

## 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** de 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.

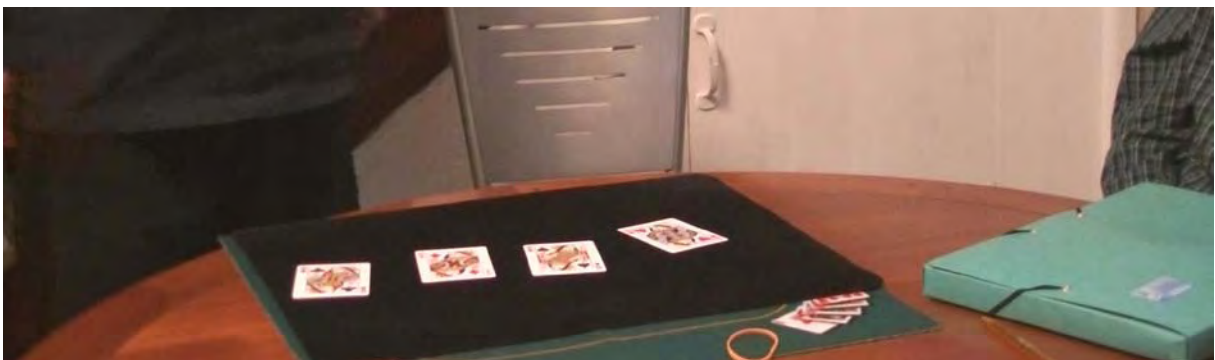
La carte est à nouveau perdue dans le jeu et le Neuf de Cœur se trouvant sur le dessus du paquet est retourné face en bas, montrant un dos bleu.

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<sup>ème</sup> 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<sup>ème</sup> carte est le 8 de Carreau.

**Philippe** montre la 19<sup>ème</sup> carte et la 20<sup>ème</sup> 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, [cataschtoumpf](#)!!!.

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*

