

## Réunion du 28 septembre 2024 – La rentrée du MCR

Ouf, on a réussi à faire cette rentrée...

La date initiale de cette réunion a d'abord été fixée au 14, puis au 21 pour finalement retenir la date du 28 septembre...

L'inconnue était ensuite de savoir combien de membres seraient présents pour cette nouvelle rentrée... La même inconnue chaque année...

Vous voulez le savoir ?

Et bien lisez la suite...

Et la bonne nouvelle c'est que vous n'aurez pas à lire la totalité de ce compte rendu puisque je vais donner la réponse très rapidement.

Cela dit, ce serait dommage de vous priver d'une agréable lecture magique.

En ce samedi 28 septembre 2024, à 14h30, chacun est arrivé avec son petit cartable... (même pas vrai... ☺)



Nous avons rejoint notre salle de réunion.

Nous avons mis en place les tables...

J'ai mis en place le caméscope.

Et chacun a pu s'installer...

Et vous vous dites que je joue la montre (c'est pas faux) et une question vous brûle les lèvres...

*"Mais qui est présent ?"*

Lire la suite...

1 : **Christophe**  
3 : **José**  
5 : **Patrice**  
7 : **Paillette**

2 : **Éric**  
4 : **Thierry R**  
6 : **Nolan**

Bon, c'est sûr qu'ont aurait pu faire mieux mais les changements de date expliquent peut-être cela... ou pas.

Comme à notre habitude, la partie "*informations et administratif*" inaugure cette première réunion de l'année magique septembre 2024 – juin 2025.

**Christophe** rappelle que nous avons obtenu une subvention de 200 euros de la part de *l'Amicale Laïque de Déville-Lès-Rouen*. Le montant est moins élevé que l'année passée, apparemment pour cause de solde de notre compte trop important...

Moralité, cette fois-ci c'est la cigale qui gagne sur la fourmi...



Il est donc décidé de claquer du pognon avant la période de décision d'attribution de cette subvention. **Christophe** devra se renseigner à ce sujet. Il sera alors peut-être nécessaire de prévoir notre conférence annuelle à une autre date. Il est également soumis l'idée d'acheter du matériel pour les membres...

Affaire à suivre, selon l'expression favorite de **Christophe**.

Et puisqu'on parle argent, nous abordons le montant de la cotisation. Actuellement notre cotisation est de 13 euros par adulte et de 6 euros pour les mineurs. Le montant correspond en fait à la cotisation que nous versions à *Rouen Cité Jeune* du temps où nous nous réunissions à la *MJC Rouen Gauche*. Et cette cotisation comprenait l'assurance individuelle alors que désormais nous devons la payer en plus de façon séparée. Il apparaît donc raisonnable de passer la cotisation à 15 euros pour les adultes et à 8 euros pour les mineurs (c.-à-d. pour **Nolan**...).

L'information du jour qui a mis tout le monde sur le cul (pardonnez cette vulgarité qui n'est pas dans mes habitudes) : Nous avons tous été sidérés d'apprendre le décès de notre ami **Spontus** survenu le 19 septembre 2024 à l'âge de 60 ans. On aurait pu croire qu'il avait décidé de créer une nouvelle grande illusion avec lévitation de cercueil mais non, son génie créatif n'est pas allé jusque là.

**Spontus** n'assistait plus à nos réunions depuis 2019 mais il était présent à chaque fois pour les journées magiques organisées par **Théo** avec lequel il était devenu très ami.

Un hommage lui sera rendu samedi 12 octobre à 15 heures au domicile de **Théo**, au *Château de la Folie à Ferrières-en-Bray*. Du coup, notre réunion est décalée au 19 octobre 2024.



**Spontus** le 22 juin 2024

Au moment où j'écris ces lignes, les obsèques de **Spontus** ont eu lieu le 3 octobre 2024 à Beauvais et l'hommage rendu chez **Théo** également. Beaucoup de magiciens étaient présents, ainsi que des membres du club de science que préside **Théo**. Il régnait une forte émotion.



Également un évènement passé au moment où j'écris ce compte rendu : le congrès **FFAP** s'est déroulé du 3 au 6 octobre au Touquet... J'ai scruté la presse avec déception... aucun magicien n'a apparemment réussi à faire disparaître *Manu*.



**Christophe** nous fera sans nul doute un compte rendu puisqu'il devait y assister.



Autre information magique : *Les Mandrake D'Or* auront lieu le dimanche 20 octobre 2024. Une nouvelle édition qui aura lieu à Deauville.

**Christophe** rappelle que le [Village des Associations](#) s'est déroulé le 7 septembre 2024 à Déville-lès-Rouen et comme les années précédentes cette manifestation n'a apporté aucune perspective de nouveau membre. Mais cela fait partie des évènements auxquels le club se doit de participer afin de montrer notre implication à la municipalité et à l'amicale laïque.

**Christophe** signale également que lors du week-end du 23-24 novembre 2024 se tiendra le festival des jeux, auquel l'**ALD Magicos Circus (MCR)** participera également. Vous pouvez retrouver le [compte rendu de la précédente édition sur notre site](#)... ainsi que [celui de l'année précédente](#).

Notre ami **José** a remarqué que certaines dates de réunion risquaient de poser problème... Celle du 9 novembre 2024 et celle 10 mai 2025. Il est donc décidé de modifier le calendrier avec une réunion le 16 novembre 2024 et la seconde le 17 mai 2025.

Il est temps à présent de passer à la partie Magie de la réunion (celle qu'attend toujours avec impatience notre benjamin. (son prénom, c'est **Nolan**, pas benjamin...☺)

C'est **Thierry** qui propose de commencer la séance et qui va pour se mettre en place lorsque la voix de **José** retentit pour dire cette phrase essentielle : "*On n'a pas pris la photo...*"

Honte à moi... Allez hop, clic clac *Xiaomi*...



Vous aviez les noms, vous avez à présent les visages... sauf le mien.

**Thierry** revient prendre place devant nous et précise qu'il va présenter un tour de **Paul Gordon** que j'aurais déjà montré lors d'une précédente réunion.

**Thierry** explique que le tour se fait à l'envers... Il précise que le choix de la carte va être fait face en l'air. C'est **Christophe** qui va faire le spectateur.

**Thierry**, après avoir mis les cartes faces en l'air, joue avec le jeu. Il le retourne et on voit une carte à l'envers...

Ah ben, il avait bien précisé que ça se faisait à l'envers... **Thierry** se marre mais **Christophe** dit n'avoir rien remarqué. Quel menteur ! ☺

**Thierry** effeuille le jeu mais à l'arrière et **Christophe** lui dit qu'il ne voit pas ce qu'il fait. **Thierry** change de position et continue à effeuiller... l'arrière du jeu.

Bon, là, j'ai du mal à croire que j'ai pu faire choisir une carte de cette manière mais après tout, chacun utilise ses propres techniques de présentation.

La carte choisie est perdue dans le jeu qui est toujours face en l'air (sauf au moins une carte... ☺).

**Thierry** explique qu'il va essayer de retrouver la carte de **Christophe**... mais qu'il la connaît déjà... Il ajoute que les vrais magiciens quand ils font choisir une carte, ils retrouvent la carte choisie...

On lit une profonde perplexité dans le regard de **Christophe** face aux explications plus qu'alambiquées de notre ami **Thierry**.



**Christophe** n'est d'ailleurs pas le seul à s'interroger...

**Thierry** a remis le jeu face en bas et l'effeuille (à l'avant gauche cette fois-ci) et demande à **Christophe** de lui dire "stop".

Au "stop", **Thierry** retourne face en l'air la partie supérieure du jeu et la repose sur le reste des cartes faces en bas puis il dit qu'il va ôter les cartes du dessus pour garder uniquement celles faces en bas... (???)

**Thierry** explique que comme il est un bon magicien, il sait que la première carte face en bas est la carte de **Christophe**...

Il retourne la carte – c'est un cinq de Pique – et **Christophe**, de plus en plus perplexe, dit que ce n'est pas sa carte.

**Thierry** annonce qu'il a du faire une connerie... mais il ajoute que la valeur de cette carte est peut-être une indication...

Il distribue trois cartes et demande à **Christophe** de nommer sa carte.

Ce dernier dit qu'il ne sait plus parce que **Thierry** l'a embrouillé...



**Thierry** lui dit que c'était une carte bizarre dans le jeu et **Christophe** dit "Ah oui, le joker..."

**Thierry** distribue une quatrième carte et le joker apparaît face en l'air. Puis **Thierry** annonce que **Christophe** devrait jouer plus souvent et il retourne les quatre cartes distribuées pour montrer les 4 As...



**Thierry** précise que ce tour s'appelle Aces et qu'il est tiré du DVD d'**Aldo Colombini** intitulé *Aces In Action*.

J'ai fait depuis des recherches et j'ai identifié le tour... Il s'agit en fait de *The Five 'n' Aces*, une routine parue dans un booklet de **Paul Gordon** intitulé *The Unplanned Card Book*. Elle figure également dans le DVD d'**Aldo Colombini** *Aces In Action*.

Au niveau présentation, celle de **Thierry** n'a rien à voir avec [la mienne](#)...

**Paillette** propose de montrer une routine un peu similaire mais plus facile en termes de manipulations... Les vieux magiciens (enfin tout est relatif...) reconnaîtront la routine "*La Carte Indicatrice*" extraite du DVD *La Magie par les Cartes* volume 1 de **Bernard Bilis** (à l'époque c'était même une cassette VHS, c'est vous dire si ça date... Mais c'est encore un "*must have*" aujourd'hui... Quelque chose qu'il faut avoir, pour ceux qui ne sont pas anglophones).

**Paillette** fait choisir une carte à **Christophe** (2K) dans le jeu face en bas, et il demande ensuite à **Christophe** de couper le jeu en deux pour y perdre sa carte...

**Paillette** propose de rendre la carte invisible et fait semblant de la sortir du jeu et de la retourner avant de la remettre dans le jeu.

**Paillette** étale le jeu, il y a bien une carte face en l'air mais c'est le 5K. **Paillette** distribue quatre cartes et retourne la cinquième, c'est le 2K, la carte de **Christophe** et les quatre cartes distribuées sont les quatre As.



**Paillette** dit que le tour de **Thierry** était assez brouillon mais que celui-ci est plus court et sans véritable manipulation. C'est pas faux...

**Nolan** prend place et nous indique qu'il a une question à poser : Il veut savoir si nous avons des routines de pénétration avec un verre et une pièce.





**Paillette** évoque une routine où une pièce passe à travers une carte pour atterrir dans le verre, **Christophe** suggère une autre méthode avec un accessoire particulier qu'on met au doigt (☺)... Moi, délaissant la pièce, je propose la routine avec une pistache qui pénètre le verre...

**Paillette** cite aussi une pénétration de pièce à travers une membrane en caoutchouc...

**Éric** évoque une routine avec un ricochet... et c'est apparemment l'explication que **Nolan** cherche... Sauf que la manipulation est loin d'être évidente...



Nous proposons à **Nolan** une routine plus simple où au final, c'est le verre, recouvert d'une feuille de papier, qui disparaît.

Je prends la suite et je demande l'assistance d'un spectateur. C'est **Nolan** qui me rejoint et je lui demande de mélanger le jeu. Puis je me retourne et je demande à **Nolan** de mettre le jeu face des cartes vers lui...

Je lui demande de mémoriser la carte qui lui fait face, arrivée à cette position par le hasard du mélange...

J'adore quand un plan se déroule sans accroc...

Je demande ensuite à **Nolan**, de distribuer sur la table les cartes une à une en épelant la valeur de sa carte et je lui donne des exemples de valeur.

Bon là, Nolan patauge un peu et **Éric** est obligé de lui venir en aide...

Cette distribution ayant été faite, je demande à **Nolan** de poser toutes les cartes restantes sur celles distribuées...

Là encore, moment de flottement.

À présent, je demande à **Nolan**, d'épeler "DE" et pour cela il doit distribuer 2 cartes... Mais il sembler hésiter.  
Finalement, il s'exécute et comme précédemment je lui demande de poser les cartes restantes sur les deux cartes distribuées...

Je demande maintenant à **Nolan** de retourner le jeu face en bas et cette fois-ci, il va devoir épeler la famille de sa carte.

Là, j'épelle les différentes familles en précisant qu'en France, on ne met pas de "S" à la fin des noms des familles de cartes.

Houlà, c'est pas gagné... Soit **Nolan** ne se rappelle pas la famille, soit il n'a pas écouté comment le nom s'épelle parce qu'il demande de l'aide autour de lui.

Je commence à m'inquiéter pour le final de mon tour...☹

**Éric** vient une nouvelle fois à la rescousse.

Je demande à **Nolan** de poser les cartes restantes sur celles distribuées... sauf que **Nolan** veut apparemment faire le contraire...

Fort heureusement, j'entends **Christophe** lui dire "Non...".

Moi qui croyais que ce tour était simple...

Je fais face et je coupe les cartes en trois paquets avant de reconstituer le jeu pour perdre vraiment la carte de **Nolan**.



J'explique que certains magiciens sont un peu tricheurs et qu'ils arrivent à prendre connaissance de la première carte du dessus du jeu ou de celle du dessous et que parfois même, ils prennent connaissance des deux premières cartes du dessus ou du dessous. Comme, je ne suis pas un tricheur, je perds dans le jeu les deux cartes du dessus et les deux cartes du dessous. Au poker, ça s'appelle brûler les cartes...

J'explique que depuis que je fais de la magie, j'arrive à dialoguer avec mes cartes... et elles me permettent de localiser la carte des spectateurs...

Je tiens le jeu à deux mains et tout à coup, je le sépare en deux portions et une carte jaillie sur la table...



Je demande à **Nolan** de nommer sa carte – 5C. Je retourne la carte sur la table, c'est le 5C.

*The Full Deck Problem*, une routine de **Jim Steinmeyer** extraite de son livret *Impuzzibilities - vol 1*. J'ai un peu enrichi la routine en ajoutant quelques manipulations et notamment une manipulation vue effectuée par le magicien **Kimoon Do** dans sa routine [Buddy Buddy](#) pour la révélation de la carte. Mais on peut s'en passer...

**Éric** propose une routine de cartes et demande à **Paillette** de mélanger le jeu. Puis il reprend le jeu et fait défiler les cartes pour que **Paillette** en choisisse une (3T). La carte est remise et perdue dans le jeu.

**Éric** mélange le jeu (à la française) et indique que le Graal pour les magiciens c'est un effet intitulé *ACAAN, Any Card At Any Number* (N'importe Quelle Carte À N'Importe Quel Nombre ou *NOCANION*, ce qui est moins facile à dire que *ACAAN*...)

N'importe quelle carte... C'est celle choisie par **Paillette**.

N'importe quel nombre... **Éric** prélève un paquet de cartes sur le jeu, le coupe et demande à **Paillette** de choisir trois cartes au hasard (après avoir montré que toutes les cartes du paquet sont différentes).

Il y a un 10, un 8 et une figure que **Éric** nous dit valoir 10. Donc un total de 28.

**Paillette** est invité à prendre le jeu et à distribuer 27 cartes pour maintenir le suspense...





La 28<sup>ème</sup> carte est le 3T, la carte de **Paillette**.

**Éric** propose de montrer un second tour avant d'expliquer celui-ci...

C'est à nouveau **Paillette** qui fait le spectateur. Il doit constituer deux tas égaux du nombre de cartes qu'il veut. **Paillette** met dix cartes par tas et les deux tas sont mélangés individuellement.

Paillette doit à présent soulever quelques cartes d'un des paquets – mémoriser la carte du dessous - et poser ces cartes sur l'autre tas. **Paillette** doit ensuite prendre ce tas et distribuer les cartes une à une en pensant très fort à sa carte... Une fois le tas épuisé, **Éric** déclare que ce n'est pas simple avec Paillette...



**Éric** réfléchit... intensément... Tripote les deux tas... et...

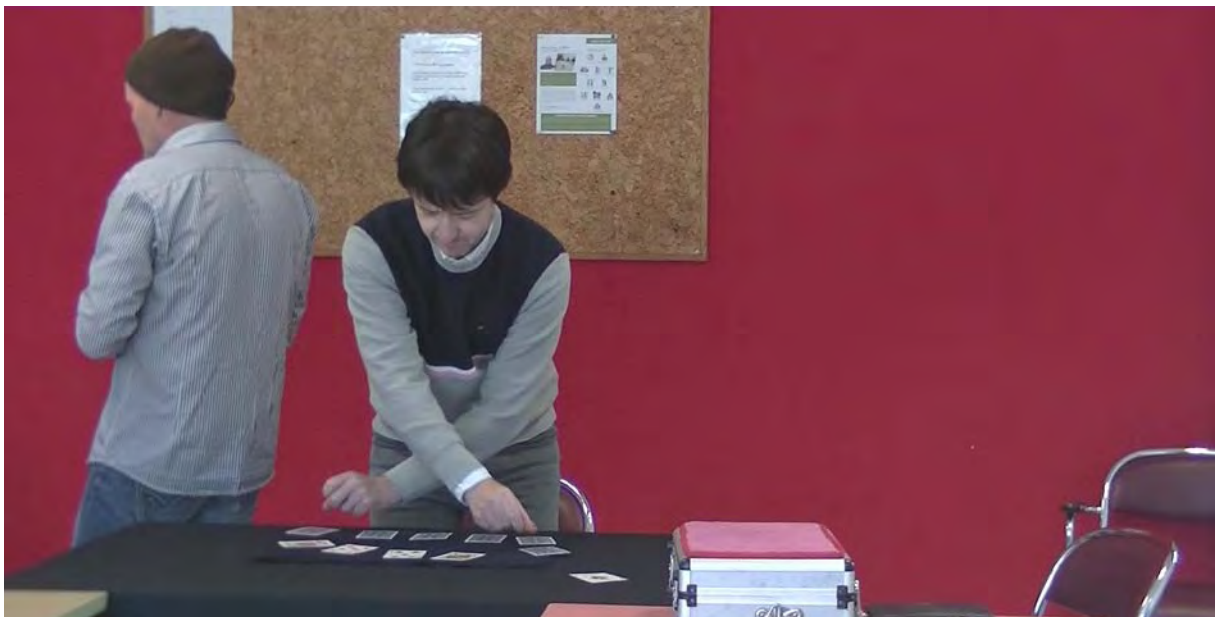
Et il annonce "*Bon ben, je reviendrai...*" – *I'll be back* comme disait [Terminator](#)... alors qu'**Éric** "*termine à tort...*".

Du coup, il ne nous a pas donné les références du tour précédent...

**Paillette** propose de montrer un tour revisité dans lequel il a amélioré quelques "*petites choses*". Ce tour est intitulé "*Le Sixième Sens*", il est de **Gabriel Werlen** et avait été présenté par **Théo** lors de la [journée magique du 22 juin 2024](#). **Éric** le rejoint pour faire le spectateur.

Rappel de l'effet : 10 cartes sont disposées face en l'air sur la table. Le spectateur doit inverser des cartes par paires et les retourner au fur et à mesure face en bas. Puis, il doit choisir deux cartes, les inverser, en mémoriser une qui devra être reposée face en bas sur la table. La seconde carte, également reposée face en bas, devra être identifiée par le magicien qui pendant ces opérations a le tour tourné.

**Éric** procède aux premières inversions.



**Paillette** demande à **Éric** d'inverser deux cartes, de les retourner, d'en mémoriser une et de la remettre face en bas mais il doit laisser la seconde face en l'air... ce qui est différent de la routine originale...

**Paillette** se sert d'un stylo comme pendule et retourne une carte... qui n'est pas la bonne. **Paillette** réfléchit... cherche... Mais ne trouve pas...

Et perfidement, je demande s'il a vraiment amélioré le tour... ☺

Finalement **Éric** propose de recommencer...

*Le Sixième Sens... Prise 2... Action !*

**Éric** procède à l'inversion – retournement des dix cartes par paires.

**Éric** sélectionne deux cartes, les inverse, en prend connaissance et en remet une face en bas en laissant la seconde face en l'air...

**Paillette** reprend son pendule déguisé en stylo...



Cette fois-ci, **Paillette** désigne la bonne carte et en plus, il la nomme. Ouf...

En fait, **Paillette** a modifié le choix des cartes utilisées afin de casser la disposition des cartes... sachant que **Théo** n'utilisait pas la séquence proposée par **Gabriel Werlen**...

Et **Paillette** afin de pouvoir nommer la carte mémoriser sans la voir utilise des cartes particulières... méthode également décrite dans les notes de conférences de **Gabriel Werlen**... ☺

Et il est utile de rappeler que dans la routine de **Werlen**, toutes les cartes sont face en bas... même les deux choisies en dernier.

C'est **Christophe** qui prend la suite. Il explique qu'il a commencé la magie après avoir vu le célèbre tour du bonneteau qui consiste à retrouver une carte parmi d'autres.

En général, le bonneteau se fait avec trois cartes mais là, **Christophe** en utilise quatre. Et c'est son droit le plus strict.

Il y a un As de Cœur et trois cartes blanches.





Dans un bonneteau, la carte que l'on doit chercher n'est jamais là où on pense. Le bonneteau de **Christophe** est conforme en tous points...

Lorsqu'une carte blanche est mise à l'écart et qu'il faut retrouver l'As de Cœur parmi les deux cartes blanches restantes, on s'aperçoit très vite que l'As de Cœur a déjà voyagé pour prendre la place de la carte blanche mise de côté.

Pour le final, il y a trois As de Cœur et une seule carte blanche.

[Virginia City Shuffle](#), une routine de **Martin Lewis**, **Louis Falanga** et **John Luka** présentée par **Michael Ammar** dans son DVD *Easy To Master Card Miracles volume 5*.

Et voici la routine à chaque fois tant attendue... Celle présentée par notre ami **José**.

D'habitude, **José** a toujours une petite mise en place à faire mais là, il voyage "léger" : un jeu de cartes et c'est tout.

**José** nous annonce qu'il ne va utiliser que 32 cartes au lieu des 52 cartes habituelles. Et au diable d'avarice, **José** réclame l'assistance de deux spectateurs : **Éric** et **Thierry** le rejoignent.

**José** a séparé le jeu en deux parties et il explique – démonstration à l'appui - ce qu'il attend. **Éric** et **Thierry** vont devoir chacun couper leur paquet, mémoriser la carte sous le paquet de coupe et poser cette portion de cartes sur le paquet de l'autre spectateur.

**José** rassemble les cartes et demande à **Éric** de les mélanger, puis il demande à **Thierry** de distribuer les cartes alternativement pour former deux tas.

**José** se retourne et demande à ses deux assistants de faire ce qu'il leur a expliqué dans sa démonstration.



Les cartes sont ensuite rassemblées en un seul tas qui est ensuite distribué en quatre paquets égaux. **José** distribue d'abord les cartes une à une puis termine en les distribuant quatre par quatre.

**José** montre les cartes du premier paquet à **Éric** qui ne voit pas sa carte.



Même chose avec le second paquet... **Éric** voit sa carte.

**José** montre le premier paquet à **Thierry**, qui ne voit pas sa carte. Même chose avec le paquet suivant... puis le suivant et enfin le dernier, et c'est dans ce dernier paquet que **Thierry** voit sa carte.

**José** prend le second paquet, le met derrière son dos et après quelques secondes, il sort une carte... Il prend le quatrième paquet et fait de même.

Chacun nomme sa carte et **José** fait constater qu'il a sorti les bonnes cartes.

*Double localisation* (appellation française), une routine d'**Alex Elmsley** présentée dans la conférence n°5 de **Régis Stanislawski** et **Philippe Molina**.

Et c'est à nouveau **Nolan** qui se présente devant nous. Il a un petit paquet de cartes et sollicite l'assistance d'un spectateur, joué par **Christophe** auquel il est demandé de tendre ses mains paumes vers le haut.



**Nolan** dépose un joker face en l'air dans la paume gauche de **Christophe**... Puis, un second joker est déposé dans la paume droite de **Christophe**... aussitôt récupéré par **Nolan** qui dans la foulée prend le premier joker, le retourne et le met dans la paume droite de **Christophe**...

**Nolan** réfléchit... il va pour déposer une carte qui semble être un As avant de se raviser...

**Christophe** lui propose de reprendre calmement...

Sauf que quand ça veut pas, ça veut pas... Après plusieurs tentatives, **Nolan** retourne s'asseoir très dépité...

Ah, ça arrive même aux meilleurs...



Pour rendre hommage à **Spontus**, j'ai amené un accessoire magique qu'il a fabriqué pour moi après que j'ai – tant bien que mal – traduit en langue anglaise la notice de la *Spontus 360*. Une première traduction faite en 2008 et une seconde version en 2011.

L'objet consiste en une boîte en bois qu'on croirait sortie de l'univers de *Jules Verne*.. Un panneau à l'avant permet de l'ouvrir et il y a deux ouvertures circulaires sur les côtés et une petite trappe sur le dessus. Un objet bien étrange qui, croyez-le ou non, permet d'enclaver des cordes... mais pas que. Quel intérêt me direz-vous puisqu'on peut très bien faire ça sans la boîte. Certes... Mais où serait la Magie ?



J'introduis une corde repliée en deux dans chaque ouverture de côté et je montre que la corde est désormais enclavée en faisant ressortir leurs milieux par la trappe.



Si je tire sur la partie qui ressort par la trappe, je montre que les deux cordes sont bel et bien enclavées.

Deuxième étape, afin de couper court à tout commentaire suspicieux, j'introduis à nouveau une corde dans chaque ouverture et je fais ressortir le milieu de chaque corde par la trappe puis j'ouvre la porte de devant pour montrer que les cordes sont séparées.



Une baguette... magique... est placée dans les deux boucles de cordes et maintenue en place en tirant sur les extrémités des cordes...  
Si on enlève ensuite la baguette, on constate que les deux cordes sont à nouveau enclavées...



Dernière application : une seule des cordes est conservée, une extrémité dépasse par une ouverture du côté et la seconde extrémité dépasse de l'autre côté... Un anneau en métal est jeté à l'intérieur de la boîte...

J'ouvre le panneau avant pour montrer que l'anneau est désormais enfilé sur la corde...



Ceci est la version de **Spontus** de la *Dean Box* de **Dean Dill**. Notre ami aimait beaucoup ce genre d'effets inexplicables, tout comme les objets impossibles et les casse-têtes.  
Et, avouez que cette boîte a fière allure.

Et puisque nous sommes dans les cordes, **Paillette** souhaite nous montrer une routine... de cordes. Ce qu'il appelle sa routine des trois cordes... mais c'est plus compliqué que cela.

**Nolan** vient l'assister.





Trois cordes : une petite, une moyenne et une grande... qui entre les mains de **Nolan** vont devenir de la même longueur.



Les trois cordes sont attachées ensemble puis une des cordes va être attachée pour former un anneau tandis que les deux autres cordes vont se transformer en une seule... Cette grande corde est nouée pour former un autre anneau...

Et le premier anneau va venir s'enclaver dessus grâce au souffle magique de **Nolan**.



Un nouveau souffle magique et les deux anneaux de cordes se séparent.

La grande corde est dénouée et ses deux extrémités sont mises dans sa poche de pantalon par **Paillette**... étrangement ces deux extrémités restent dans la poche et la corde devient un anneau fermé...



**Paillette** ressort de sa poche les deux extrémités de cordes et cela lui permet de reconstituer la grande corde.  
Il y a donc au final, une grande corde et une autre nouée pour former un anneau. Fin de la routine.

Retour d'**Éric**... Pas pour nous montrer l'explication de son *ACAAN* mais pour nous présenter ses créations en impression 3D.



D'abord une boîte permettant d'y ranger un jeu de cartes, sur laquelle il a imprimé le logo ***Magicos Circus Rouennais***...

Il nous montrer ensuite un tour avec trois dés, où le dé orange est mis dans la poche mais revient aussitôt dans la boîte ...



Également fabriqué en impression 3D, un bonhomme zig-zag...



**Éric** nous montre également un effet très surprenant. Il s'agit de deux boîtes qui peuvent s'intervertir pour contenir l'une ou l'autre. Cela s'appelle les *boîtes Gozinta* inventées par **Lubor Fieldler**. Là c'est la version simple avec des boîtes vides mais il existe une version avec des balles en mousse dans les boîtes. [Paul Daniels a d'ailleurs présenté cet effet](#) étonnant et amusant.





**Éric** termine avec une réplique du tour de *Tenyo* appelé [\*Mister Danger\*](#).



L'impression 3D... une technologie de plus en plus développée que ce soit dans le domaine de la construction, dans le domaine médical, dans le domaine militaire... etc. Et bien sûr en Magie car la Magie a toujours su profiter des nouvelles technologies dans tous les domaines.

Chose promise chose due... **Éric** nous donne finalement l'explication de son ACAAN et là, une fois de plus mon sang ne fait qu'un tour... **Éric** a vu ce tour sur une chaîne *YouTube* spécialisée dans le débinage et dont le webmaster est infoutu de donner le nom des routines et encore moins celui des magiciens auteurs de ces routines.

Et quand une personne lui demande dans les commentaires de qui c'est... Pas de réponse.



Là, je vais faire mon **Jean-Pierre Coffe** et son célèbre : "[C'est de la merde !](#)" concernant ce genre de site.

La Magie et son histoire, ce sont les magiciens... avec les techniques qu'ils inventent et les routines qu'ils créent...

Alors donner des noms à la con à des routines géniales, c'est effacer de l'histoire de la Magie leurs créateurs. Ça ne coûte rien de dire "*cette routine s'appelle et est de...*" Cela permet au contraire de contribuer à faire connaître le travail d'un magicien et c'est rendre à César ce qui lui appartient...

Dire "*Le plus fabuleux acaan du monde*" ou un titre similaire, c'est se moquer du monde... et je ne parle même pas d'expliquer ces routines afin que n'importe quel quidam sache comment font les magiciens. ☹☹

Bon, j'arrête là, ma tension artérielle grimpe en flèche ainsi que mon acidité gastrique et je ne tiens pas à être le prochain décès dans le club.

Et voici **Nolan** qui fait son retour...

Il a une pièce de monnaie de 2 euros et propose à **Paillette** une routine de type "*Which Hand?*" (Quelle main ?)...



J'adore quand un plan se déroule sans accroc...

**Nolan** demande à **Paillette** de croiser les mains et désigne une main en disant "Est-ce que la pièce est là ?"... Ben non... et **Nolan** de dire "*Pourquoi ça ne marche jamais ?...*" ☺

On explique à **Nolan** que sa pièce est trop petite pour cet effet et qu'il devrait faire l'acquisition de ½ dollars... Et l'explication qu'il donne pour cette routine n'est pas celle à laquelle on pensait... et est trop aléatoire.

**Éric** propose un nouveau tour et précise qu'il a fait la boîte en impression 3D et le nom du *Magicos Circus Rouennais* (sans la couleur). Une belle boîte noire de forme allongée... Au début, elle me faisait penser à un cercueil... Mais bon, j'ai parfois une imagination débridée.

**José** vient le rejoindre pour faire le spectateur.

**Éric** présente à **José** un genre de tube carré allongé sur lequel des nombres sont gravés en rouge ou en noir sur deux lignes sur chaque face. **Éric** explique que **José** va devoir sélectionner une ligne et **Éric** va déterminer si **José** est un bon ou un mauvais menteur...



**José** doit sélectionner une face et une ligne et nommer les couleurs des chiffres mais en mentant sur une couleur.

Pour cette expérience, **José** sélectionne le chiffre 14 et nomme les couleurs des chiffres en mentant sur la couleur du 14. **Éric** nomme le 14. Nouveau choix concernant cette fois-ci le 32 et **Éric** trouve la bonne réponse.

**José** dit qu'il doit y avoir un code... et très malicieux, **Éric** répond "*Oui... Mais quel code ?*". Moi, je ne cherche même pas car je déteste prodigieusement ce genre de tours... Mais cela n'engage que moi... ☺

**José**, égal à lui-même suggère une réponse... et c'est la bonne. Comme quoi, il y en a qui aiment ce genre de routine et qui ont le cerveau prédisposé à ça. Moi, pas... Vous feriez une radiographie de mon cerveau de haut en bas, vous verriez mes semelles de chaussures...

Pour montrer mon désintérêt, je n'ai même pas demandé le nom de ce tour... et **Éric** qui a acheté ce matériel d'occasion n'a pas daigné donner le nom... 1 partout, la balle au centre.☺

La salle commence à se vider, signe qu'il est temps de mettre fin à cette réunion.

La prochaine rencontre a été décalée au samedi 19 octobre 2024 pour les raisons que vous savez. Venez (plus) nombreux...

**Patrice**

*Apprenti Magicien à Vie*

