfert. C'est très con... parce que c'est précisément ce que j'ai fait. D'où cette chronologie approximative de ce qui suit...

Mais l'essentiel est que tout y soit non ?

Donc, en principe, c'est **Spontus** qui a enchaîné, suivi de **Jean-Luc**, suivi de **Fabien**...



Concernant **Spontus**, c'est à nouveau un matériel en rapport avec, non pas un, mais 24 *Rubik's Cubes* qu'il souhaite nous présenter.

Pour **Spontus**, ce tour est d'une limpidité extraordinaire tout simplement parce qu'il n'y a rien à voir... Les 24 cubes sont mélangés et introduits sur les instructions des spectateurs dans les différentes cases d'un support...

Lorsque le support est retourné, l'ensemble des cubes forme une image.

[Rubik's Wall de Bond Lee.](#)

Et c'est vrai que lorsqu'on regarde ce support, il n'y a rien à voir...

Pour l'instant, **Spontus** cherche à créer une image qui lui plaise car celles fournies avec le matériel ne lui conviennent pas.

Concernant **Jean-Luc**, le matériel utilisé est assez minimaliste : un petit carnet Rhodia, une feuille de papier et une paire de ciseaux.

Toff vient rejoindre **Jean-Luc** pour jouer le rôle du spectateur.

Le carnet est effeuillé pour montrer que chaque page supporte le nom d'une célébrité (vivante ou non) du monde du cinéma, de la chanson, du sport, de la politique, et même des personnages fictifs, héros de romans ou autres, etc.

Toff reçoit pour instructions d'ouvrir le carnet au hasard sur une page et de prendre connaissance du nom inscrit.



Jean-Luc montre à présent sa feuille de papier blanc, de format A4, vierge recto verso. Il la plie en 2 puis à nouveau en 2 et demande à **Toff** : "*C'est une femme ?*". Réponse négative.

"*C'est un homme alors ?*". Réponse affirmative.

Jean-Luc comme à découper des parties de sa feuille de papier à l'aide de sa paire de ciseaux. Les morceaux découpés tombent sur le sol et on entend **Théo** dire "*C'est pas grave, c'est moi qui vais nettoyer...*"

Jean-Luc poursuit avec ses questions "*Pluto blond ou Pluto brun ?*"

Ah, on me dit dans mon oreillette que cela n'a rien à voir avec le chien de Mickey... Okay, je rectifie...

"Plutôt blond ou plutôt brun ?". Réponse : "Plutôt brun..."

Nouvelle découpe de papier, suivie d'une nouvelle question... dont la réponse entraîne une nouvelle série de coupes...

Et ainsi de suite jusqu'à la révélation finale : plus aucune question et plus aucune coupe à effectuer. **Jean-Luc** demande à **Toff** de tenir un cadre en bois dont le fond est noir et il déplie ce qui reste de sa feuille de papier et il l'applique sur le fond du cadre.

Ouais... Qu'est ce que cela représente ?

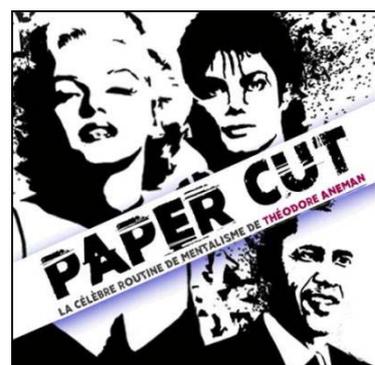
Toff est invité à nommer la célébrité qu'il a en tête : **George Clooney**. **Jean-Luc** fait pivoter le cadre de 180 degrés et le visage de **George Clooney** apparaît.



Paper Cut... créé dans les années 30 par [Theodore Annemann](#) et publié dans *Practical Mental Magic*. Remis au goût du jour plus récemment par **Antonio le Magicien** en France et par d'autres magiciens de par le monde.

Pour l'anecdote, il est dommage que dans les boutiques de magie, on ne sache pas écrire le nom ANNEMANN... Ça fait un peu désordre car ce magicien est quand même une référence...

Et ça vaut pour [Magic Dream](#), [le Petit Magicien](#), [Magie-Climax](#)... et peut-être d'autres... Même la jaquette française comporte une faute sur le nom.



Concernant **Fabien**, il se propose de montrer à nouveau la routine basée sur le [PK Touch \(Psychokinetic Touch\)](#) qu'il nous a montrée le mois dernier.

Je rappelle brièvement que dans cet effet le spectateur a la sensation d'être touché par le magicien sans qu'aucun contact apparent ne se fasse.

Fabien propose à **Toff** et à moi-même de participer puisque le mois dernier nous étions spectateur et pas acteurs.

C'est donc **Thierry** qui va immortaliser cette séquence.



Ô Grand Maître, quelle est cette secte étrange ?

Pour gagner du temps (et le temps c'est de l'argent...), je ne vais pas vous décrire à nouveau le déroulement de cette routine... Je vous renvoie donc au compte-rendu de la [réunion du 14 mai 2022](#) (à partir de la page 10).

À l'issue de cette prestation très bluffante, **Thierry** me signale que son téléphone vient de rendre l'âme... Il n'a pas supporté non plus la chaleur...

Théo propose de faire une pause le temps de prendre un rafraichissement et des gâteaux.

Je regarde ma montre et je constate qu'il est plus de 17 heures. Comme je dois être à Rouen pour 18 heures pour me préparer car je suis invité à un anniversaire ce soir (les 70 ans de mon beau-frère), je propose à **Toff** – avec qui j'ai covoituré – de lever le camp.

Nous prenons congé et je suis donc dans l'impossibilité de vous raconter la suite de cette journée magique.

Encore une fois, merci à **Théo** et à son épouse **Marie-Christine** pour leur accueil. Le **Magicos Circus Rouennais** (ou **ALD Magicos Circus**) va entrer dans sa période de sommeil estival. Au moment où je termine ce compte-rendu, **Christophe** (absent à l'anniversaire pour cause d'hernie discale doublée d'une sciatique) nous a envoyé les prochaines dates de réunions et notre rentrée magique devrait se faire le 17 septembre. D'ici là, prenez soin de vous car le *conardevirus* semble revenir à l'attaque... J'ai eu la chance jusqu'à présent de passer au travers et je croise les doigts pour que cela dure.

Bonnes vacances à tous.

Patrice
Apprenti Magicien à Vie

