



## **COMPTES RENDUS DES RÉUNIONS**

**Année Magique septembre 2019 à juin 2020**

**RÉUNION DU 21 SEPTEMBRE 2019  
RENTRÉE DU MCR**

C'est la rentrée !



Une fois encore, les magiciens du ***Magicos Circus Rouennais*** font leur rentrée en décalé par rapport aux non magiciens.

Cette année, **Christophe** a lancé l'idée d'un repas de rentrée, juste avant la réunion. Une idée qui a fait son chemin... mais qui n'a pas soulevé un véritable enthousiasme puisque nous étions 4. Nous devions être 5, mais le cinquième a zappé... Et croyez-le ou non, nous n'avons pas parlé magie durant ce déjeuner.

14h45, nous gagnons la salle « *Descartes* », la bien nommée.

**Sont présents :**

- |                       |                     |
|-----------------------|---------------------|
| 1 : <b>Patrice</b>    | 2 : <b>Manu</b>     |
| 3 : <b>Christophe</b> | 4 : <b>José</b>     |
| 5 : <b>Thierry</b>    | 6 : <b>Olivier</b>  |
| 7 : <b>Maryse</b>     | 8 : <b>Jean-Luc</b> |
| 9 : <b>Stéphane</b>   | 10 : <b>Nicolas</b> |
| 11 : <b>Éric</b>      | 12 : <b>Toff</b>    |

Si vous êtes un lecteur ou une lectrice assidu(e) de mes comptes-rendus (oui ! Il y en a... Enfin... J'espère...), vous avez du remarquer deux prénoms inconnus (ou plus exactement les prénoms de deux inconnus...)... Patience, vous aurez très bientôt l'explication.

*Clic Clac Canon* ! pour la traditionnelle photo et nous pouvons lancer cette réunion qui est la première de cette année magique 2019 – 2020 qui marquera en juin prochain les 18 ans du club.



Au titre des infos qui méritent... **Christophe** indique qu'un magicien sera présent le 29 mars au théâtre « *Le Rive Gauche* », mais il n'a pas le nom... Mort de rire... « *Eh, je sais pas c'est qui, moi....* »...

Bon, j'ai cherché et j'ai trouvé. Ce sont en fait deux magiciens qui seront présents et le spectacle s'appelle *Cloc*.



Comme il n'y a aucune autre info, nous attaquons directement la partie « *magie* » et c'est **Stéphane** qui se lève et se dirige avec la « *table de l'officiant* »...

**Stéphane** cherche un sportif et **Nicolas** le rejoint. **Stéphane** indique qu'en ce qui le concerne, il déteste le sport, même à la télé. Mais, lors des dernières vacances, il a rêvé (à moins que ce ne fût un cauchemar) qu'il était un champion de sport... et là, il voudrait que **Nicolas** s'imagine également en champion.... En champion de bowling. Il lui demande également d'imaginer qu'il lance la boule et de dire combien il a fait tomber de quilles. **Nicolas** répond « 8 ».

**Stéphane** indique qu'il avait prédit ce chiffre grâce à ses cartes à jouer.

**Stéphane** demande à **Jean-Luc** de prendre le jeu qui se trouve à sa place, de sortir les cartes et de les étaler face en bas. Il y a huit cartes face en l'air dans l'étalement.



Une routine extraite du livre jaune *Prisme* de **Max Maven**.

Le tour s'appelle « *Le champion de chaise longue* » dans sa traduction française. Dans sa version originale extraite de « *The Yellow Book Of Mentalism* », ce tour s'appelle « *The armchair bowler* ».

L'effet repose sur le fait qu'il y a dix quilles dans un jeu de bowling... et sur une vaste escroquerie.

Mais dès lors que ça marche, qui s'en plaindra ?

Et c'est **Manu** qui prend la suite. Cela fait plaisir de le revoir car il avait été absent lors de l'année magique passée...

**Manu** propose à **Jean-Luc** de le rejoindre et...

*Merd...credi !!! Impossible démarrer le caméscope. Aïe ! Que passa ?*

**Manu** commence à présenter son tour et ce fichu caméscope refuse toujours d'enregistrer...

*« J'adore quand un plan se déroule sans accroc » (Hannibal – Agence Tous Risques)...*

Du coup, je me replie sur mon appareil photo et je le bascule en mode vidéo... C'est chouette le modernisme.

Sauf que **Manu** a déjà présenté son tour et je l'ai donc loupé et le voilà qui enchaîne sur un second...

L'appareil photo commence à filmer... Ouf, sauvé !

Pour ce second tour... **Jean-Luc** est invité à distribuer les cartes, à s'arrêter quand il veut et à mélanger les cartes puis à continuer sa distribution et s'arrêter à nouveau pour mélanger les cartes et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les cartes aient été distribuées. Puis **Manu** lui demande de *brûler la carte du dessus et celle du dessous*...

Non ! Stop ! Déconnez pas, l'alarme incendie va se déclencher...

Bon **Manu** explique que « *bruler la carte du dessus et celle du dessous* » consiste simplement à prendre ces deux cartes et à les mettre quelque part dans le jeu. Je ne connaissais pas cette expression qui doit prendre ses origines dans le département de la Manche d'où est originaire **Manu**...

**Jean-Luc** est invité à présent à distribuer à nouveau les cartes et à s'arrêter quand il veut.



Ensuite, il doit une fois de plus « brûler la carte du dessus et celle du dessous » du paquet qui lui reste en main pendant que **Manu** tourne le dos.

**Jean-Luc** doit ensuite regarder la carte se trouvant sous le paquet tenu en main (3T) puis il doit mélanger son paquet. Il doit également mélanger les cartes distribuées sur la table et enfin, il doit mélanger les deux paquets ensemble.

**Manu** fait face et étale le jeu face en l'air en demandant à **Jean-Luc** s'il voit sa carte.

**Manu** demande à **Jean-Luc** s'il pense qu'il peut retrouver sa carte et **Jean-Luc** dit que c'est impossible et je suis d'accord avec lui.

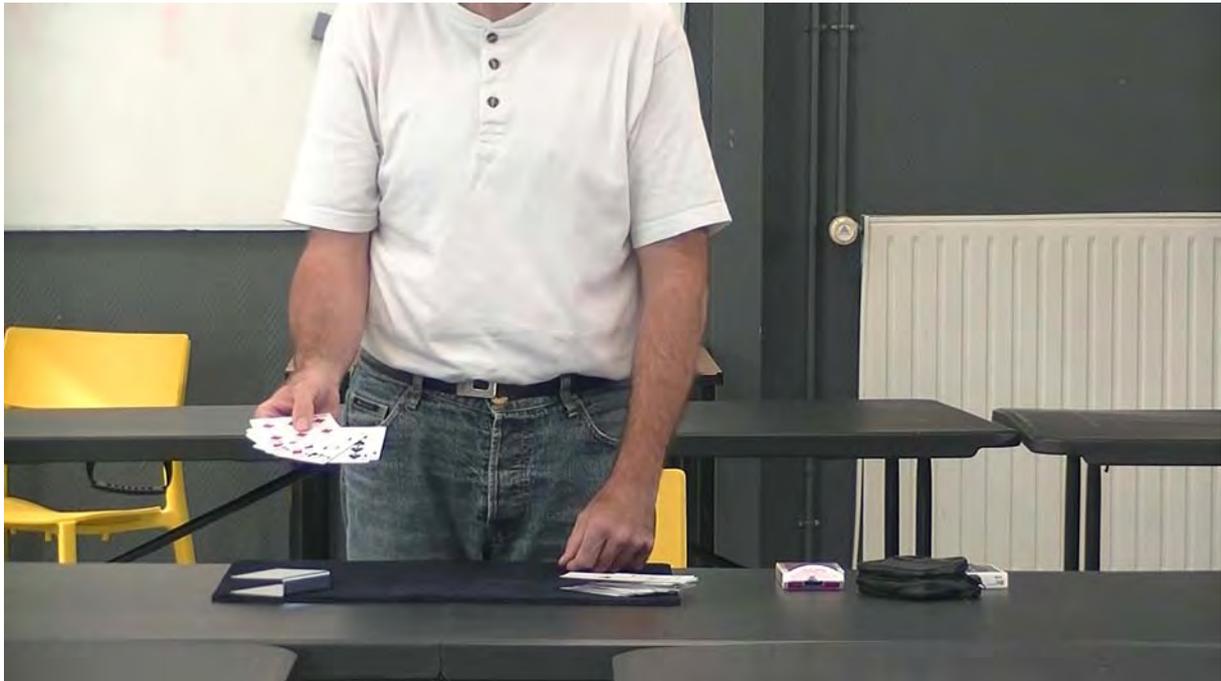
**Manu** prend le jeu et parcourt les cartes, le coupe et montre que la carte qu'il a transférée sur le dessus est le 3T. La carte de **Jean-Luc**.



**Manu** demande par quel tour il commence ses explications... Ce qui me permet d'apprendre que le premier tour que j'ai loupé (et du coup, vous aussi...) est tiré d'une vidéo de **Liam Montier** qui s'appelle [Ultra Violet](#).

La seconde routine est de **Benjamin Earl** et s'appelle « [Red Herring](#) » et elle est diabolique car la carte sélectionnée apparaît impossible à identifier... et pourtant...

**Manu** a apparemment envie de rattraper les réunions manquées et il se lance dans une troisième routine utilisant des « 9 » et des « 6 » pour avoir quatre cartes noires et quatre cartes rouges.



**Manu** constitue deux tas en alternant dans chaque tas les rouges et les noires. Puis il rassemble les deux tas et montre l'alternance des quatre premières cartes.

Un geste magique et immédiatement les cartes tenues en main deviennent toutes les quatre noires.

Et bien évidemment le second tas est composé uniquement de rouges.



Le tas des rouges est posé sur le tas de noires et la carte du dessus du paquet – un 9 rouge - est retournée face en l'air puis remise face en bas et tapotée sur la table. **Manu** retourne à nouveau la carte : c'est à présent un 9 noir...

Puis **Manu** prend le paquet de cartes et fait défiler les cartes face en l'air : elles sont toutes noires, il n'y a plus de cartes rouges.

**Manu** sépare à nouveau les cartes – quatre d'un côté et quatre de l'autre... On s'aperçoit qu'il y a maintenant quatre cartes rouges et quatre cartes noires. Tout est redevenu normal.



Une routine personnelle de **Manu** inspirée de manipulations d'une routine extraite du livre de **Duraty** « [L'effet Pousse-Pousse](#) » et qui s'intitule « *Liberté, égalité, parité* ».

**Manu** nous dit « *Voilà, c'est tout pour aujourd'hui...* ». Il regagne sa place et nous montre le livre de **Duraty** et indique « *Si vous ne connaissez pas l'effet Pousse-Pousse, c'est ça...* ».

Du coup, c'est le retour devant nous de **Manu** qui nous explique cet effet qui vise à créer une sorte de confusion dans l'esprit du spectateur.

Bon, apparemment, c'est vraiment tout pour aujourd'hui et **Manu** laisse la place à **José**.

J'indique qu'après **José**, ça sera le tour d'**Olivier** et **Maryse** qui doivent être chauds à présent et **Maryse** répond « *je ne suis pas magicienne moi..* »

Ah bon... Mais alors... Nous sommes en train d'expliquer des tours devant une profane ! Aïe, aïe, aïe...

**José** nous informe qu'il va nous présenter une routine intitulée *Ten Cards Poker Deal*, dans une version que l'on ne connaît peut-être pas.

Il a besoin d'un assistant et c'est **Stéphane**, avec son look de vacancier, qui se propose. **José** lui remet un paquet de cartes pour qu'il le mélange tandis que lui-même mélange un second paquet de cartes.



Les deux paquets sont posés l'un sur l'autre puis **José** distribue deux cartes face en bas en ligne et demande à **Stéphane** de prendre une des cartes et de laisser l'autre pour **José**.

Deux autres cartes sont distribuées et là encore **Stéphane** doit choisir une des deux cartes. La carte non choisie retourne sous le paquet.



Deux autres cartes distribuées et nouveau choix. La carte non choisie retourne sous le paquet.

Deux autres cartes distribuées et **José** demande à **Stéphane** de lui attribuer l'une des deux cartes tandis que la seconde retourne sous le paquet. Nouvelle distribution et **Stéphane** attribue à nouveau une carte à **José** et celle non choisie retourne sous le paquet.

Le choix suivant est pour **Stéphane**, le suivant pour **José**.

Il reste à présent deux cartes et **José** les pose face en l'air l'une à côté de l'autre puis il demande à **Stéphane** de regarder ses cartes et de choisir librement l'une des deux cartes pour compléter sa « *main de poker* ».

Cette carte permet à **Stéphane** d'avoir un full Valet – Huit.

**José** ramasse la carte restante et l'ajoute à ses cartes : il a un carré d'As !



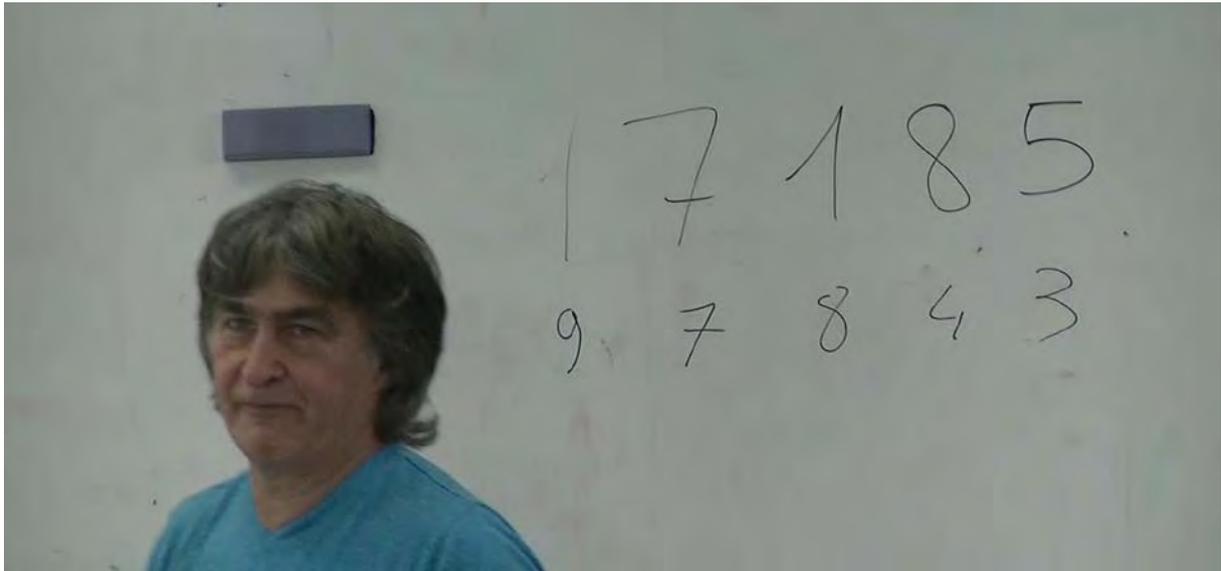
*Ten Cards Poker Deal*, version de **Christian Chelman**.

C'est mieux de faire cela avec un spectateur qui connaît le poker... Cela évite les mauvaises surprises...

C'est **Thierry** qui se lève et qui sollicite **Maryse** pour écrire sur le tableau blanc qui se trouve dans la salle un nombre de 5 chiffres de son choix.

**Maryse** choisit « 17185 ».

**Thierry** indique faire une prédiction sur un papier et demande à **Olivier** d'inscrire également un nombre de 5 chiffres sur le tableau : 97843.



**Thierry** vient apporter sa pierre à l'édifice et inscrit 097843.

**Jean-Luc** fait de même : 33417.

Et **Thierry** termine la série : 66582.

La somme de tous ces nombres donne : 217183... Nombre prédit par **Thierry** après que **Maryse** ait inscrit le premier nombre.



Vive les maths !

Et sans que ne lui demande quoique ce soit, **Olivier** se lève et se présente devant nous pour subir son supplice... qui consiste à nous montrer qu'il n'est pas là que par curiosité...

Bon, il faut dire qu'on l'avait prévenu qu'il faudrait qu'il passe sur le « grill »... alors, il a préféré devancer notre injection.



**Olivier** et **Maryse** sont en couple... Lui fait quelques prestations et elle, l'aide dans ces prestations sans pratiquer elle-même la Magie. Tous deux se sont présentés spontanément à la *MJC* pour assister à cette réunion et comme **Olivier** nous a indiqué avoir déjà une certaine pratique, sa présence a été acceptée... à charge pour lui de nous montrer un tour ou deux de son répertoire.

**Olivier** présente un jeu de cartes et deux jokers qui sont posés face en bas sur le jeu face en bas puis qui sont mis de côté à droite sur la table.

Deux cartes sont prises au hasard dans le jeu, un 8 et un 9 rouges qui sont également mis de côté à gauche sur la table.

Une passe magique et les jokers changent de place avec le 8 et le 9.

**Olivier** se demande s'il doit montrer un autre tour ou pas, précisant qu'il est venu avec sa femme avec laquelle il s'entraîne à faire des petites choses.... La salle se marre car notre esprit est tout, sauf bien placé....

**Olivier** poursuit qu'il est aussi venu avec son petit animal de compagnie... qu'il a toujours sur lui : *Grignotty*, une petite souris qui aime jouer. Elle se cache parmi des tranches de fromage et elle n'est jamais là où on pense.



**Olivier** est un peu fébrile et tremble pas mal en présentation sa routine.

Oui, je sais... Nous sommes très impressionnants...

Finalement, de peur de se tromper dans la manipulation des cartes, **Olivier** écourte sa routine.

Allez, ça ira mieux la prochaine fois.

[Grignotty, une fabrication Climax](#) qui est à présent disponible en version 2.0....

Et c'est **Christophe** qui se lève et prend la suite.

**Christophe** avait lancé l'idée d'un thème « *la rentrée, les vacances, les voyages, etc.* » pour cette réunion et il a décidé de nous faire voyager.

Pour cela, il nous raconte une histoire qui lui est arrivée avec un vieil ami. Comme cet ami était un grand voyageur qui allait dans différents pays mais toujours dans les mêmes hôtels, un jeu s'était instauré : **Christophe** essayait de deviner dans quel hôtel son ami allait ou était allé. Pour intéresser un peu le jeu, le prix du repas était à régler par le perdant.

Au fil du temps, après avoir du longtemps s'acquitter de l'addition, **Christophe** est devenu de plus en plus performant à ce jeu en étant très attentif à certains petits détails vestimentaire ou autres de son ami...

Cet ami étant devenu depuis sédentaire, il a offert un cadeau à **Christophe**, qui sort une petite enveloppe d'une boîte en bois, et il lui a laissé en souvenir les cartes professionnelles des hôtels où il a séjourné.



**Christophe** propose à **Maryse** de faire défiler les cartes et d'en choisir une sans la montrer. Les cartes restantes sont remises dans la boîte en bois.

**Maryse** est à présent invitée à se concentrer sur cette carte, à imaginer l'hôtel et son environnement et finalement **Christophe** annonce qu'elle a choisi la carte de l'hôtel *Le Vatican* à Rome : exact !

**Christophe** attire à présent l'attention sur l'enveloppe « *cadeau* » de son ami et ressort les cartes des hôtels de sa boîte et propose cette fois-ci à **Maryse** de choisir une autre carte mais, cette fois-ci, en les faisant défiler face en bas.

**Maryse** s'est arrêtée sur le *Bentley Hotel*... Dans l'enveloppe, sur la table, il y a la carte magnétique d'une chambre du *Bentley Hotel*.

*Hotel*, de **Ludovic Mignon**.

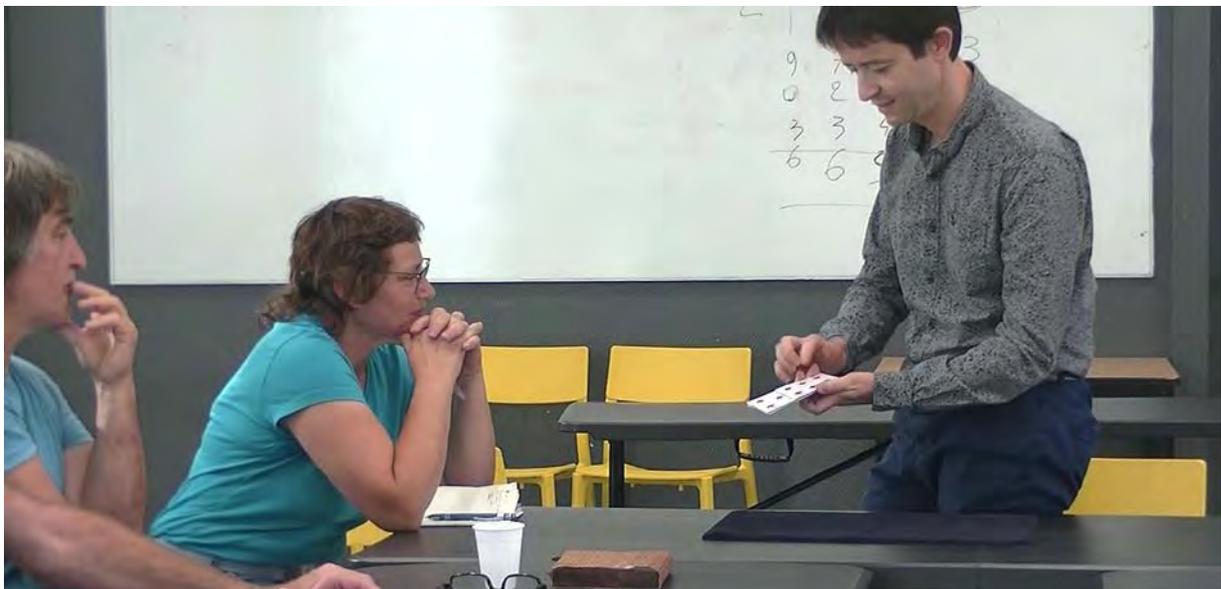
Au tour d'**Éric** de prendre la suite et c'est à nouveau **Maryse** qui est sollicitée.

**Éric** a dans ses mains un petit paquet de cartes qui est, selon lui, un détecteur de mensonges.

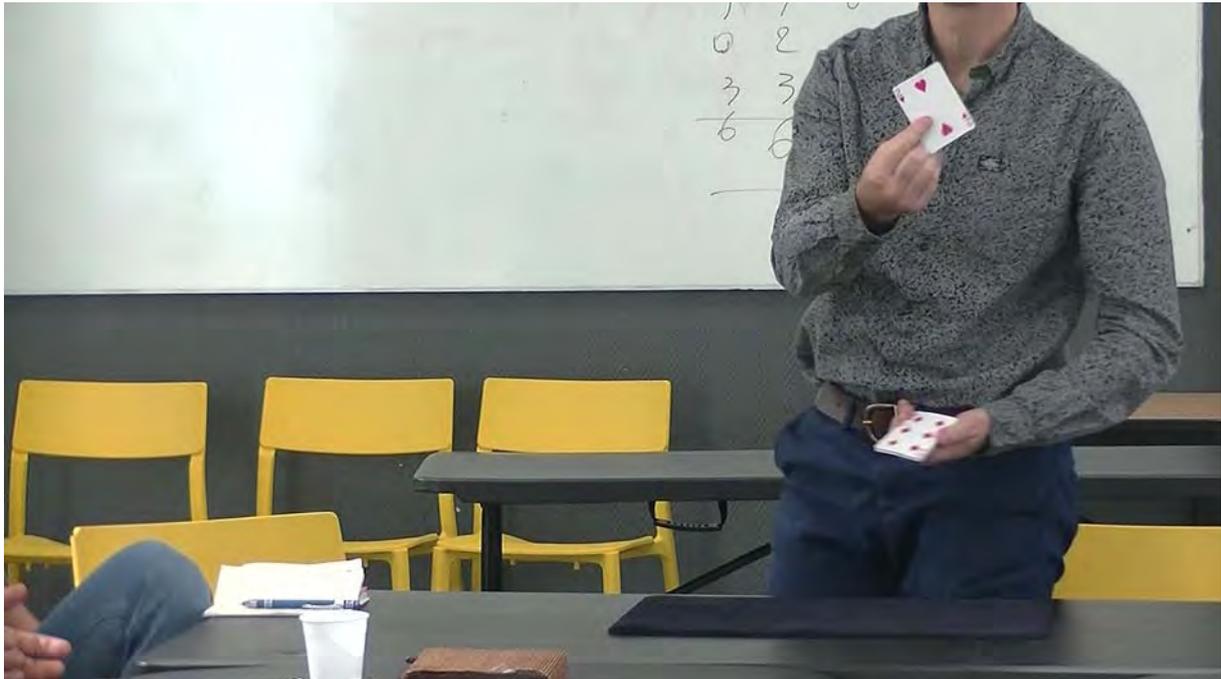
**Olivier** est invité à couper le paquet qui est ensuite mis en éventail face en bas et **Maryse** doit toucher le dos d'une des cartes. Cette carte lui est montrée (2C) avant d'être perdue dans le paquet.



Le principe est simple : **Éric** arrange les cartes en en décalant une sur deux vers l'avant du paquet et pose trois questions auxquelles **Maryse** peut répondre par la vérité ou par un mensonge. Une quatrième question est posée et là, **Maryse** doit y répondre en disant la vérité.



Au fur et à mesure, ce sont les cartes d'**Éric** qui vont permettre de dire si **Maryse** dit la vérité ou non et au final de révéler la carte choisie.



*Ultimate Truth* de **Peter Duffie** que l'on retrouve dans divers publications de son grand et défunt ami **Aldo Colombini**.

**Éric** propose de poursuivre avec une seconde routine et pour cela il a besoin d'un spectateur ayant un téléphone sécurisé par un code de verrouillage à 6 chiffres... C'est **Nicolas** qui se propose.

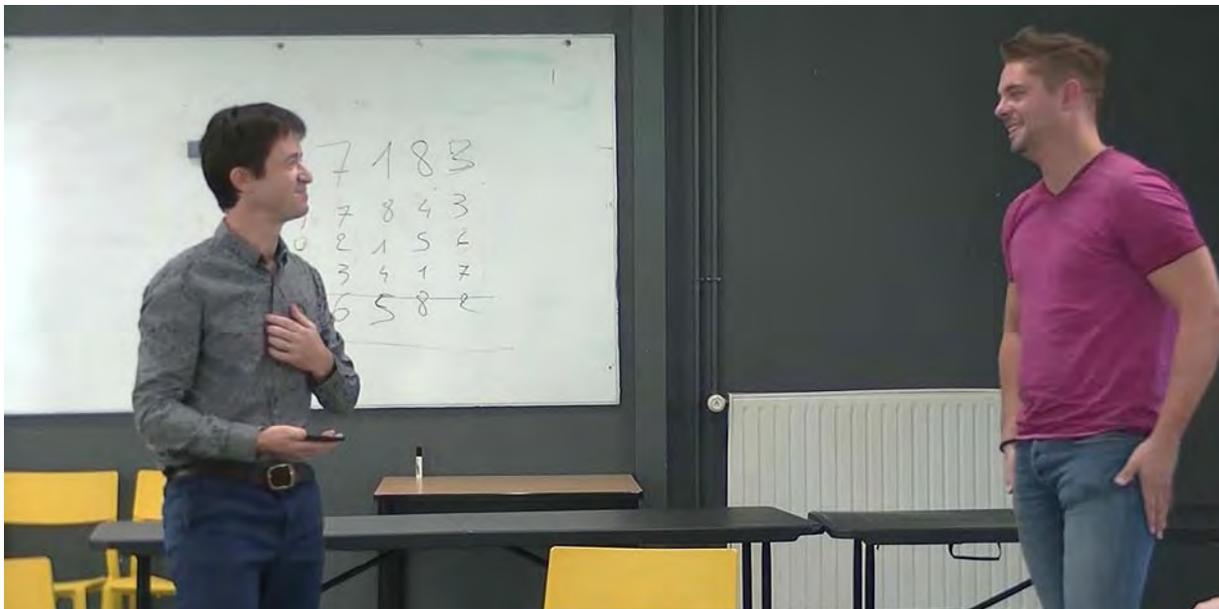


**Éric** explique que le problème avec un code, c'est qu'on est susceptible de le révéler sous la torture (c'est vrai que c'est un risque assez fréquent...) parce qu'on le connaît. En revanche, si on complique ce code en impliquant une seconde personne, il faudra réunir ces deux personnes pour avoir le code... Et si on implique une autre personne, c'est encore mieux...

Hum, hum... Il me semble qu'**Éric** regarde un peu trop de films d'espionnage...

**Éric** demande à **Nicolas** de déverrouiller son téléphone et de lancer l'application « *calculatrice* ».

**Éric** indique qu'il tape secrètement une clé de cryptage et il demande à **Nicolas** de taper son code secret et d'appuyer sur la touche « *égal* ». Maintenant, **Nicolas** est invité à additionner ou à soustraire – selon son choix – un nombre à sept chiffres du total affiché par la calculatrice ; mais sans qu'**Éric** en ait connaissance.



**Éric** récupère le téléphone et rappelle qu'il a tapé une clé de cryptage que **Nicolas** ne connaît pas et que **Nicolas** a également tapé une clé de cryptage qu'**Éric** ne connaît pas. Pas plus qu'il ne connaît le code de déverrouillage du téléphone... **Éric** tape quelque chose sur le clavier et demande à **Nicolas** si son code de déverrouillage commence par un « 7 »... La réponse est..... Non.

Et **Éric** de conclure... « *Ah ben je me suis trompé...* »

Ah, ça arrive même aux meilleurs...

**Éric** explique qu'il est désolé... Alors qu'il n'y a vraiment pas de quoi... et que normalement, ça marche.... Ah peut-être, mais pas là....

**Éric** jette un œil à son aide mémoire posé sur la table et propose de recommencer... et il demande à **Nicolas** de changer de nombre et de taper un nombre à six chiffres qu'il doit retenir.

Nouvelles manipulations et cette fois-ci, **Éric** donne sans se tromper le nombre à six chiffres de départ.

**Éric** nous explique le principe en précisant qu'il ne sait pas comment ça marche mais que cela lui importe peu puisque ça marche. Ah, voilà une philosophie qui me plait...

Comme personne – mis à part **Éric** – ne semble disposer à passer, je me lève pour prendre la suite et présenter une routine de cartes.

J'explique que les Rois chassent parfois avec un élastique... et je sors le Roi de Cœur et le Roi de Carreau du jeu et je les entoure d'un élastique en me proposant de montrer comment les Rois pratiquent cette chasse.



Je demande ensuite à **Maryse** de choisir une carte rapidement tandis que je fais défiler les cartes du jeu face en l'air devant elle : elle choisit le Valet de Trèfle lequel est perdu dans le jeu.

Les deux Rois entourés de l'élastique sont posés face en l'air sur le jeu et je fais claquer l'élastique trois fois avant de soulever les deux Rois, d'enlever l'élastique et de montrer qu'il y a désormais une carte face en bas entre les deux Rois : le Valet de Trèfle.

*Kings Hunters with Rubber Band*, une routine de **Bruno Tarnecci**.

Retour d'**Éric** qui propose une nouvelle routine d'**Aldo Colombini** (sachant de la précédente était de **Peter Duffie**, présentée par **Aldo...**).

**Éric** est devenu fan d'**Aldo Colombini** et ce n'est pas moi qui irai le critiquer sur ce point.

**Éric** demande à **Maryse** de sortir huit cartes du jeu et il les met en éventail faces vers **Maryse** afin qu'elle pense à une des cartes.



**Éric** remet le paquet à **Maryse** afin qu'elle le mélange.

**Éric** met en saillie une carte sur deux et demande à **Maryse** si elle voit sa carte (parmi celles du haut) : oui.

Les cartes sont rassemblées et à nouveau décalées une sur deux. Cette fois-ci **Maryse** ne voit pas sa carte.

L'opération est renouvelée une dernière fois. **Maryse** voit sa carte.

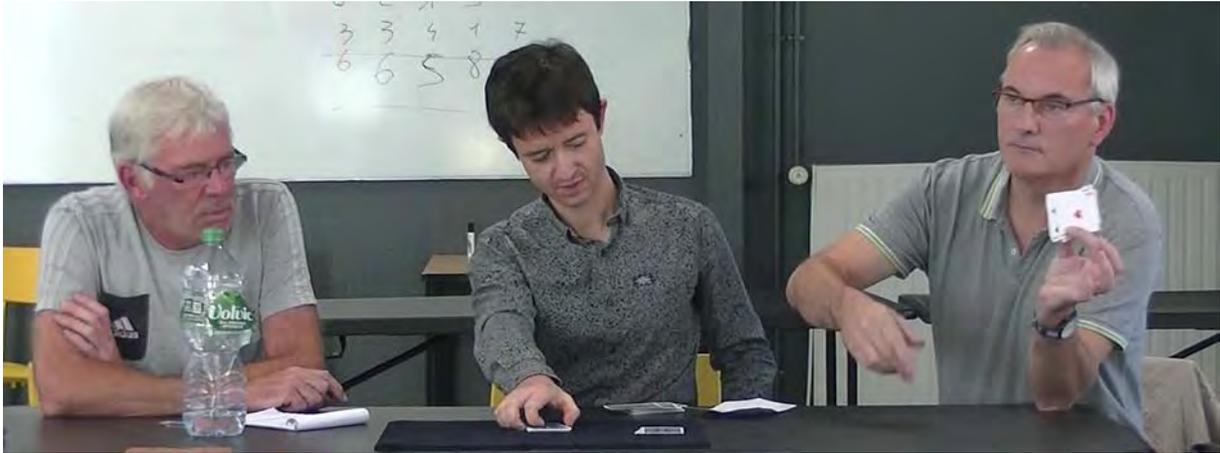
**Éric** retourne les cartes face en l'air et les étale. Une carte est à présent face en bas dans le paquet de demande à **Maryse** de nommer sa carte : La Dame de Trèfle. Et c'est la carte retournée.

*Merely Thought-Of Card Miracle* de **Paul Gordon**, une routine présentée par **Aldo Colombini** dans le DVD *Self-Working Packet Tricks*.

Et **Éric** indique "j'en ai un autre avec deux fois dix cartes et il faut deux spectateurs...". Il distribue deux tas de dix cartes et **Thierry** et **Jean-Luc** viennent le rejoindre.

**Thierry** est invité à mélanger son paquet de dix cartes et à regarder (et mémoriser) la carte du dessous (AP).

**Jean-Luc** est invité à mélanger son propre tas de dix cartes et il doit ensuite couper une partie des cartes et regarder (et mémoriser) la carte du dessous de la partie coupée (AC).



Pendant que nos amis font tout cela, **Éric** en profite pour relire son aide mémoire... Alors **Éric**... On n'a pas de mémoire ?

Les cartes coupées sont posées sur le tas de **Thierry** et les cartes sont posées sur le reste des cartes.

**Éric** mélange les cartes et les sépare en deux tas, l'un face en l'air et l'autre face en bas. Il demande à ce que **Thierry** ou **Jean-Luc** se manifeste dès lors que leur carte apparaîtra.

**Éric** prend simultanément la carte du dessus de chaque tas et constitue deux nouveau tas.



**Thierry** voit sa carte et la carte du tas face en bas est retournée : c'est la carte de **Jean-Luc**.

*Child's Play* de **Karl Fulves** – DVD *Self-Working Packet Tricks* d'**Aldo Colombini**.

Dans le même style d'effets qui marchent tous seuls, je propose de montrer une routine qui n'est pas du « **Aldo** » mais du « **Cameron Francis** »... une routine intitulée *Euphoria 2* extraite du DVD *Small Wonders* que **Cameron Francis** a fait avec... **Aldo Colombini**. ☺

Je sors d'une pochette un petit paquet de cartes et je pose sur la table deux cartes face en bas qui servent de prédictions.

Comme le paquet contient peu de cartes, ce n'est pas facile de le mélanger et il est donc plus simple pour modifier l'ordre des cartes de distribuer les cartes en deux tas et de réunir ces deux tas pour effectuer une nouvelle distribution.



Comme je suis le seul à avoir manipulé les cartes jusqu'à présent, je demande à **Maryse** de procéder à une distribution en deux tas et à une seconde mais cette fois-ci en laissant les deux tas séparés.

Je propose maintenant de continuer à mélanger les tas mais en faisant en sorte d'éliminer les cartes au fur et à mesure et pour cela **Maryse** est invitée à choisir l'un des deux tas et à faire les mêmes gestes que moi : la carte du dessus du paquet est mise en dessous et la suivante est posée sur la table. Et ainsi de suite jusqu'à ce que **Maryse** et moi n'ayons plus qu'une seule carte en main : la DK et le RT.

J'attire l'attention sur mes deux cartes de prédictions qui sont : La DC et le RP...

Nous nous intéressons à présent aux cartes distribuées sur la table par **Maryse** et moi.

**Maryse** s'est retrouvée avec le RT... les autres cartes de son tas sont toutes des cartes à points rouges. Je me suis retrouvé avec la DK et toutes les autres cartes de mon tas sont des cartes à points noirs.

Puisqu'on parle d'**Aldo Colombini**, je parle de l'excellent tour – hélas plus commercialisé – qui s'appelle [Shenanigan](#) et comme certains ne connaissent pas, je me retrouve à le présenter une nouvelle fois... Pour cette présentation, comme d'habitude, j'utilise la présentation de **Trevor Lewis** qui est plus intéressante.

Une routine toute en couleurs qui raconte l'histoire de deux groupes de Farfadets... l'un peignant les champs en vert et l'autre peignant les couleurs de l'Arc en Ciel sur l'Île d'émeraude. Tout allait bien jusqu'à ce que les Farfadets décident un à un qu'ils ont besoin de vacances...



Des faces de Farfadets qui deviennent des dos verts... Des dos verts qui deviennent des faces de Farfadets et surtout pour le final, des dos multicolores et l'apparition de trois chaudrons remplis d'or.



J'adore cette routine...

Comme personne n'a d'autre routine à montrer, je propose de montrer un dernier truc pour se marrer... Il s'agit d'un puzzle amusant.

Plusieurs morceaux forment une carte de dos...



Lorsqu'on veut refaire la carte de face, on s'aperçoit qu'il manque un morceau...

Fort heureusement d'ailleurs, parce que la face représente un homme en train de se doucher et le morceau manquant est au niveau du sexe du personnage...

Bon, ceci conclut notre réunion de rentrée.

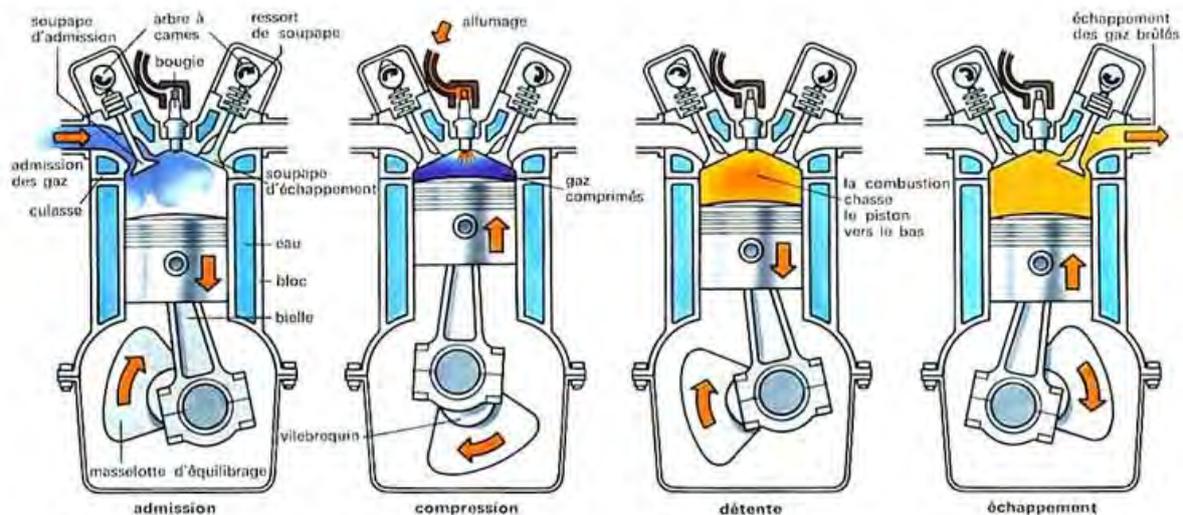
La prochaine réunion aura lieu le samedi 12 octobre et **Jean-Luc** animera un atelier « *Carte Ambitieuse* ».

**Patrice**  
*Apprenti Magicien à Vie*



## RÉUNION DU 12 OCTOBRE 2019

Ça y est, le moteur du *Magicos Circus Rouennais* a repris son régime de croisière et nous abordons aujourd'hui la seconde réunion de cette année magique 2019 – 2020.



Les réglages sont optimums mais il est toujours possible qu'il y ait quelques ratés durant la présentation des tours... car, selon l'expression consacrée, cela arrive même aux meilleurs...

### Sont présents :

- |                       |                     |
|-----------------------|---------------------|
| 1 : <b>Patrice</b>    | 2 : <b>Éric</b>     |
| 3 : <b>Christophe</b> | 4 : <b>Toff</b>     |
| 5 : <b>Thierry</b>    | 6 : <b>Jean-Luc</b> |
| 7 : <b>José</b>       | 8 : <b>Clément</b>  |
| 9 : <b>Paul</b>       |                     |

Le thème de l'atelier du jour concerne la *Carte Ambitieuse*... Car oui, mesdames et messieurs, les cartes des magiciens peuvent, tout comme certains personnes, vouloir la vedette... C'est **Jean-Luc** qui a proposé cet atelier et c'est lui qui va l'animer.

Mais avant de nous lancer, je sors mon appareil photo et *Clic Clac Canon*, je prends la traditionnelle photo. Les lecteurs assidus du « *compte-rendu* » ne reconnaîtrons pas la salle habituelle car aujourd'hui, nous avons fait un retour vers le passé et nous occupons la *salle Galilée* (ou *Copernic*, je ne me rappelle jamais) de la *MJC Rouen Gauche*.



Au titre des infos magiques, **Christophe** indique que **Thierry Collet** et sa **Compagnie Phalène** seront à Mont Saint Aignan à la Maison de l'Université le 15 et le 16 octobre... dates déjà passées au moment où je rédige ce compte-rendu...

**Christophe** a été quelque peu piqué au vif par le compte-rendu du mois dernier... Il avait annoncé la venue d'un magicien sans pouvoir en préciser le nom et étant d'un naturel « *taquin* » (certains disent même « *chiant* ») je m'étais empressé de l'écrire. Du coup, il nous fournit aujourd'hui une information complète...

Comme il n'y a aucune autre information magique à partager, **Jean-Luc** s'installe et invite deux personnes à le rejoindre avant de débiter sa présentation. **José** et **Éric** se proposent et viennent d'installer.



**Jean-Luc** prévient que la routine qu'il va présenter est un peu longue car il a souhaité montrer un florilège d'effets possibles et précisant qu'une routine de carte ambitieuse contient en général moins d'effets et qu'il nous appartiendra de créer notre propre routine en sélectionnant les passes qui nous intéressent.



**José** est invité à choisir une carte et à signer une gommette qui est ensuite collée sur la carte « *pour pas niquer mon jeu* », précise **Jean-Luc**.

**Jean-Luc** nous montre ensuite une succession de passes où, la carte étant perdue dans le jeu, elle remonte systématique sur le dessus... ou se retrouve sous le jeu...

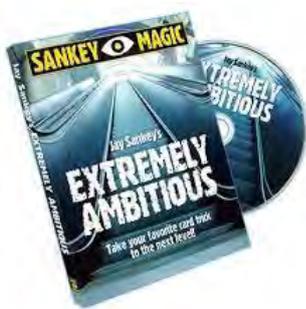


Forcément, c'est **Jean-Luc** qui fait remonter la carte en claquant des doigts mais il montre que c'est facile à faire et invite **José** à faire remonter lui-même la carte... et ça marche.

Je ne vais bien évidemment pas décrire ici les mouvements effectués par **Jean-Luc**... Si vous vous intéressez à la carte ambitieuse, sachez que **Daryl** a fait un DVD complet sur le sujet (intitulé *Daryl's Ambitious Card*) et également un livre intitulé *Daryl's Ambitious Card Omnibus*, écrit avec **Stephen Minch**, qui a été traduit en langue française par **Richard Vollmer** (143 pages...).



Dans la série *The World's Greatest Magic By The World's Greatest Magicians*, on trouve un DVD intitulé *The Ambitious Card*. L'intérêt de cette série à petit prix permet de voir un même type d'effet présenté par des magiciens différents.



**Jay Sankey** a également commercialisé un DVD intitulé *Extremely Ambitious*.

Pour ne citer que ceux-là...

Et c'est à présent **Éric** qui prend la suite avec l'assistance de **Thierry**, non pas pour nous montrer un tour de cartes, mais un tour de « *pickpocketisme* » (mot sûrement inventé par et pour les magiciens).

Pour cela, **Éric** utilise un jeu de cartes... un étui rouge, contenant des cartes...bleues... car il veut simuler le vol d'une carte bleue.

Entendez par là, une carte bancaire, car elles sont désormais de toutes les couleurs.

Prenez la mienne par exemple, elle est....

Ah, on me dit dans mon oreillette que personne n'en a rien à battre de la couleur de ma carte bancaire... Bon, okay, je le note.

Le jeu est étalé face en bas sur la table et **Thierry** est invité à pointer une carte... Et s'il est joueur de pétanque, il peut aussi la tirer... ce qui est, en principe, le propre des pickpockets... de tirer... de voler quoi !

Ah, on me dit dans mon oreillette que les lecteurs avaient parfaitement compris mon humour approximatif... Bon, okay, je le note.



**Éric** rassemble les cartes restantes et les range dans l'étui qu'il met dans sa poche. Il sort un stylo et demande à **Thierry** de signer une gommette afin de la coller sur la carte.

Pendant ce temps là, **Éric** tourne le dos et demande à **Thierry** de remettre la carte face en bas.

Réponse de **Thierry** : « Ben, elle est face en bas, mais je ne sais pas ce que c'est comme carte parce que je ne l'ai pas regardée ».

**Éric** : « Non, la gommette il faut la coller sur la face de la carte ».

**Thierry** : « Ah, mais tu l'avais pas précisé... »

**Christophe à Éric** : « Ah là, là, t'as pas pris le bon (sous entendu « spectateur »)... »

T'inquiète **Thierry**, tu as parfaitement raison... Avec certains spectateurs, il ne faut pas hésiter à expliquer... Aie ! Non, pas sur la tête !

**Éric** a récupéré son jeu et il demande à **Thierry** d'insérer sa carte vers le milieu des cartes...

L'étui est refermé et scellé avec l'apposition d'une gommette sur le rabat.



**Éric** met le jeu dans sa poche et demande à **Thierry** combien il lui donne temps pour retrouver sa carte... Et **Éric** voyant **Thierry** réfléchir (intensément ?), propose 20 secondes.

**Éric** demande à **Thierry** de compter à rebours et sur le compte de « 19 », **Éric** sort une carte de sa poche et la pose face en bas sur la table.

**Éric** sort ensuite le jeu de sa poche et fait constater qu'il est toujours scellé.



La gommette est enlevée et le jeu est sorti de l'étui. **Thierry** est invité à y chercher sa carte... qu'il ne trouve pas.

Évidemment, c'est la carte face en bas sur la table.

Un tour, un peu... usine à gaz (c'est **Éric** lui-même qui l'a dit...).

*Extractor* de **Rob Bromley** et **Peter Nardi**.



**Christophe** prend la suite. Il souhaite nous montrer une manipulation intéressante pouvant être utilisée dans une routine de carte ambitieuse.

Il enchaîne ensuite sur un change de carte doublé d'un change de couleur et pour terminer, il nous propose une petite variante à une manipulation montrée par **Jean-Luc**.

**Paul** se lève et vient devant nous avec un stylo feutre *Sharpie* en main.

Ah, le « *Sharpie* »... le feutre favori des magiciens... surtout des magiciens américains parce que là bas, aux States, c'est courant comme stylo feutre... un peu comme *Bic* en France... Et, les magiciens français aiment bien aussi avoir un *Sharpie*... Peut-être que ça crédibilise...

**Paul** demande si nous connaissons le « *double cross* »... Réponse unanime : Non.

Du coup, **Paul** invite un spectateur à le rejoindre et c'est **Jean-Luc** qui se lève.

**Paul** positionne son spectateur selon ses besoins.



**Paul** demande de choisir une main et **Jean-Luc** lève la main droite et oublie de dire « *je le jure..* » (Non, j'déconne, ya pas besoin...).

**Paul** demande à **Jean-Luc** de fermer la main droite et de baisser son autre main le long de son corps.

**Paul** prend son feutre et dessine quelque chose sur sa paume gauche

Comme on ne voit pas ce qui est dessiné, **Christophe** le fait remarquer...



**Paul** lève ma main et nous montre ce qui ressemble à une croix...



Euh, **Paul**... Ça c'est une croix... Pas un dessin.

Et **Paul** de répondre : « *je ne suis pas très fort en dessin* ».

Non, sans déconner ?

Et **Paul** de préciser « *C'est un hélicoptère vu du dessus en fait...* ».

**Paul** pose son index droit sur la croix... Euh... sur l'hélicoptère (on ne va pas le vexer...) et imprime à son doigt une rotation de droite à gauche (à moins que ce ne soit le contraire, je n'ai pas bien vu...).



Puis, **Paul** fait comme s'il voulait décoller la croix (euh l'hélicoptère) de sa paume en la pinçant avec un pouce et son index : La croix (euh l'hélicoptère) disparaît.

**Paul** tient toujours son pouce et son index réunis et nous affirme que son hélicoptère est en vol (oui, et la marmotte, elle met le chocolat dans le papier d'alu...) et qu'on peut le faire atterrir n'importe où. Il pose la main sur celle de **Jean-Luc** qui est ensuite invité à l'ouvrir (sa main... pas la bouche...). La croix (euh... l'hélicoptère) est imprimée (euh... est posé) dans sa paume.



[Double Cross](#) de **Mark Southworth**.

**Christophe** explique le vieux truc du morceau de sucre et de la croix au crayon à papier...  
C'est basique mais tout aussi bluffant et efficace.

**Paul** nous demande à présent si nous connaissons le *clip shift*... et nous fait une démonstration en précisant qu'il le fait mal.

Houla, on est dans du lourd là... mais finalement **Paul** ne s'en sort pas trop mal.

Perfide, je demande à **Paul** s'il sait faire un *Comptage Elmsley* ou un *Comptage Hamman*. Réponse : *Elmsley* oui. *Hamman*, non.  
Ah, ah... On fait moins le malin maintenant...

Je me rappelle **Pierre Boc**, un ancien membre du club, qui maîtrisait parfaitement cette technique de contrôle de carte.

Pour montrer que la carte ambitieuse peut surgir même dans un petit paquet, je montre une routine que j'affectionne particulièrement « *Jumping Gemini* » de **Darwin Ortiz** et dont j'ai modifié quelques manipulations en empruntant à **Jack Carpenter**, **Larry Jennings** et **Larry West**. Il s'agit d'une routine à rebondissements car on part avec quatre cartes dont un 2 de Cœur qui, en bonne carte ambitieuse qui se respecte, remonte toujours sur le dessus du paquet ou même, revient dans le paquet d'où on l'a évincé.

Forcément, pour réaliser une telle prouesse, les spectateurs se disent que quatre cartes identiques sont utilisées... et effectivement, j'avoue que j'ai un peu triché et qu'en fait, mon petit paquet contient quatre... 10 de Pique que je montre l'un après l'autre.

Alors, comment appeler ce tour ? Pas le tour du 2C puisqu'il a disparu. Le tour des 10 de Piques ?

Non, en fait, je préfère l'appeler le tour des Rois et je montre que mon paquet est désormais composé des quatre Rois.



En visionnant l'enregistrement de cette réunion, je me suis rendu compte que j'avais oublié de déclencher le caméscope lors de ma prestation et du coup, je n'ai pas de photo à extraire... Qu'à cela ne tienne, je vous mets une photo de **Darwin Ortiz**. Les plus observateurs remarqueront que ce n'est pas une photo en rapport avec *Jumping Gemini*. Pourquoi me direz-vous ? Tout simplement parce qu'il tient cinq cartes en main alors qu'on n'en utilise que quatre pour cette routine.

Et c'est maintenant **Clément**, notre benjamin, qui prend ma place.

**Clément** nous indique qu'il va faire un tour avec trois cartes : un 4 de Pique et deux Dames de Cœur. Mais ce ne sont pas les valeurs qui importent, ce sont les couleurs : deux cartes rouges et une carte noire.

Et **Clément** de préciser : « *Vous connaissez tous le bonneteau ? Le but est de retrouver la carte noire...* »

Là, **Clément** va jouer avec nos nerfs parce que vous vous en doutez, le 4P n'est jamais là où on pense.



Et même lorsque **Clément** met distinctement le 4P dans la poche de son pantalon, il revient parmi les deux cartes restantes.

Ca va vite, très vite... Trop vite parce qu'à un moment, **Clément** se plante et du coup, il est obligé de marquer une pause pour se rappeler ce qu'il doit faire...



Ah, ça arrive même aux meilleurs...

**Clément** reprend le cours de la routine et nous montre qu'on ne peut jamais gagner tout simplement parce qu'il y a trois Dames et pas de 4P qui est en fait dans sa poche.

Mais tout cela serait trop simple si cela s'arrêtait là... Pour conclure cette routine, **Clément** se retrouve avec trois 4P... Dingue non ?



Un silence se fait dans la salle avant que les applaudissements ne retentissent.

Ils sont chiants ces jeunes... C'est un coup à vous donner envie d'arrêter la Magie. Ben oui quoi, il n'a que 13 ans !

[Stand Up Monte](#) de **Garrett Thomas**.

**Jean-Luc** nous parle d'une méthode à faire avec un trombone qui passe d'une carte à l'autre... Cette méthode est à faire avant ce type de routine et il mime avec deux cartes... mais comme il n'a pas de trombone, c'est loin d'être évident de comprendre...

Euh **Jean-Luc**, si tu lis ce compte-rendu, envoie-moi l'explication, j'ai plein de trombones chez moi.

Et puisque nous sommes dans le bonneteau, **Paul** propose de nous montrer une routine de bonneteau telle l'on peut la voir dans certaines rues de Paris...

Il s'installe et dispose devant lui trois cartes qui sont courbées sur leur longueur.



Il nous montre la méthode utilisée pour faire perdre (ou plus rarement) gagner les spectateurs et il faut reconnaître qu'il se débrouille bien.

**Christophe** profite de l'occasion pour montrer deux variantes d'un retournement de cartes appelé *Mexican Turnover*... Il montre la méthode classique et celle qu'il a vu faire par **Bebel**.



C'est à présent **Éric** qui vient prendre place à la table avec *Dédé*.

Ah, on me dit dans mon oreillette que c'est « avec des dés » et pas « avec *Dédé* ».

Je me disais bien aussi que je ne connaissais pas ce *Dédé*.



Il y a plusieurs dés (six) de différentes couleurs et **Éric** invite quelqu'un à venir pour jouer le rôle du spectateur. **José** le rejoint.

**Éric** montre un sac posé à sa droite et indique qu'il contient une prédiction

**José** est invité à piocher trois dés – un par un - dans un second sac où les six dés ont été placés. Les trois dés sont posés l'un sur l'autre au fur et à mesure.



**Éric** sort de son sac à prédiction un papier plié sur lequel est inscrit : « *le bleu sera au milieu* » et **Éric** renverse son sac à prédiction pour montrer qu'il contient plusieurs dés de couleur bleue et rien d'autre.

**Éric** nous déclare « *C'est une introduction pour la suite...* »

**Éric** demande à présent à **José** de choisir un, deux ou les trois dés qu'il a piochés. **José** en choisit deux et **Éric** lui demande s'il préfère les lancer pour de vrai ou de façon imaginaire. **José** qui est un aventurier dans l'âme préfère lancer les dés pour de vrai : le total fait 11

**Éric** a sorti un jeu et montre qu'il comporte des cartes à dos bleu à l'exception d'une carte à dos rouge.



**Éric** retourne les cartes une à une face en l'air en comptant jusqu'à 10 et laisse la 11<sup>ème</sup> face en bas.

**Éric** retourne le reste des cartes face en l'air et indique « *au dos du 2C, j'ai une prédiction...* », Il nous montrer que le dos de cette carte est rouge et qu'il est inscrit « *Vous lancez 11 - Dame de Pique* ».



La 11<sup>ème</sup> carte restée sur la table est retournée, il s'agit de la Dame de Pique.

Moi, très con (c'est inné chez moi), je demande « *Mais pourquoi le 2C ? Ca fait un peu téléphoné...* » et **Éric** répond : « *Pourquoi pas ? Et pourquoi tu poses des questions ?* ».

Roll de **Chris Congreave**.

**Éric** sort maintenant deux jeux de cartes. L'un à dos rouge, l'autre à dos bleu. **Éric** précise qu'il y a quelque chose de télépathique entre les deux paquets...

**Éric** sort les cartes à dos rouge et il les étale face en l'air pour montrer que les cartes sont bien toutes différentes. Il montre ensuite les dos, qui comportent des nombreux qui selon **Éric**, « *ne sont pas importants... pour le moment...* »



Les cartes sont à nouveau étalées face en l'air et **José** est invité à désigner une carte. Il choisit le 9K.

**Éric** rassemble les cartes et tend le jeu à **José** en lui demandant de distribuer des petits paquets de cartes faces en l'air en un tas et de s'arrêter quand il veut. Le 9K est posé face en bas sur les cartes distribuées et les cartes restantes sont mises par-dessus.

**Éric** étale les cartes face en bas et part à la recherche du 9K qui est donc la seule carte face en l'air. Ce 9K est sorti de l'étalement avec la carte qui se trouve immédiatement à gauche. Sur le dos de cette carte est inscrit le nombre « 30 ».

**Éric** prend le jeu à dos bleu, sort les cartes et il distribue les cartes en les retournant face en l'air au fur et à mesure jusqu'à la carte située à la 30<sup>ème</sup> place : cette carte est le 9K.



[Convergence](#) de **Cameron Francis**. Une routine extraite du DVD *Ultimate Self Working Card Tricks volume 2*.

Je me lève et propose de présenter un tour extrait d'un DVD d'**Aldo Colombini** et... **Cameron Francis**. Le tour s'appelle « *Grave* » et le DVD, consacré à des tours de petits paquets, s'appelle *Small Wonders*.

Pour ce tour, je n'ai besoin que de quelques cartes... Les quatre Rois.

Un Roi est retourné face en l'air et est mis distinctement en avant dernière position dans le paquet qui est face en bas.

Si je fais faire un demi-tour au paquet et que je compte à nouveau les cartes, les quatre sont désormais face en bas.

Je propose de recommencer avec un autre Roi qui, comme le premier, est mis face en l'air dans le paquet face en bas.



Nouveau demi-tour du paquet (sinon, ça ne fonctionne pas), nouveau comptage : quatre cartes face en bas.

Comme les membres du club sont des gens sympathiques, je décide de refaire cela avec un troisième Roi pour aboutir au même résultat, les cartes reviennent invariablement face en bas.

Je pose mes cartes et j'explique que j'ai constaté ce phénomène dans ce jeu en particulier et j'indique que ce n'est pas la seule chose étrange...

Je reprends trois Rois et je me sers du quatrième pour tapoter les trois autres... Instantanément, les Rois se transforment en As... ou plutôt, ils voyagent pour être retrouvés face en l'air dans le jeu face en bas.



**Éric** a beaucoup travaillé et il prend la suite pour, dit-il, nous emmener en voyage très loin sur l'Île de Pâques.

**Éric** dépose sur la table deux boîtes de tailles différentes.

La première boîte contient quatre statues, les célèbres *Moai*.

La seconde boîte contient quatre socles destinés à accueillir ces *Moai*.



**Christophe** va jouer le rôle du spectateur et **Éric** lui montre que sous chaque *Moai*, il y a une pastille de couleur. Quatre *Moai*, quatre couleurs.



**Éric** mélange les statues et explique que les *Moai* ont un pouvoir d'influence extraordinaire. Le rôle de **Christophe** est de disposer chaque *Moai* sur un socle en fonction de son inspiration.

Une fois chaque statue en place, **Éric** propose à **Christophe** d'intervertir – ou pas – deux statues ou plus... **Christophe** ne s'en prive pas et change de place toutes les statues.

**Éric** s'écrie : « *Oh oh la, la, c'était pas prévu dans la notice ça...* ».

**Éric** ouvre le tiroir se trouvant sur chaque socle pour montrer quatre plaquettes de couleurs différentes qui sont placées chacune devant chaque *Moai*.

**Éric** soulève le premier *Moai* pour montrer une pastille bleue qui correspond à la plaquette posée devant ce *Moai*.

Jusqu'ici, tout va bien... **Christophe** a associé le *Moai* au bon socle.



J'aime quand un plan se déroule sans accroc... Sauf que là, ça part en sucette car le second *Moai* a une pastille rouge au lieu de la jaune attendue... Le troisième *Moai* a une pastille jaune au lieu de la rouge attendue et le dernier *Moai* a bien la pastille verte attendue.

Bon, 2 sur 4, **Christophe** a la moyenne... Mais ce n'était pas le but du jeu. Le matériel a trahi **Éric** et il ne sait pas pourquoi.

Le principe est astucieux et le matériel est réalisé en impression 3D. Ça fait un peu penser à du *Tenyo*.

Set *In Stone* de **3Dmagicworks**.

Et c'est à nouveau **Clément** qui prend la suite.

**Clément** a un paquet de cartes en main et il invite **Christophe** à choisir une carte. Cette carte est perdue dans le jeu.

**Clément** demande à **Christophe** de simuler un pistolet avec ses doigts et de faire semblant de tirer sur le jeu tenu en main par **Clément**.

Une carte jaillit du jeu et s'envole en tourbillonnant : C'est la carte de **Christophe**, que **Clément** rattrape habilement dans son autre main.



Et hop ! Une carte boomerang très bien exécutée.

Et c'est sur cette fioriture que se termine cette réunion. La prochaine réunion aura lieu le samedi 16 novembre avec comme atelier, une initiation à l'hypnose de spectacle avec **Fabien**.

**Patrice**  
*Apprenti Magicien à Vie*



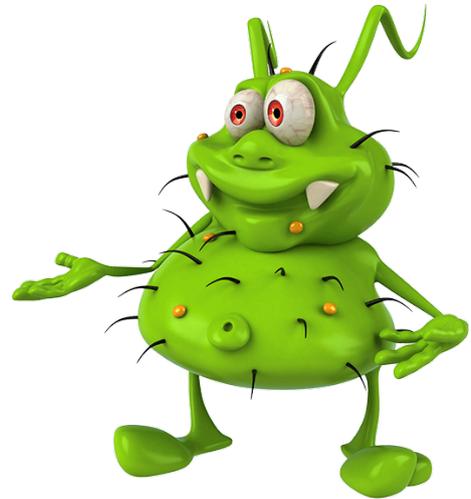
## RÉUNION DU 16 NOVEMBRE 2019

Aujourd'hui, l'atelier devait porter sur une initiation à l'hypnose de spectacle...

J'écris « *devait* » car un virus malicieux en a décidé autrement.

Et la victime en a été **Fabien**... celui qui devait précisément animer cet atelier.

Du coup, comme **Fabien** m'a prévenu ce matin, il était un peu tard pour mettre en place un autre atelier au pied levé et cette réunion sera donc consacré à de l'info magique et à plein de tours (j'espère)...



- |                       |                     |
|-----------------------|---------------------|
| 1 : <b>Patrice</b>    | 2 : <b>Éric</b>     |
| 3 : <b>Victor</b>     | 4 : <b>Nicolas</b>  |
| 5 : <b>José</b>       | 6 : <b>Olivier</b>  |
| 7 : <b>Christophe</b> | 8 : <b>Thierry</b>  |
| 9 : <b>Paillette</b>  | 10 : <b>Clément</b> |
| 11 : <b>Bidule</b>    | 12 : <b>Tomarel</b> |
| 13 : <b>Jean-Luc</b>  | 14 : <b>Toff</b>    |

Merd....credi ! Pour une fois que nous étions nombreux...

Et « *nombreux* », cela signifie beaucoup de tours en perspective...

Désolé, le compte-rendu risque de comporter beaucoup de pages...  
Prévoyez des sandwiches et de quoi vous désaltérer.

Comme il est maintenant de coutume, je mets en place le caméscope sur son pied et j'attrape mon appareil photo pour réaliser la traditionnelle photo de groupe.



14 ! Ah ça fait chaud au cœur...

La première chose à faire est de prévoir les futurs ateliers. On garde sous le coude l'atelier « *hypnose* » car **Fabien** va bien arriver à se débarrasser de ce vilain virus. **Spontus** avait parlé d'un atelier « *Mnémotechnique et Magie* » mais il doit être très occupé en ce moment car je n'ai plus de nouvelles.

Sont proposés :

- Magie avec un téléphone... que ce soit avec l'aide ou non d'applications dédiées « *magie* ».
- Nail Writer
- Pièces de monnaie « *spéciales* »
- Cartes ESP
- Change de Billet.

On évoque également, pour le fun, un atelier « *la femme coupée en deux* », et un second atelier, le mois suivant, « *la femme coupée en deux reconstituée* » et **Olivier** qui est venu aujourd'hui sans sa compagne **Maryse**, propose d'amener sa belle mère.

Nous convenons d'un calendrier provisoire qui dépendra de **Fabien**... et de **Spontus**, s'il refait surface.

Puisqu'on parle d'atelier, il faut quand même que je précise que **Jean-Luc** a présenté à nouveau ce matin sa conférence sur la misdirection. Ça s'est passé chez **Tomarel** en compagnie de ceux qui n'avaient pas pu venir [le 19 mai 2018](#). Les clubs de magie éventuellement intéressés peuvent le contacter (éventuellement par le module de contact du site du MCR et je transmettrai...)

**Christophe** indique qu'il va faire un peu de pub pour la boutique en ligne [BigMagie](#). Il avait fait une commande qui a été perdue dans le circuit postal et **Christophe** tient à préciser que l'équipe de *BigMagie* a très bien géré le problème.

Quand on est mécontent, il ne faut pas hésiter à le dire pour mettre en garde les autres... Mais quand on est satisfait, il faut également le faire savoir. Voilà, c'est fait.

L'autre info du moment nous vient de **Thierry** : c'est « *le diplôme de magicien* »...

Ah, ah... Pas pareil, hein ?

**Thierry** nous dit avoir vu ça récemment et précise que ça coûte 15000 euros...



**Paillette** ajoute que c'est « *sponsorisé* » par **Dominique Duvivier**.

Effectivement, ce diplôme, équivalent Bac +2, sanctionne une formation de 550 heures qui s'étale sur trois mois à temps plein ou sur dix huit mois et qui coûte 14850 euros... hors taxes.

Une formation reconnue par le Ministère du Travail de l'état français, en précisant que la France est le seul pays à proposer une formation officiellement reconnue.



Et cette formation se passe au *cabaret le Double Fond*. Il faut avouer que sur ce coup là, **Dominique Duvivier** a fait très, très fort... Un sacré tour de passe-passe...

Que faut-il penser de tout ça ?

Les avis dans la salle sont partagés... Si le sujet vous intéresse, il vous suffit de faire appel à votre ami *Google* en tapant « [diplôme de magicien](#) » et vous pouvez également lire le [sujet afférent sur le forum de Virtual Magie](#)... 17 pages au moment où je rédige ce compte-rendu.

Comme personne n'a d'autres informations magiques, nous décidons de passer à la partie Magie proprement dite de la réunion. Mine de rien, nous avons passé plus d'une heure à discuter et du coup, je me dis qu'il y aura moins de routines (peut-être) et donc que le compte-rendu sera moins long (peut-être).

Allez ! Place à la Magie !

*Charité bien ordonnée comme par soi même...* C'est donc moi qui commence.

Comme il y a des scientifiques parmi nous, j'explique que je me suis intéressé au clonage. C'est après avoir vu les films Jurassic Park dans lesquels des scientifiques ont réussi à cloner des dinosaures, avec des conséquences désastreuses.

Et donc, le clonage peut, sous certains aspects, être dangereux.

J'expliqué qu'on a également cloné une brebis et qu'actuellement avec les théories géniques, on parle même de cloner des humains... ce qui peut avoir des effets négatives... ou marrant selon ce qu'on veut cloner.

Je montre des cartes blanches des deux côtés qui proviennent d'emballages de chemises sur lesquelles j'ai fait déposer une substance chimique qui permet de capturer de l'ADN pour effectuer des clonages (j'ai un pote qui travaille dans un labo...)



Et j'explique que je me suis introduit secrètement dans la loge du clown **Bozo** au *Circus Ammar* pour y prélever son ADN sur l'un de mes cartes.

L'idée, c'était de cloner un clown... Bozo, en fait.

Je sors une carte qui représente une face de clown et je l'introduis dans mon paquet.

Puis j'utilise une lampe stroboscopique et la chaleur de ma main pour enclencher le processus.



Le résultat ne se fait pas attendre, un second Bozo apparaît...



Puis un troisième... Car j'ai réussi à clouer le cloune du cloune de Bozo...



Je distribue mes trois cloune de clown en colonne et je mets de chaque côtés les cartes restantes... au nombre de six.

Là, il va me falloir un assistant et je sais qui va être ma victime...

**Éric** !!! Viens ici s'il te plait.

Quelques accessoires destinés à travailler en milieu stérile et voilà le résultat. Tada !



Il y a plusieurs façons d'être ridicule... Celle là, me plait bien...



Une seringue permet de prélever des cellules sur les cartes imprimées et de les déposer sur les cartes vierges et... Là... Le miracle de la science du clonage s'accomplit.

Les cartes sont retournées et, au fur et à mesure, on aperçoit des faces de clowns... sauf que, comme je l'ai dit, le clonage est une expérience dangereuse et parfois le phénomène s'emballe... Sur une carte apparaissent trois visages de clown... sur une autre, ce sont cinq visages de clown et sur une dernière, une multitude de visages de clowns.

Aie ! Il y a des clowns partout !

Ma voix commence à devenir hystérique et **Éric** me regarde...

J'ai à présent un nez de clown.



*Closes's Clones...* de **Michael Close**. Une routine marrante où on peut en faire des tonnes... En anglais les mots « *clone* » et « *clown* » sont très proches au niveau prononciation... J'ai donc du adapter en parlant de « *clounage* » car en français « *clown* » se prononce « *cloune* »...

C'est **Victor** qui prend la suite... Une année décisive pour lui puisqu'il passe le baccalauréat en juin prochain... Et donc, moins de disponibilité pour lui pour la Magie.

Il invite **Christophe** à le rejoindre.



**Victor** a deux jeux – un jeu à dos rouge et un jeu à dos bleu - et il choisit une carte dans son jeu – sans la regarder – et la place sur le jeu de **Christophe**.

**Christophe** doit à présent choisir une carte dans son jeu - sans la regarder – et la poser sur le jeu de **Victor**.

Les deux cartes sont ensuite posées sur le tapis puis retournées...

Elles sont identiques !



*Blind* de **Daniel Madison**.

Comme **Victor** a loupé les deux précédentes réunions, il propose de montrer un autre tour.

Pour ce second tour, **Victor** utilise toujours les deux jeux et il demande à **Christophe** de les mélanger.

**Victor** vérifie ensuite qu'il n'y a pas les jokers dans un des jeux et « *Comme par hasard* », dit-il, une carte tombe sur le tapis. « *Cela sera ma carte de prédiction pour le tour...* », ajoute-t-il.

**Victor** remet le second paquet à **Christophe** et il lui demande de simplement couper le jeu et de compléter la coupe.

**Victor** rappelle qu'il y a 52 cartes dans un paquet et demande à **Christophe** de choisir un nombre de 1 à 52 : 17.

**Christophe** est invité à distribuer 17 cartes sur la table en les retournant au fur et à mesure face en l'air.



**Christophe** est invité à choisir un second nombre et à distribuer les cartes pour former un second tas à côté du présent.

**Victor** ramasse le paquet de cinq cartes et le sépare en deux tas de 3 et 2 cartes en demandant à **Christophe** de mettre ses mains sur chaque tas puis de lever une main. Il lève la main droite.



**Victor** élimine les deux cartes qui se trouvaient sous cette main.

Il reste trois cartes que **Victor** met en éventail en demandant à **Christophe** d'en prendre deux.

**Victor** élimine la carte qui reste en main et demande à **Paillette** de prendre l'une des deux cartes.



**Victor** élimine la carte qui lui reste et demande à **Paillette** de montrer la carte qu'il tient en main : le 7T.

**Victor** retourne la carte tombée lors de son mélange et qui sert de prédiction : c'est un 7T.

[The surprise](#), un tour créé par **Think N'Guyen**... avec un *trailer* archi bidonné car il montre le miracle qui ne doit arriver qu'une fois tous les 36 du mois... La réalité est que pour ce tour, il faut aller à la pêche et comme on l'a vu avec **Victor**, ça peut prendre du temps si les conditions ne se présentes pas favorablement...

Exit **Victor** qui laisse la place à **José**.

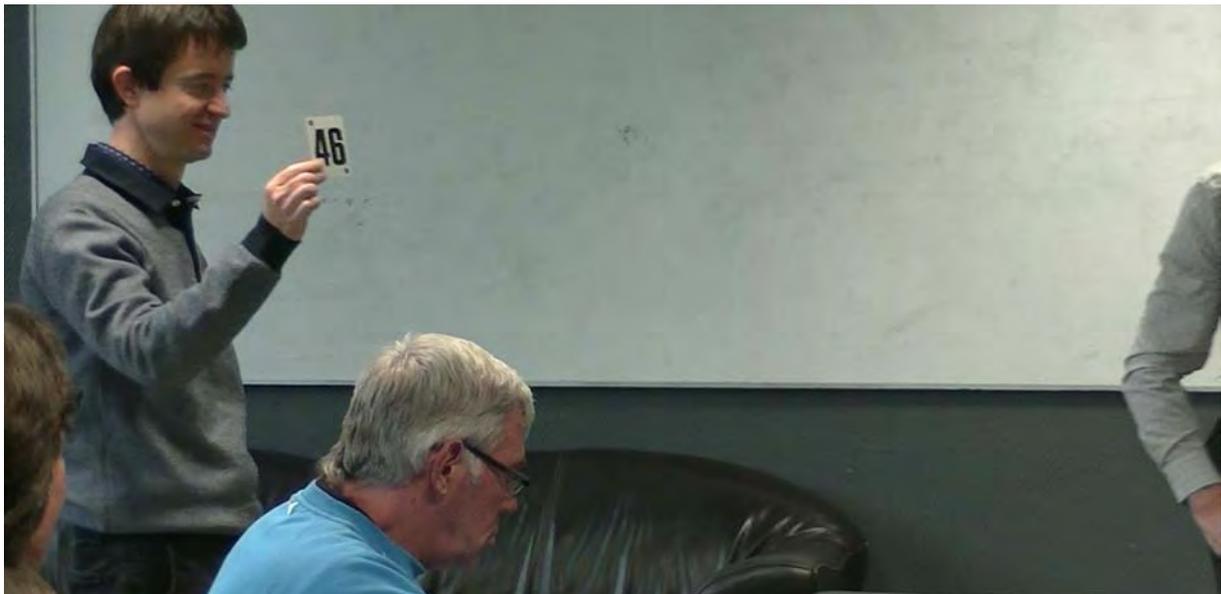
**José** a une pochette d'où il extrait plusieurs paquets de cartes « *maison* » qu'il dispose consciencieusement sur la table. Il sort également un feuillet intitulé « *prédiction* » et un paquet de cartes avec des nombres.

**José** demande que l'on mette nos téléphones en mode... Non, pas « *avion* »... en mode « *calculatrice* ». Car comme chacun le sait à présent (sinon, c'est que vous ne venez pas aux réunions et/ou que vous ne lisez pas le compte-rendu), **José** est un *matheux*.

**José** indique qu'il va faire choisir un nombre et il met son jeu en éventail...

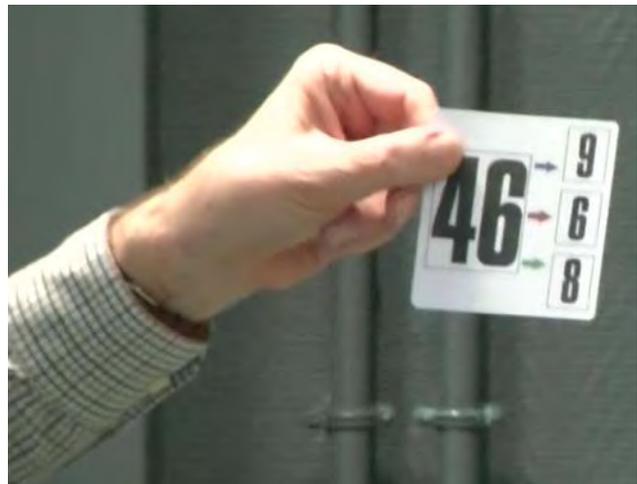


**Éric** pioche une carte : le 46.



**José** cherche dans les cartes qu'il a disposées sur la table et sort la 46 sur laquelle il y a trois chiffres imprimés : 9 – 6 – 8 avec des flèches de couleur bleue, rouge et verte.

**Toff** est invité à choisir une couleur et il décide de choisir « *bleu* » qui est en regard du chiffre « 9 ».



**José** indique qu'on va désormais suivre un parcours en suivant les flèches bleues et il prend sur la table la carte supportant le chiffre 9 sur laquelle sont imprimés trois nombres et celui en regard de la flèche bleue est « 31 ».

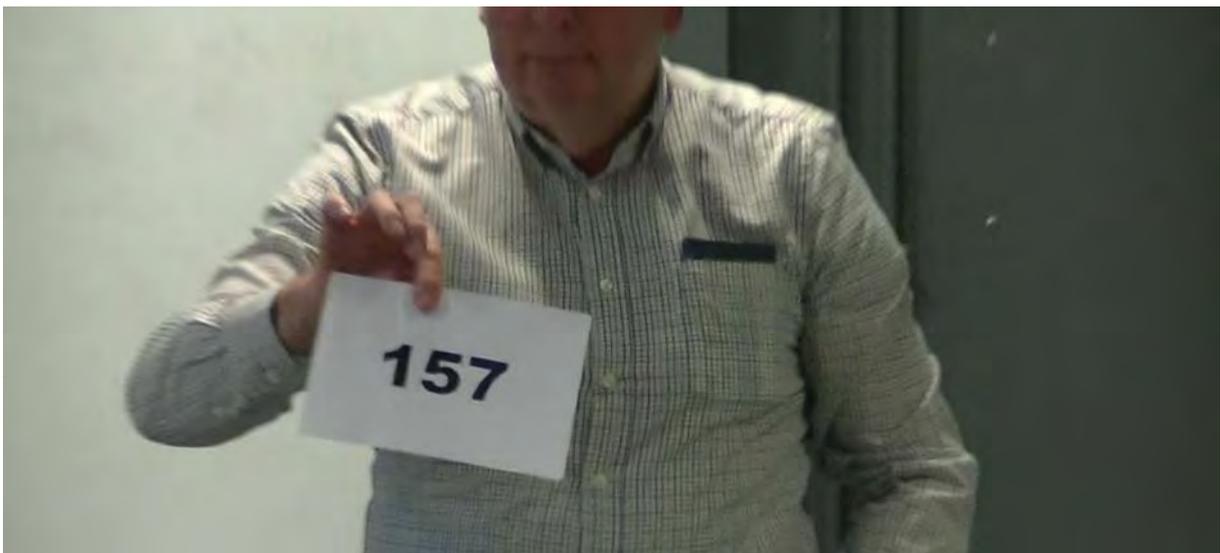
**José** part à présent à la recherche de la carte 31 qui l'amène à la carte 53...



Et tel un jeu de piste, chaque carte amène à une autre et ainsi de suite... jusqu'à la carte 8 qui nous ramène à la carte 46.

**José** indique que c'est maintenant qu'il faut additionner la valeur principale des cartes :  $8 + 10 + 53 + 31 + 9 + 46 = 157$ .

**José** montre sa prédiction... C'est le même nombre.



Un tour que **José** a créé à partir d'un polygone assez particulier trouvé sur Internet... C'est un matheux, j'veus l'disais...

**Éric** prend maintenant la place de **José** et il s'installe à la table en posant dessus une boîte en bois d'arbre (si ma vue ne me trahit pas...).

**Éric** nous invite à citer nos héros de cinémas et, ici c'est *Batman*, là c'est *Dark Vador* ou encore *Zorro*... **Éric** nous donne un indice le concernant en sortant un paquet de chocolat qu'il fait gentiment passer.



Alors ? Si je vous dis « *la vie c'est comme une boîte de chocolat* » ?  
Et oui, *Forrest Gump*.  
Ah ben oui, comme « *héros* », fallait vraiment le vouloir...

**Éric** sort une casquette rouge... Heureusement qu'il a précisé que son héros était *Forrest Gump*, sinon j'aurais dit *Donald Trump*... Et il sort également un jeu de cartes qu'il fait tourner sur un côté de sa boîte en disant « *Ma maman m'a dit que des miracles arrivent tous les jours...* » (phrase qui, pour les incultes qui lisent ce compte-rendu, est tirée est dialogues du film...).



Et **Éric** poursuit en disant que sa maman lui a dit qu'elle allait l'abandonner dans une décharge...

Ah, on me dit dans mon oreillette que j'écris n'importe quoi et qu'en fait la maman a dit qu'elle allait lui faire un tour de magie avec des cartes...

**Éric** sort les cartes d'un étui rouge et il sort également les cartes d'un étui blanc.

**Éric** regarde ses jeux en baissant la tête et je me rends compte qu'il est en train de regarder son antisèche.

C'est le seul magicien de ma connaissance qui présente ses tours avec son aide-mémoire devant les yeux. Cela dit, je ne connais pas beaucoup de magiciens...



**Éric** choisit le paquet rouge et Olivier est invité à choisir le paquet bleu...

D'aucuns objecteront – fort logiquement - que ce n'est pas un choix quand une seule possibilité est proposée. Ah ben, allez le dire à **Éric**, c'est lui qui a dit ça.

**Éric** étale les deux jeux face en l'air – parce que sa maman lui a dit qu'il fallait faire ça... Et, pour me faire plaisir dit-il, il exécute la triple coupe de **Jay Ose** sur le paquet d'**Olivier**. C'est vrai que j'aime bien ce mouvement...

**Olivier** est invité à coupé son paquet où il veut et **Éric** lui dit que sa maman lui a dit qu'il devait retourner la carte de coupe face en l'air puis compléter la coupe. **Olivier** obéit car, apparemment, il ne veut pas d'emmerdes avec la mère d'**Éric**... enfin... de *Forrest*.

Car vous l'aurez compris, tout cela est scénarisé et **Éric** ne parle pas de sa vraie maman... Enfin, j'crois...

**Éric** jette un nouveau coup d'œil sur sa « carotte »... et avec un soupir il dit « *Bon, qu'est ce qu'elle a dit ma maman ?* », ce qui fait marrer tout le monde.



**Éric** met les deux paquets devant lui – face en bas – et commence à retourner simultanément les cartes pour former deux autres tas.

Les cartes sont différentes entre les deux tas... et lorsqu'**Éric** arrive à la carte face en bas dans le paquet d'**Olivier**, on s'aperçoit que les deux cartes sont identiques.



Bon, pour l'anecdote, sachez qu'en retournant les cartes, une carte rouge est apparue dans le jeu bleu... **Éric** nous a alors dit que ça n'allait peut-être pas marcher car cette carte venait d'une précédente présentation. Ceci a fait dire à **Christophe** « *Ma maman m'a dit que je m'étais gaufré* »... Mais, non, au final tout s'est bien terminé.

[Forrest Gump Card Trick](#) de **Xavier Perret** basé sur un principe que **Phil Goldstein** a développé dans son livre *RediVider* – traduit en français sous le nom *Rêver...* de **Max Maven...**).

**Christophe** propose de prendre la suite pour nous expliquer que souvent les gens mettent leur monnaie dans leur porte-monnaie... D'un autre côté, c'est un peu fait pour ça non ?

Et il ajoute que lui, comme certains magiciens – range sa monnaie sur lui, mais dans des endroits dont il ne se rappelle pas toujours.

Bon là, il a été chanceux parce qu'il fait apparaître une pièce en tirant sur la manche de sa chemise.



Il en fait apparaître une seconde en tirant sur la manche de son pull... et nous assistons en direct à la naissance d'une troisième lorsqu'il tire sur l'autre manche de son pull. Ces apparitions me font dire que c'est sans nul doute un pull *ovaire* et non un tricot *stérile*... (humour... oui, je sais, je suis très drôle...parfois...).

**Christophe** explique à présent que lorsqu'on n'a plus besoin de ses pièces, on les range...



Une première pièce disparaît alors qu'il veut la lancer en l'air...

Puis, c'est une seconde pièce qui disparaît...



Et la troisième pièce ne tarde pas elle aussi à disparaître.

**Christophe** montre que s'il a de nouveau besoin de ses pièces, il peut les faire réapparaître. L'une à la manche de sa chemise, une autre dans son col de chemise et la troisième à partir de sa manche de pull.

*ExTROYdinary*, une routine de **Troy Hooser**.

Allez, me revoilà avec trois puzzles de cartes.

Le premier puzzle vise à reconstituer une carte côté face, découpée en six morceaux... Pour les cinq premiers morceaux, ça va... Mais pour le dernier, ça se complique car il ne s'adapte que si on le met côté dos.

Je propose d'essayer de reconstituer la carte côté dos... Mais là encore, le dernier morceau ne s'adapte que s'il est mis côté face... et pour compliquer le tout, ce n'est pas le même morceau que tout à l'heure.



Je décide de refaire le puzzle face en l'air... et ô miracle, je réussis.

[Warp 9](#) de **Masao Atsukawa**.

Pour le second puzzle, je dois d'abord reconstituer le dos d'une carte.



De dos, ça va j'utilise les 5 morceaux à ma disposition. Mais de face, c'est bizarre car il y a un morceau de trop... 4 morceaux suffisent pour reconstituer ce Roi de Carreau. Étonnant non ?

[Paradox](#) de *Mitsunobu Matsuyama*.

Pour le troisième puzzle, j'invite **Tomarel** à me rejoindre et je lui demande de choisir entre deux enveloppes qui contiennent toutes deux les morceaux d'une carte : le Roi de Cœur pour la première enveloppe et la Dame de Cœur pour la seconde enveloppe, celle choisie par **Tomarel**.

La première épreuve consiste – pour chacun de nous deux – à reconstituer notre carte de dos et c'est **Tomarel** qui gagne.



Je demande à prendre ma revanche et propose de refaire le puzzle, de face cette fois-ci.

Bon, là, problème... car le dernier morceau de ma carte correspond à la carte de **Tomarel** et le dernier morceau de la sienne correspond à ma carte... Et en plus, la forme de ces deux morceaux est différente.

[Fair Exchange](#) de *Masao Atsukawa*.

Euh... **Thierry**... quand on ne participe pas à un tour, on ne vient pas flinguer le climax en prenant les pièces de puzzle des participants... Non mais enfin !

C'est notre dernière recrue – **Olivier** – qui prend la suite. Il a un verre transparent et... une pistache...

Le jeu proposé par **Olivier** consiste à mettre le verre ouverture vers le bas... Un verre vide sinon, bonjour les tâches... et « *T'as une tâche... Pistache, ta grand-mère a des moustaches* »...



La pistache est mise sur le fond du verre, on appuie avec la main et la pistache traverse pour atterrir à l'intérieur du verre...

*Pistachio*, un effet amusant, facile et étonnant. Il faut toutefois faire attention à ce que personne ne cherche à manger cette pistache...

**Olivier** enchaîne en sortant de sa poche une petite boîte noire en plastique...



Et dans la boîte noire, savez-vous quoi qu'il ya ?

Ça me rappelle cette chanson des **Charlots** « [Petit Bois Derrière chez Moi](#) »

Dans la boîte noire, il y a boîte rouge en plastique.



Et dans la boîte rouge, savez-vous quoi qu'il ya ? Une balle... rouge

**Olivier** range à présent son matériel... La boîte noire dans la boîte rouge...

Eh mais attends... Si la boîte rouge était dans la boîte noire... C'est que la boîte noire est plus grande que la boîte rouge... Comment est-il possible à présent de mettre la boîte noire dans la boîte rouge ?

Et pourtant, **Olivier** réussit devant nous ce miracle (toutes proportions gardées car je ne veux pas d'emmerdes avec le Vatican, des fois qu'il y aurait vraiment quelque chose après la mort...)



Donc, si on résume, dans la boîte rouge, il y a... une boîte noire.

Et dans la boîte noire, il y a... une balle bleue...

Ah ben oui, faut suivre...



**Olivier** range son matériel en mettant la boîte... rouge... dans la boîte... noire.

Logique non ?

On se résume... Dans la boîte... noire... Il y a donc la boîte... rouge. Et dans la boîte... rouge... Il y a ... une balle jaune.



Tout à fait logique !

J'adore ce tour – [Parabox](#) - qui a été créé initialement par **Tenyo**. Je l'ai vu faire sur scène avec des grandes boîtes. Le tour original qui date de 1993 n'est plus commercialisé... Les Chinois ont pris le relais pour vendre des copies... de plus ou moins bonne qualité.

C'est **Nicolas** qui prend la relève pour un tour avec deux cartes... pour commencer précise t-il.



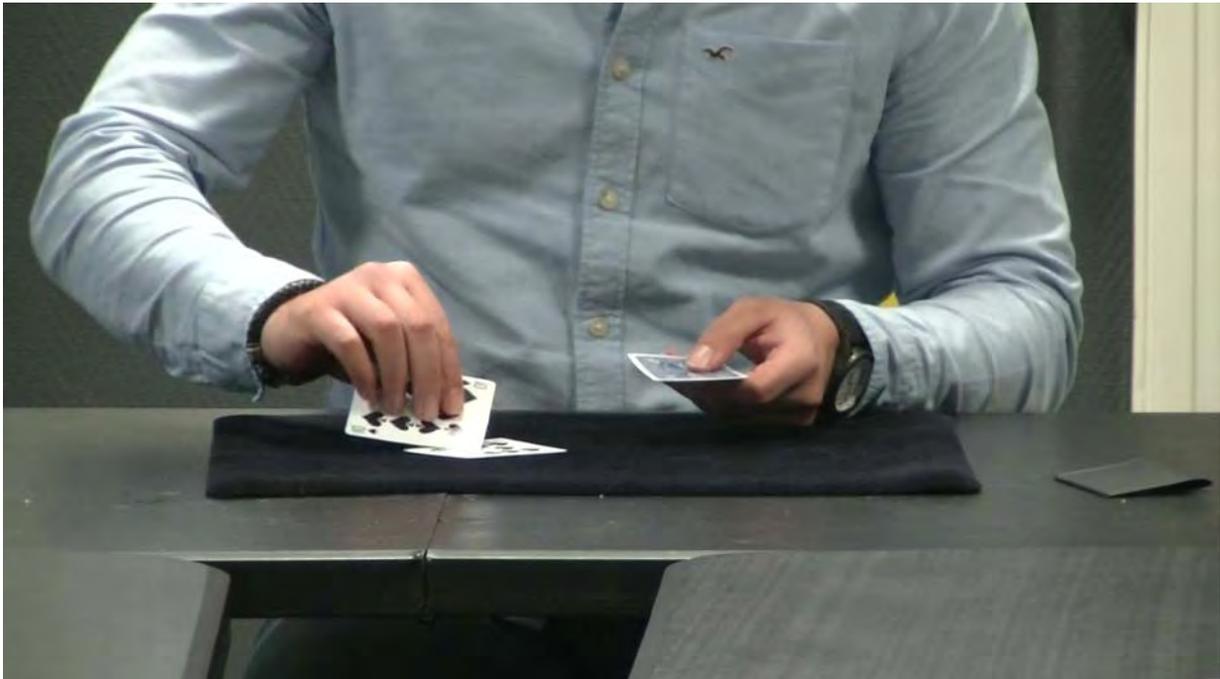
Le but du jeu est de retrouver le Valet de Cœur et **Nicolas** mélange ses cartes – face en bas, sinon ça serait trop facile.

Il tente de faire deviner les membres de l'assemblée à plusieurs reprises et à chaque fois, le Valet de Cœur est retrouvé, d'où l'idée de corser un peu la chose en ajoutant une troisième carte. Il y avait un 10 de Pique et Nicolas en ajoutant un second.



Le but du jeu est toujours de retrouver le Valet de Cœur, mais vous vous en doutez (si vous avez lu mon [compte-rendu du 12 octobre 2019...](#)) le Valet de Cœur n'est jamais là où on croit.

Enfin, pour être plus précis, je devrais dire « *qu'il n'est jamais là où il devrait être* » car **Nicolas** s'emmêle un peu les pinceaux au début... Ce qui permet à **Christophe** de chanter triomphalement (ou *triomphe français* pour ceux qui sont germanophobes) : « *Il est des nô... ôtre...* »



Mais **Nicolas** se rattrape bien pour la suite et il nous offre une version un peu différente et écourtée de la routine *Stand-up Monte* de [Garrett Thomas](#) que nous avait montré **Clément** le mois dernier. En fait **Nicolas** explique avoir trouvé cette routine sur une chaîne YouTube.

Avec force de « *Tac, tac !* » et de « *Pouf !* », **Paillette** montre à **Nicolas** sa version, encore différente, de cet effet.

Euh, si on dérange, faut le dire...



**Éric** propose de montrer un autre tour et il aligne sur la table six cartes qui représentent des affiches de film.



Bon, là je suis incapable de donner le déroulement de la routine car nous étions quasiment en fin de réunion, des gens commençaient à partir et **Éric** a débuté immédiatement à présenter la routine avec **Christophe**.

Pour y voir mieux j'ai ôté le caméscope du pied pour le prendre en main et me rapprocher mais j'ai loupé ce qui s'est passé au début.

Tout ce que je peux vous dire c'est qu'apparemment **Christophe** a choisi deux cartes qui se révèlent avoir un dos bleu alors que les quatre autres cartes ont un dos rouge. Et l'explication donnée par **Éric** ne m'a pas avancé sauf sur le fait que « *c'est tout bête* »...

Et alors que je regagne ma place pour ranger mon matériel, voilà **Thierry** qui se propose de montrer également une routine...

Bon, d'accord, le caméscope regagne son pied et hop ! c'est parti.

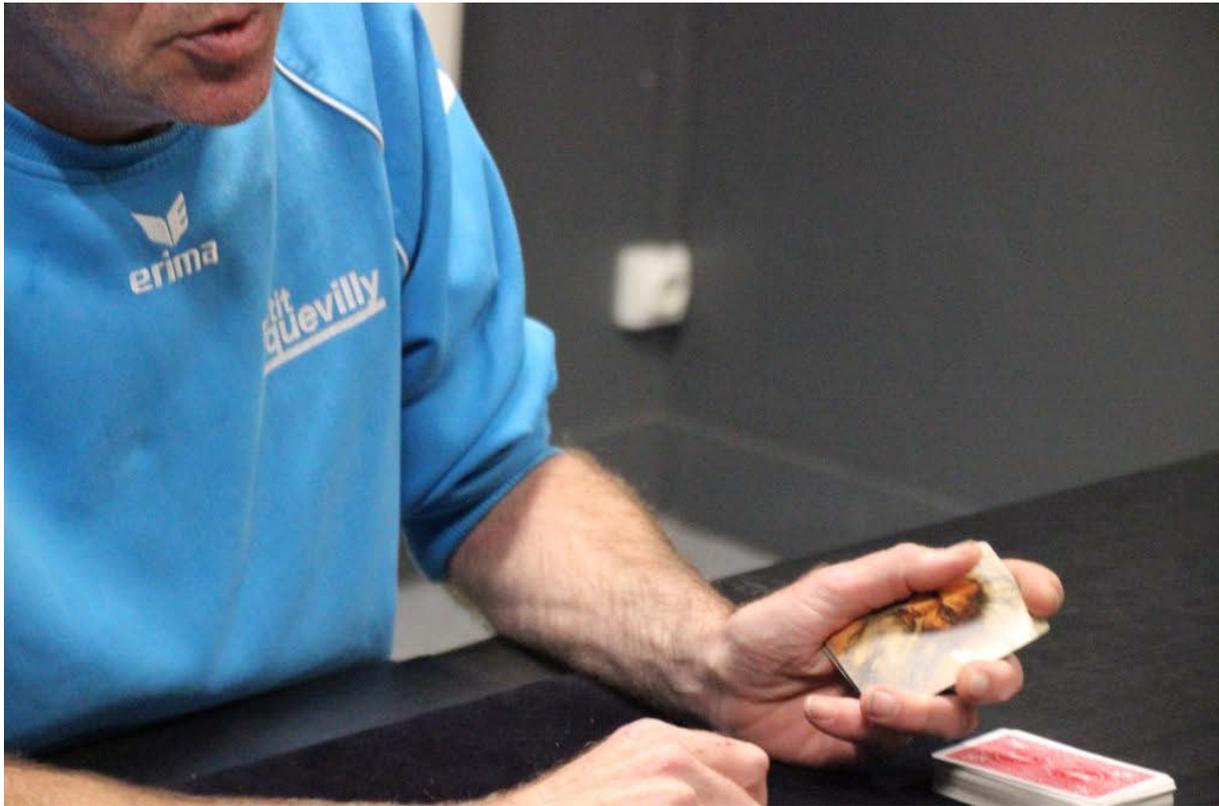
**Thierry** explique que cette routine nous emmène sur des tableaux, l'art, la culture...

**Thierry** tient dans sa main un petit paquet de cartes sur lequel j'aperçois le tableau qui représente *Mona Lisa, la Joconde de Leonardo di ser Piero da Vinci*, dit *Leonardo da Vinci (Léonard de Vinci, quoi...)*.

Je me tâte pour reprendre en main le caméscope et me rapprocher...  
Mais je décide de ruser et de laisser le caméscope à sa place et de me rapprocher uniquement avec mon appareil photo.

« *Eh, pas con, Jean-Pierre...* ». Merci **Dany Boon** avec ce [sketch du culturiste](#).

Ben oui, normal, puisque **Thierry** veut parler de culture...



**Thierry** fait défiler les cartes devant **Olivier** et nomme les tableaux...

En plus de *La Joconde*, il y a un *Magritte*, un « *Michelangelo* » comme dit **Thierry**...

Eh arrête de te la péter **Thierry**... Appelle-le *Michel-Ange*, comme tout le monde. Sinon, donne le nom complet *Michelangelo di Lodovico Buonarroti Simoni*. C'est un peu comme si j'avais appelé *Léonard de Vinci*, par son nom de baptême *Leonardo di ser Piero da Vinci* ...

Ah, on me dit dans mon oreillette que je ferais mieux de la fermer et de relire ce que j'ai écrit au bas de la page précédente.  
Euh désolé...

Il y a également un tableau représentant un lion et dont je n'ai pas retrouvé le peintre : une artiste se nommant *Lina Reiner* (qui aurait été âgée de 10 ans quand elle a peint cet animal).

**Thierry** prend un jeu de cartes et fait choisir une carte à **Olivier** sans qu'il la regarde. La carte est posée face en bas devant **Olivier**.

**Olivier** reprend son petit paquet de cartes représentant des tableaux et refait défiler les cartes... Quelque chose s'est passé... *La Joconde* tient à présent dans sa main une carte dont on ne voit que le dos... bleu.

Puis **Thierry** retourne la carte et on voit la célèbre *Mona Lisa* de dos...

**Thierry** retourne à nouveau la carte. *La Joconde* fait face à nouveau et elle tient à présent une carte de face « *Le Roi de Cœur* ».

La carte devant **Olivier** est retournée face en l'air. C'est le Roi de Cœur.



Et **Christophe** de conclure « *Et c'est mieux que tu prennes un jeu à dos bleu...* » - Ben oui, parce que le jeu de **Thierry** était à dos rouge...

[\*Mona Lisa's Secret\*](#), une création de **Card-Shark**.

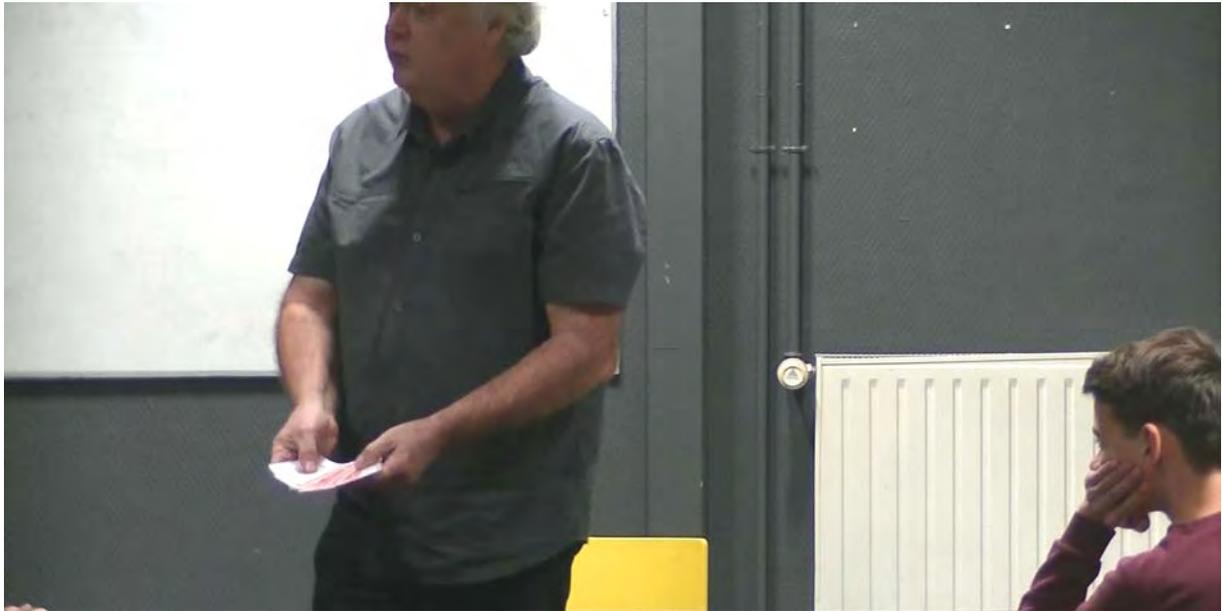
Bon, puisque certains semblent vouloir que la réunion se prolonge, je me lève pour présenter un tour commercial de **Gordon Bean** intitulé *Entourage*.

Je sors une petite pochette qui contient six cartes : 2 Jokers en l'air qui – dis-je – entourent quatre Dame, face en bas.

Le jeu est simple... éliminer les Dames pour qu'il n'en reste qu'une.

Oui, mais laquelle ?

Je demande à **Christophe** de nommer une des Dames et il choisit la Dame de Cœur.



Il faut maintenant éliminer des Dames et je demande à **Christophe** de pointer une des cartes face en bas qui, selon lui, n'est pas la Dame de Cœur. Une fois la carte désignée éliminée, le même choix va devoir se faire : désigner une carte qui n'est pas la Dame de Cœur.

Au final, il ne reste qu'une carte face en bas entre les deux Jokers... La carte est retournée et c'est... la Dame de Cœur.

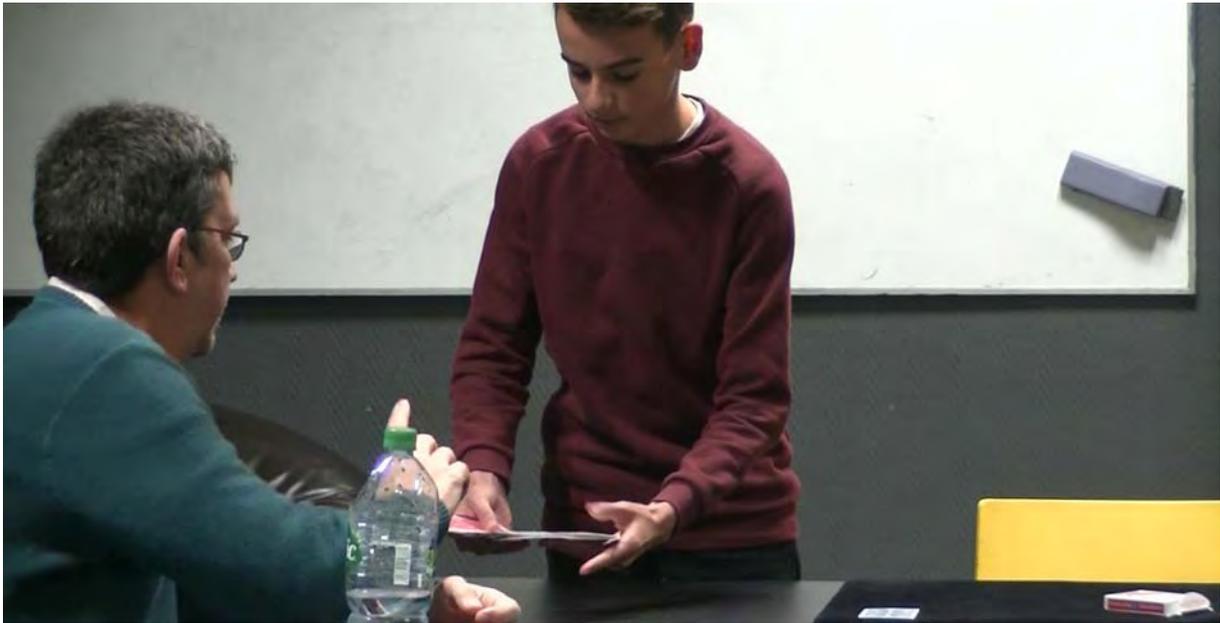
Une chance sur quatre me direz-vous... Pas tout à fait, car les trois sont cartes éliminées sont également retournées... Ce sont trois Jokers.



La salle continue de se vider et c'est le moment que **Clément**, notre benjamin, choisit pour présenter lui aussi une routine.

**Clément** a un étui à dos rouge d'où il sort une carte à dos bleu qu'il pose à l'écart en précisant qu'il s'agit d'une prédiction.

Le reste des cartes – à dos rouge – est sorti de l'étui et **Christophe** est invité à toucher une des cartes.



Le jeu est rassemblé et la carte choisie est posée dessus et **Clément** propose à **Christophe** de changer de carte s'il le souhaite mais il refuse.

La carte choisie est à présent retournée : C'est l'As de Cœur.

La carte de prédiction est retournée : C'est également l'As de Cœur.

**Clément** étale le reste du jeu face en l'air... toutes les cartes sont blanches.

Un tour que **Clément** a créé en utilisant un gimmick provenant d'un autre tour qu'il n'arrivait pas à faire correctement...

Ça s'appelle : *recycler*... et c'est bon pour la planète...



Bon... candidat suivant !

Ah, là, il semble que les membres restants aient décidé que cette routine marquait la fin de la réunion car tout le monde se lève, pas pour *Danette*, mais pour partir.

Du coup, je range le caméscope et le reste de mon matériel.

Finalement, le compte-rendu ne fait QUE 31 pages faciles à lire car il est ponctué de nombreuses photos et il est écrit dans un style percutant bourré d'humour et qui tient en haleine...

Un peu d'auto-compliments ne fait pas de mal... Rappelez-vous que *Charité bien ordonnée commence par soi-même...* (cf page 5 de ce compte-rendu – la boucle est bouclée)

La réunion de décembre aura lieu le samedi 14 décembre. Pas de thème d'atelier prévu... pour le moment.

**Patrice**  
*Apprenti Magicien à Vie*



## RÉUNION DU 14 DÉCEMBRE 2019



Mi décembre... Bientôt Noël...

Ah la magie de Noël... les cadeaux devant un feu dans la cheminée... à ne pas confondre avec un feu DE cheminée qui est beaucoup moins magique. Mais heureusement, je sais comment gérer ce genre d'évènement.

C'est aujourd'hui la dernière réunion de l'année civile 2019 pour les magiciens du **Magicos Circus Rouennais**, mais pas la dernière réunion de l'année magique qui, elle, se terminera en juin 2020 avec la célébration – j'espère – des 18 ans du club.



Aujourd'hui, nous devons nous réunir dans la *salle Descartes* au premier étage de la *Maison des Jeunes et de la Culture de Rouen Rive Gauche*... sauf que lorsque je suis arrivé, celle-ci était occupée par des gens en train de ripailler...

Moment de flottement...

Ils ont proposé de nous prêter la salle leur étant – en principe – attribuée et, étant d'un naturel conciliant (parfois), j'ai accepté. Ouais... C'est Noël...

Du coup, nous nous retrouvons dans la *salle Montaigne* au deuxième étage... une salle beaucoup plus petite et j'indique aux membres du club présents « *Heureusement que l'on n'est pas plus nombreux...* ». Ce à quoi **Christophe** répond avec beaucoup d'à propos « *Ah ben Il faut savoir Président, d'habitude tu râles quand on n'est pas beaucoup et là, tu es content...* ».

Et oui, ainsi est faite la nature humaine, pleine de contradictions... et il faut parfois savoir être philosophe...



Quoique certains vous dirons que *Montaigne*, ce n'est pas *Descartes*... et « *c'est pas faux* »...

Nous nous installons, tant bien que mal et, au moment de prendre la traditionnelle photo, je me rends compte que malgré mon grand angle, je n'ai pas assez de recul dans cette salle vraiment petite... Il me faut donc ruser en prenant la photo en me tenant sur le pas de la porte de la salle attenante...



Bon, ça le fait quand même...

## Sont présents :

- |                       |                     |
|-----------------------|---------------------|
| 1 : <b>Patrice</b>    | 2 : <b>Jean-Luc</b> |
| 3 : <b>Éric</b>       | 4 : <b>Stéphane</b> |
| 5 : <b>Nicolas</b>    | 6 : <b>Thierry</b>  |
| 7 : <b>Christophe</b> | 8 : <b>José</b>     |
| 9 : <b>Mathis</b>     |                     |

En guise de préambule, je souhaite à l'ensemble des membres le bonjour de **Pierre**, un membre du **MCR** qui a quitté la région Normande pour la Loire Atlantique près de Nantes où il a réussi à trouver un club de Magie. Comme je sais qu'il lit mes comptes-rendus, il pourra ainsi constater que son message est bien passé.



Les uns s'en vont, tandis que d'autres arrivent et je présente donc **Mathis**, un jeune de 16 ans qui souhaite rejoindre notre club. Nous aurons l'occasion lors de cette réunion de lui faire passer notre traditionnelle séance de torture afin de lui faire avouer où il a obtenu les secrets de la Magie...

Avant de démarrer cette réunion, j'ai une communication de la plus haute importance à faire concernant la sécurité Incendie.

En prenant possession hier de la clé de la **MJC**, j'ai reçu une information relative aux consignes à respecter et faire respecter en cas d'incendie notamment en ce qui concerne l'évacuation des lieux.

Ainsi, j'explique que lorsque nous serons au sous-sol en *salle Galilée* ou *Copernic*, il faudra sortir par la cour intérieure et faire le tour du bâtiment jusqu'au point de rassemblement situé devant la **MJC**.





Lorsque nous serons dans la *salle Descartes*, au premier étage, il faudra sortir par la terrasse pour rejoindre ce point de rassemblement.

Problème : aujourd'hui, nous ne sommes, ni au sous-sol, ni dans la *salle Descartes* (pourtant prévue pour nous accueillir) mais au second étage dans la *salle Montaigne* et je ne sais absolument pas, mais alors pas du tout par où sortir car, apparemment, en cas d'incendie, les portes coupe-feu s'actionnent automatiquement et celles de l'escalier ne peuvent être ouvertes une fois fermées... Donc, il semble qu'en cas d'incendie aujourd'hui, nous devons tous mourir. Fort heureusement, je n'ai pas le souvenir d'une seule alarme incendie dans cet édifice et j'aurais donc tout loisir de poser la question lorsque j'irai chercher la clé pour la réunion de janvier.

Ceux qui sont vifs d'esprit... et je ne doute pas qu'il y en ait... auront remarqué que mon compte-rendu débutait par une photo avec un « *feu de cheminée* »... Cela n'est aucunement le fruit du hasard car ce compte-rendu n'est pas construit comme un château de cartes reposant sur un assemblage instable, mais il bénéficie d'un scénario que m'envieraient les meilleurs auteurs de séries hollywoodiennes. Et oui, j'chuis comme ça....

Bien, ce n'est pas le tout de raconter des conneries, il est maintenant temps de passer à la Magie.

Nous n'avions pas programmé de thème d'atelier pour cette réunion car s'agissant de la réunion de décembre, il n'était pas évident de faire salle comble... Or, voici quelques jours, **Éric** m'a soumis une vidéo d'un tour utilisant des cartes ESP en me proposant de la mettre sur le site dans la rubrique (réservée aux membres) intitulée « *L'enquête du magicien* » qui vise à faire cogiter les membres du club sur le « *comment a été réalisé un tour* ».

Tout le monde adore... Non, je déconne... tout le monde (à l'exception d'une ou deux personnes) s'en fout...

Comme la solution de la routine d'**Éric** était loin d'être évidente, j'ai proposé qu'il montre cette routine aujourd'hui et **Éric** a proposé de demander aux autres membres de ramener leurs cartes ESP... D'où l'idée de faire une réunion avec pour thème « *les cartes ESP* ».



Et me voilà donc en train d'expliquer ce que sont les cartes *ESP* – pour *Extra Sensory Perception... Perception Extra Sensorielle*, en français.



Les **cartes de Zener** autre nom des cartes ESP sont un jeu de 25 cartes comportant 5×5 symboles formés d'un nombre de lignes croissant : cercle, croix, vagues, carré, étoile à cinq branches. Inventées en 1920, elles ont été utilisées lors des premières recherches quantitatives effectuées dans le domaine de la [parapsychologie](#), en particulier par [Joseph Banks Rhine](#), qui en serait l'inventeur ; il les a nommées ainsi en l'honneur de son collègue **Karl Zener** qui avait eu l'idée des cinq motifs retenus. (source *Wikipedia*). En gros, et pour faire simple, ces cartes visaient, par le biais d'expériences, à évaluer le potentiel télépathique des sujets.

Bon, on ne va pas discutaitter sur les protocoles mis en œuvre, ni sur la réalité ou non du phénomène... Comme je suis un mec sympa qui aime bien faire rire ses lecteurs, je vous laisse visionner ce [court extrait du film SOS Fantômes](#)... un pur délice.



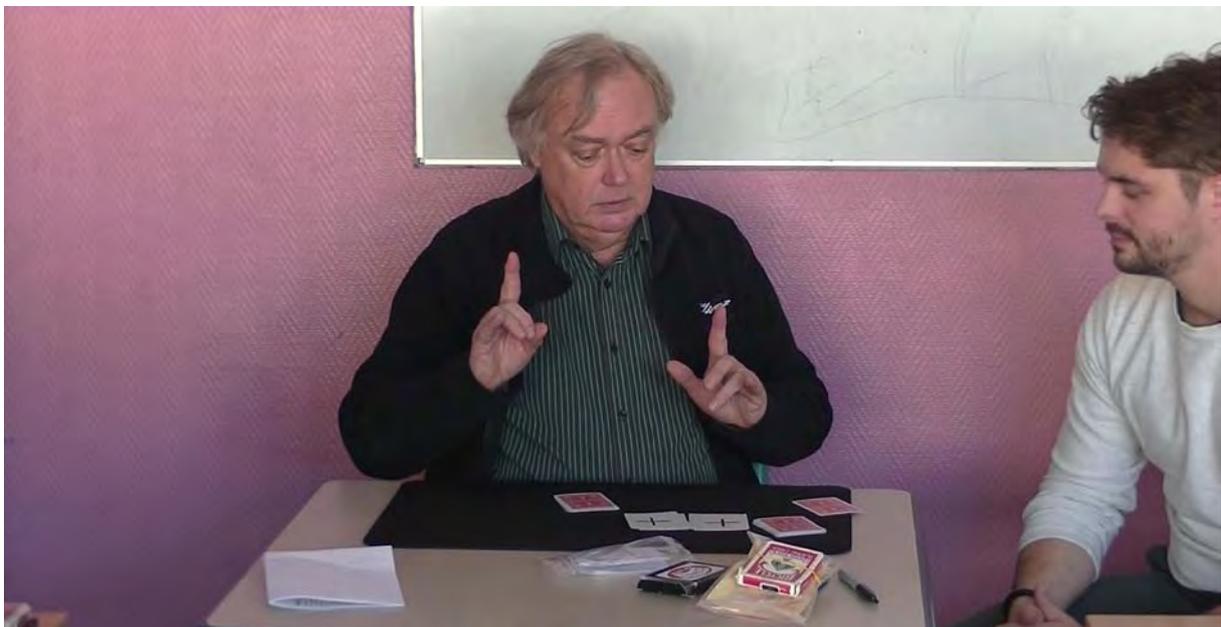
Forcément, les magiciens se sont rués sur ces cartes comme la pauvreté sur le monde afin de créer des routines de mentalisme. Imaginez qu'**Aldo Colombini** a sorti 20 volumes dans la série *ESP Card Magic* compilant ainsi des routines créées par différents magiciens. Cela vous donne une idée du nombre de routines qui utilisent ces cinq symboles...

Mon laïus, incluant les diverses techniques utilisées, étant terminé, j'enchaîne sur une routine très simple pour illustrer mon propos.

Un jeu de 25 cartes ESP, mélangé devant **Nicolas** qui joue le rôle du spectateur et qui est invité à choisir librement une carte dans l'éventail que je lui présente.

Cette carte est posée face en bas sur la table sans que quiconque en prenne connaissance.

Le reste du jeu est à présent séparé en deux tas et je demande à **Nicolas** de faire comme moi. Je retourne face en l'air la première carte de mon tas pour débiter une nouvelle pile et **Nicolas** fait de même. Les deux cartes sont différentes. Nous continuons et chaque carte de mon tas est différente de celle du tas de **Nicolas** jusqu'à un moment où les deux cartes sont semblables : la croix.



Mais c'est peut-être le fruit du hasard.

On continue **Nicolas** et moi à retourner les cartes de notre paquet respectif et au bout de quelques cartes une nouvelle correspondance survient et c'est à nouveau le symbole de la croix...

Une fois, c'est le hasard, deux fois ça commence à être étonnant.

Nous épuisons nos deux tas et aucune autre correspondance n'intervient.

**Nicolas** est invité à prendre connaissance de la carte qu'il a choisie au début de la routine : elle représente le symbole de la croix.

Le principe utilisé a fait l'objet d'un ouvrage de **Phil Goldstein** appelé « *RedivideR* » (traduit en français sous le titre *Rêver...* de **Max Maven...**).

Après cette entrée en matière, c'est **Jean-Luc** qui prend la suite et qui sollicite l'aide de deux volontaires et il désigne **José**... lequel est coincé entre la table et un poteau de soutènement de la salle et du coup, il ne peut pas bouger (ah ben j'vous avais dit que la salle était petite...). Finalement, ce sont **Christophe** et **Stéphane** qui officieront avec **Jean-Luc**.

**Jean-Luc** a mélangé le petit paquet de cartes qu'il tient et il demande à **Christophe** de faire deux tas...



Et comme il n'a pas donné de précision, fort logiquement, **Christophe** distribue les cartes pour former deux tas en alternant une carte à droite une carte à gauche (à moins que ce ne soit le contraire)...

Aïe, aïe, aïe... *Achtung* ! comme disent les Teutons...

Du coup, **Jean-Luc** a un doute et prend l'un des paquets pour vérifier si malgré cette façon de distribuer, cela va... ou pas, coller...



Bon, apparemment, ça ira...

**Jean-Luc** repose le paquet et demande à **Christophe** de choisir un des deux paquets et de décider s'il le garde pour lui ou s'il le donne à **Stéphane**... **Stéphane** se retrouve immédiatement en possession du paquet choisi par **Christophe** qui s'empare du second paquet.

Les deux compères sont invités à mélanger leur paquet respectif et **Jean-Luc** se retourne vers le mur en leur demandant de prendre chacun connaissance de la carte se trouvant sur leur paquet.



Les deux participants doivent à présent échanger leur carte et la mettre dans leur paquet et mélanger celui-ci.

**Jean-Luc** fait à nouveau face et demande à **Christophe** de lui remettre son paquet et il demande à **Stéphane** de mettre le sien dans la poche poitrine de sa chemise.

**Jean-Luc** parcourt des yeux le paquet de **Christophe** et en sort une carte. Puis il demande à **Stéphane** de nommer sa carte : « *l'étoile* » ; et **Jean-Luc** montre que c'est cette carte qu'il a sortie du paquet de **Christophe**.



**Jean-Luc** indique qu'il va à présent essayer de trouver la carte de **Christophe** et pour cela il plonge sa main dans la poche de chemise de **Stéphane** et en sort une carte dont il prend connaissance...

Il recommence ainsi à trois reprises.



Il reste donc une seule carte dans la poche de **Stéphane** et **Jean-Luc** demande à **Christophe** de nommer sa carte : « *les vagues* ».

**Jean-Luc** demande à **Stéphane** de sortir la dernière carte de sa poche, cette carte comporte le symbole des vagues.



Une routine très simple de **Max Maven** intitulée « *Symbalance* » extraite du DVD *Video Mind vol 2*.

**Éric** se lève et je pressens (car je suis un excellent mentalisme) qu'il va nous présenter la routine qu'il m'avait soumise.

**Éric** pose sur la table trois cartes ESP : Rond – Croix – Vague et il coupe le paquet de cartes ESP qu'il tient en main.

**Éric** invite maintenant un membre de l'assemblée à choisir un nombre entre 1 et 10. Quelqu'un choisit « 5 » et **Éric** distribue quatre cartes et met en 5<sup>ème</sup> position et face en l'air la carte représentant le « *Rond* ».



Puis **Éric** reconstitue le jeu et demande à une autre personne de donner un nombre entre 1 et 10... « 7 ». Les cartes sont à nouveau distribuées et cette fois-ci c'est la carte « *Croix* » qui est enterrée face en l'air dans le jeu.

On recommence avec un dernier nombre – un petit nombre demande **Éric**, car il n'a pas assez de cartes... Non, sans déconner ?

Et alors que l'on attend ce dernier nombre, on entend une alarme retentir...

Pour être plus précis, on entend une alarme « *incendie* » retentir...

Qu'est ce que c'est que ce binz ? C'est la première fois que cela arrive depuis mars 2006, date de notre première réunion à la *MJC*.

Bon ben, je coupe mon caméscope et tout le monde évacue la salle en descendant l'escalier et en espérant que la porte coupe-feu ne sera pas fermée sinon, ben il va falloir chercher une autre issue.



L'alarme gueule à tout va dans l'escalier et – contre toute attente – la porte coupe-feu est ouverte. On se dépêche de sortir du hall et on se retrouve devant la *MJC* en se disant que nous allons bientôt être rejoints par les « *ripailleurs* » et les membres du Secours Populaire qui organisent aujourd'hui leur Arbre de Noël au rez-de-chaussée de la *MJC*.

Et bien je vous le donne en mille *Émile*...

Il n'y a que neuf cons sur la pelouse à attendre : les membres du *MCR*, parce que personne d'autre ne nous a rejoint.

Des gens (des *ripailleurs*) sont en train de fumer sur la terrasse du premier et il n'est pas impossible que l'alarme vienne d'un détecteur de fumée car, apparemment, aucune flamme ne sort du bâtiment...

Bon, on se regarde... et on décide vaillamment de regagner la salle au moment même où l'alarme s'arrête...

Bon ben **Éric**... Je propose que tu recommences depuis le début...

**Éric** rappelle qu'il faut éviter les entourloupes avec des nombres du genre « 9 – 9 – 9 » parce qu'il n'a pas assez de cartes... **Jean-Luc** propose « *Dis-nous les nombres carrément, ça sera plus simple...* ».



Évidemment, tout le monde se marre... **Éric** également.

Déjà que je trouve dommage dans un tour de limiter le choix du spectateur en lui demandant de choisir un nombre « *entre 1 et 10* » – ce qui signifie en réalité « *de 2 à 9* » – pour déterminer une carte dans un jeu qui en contient quand même 52... Autant ça me fait marrer de limiter encore cette limite « *Ne me donnez pas trois fois le même nombre 9* » en justifiant ça par « *Je n'ai pas assez de cartes...* ».

Un premier nombre (5) est donné et **Éric** reprend sa procédure en mettant face en l'air la carte « *Rond* » avant de compléter le jeu.

Un second nombre (2) vient compléter le premier et cette fois-ci c'est la carte « *Croix* » qui est enterrée face en l'air dans le jeu.

Le dernier nombre annoncé est « 9 » et la carte « *Vague* » est enterrée face en l'air comme les deux précédentes.

**Éric** étale à présent le jeu et sort les cartes face en l'air ainsi que la carte qui se trouve immédiatement à leur droite. Les trois cartes face en bas sont retournées, il y a une correspondance parfaite avec les trois cartes face en l'air.



Certains d'entre vous auront peut-être reconnu la procédure « *geminis twins* » mais celle-ci se fait avec deux cartes et leurs jumelles. Là, on utilise trois cartes et la correspondance parfaite devient possible grâce, d'une part à l'utilisation d'un jeu ESP et grâce à une petite subtilité supplémentaire.

Une routine intitulée *Test de complémentarité* créée par **François Ordonnet** (publiée dans le magazine *Imagik* n° 34 de janvier 2002), qui a été inspiré par la routine *Gemini Twins* de **Karl Fulves**.

C'est à présent **Christophe** qui s'installe avec un jeu de cartes ESP comportant des séries de différentes couleurs. Mais, il précise d'emblée qu'il ne va pas s'occuper des couleurs mais uniquement des formes.

Il mélange le jeu et invite **Nicolas** à le rejoindre et il lui demande de vérifier que le jeu est bien mélangé et de le couper.

**Christophe** demande à **Nicolas** de distribuer les cartes une à une et de s'arrêter quand il veut.



**Nicolas** arrête sa distribution et **Christophe** lui demande de faire glisser hors du jeu la carte du dessus et il attire l'attention sur la boîte du jeu en disant qu'elle contient une prédiction. La carte de **Nicolas** est retournée : elle porte le symbole de la Croix.

**Christophe** vide l'étui du jeu où il n'y a qu'une seule carte : la Croix.



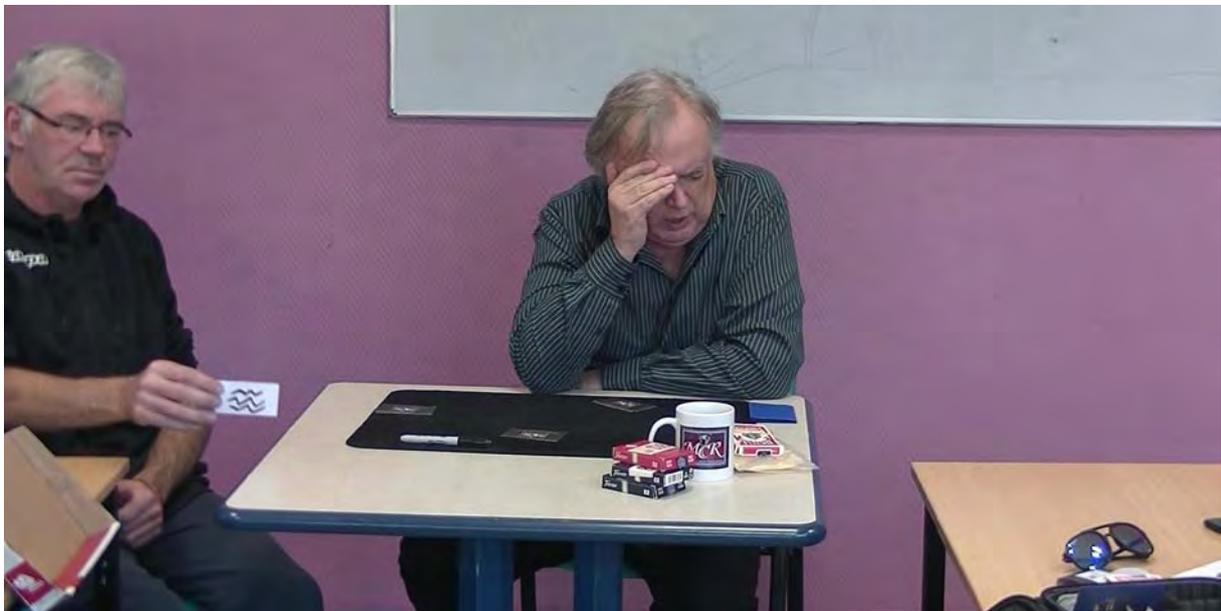
*Shape-up de **Max Maven** – dvd Video Mind volume 2.*

Allez, je repars pour un tour... de magie... avec des cartes ESP bien sur...

J'invite **Thierry** à me rejoindre et j'explique que j'ai deux petits paquets de cartes de visite sur lesquelles sont dessinés les symboles ESP. Je montre les deux paquets et je demande à **Thierry** de mélanger son paquet, puis de mélanger également le mien.

**Thierry** ayant récupéré son paquet et moi le mien, je me propose de me livrer à une expérience de transmission de pensée. Pour cela, **Thierry** doit prendre connaissance de la carte du dessus de son paquet et se concentrer dessus, tandis que je dois essayer de deviner le symbole.

Lorsque je pense avoir identifié le symbole, je pose une de mes cartes face en bas sur la table et **Thierry** pose sa carte face en bas sur la mienne.



Nous faisons ainsi pour les quatre premières cartes et j'indique à présent que la carte qui me reste en main est un Carré... Celle de **Thierry** est également un Carré.

Et en vérifiant toutes les autres cartes, on s'aperçoit que j'ai réussi un sans faute...

*Perfect ESP* de **Marc Spelmann** qui repose sur un mouvement très trompeur de **Jacob Daley** (à moins, comme certains le prétendent sur le forum *Genii Magazine*, qu'il ne soit de... **Charlie Chaplin**... étonnant non ?).

Allez, candidat suivant !

Bon apparemment personne n'a d'autre routine ESP à présenter et comme il en reste une dans ma besace, je propose de la montrer dans la foulée.

C'est **Nicolas** qui va m'assister.

Je sors un paquet de cartes ESP et je montre les symboles en expliquant que ces cartes servent dans le cadre d'expériences de parapsychologie, de perception extralucide... Je sors également un paquet contenant toutes sortes de gommettes et un Sharpie, le stylo feutre sans lequel un magicien n'est pas un vrai magicien.

Puis je distribue face en bas cinq cartes en ligne sur la table.

Le but de l'expérience est simple : **Nicolas** va devoir se concentrer et essayer de deviner le symbole de chaque carte.

Pour cela, une gommette a été collée au dos de chacune des cinq cartes et je dessine au fur et à mesure le symbole Rond, Croix, Vague, Carré en écartant les cartes au fur et à mesure sur les indications de **Nicolas**. Pour le dernier symbole, comme je ne suis pas un as en dessin, je demande à **Nicolas** de le faire à ma place.



Vient le moment de vérifier si **Nicolas** a fait preuve de clairvoyance...

Les cinq cartes sont montrées et **Nicolas** a bien identifié chaque symbole.

*Zenner-Tech*, de **Mark Elsdon**.

Pour l'anecdote, je signale ici que le nom de ce tour est mal orthographié. « *Zenner* » fait référence à **Karl ZeNer**, psychologie créateur de ces cartes. Deux « *N* » pour le tour alors qu'il n'en aurait fallu qu'un seul.

Ce tour fait débat autour de la table... **Jean-Luc** se demande pourquoi...

Oups ! Bon là je ne peux pas développer dans ce compte-rendu ce que **Jean-Luc** évoque...

Et l'explication que je lui donne ne le convainc pas.

**Christophe** pour sa part trouve que c'est un peu le bordel sur ma table – ☺. Il est vrai que j'ai laissé ce que j'ai utilisé précédemment mais il fait surtout allusion au gros paquet contenant les gommettes et aux cartes ESP non utilisées. Il aurait préféré faire place nette pour plus de clarté et il trouve que la méthode utilisée n'est pas celle qu'il aurait choisie et **Jean-Luc** est du même avis, tout comme **Éric**. On discute « *addition – soustraction* » et cela n'a rien à voir avec les mathématiques.



J'écoute, tout en essayant de défendre la méthode de **Mark Eldson** qui me paraît être la meilleure et surtout la plus « *clean* ».

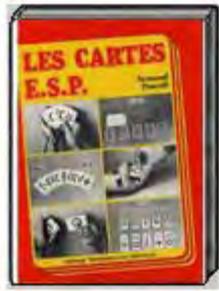
J'aime bien quand un tour ne fait pas l'unanimité, cela nous oblige à réfléchir à des solutions alternatives qui, parfois, permettent d'aboutir à une meilleure faisabilité.

Par exemple, concernant le premier tour que j'ai présenté, le « *Faites Comme Moi – ESP* », **Jean-Luc** a pensé qu'il devrait être possible au final de montrer que les cartes des deux tas coïncident... **José** a confirmé que cela devait exister mais nous n'avons pas trouvé la méthode à utiliser.

Et au moment où je rédige ce compte-rendu, **José** nous a fait parvenir l'explication d'une routine intitulée *Big Bang*, proposée par **Jean-Pierre Hornecker** qui évoque **Nick Trost** et **Aldo Colombini**.

Du coup, j'ai cherché et j'ai trouvé. La routine s'appelle en fait *Ultimate Cidentaquin*. Elle a été créée par **Nick Trost** qui s'est inspiré de la routine *Cidentaquin* créée par **Howard Adams** et on peut la découvrir dans le dvd d'**Aldo Colombini** « *ESP Card Magic volume 1* ». Voilà, voilà...

Et c'est sur cette routine que se termine cet atelier dédié aux cartes ESP.



**Jean-Luc** a fait circuler un petit livre écrit par **Armand Porcell** intitulé « *Les cartes E.S.P* ». Quand je pense que j'ai acheté ce bouquin il y a une dizaine d'années... Il faudrait quand même que je le lise un jour... Comme plein d'autres ouvrages que j'ai achetés et qui attendent dans ma bibliothèque magique que je me décide à les ouvrir.

Voici enfin venu  
Le moment tant attendu  
Celui du passage sur le grill  
Sous le regard des joyeux drilles.

Oh, des vers... Des vers ? Oh quelle horreur, vite, un vermifuge !

Les plus attentifs d'entre vous auront, sans nul doute, remarqué dans la liste des *présents*, le prénom « **Mathis** » car c'est la première fois qu'il apparaît.

Comme je l'ai indiqué, **Mathis** est un jeune de 16 ans. Il a pratiqué un moment la Magie avant de faire un *break* (pas une *brisure*... une *pause*) et il souhaite s'y remettre. Alors, pourquoi pas avec le **Magicos Circus Rouennais** ?

Il est donc temps de tester un peu ses connaissances. Mais, gentiment...

**Mathias** s'installe et étale sur la table et face en l'air, un jeu qui, précise-t-il, est totalement normal.

Oh, oh... Y aurait-il des jeux qui ne sont pas normaux...



Comme, **Mathis** a besoin d'un spectateur, nous désignons à l'unanimité **Stéphane**... Enfin, unanimité moins une voix... celle de **Stéphane** qui s'est un peu fait prier.

**Stéphane** s'installe et mélange le jeu à la demande de **Mathis** qui distribue ensuite quatre lignes de quatre cartes face en l'air.



**Stéphane** doit à présent choisir mentalement une carte et dire à **Mathis** dans quelle colonne elle est : colonne numéro 2

**Mathis** rassemble les cartes puis distribue à nouveau quatre lignes de quatre cartes et invite **Stéphane** à dire dans quelle colonne est sa carte : colonne 3.

Cette fois-ci, **Mathis** rassemble les cartes en vrac.



Puis, il demande à **Stéphane** de mélanger le paquet.

**Mathis** récupère le paquet et parcourt les cartes des yeux. Puis, il compte les cartes une à une pour montrer qu'il a seize cartes dans son paquet, qu'il dépose sur le reste du jeu. Il demande à **Stéphane** de nommer un nombre entre 1 et 52 : 14.

**Mathis** distribue 14 cartes une à une en les comptant et demande ensuite à **Stéphane** un nombre entre 1 et 14 : 8.

**Mathis** distribue 8 cartes et dit que la moitié de 8 c'est 4 et il distribue deux tas de 4 cartes. Il demande ensuite à **Stéphane** de choisir un tas et l'autre est éliminé.

**Mathis** distribue les 4 cartes pour former deux tas de 2 cartes et demande à **Stéphane** d'en choisir un. Ce paquet est éliminé.

**Stéphane** est à présent invité à choisir l'une des deux cartes restantes. Cette carte est éliminée.

La carte restante est la carte que **Stéphane** avait choisie au début de la routine.



**Mathis**, fort de ce premier succès, propose de présenter une autre routine et c'est **Thierry** qui va jouer le rôle du spectateur.

**Mathis** lui demande dans un premier temps de mélanger le jeu et ensuite de choisir librement une carte qu'il doit sortir du jeu sans la montrer à **Mathis**.

**Mathis** divise à présent le jeu en trois tas, à peu près égaux et il demande à **Thierry** de poser sa carte sur le tas de son choix.

**Mathis** indique que **Thierry** va devoir choisir un signe magique parmi les trois qu'il lui propose : le plat de la main, le poing fermé ou le majeur sur le paquet avec l'index et le pouce réunis.



**Thierry** qui n'est pourtant pas un bagarreur, choisit le poing fermé.

**Mathis** prend la carte de **Thierry** et l'enterre dans le milieu du paquet de gauche, puis il pose le paquet de droite sur ce tas et demande à **Thierry** de mélanger.

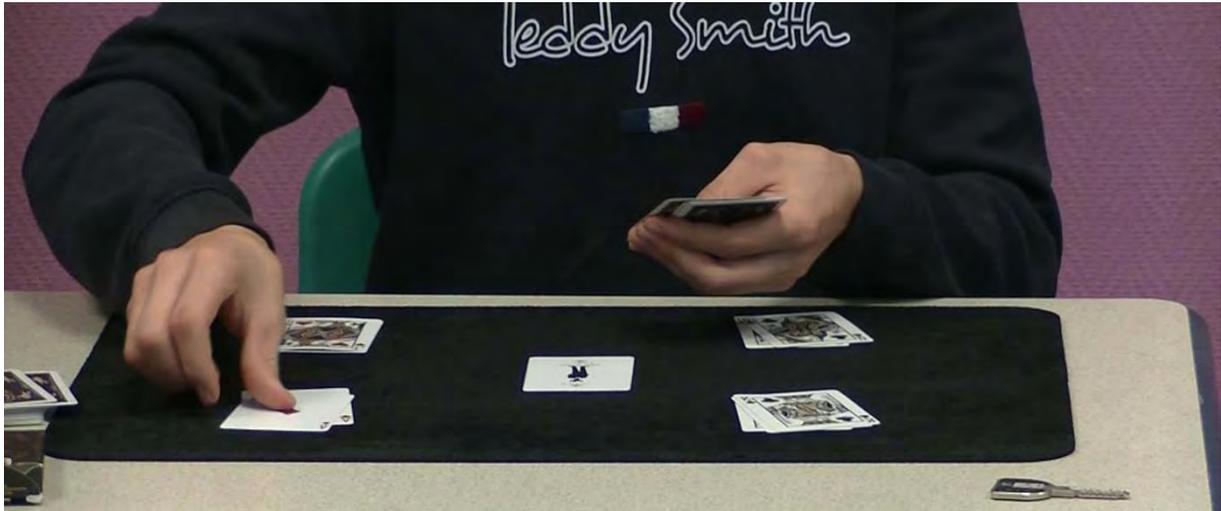
Le troisième paquet est à présent posé sur les autres cartes et **Mathis** demande à **Thierry** de faire le geste magique sur le jeu.

La carte du dessus est retournée : c'est la carte de **Thierry**.



**Mathis** semble avoir pris goût à nos applaudissements et il propose une dernière routine.

**Mathis** sort les Valets, les Dames, les Rois et les As et les dispose en carré autour du Joker.



Pour cette troisième routine, **Mathis** souhaite nous raconter l'histoire d'une personne qui s'était perdue dans les bois.

Les As ont envoyé les Valets à la recherche de cette personne et, la nuit tombant, ceux-ci décidèrent de prendre chacun une chambre dans un hôtel : un carré est formé avec les quatre Valets séparés.



Les Dames rejoignent bien vite les Valets dans leurs chambres respectives.

Les Dames appellent alors les Rois pour qu'ils les rejoignent et ces derniers appellent les As pour être encore plus nombreux...

Il y a à présent quatre tas chacun composé des cartes Valet – Dame – Roi – As.

Le Joker, trouvant que tout ce joli monde fait trop de bruit, décide de tous les prendre... Ce sont les termes employés par **Mathis** et bien évidemment, certains esprits mal placés y vont d'allusions graveleuses...

Je ne donnerai pas ici le nom de ces personnes... sinon, ya des carrières qui pourraient stagner...

**Mathis** est imperturbable et poursuit son histoire en rassemblant chaque tas de cartes. Ceci lui vaut d'emblée mon plus profond respect car j'ai horreur de ce genre d'humour facile à connotation sexuelle. Pour moi, tout individu qui se lance dans ce domaine est forcément *suspect*... Ce qui ne veut pas dire forcément qu'il est *lèche cul*...



Les cartes ont été rassemblées en un seul tas et **Mathis** coupe le jeu en disant que le Joker cherche à les couper... ? Euh... à les séparer peut-être...

Le Joker décide ensuite de remettre ces trublions chacun dans une chambre et **Mathis** distribue les cartes en formant un carré autour du Joker : les cartes sont désormais regroupées par type, les As avec les As, les Rois avec les Rois et ainsi de suite.

Un tour sans aucune difficulté technique, il suffit de suivre l'histoire.

**Mathis** a gagné sa place au sein du *Magicos Circus Rouennais*.

C'est maintenant **José** qui s'installe après avoir réussi vaillamment à s'extraire de l'emplacement où il se trouvait coincé (voir page 7 de ce compte-rendu pour ceux qui auraient sauté des pages...)

**José** indique avoir choisi un nombre – qu'il cache pour le moment en mettant une carte à l'écart – et il demande à quelqu'un de lui donner un nombre entre 10 et 20.

Quelqu'un choisit « 17 » et **José** distribue 17 cartes pour former un tas sur la table.



**José** montre la carte mis à l'écart en disant qu'il avait choisi « 19 ».



Tout le monde dans la salle dit « *Ah ben c'est raté alors...* », mais il en faut plus pour déstabiliser un **José** imperturbable... que dis-je... deux perturbables, qui esquisse un sourire et commence un nouveau tas qui sera composé de 19 cartes.



**José** indique qu'il va à présent utiliser le nombre « 17 », et il commence à compter en prenant simultanément la carte du dessus de chaque tas pour former deux nouveaux tas (ça va, vous suivez... sinon, regardez la photo)



Dans la salle, on entendrait une mouche voler... s'il y avait une mouche.

Sur le compte de « 15 » le suspense est à son paroxysme...

Et alors qu'il ne reste plus qu'une seule carte dans le premier tas (rappelez-vous, celui constitué des 17 cartes), **José** retourne cette carte pour montrer un As (Carreau). Puis, **José** retourne la carte supérieure des trois autres tas : un As sur deux tas (Trèfle et Cœur) et... un 5P sur le troisième.

« Ah... », fait **José** et devant son expression, tout le monde pense qu'il a foiré son tour.



Et nonchalamment, **José** ajoute « ... *mais c'est du Pique...* » - car il manque effectivement l'As de Pique.

**José** poursuit « *Bon, je vais essayer de me rattraper...* » et il prend le tas avec le 5P, qu'il met à l'écart et il compte quatre cartes et retourne la 5<sup>ème</sup> qui est l'As de Pique.



**José** montre alors toutes les autres cartes du jeu : elles sont blanches à l'exception des quatre cartes face en bas à côté de l'As de Pique qui, une fois retournées, montrent le 10P, le VP, la DP et le RP pour former une quinte flush royale.



**José** explique que c'est une adaptation d'un tour de **Richard Vollmer** intitulé « *L'aube désarmée* ». Il a eu l'idée des cartes blanches et de la quinte flush. Excellent !

**Christophe** est un peu frustré il avait prévu de nous montrer un tour en musique mais l'exigüité de la salle ne le permet pas et du coup, il va nous montrer un autre tour qu'il avait l'habitude de faire sur scène ou en salon.



**Thierry** est invité à jouer le spectateur et à choisir une carte dans un jeu jumbo.



Une fois la carte choisie – non montrée – **Christophe** indique avoir fait une prédiction et il se saisit d'une petite boîte noire d'où il sort une carte : le 3P. Sauf que la carte de **Thierry** est la Dame de Cœur... Catastrophe !



**Christophe** regarde sa carte et la jette par terre. Puis il prend la carte de **Thierry** et la déchire en plusieurs morceaux qu'il tente, en vain, de faire rentrer dans sa petite boîte noire.

Dans les catastrophes... C'est toujours la boîte noire qu'on cherche...

Comme la boîte est décidément trop petite, **Christophe** prend un genre de sac et demande à **Thierry** d'y mettre les morceaux de sa carte... Un morceau de carte semble avoir été oublié dans la boîte noire que **Christophe** referme.

**Christophe** explique à **Thierry** qu'il lui a fait rater son tour puisqu'il a choisi une carte différente de sa prédiction et il propose à présent de faire une restauration de carte...

**Christophe** demande à **Thierry** de faire des signes incantatoires et de dire la formule magique « *Agalaou* » (orthographe non garantie...), le sac s'ouvre en deux et...



... des morceaux de cartes et des confettis d'envolent dans les airs...

« *J'aime quand un plan se déroule sans accroc...* », (Hannibal – Agence Tous Risques).

**Christophe** semble désappointé (ne pas confondre avec « *déjà pointé* »). Il réfléchit à la suite à donner à ce fiasco.

Tout à coup, **Christophe** s'écrie qu'il a quand même une sortie de secours... une prédiction qu'il a faite et qu'il a remise à **Mathis** avant le tour. **Mathis** est invité à rejoindre **Thierry** et **Christophe** et à lire la prédiction qui est inscrite sur une enveloppe.

« *Madame, monsieur, vous choisirez une autre carte que la mienne...* »

**Christophe** fait remarquer que c'est ce qui s'est passé.

« Vous n'avez pas réussi à restaurer la carte... »

**Christophe** jubile, la seconde partie de la prédiction est également exacte.

« Mais attendez... »

**Christophe** demande à **Thierry** de faire à nouveau les signes incantatoires en disant « *Agalaou* » (orthographe toujours non garantie)



**Christophe** demande à **Mathis** d'ouvrir l'enveloppe : elle contient une carte qui est une Dame de Cœur dont un coin est manquant. Et le coin manquant est précisément dans la petite boîte noire posée sur la table.



Une routine personnelle de **Christophe**.

**Nicolas** propose de prendre la suite et il invite **Thierry** à le rejoindre.

Pour ce tour, **Nicolas** prend juste deux cartes, les deux jokers qu'il pose sur la table avant de faire choisir une carte à **Thierry**.



La carte est ensuite perdue dans le jeu qui est coupé à plusieurs reprises.

**Nicolas** reprend les jokers et les pose sur le jeu pour les montrer un à un.

Puis, **Nicolas** les dispose l'un au dessus de l'autre en leur imprimant une courbure inverse. Tout à coup, une carte surgit d'entre les jokers et s'éjecte sur la table : la carte de **Thierry**.



**Nicolas** indique que cette routine et ce mouvement s'appellent le *Natsu Sandwich*...

Bon, pour être plus précis, ce mouvement a été créé par **Ryan Schlutz** et il l'explique dans son dvd « *Completing the Cut* » (2013). Il l'a appelé « *The black hole Pop out* » (grosso modo, *l'apparition du néant*). Si vous êtes curieux... et je ne doute pas que vous l'êtes... cherchez sur *YouTube*... **Shin Lim** a enregistré un tutorial... Oups, j'en ai déjà trop dit.

**Éric** prend la suite. Il dit avoir décidé de monter une association caritative « *l'ACON* », pour *Association des Chaussettes Orphelines Normandes*... En effet, c'est un problème récurrent, chaque année des milliers de chaussettes se retrouvent sans celle qui permet de constituer une paire...

**Éric** invite **Christophe** à venir adhérer à l'ACON. Une fois **Christophe** assis, **Éric** lui montre un paquet de cartes qui représentent des chaussettes de toutes sortes.



**Éric** coupe le jeu et demande à **Christophe** combien il a de paires de chaussettes.

« *Oh ben un paquet... Je sais pas moi...* »

« *Oui mais non, combien ?* »

« *Ben dis-moi un nombre qui t'arrange..* »

« *Ben je sais pas... entre deux et sept..* »

« *Bon, ben alors on va dire six* ».

« *Six paires ? Tu as donc douze chaussettes ?* »

Vous pouvez admirer ci-dessus la qualité des dialogues... Je vous laisse le soin de mettre le nom de l'acteur en face de chaque phrase...

**Éric** remet le paquet de cartes à **Christophe** et lui demande de distribuer douze chaussettes (douze cartes ?)

**Christophe** est maintenant invité à faire deux tas avec ses... chaussettes, tandis qu'**Éric** fait de même avec les cartes restantes du paquet.



Les cartes du dessus de chaque tas de **Christophe** sont mises à l'écart et **Éric** demande à **Christophe** de poser un de ses tas sur l'un des tas d'**Éric**, n'importe lequel. Le second tas est mis sur l'autre tas.

**Christophe** doit maintenant retourner simultanément les cartes des deux tas et on constate que les chaussettes sont parfaitement assemblées par paires.



Les deux cartes mises à l'écart sur retournées : il y a une chaussette jaune à bandes vertes et une chaussette parme avec des étoiles...

**Éric** a ôté ses chaussures et montre qu'il porte aux pieds les mêmes chaussettes...



[Socks](#), de **Michel Huot**.

Voici quelques semaines, j'ai soumis à la sagacité de mes petits camarades du **MCR**, une enquête du magicien afin de « remonter » un tour de **Mark Leveridge** intitulé *The Virus Card* (La Carte Virus).



Bon, autant le dire tout de suite, cette initiative n'a pas rencontré un franc succès. Alors, faute d'avoir soulevé l'enthousiasme des foules, j'ai décidé de présenter ce tour aujourd'hui.

Tous les magiciens le savent – y compris moi, qui ne suis pas magicien, ou tout au plus un magicien de salle de bain... - il n'y a rien de plus terrible qu'un tour qui se déroule mal. Le problème peut venir du magicien lui-même qui s'est trompé dans une des manipulations ; cela peut venir du spectateur qui n'a pas joué le jeu et a cherché à mettre le magicien en défaut (oui, oui, ça arrive...) ; ou cela peut être du à un problème matériel.

Je sors mon jeu de cartes et fait défiler les cartes face en l'air et là, catastrophe... la face d'une carte est blanche...

Mon jeu a apparemment été victime du virus qui sévit en ce moment et qui efface les couleurs et tout ce qu'il y a sur la face des cartes.

Je sors la carte du jeu et j'indique que ce type de carte infectée est difficile à repérer et je mets la carte entre trois cartes face en bas : un comptage, on ne voit que des dos... Très difficile à repérer cette carte...

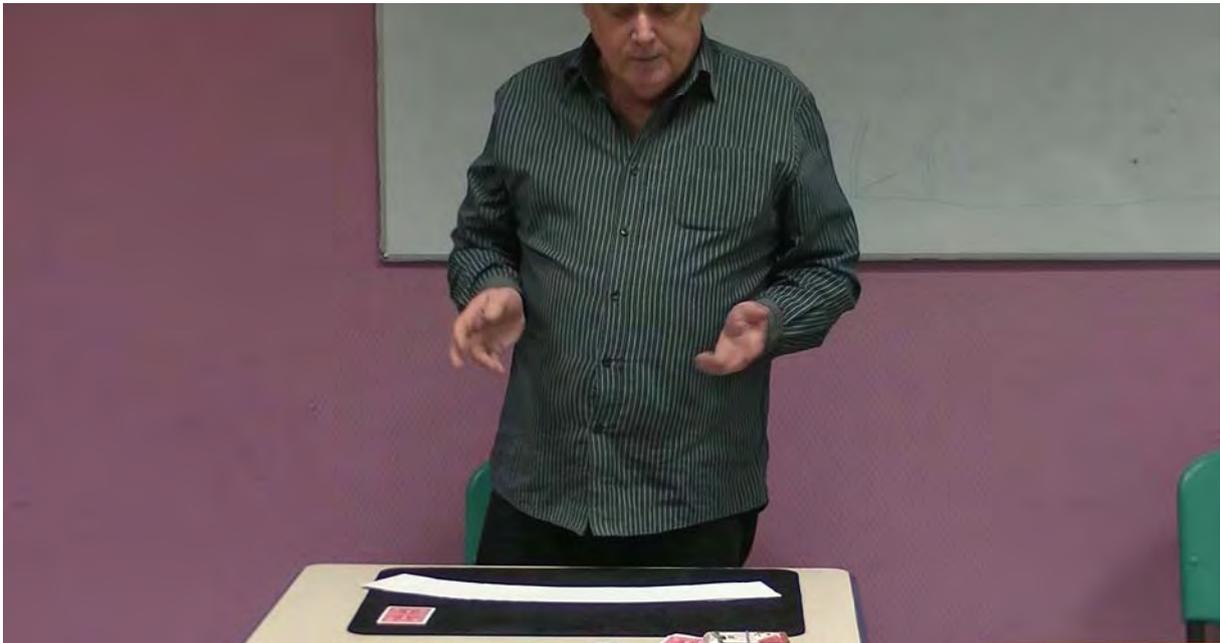


Et pourtant, la carte est bel et bien là... Je retourne le paquet et montre que la carte à face blanche est en seconde position... Je la sors du petit paquet et je la mets face en bas pour la frotter sur les cartes suivantes : les quatre cartes ont désormais une face blanche, toutes ont été contaminées par le virus...

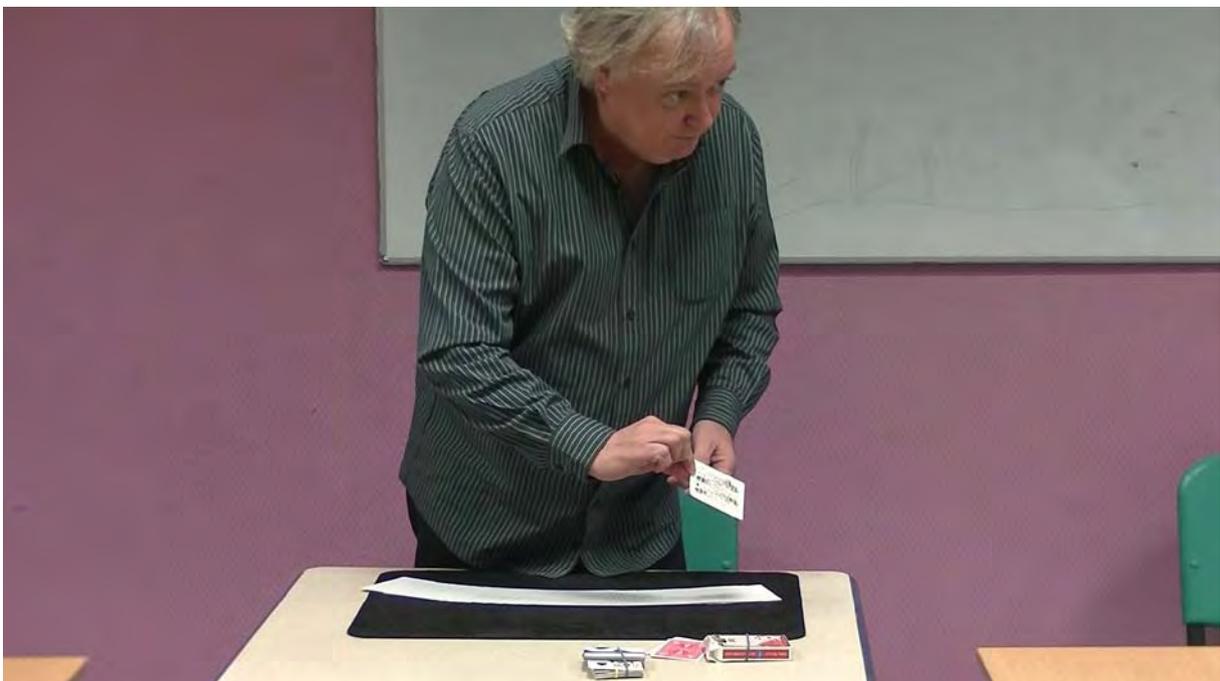
Je décide d'isoler la carte et de montrer ce qui se passe si je prends des cartes de mon jeu et que je les mets en contact avec la première carte infectée : la face de toutes les cartes en contact devient blanche...



Si on recommence, il se produit la même chose et, si on met en contact la carte infecté avec le jeu, la face de toutes les cartes devient blanche, il n'y a plus aucune face imprimée...



Bien évidemment, on a cherché un antidote et on a déjà progressé en ce sens pour faire réapparaître la couleur des cartes... Mais ce vaccin n'est pas encore au point car toutes les faces se réimpriment en tout petit... sur une seule et même carte... et je montre une carte « 52 en 1 »...



J'aime bien ce genre de routine avec un final inattendu et marrant.

La réunion tend à sa fin et certains sont en train de lever le camp...

Comme personne ne propose de montrer d'autres routines, je propose d'en montrer une dernière... pour la route.

Pour cette ultime routine, je sors deux cartes au format poker qui constituent des prédictions et un paquet composé de morceaux de cartes jumbo... que je dis correspondre à des cartes complètes ou pas...

**Nicolas** est invité à mélanger le petit paquet et je distribue ensuite les cartes face en l'air pour former quatre lignes de quatre cartes...



Je retourne ensuite face en bas quelques morceaux par ci par là...

Et forcément, comme j'ai voulu aller trop vite, j'hésite en me disant que j'ai du me gauffer et je rassemble les cartes pour procéder à une nouvelle distribution et à de nouveaux retournements...



Il y a à présent des morceaux de cartes face en l'air et d'autres face en bas et je demande d'imaginer qu'on va replier un tissu. J'explique qu'on peut le replier de haut en bas, ou de bas en haut, ou de la droite vers la gauche, ou de la gauche vers la droite.

Chacun dans la salle va ainsi pouvoir me dire comment « *replier le tissu* » et donc, comment retourner les cartes par lignes ou par colonnes pour au final n'avoir plus qu'un seul tas de morceaux de cartes dont certains sont face en l'air et d'autres sont face en bas.



Ma première prédiction indique qu'il y aura quatre morceaux de cartes face en bas... et c'est le cas. Première prédiction, exacte.



Je propose de regarder les quatre morceaux qui sont face en bas et je les retourne un à un...

Les trois premiers correspondent à trois morceaux du *Huit de Pique* et j'indique que ce serait quand même formidable si on pouvait reconstituer le *Huit de Pique* entièrement avec le quatrième morceau...

Sauf que ce dernier morceau appartient au *Valet de Carreau*...

Le final du tour semble compromis, mais j'attire l'attention sur ma seconde prédiction... Une carte qui est un *Huit de Pique* avec un coin provenant d'un *Valet de Carreau*.



*Quadruplex*, de **Nick Trost**, une routine extraite du dvd d'**Ado Colombini** « *Aldo on Trost – volume 9* ».

Allez, fin de la réunion... la prochaine aura lieu le 11 janvier... 2020, avec, en principe, l'atelier de **Fabien** « *initiation à l'hypnose de spectacle* ».

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

**Patrice**  
*Apprenti Magicien à Vie*



PS : désolé, une fois de plus, pour la longueur de ce compte-rendu...  
(même pas vrai... ☺ )

## RÉUNION DU 11 JANVIER 2020



Dormez, je le veux !

L'hypnose, un phénomène qui fascine et qui, parfois, effraie...

Un phénomène qui fait également débat... Réalité ou supercherie ?

Je pourrais vous citer le prénom de deux personnes au moins du ***Magicos Circus Rouennais*** qui n'y croient absolument pas, mais je ne suis pas une balance et **Théo** et **Spontus**, deux adeptes forcenés de la [zététique](#), ne seront pas cités ici dans ce compte-rendu...

Si l'hypnose à des fins médicales, voire même chirurgicales, semble toutefois avoir été acceptée comme une réalité, il est une hypnose qui soulève souvent le scepticisme : l'hypnose de spectacle.

Je vous suggère la lecture de l'[article de Wikipédia consacré à l'hypnose](#), vous y apprendrez sûrement des choses très intéressantes... notamment, et à titre anecdotique, que les spectacles d'hypnose sont interdits en Belgique par une loi datant de 1892 qui a été invoquée en 2017 pour interdire un spectacle de [Messmer](#)...

Vous pouvez également lire [l'article de Wikipédia consacré à l'histoire de l'hypnose](#) qui vous montrera que cette pratique est loin d'être récente...

**Fabien** va tenter aujourd'hui de nous éclairer sur ce qu'est l'hypnose de spectacle avec un atelier en forme de mini conférence pour cette première réunion de l'année 2020.

Les présents prennent place dans la salle *Descartes* au premier étage de la *MJC Rouen gauche* :

- |                              |                       |
|------------------------------|-----------------------|
| 1 : <b>Patrice</b>           | 2 : <b>Éric</b>       |
| 3 : <b>Manu</b>              | 4 : <b>David</b>      |
| 5 : <b>Toff</b>              | 6 : <b>José</b>       |
| 7 : <b>Fabien « Bidule »</b> | 8 : <b>Thierry</b>    |
| 9 : <b>Fabien</b>            | 10 : <b>Bruno</b>     |
| 11 : <b>Victor</b>           | 12 : <b>Nicolas</b>   |
| 13 : <b>André</b>            | 14 : <b>Paillette</b> |
| 15 : <b>Alicia</b>           |                       |

Et hop !, la traditionnelle photo...



La liste des présents et la photo suggèrent quelques remarques :

- **Paillette** est indiqué présent, mais il n'est pas sur la photo... La raison est simple... Il est arrivé après la photo.

- Qui sont **André, Bruno** et **Alicia** ?

**André**, alias **Dédé**, alias **Bury Dragon**, alias **Andrew**, alias **Dédé la Malice**, alias **Monsieur Magie Comique**, celui dont la chanson préférée est « *Allumez le feu* » de Johnny... est un des premiers membres du club... La réunion à laquelle il a assisté au départ date du 5 décembre 2002, c'est vous dire. Il m'a récemment contacté pour me souhaiter ses vœux... une délicate attention... et j'en ai profité pour lui rappeler qu'il pouvait revenir quand il voulait au club... et le voilà.

Le voilà avec sa petite fille **Alicia**... Certains pourraient objecter que les réunions sont réservées aux magiciens... Eh, eh... qui a dit qu'**Alicia** n'était pas magicienne ?

- Quant à **Bruno**, il m'a contacté ce matin même pour dire : « *je souhaite intégrer votre club et je serais présent cet après midi* ».



Joe Barry... Lequel est-ce ?

Et effectivement, il s'est pointé en précisant qu'il était bien magicien et que ses influences étaient **Lennart Green**, **Dani DaOrtiz** et **Joe Barry**...

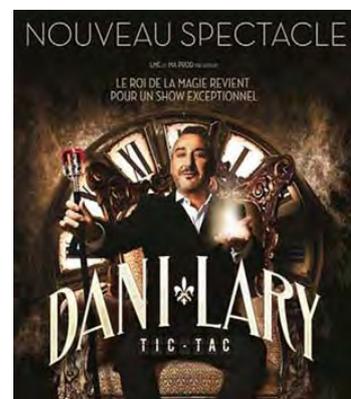
**Joe** qui ?

« **Joe Barry** » a-t-il répondu « *Vous ne connaissez pas Joe Barry ?* » a-t-il ajouté avec un regard plein de suspicion à mon égard où je sentais poindre cette interrogation « *Comment peut-on ne pas connaître Joe Barry ?* ».

Voilà, ces précisions étant faites, je peux continuer ce compte-rendu qui sera – en principe - assez court... Oui, je sais, ce n'est pas la première fois que je vous fais le coup et que le compte-rendu fait finalement 30 pages... Mais là, c'est promis juré et vous verrez pourquoi...

Sur le plan des infos magiques, **David** nous fait part de l'annulation du spectacle « *Tic Tac* » de **Dani Lary**, initialement prévu le 17 janvier, sans certitude qu'il aura lieu à la nouvelle date annoncée. La raison avancée pour l'annulation : « *les perturbations liées au mouvement social et (...) l'incertitude quant à son issue dans les prochains jours* ».

Il y a deux déçus dans la salle aujourd'hui... **David** et **Éric**.





Une seconde info nous est donnée par **Fabien**. Il a créé une application *Android* qui s'appelle [Caculaforce](#) et qui permet de forcer un nombre. Là, je ne révèle aucun secret puisque la description figure sur le *Play Store*.



**Fabien** indique que pour lui, le téléphone fait partie intégrante de son matériel de magicien et qu'il occupe donc une place à part entière dans ses poches, au même titre qu'un jeu de cartes.

J'en profite pour rappeler qu'on avait évoqué un atelier « *La Magie avec un téléphone mobile, avec ou sans application dédiée* » et qu'il serait intéressant de fixer une date...

\*  
\*   \*  
\*

Et voici le moment tant attendu de la mini conférence de **Fabien** concernant l'hypnose de spectacle.

Notre ami **Fabien** a bien fait les choses car il a préparé un petit aide-mémoire qui reprend de façon synthétique ce qu'il va développer pour nous.

Alors... Réalité ou supercherie ?

J'ai écrit que ce compte-rendu serait court... La première raison est que, au même titre que les secrets de la Magie, je ne vais pas révéler les secrets de l'hypnose de spectacle mais simplement vous dessiner les grandes lignes.

**Fabien** indique que cela fait environ 10 ans qu'il fait de l'hypnose de spectacle qui correspondait un peu à une mode à cette époque là.



**Fabien** aime cette discipline pour diverses raisons. D'abord, parce qu'elle est « *prop less* », une expression anglaise qui signifie qu'on n'a besoin de rien, d'aucun matériel pour cette activité. Il n'y a besoin que d'une chose : qu'on entende celui qui mène la séance.

Ensuite, **Fabien** rappelle qu'il a fait de la magie en close-up mais aussi du mentalisme et qu'à un moment, le mentalisme flirtait avec le bizarre tandis que maintenant il fait dans le « *comportemental* », la [synergologie](#) (communication non verbale), choses qui selon **Fabien** sont étroitement liées à l'hypnose.

La dernière raison pour laquelle **Fabien** apprécie l'hypnose de spectacle, est amusante : quand il dit qu'il va faire du mentalisme, les gens pensent souvent à **Messmer**. Donc, il leur explique que **Messmer** ne fait pas de mentalisme mais de l'hypnose et souvent, les gens demandent à **Fabien** s'il sait faire cela et du coup, ce sont les gens qui sollicitent **Fabien** pour qu'il fasse une démonstration.

**Fabien** indique qu'il ne fait pas des spectacles entièrement dédiés à l'hypnose comme le fait **Ykaj** (**Jacky**, un ancien du **MCR**)...

La raison : **Fabien** se dit fainéant et il n'a pas envie de passer du temps à devoir louer une salle, faire de la pub, prévoir de la musique d'accompagnement, etc. Pour lui, l'hypnose est un plus qu'il ajoute (ou pas) à ses prestations si le moment propice se présente.

Selon **Fabien**, l'hypnose part d'une théorie selon laquelle notre cerveau a une partie consciente et une partie inconsciente.



Et l'hypnose, c'est la capacité d'une personne à suggérer une histoire, un contexte à une autre personne.

Par exemple, selon **Fabien**, **Pierre Bellemare** aurait fait un super bon hypnotiseur, car il savait très bien raconter les histoires, trouver les mots, mettre le ton... et ça, c'est la première qualité que doit avoir un hypnotiseur : savoir raconter, savoir transmettre... C'est la *capacité de la suggestion* qui va faire appel à la partie de notre cerveau qui gère les automatismes, les rêves, l'imaginaire...

Le but du jeu de l'hypnotiseur est de faire baisser le niveau de conscient du sujet pour faire monter son niveau d'inconscient. Et comme l'inconscient, c'est la monde de l'imaginaire, on va lui faire imaginer des choses.

**Fabien** va développer son propos pour nous apprendre comment l'hypnotiseur va parvenir à ce que son sujet, son public, abaisse son niveau de conscient (son esprit critique notamment) au profit de son niveau d'inconscient (son imaginaire).

**Fabien** va ainsi nous parler de *fascination*, de *confusion*, de *saturation* et nous expliquer comment tout cela va être utilisé dans un spectacle d'hypnose pour amener à la mise en transe hypnotique.



**Fabien** explique les différentes composantes de ce spectacle: le *pre-talk*, c'est à dire la présentation qui vise à expliquer et donner envie de participer ; la phase de tests afin de sélectionner les spectateurs qui paraissent les plus réceptifs pour les inviter ensuite sur scène pour le spectacle lui-même.

Vient à présent le moment de la démonstration...

Ô Grand Maître, quelle est cette secte étrange ?



C'est la secte de ceux qui lèvent les index pour demander la parole alors qu'ils n'ont rien à dire...

Dans une assemblée aussi peu nombreuse que la nôtre, il n'est pas évident pour **Fabien** de débusquer le ou les sujets dignes d'être sélectionnés... Et c'est d'autant plus difficile que **Fabien** nous a expliqué les mécanismes employés et nous savons donc de quoi il retourne... Mais **Victor** semble être un bon client et **Fabien** lui propose de poursuivre l'expérience.



**Fabien** explique que le choix de la première personne est fondamental car c'est elle qui va permettre la « *contagion mentale* » des autres sujets.

Pour **Fabien**, il est important de pratiquer encore et encore pour prendre confiance en soi et avoir toute l'aisance nécessaire (notamment verbale). Et ce n'est pas évident de pratiquer avec des gens qui vous connaissent et qui savent que – à la base – vous n'êtes pas un hypnotiseur. C'est la raison pour laquelle **Fabien** a acheté une formation auprès de [l'IFHE](#) (*Institut Français d'Hypnose Humaniste et Ericksonienne*). Il a choisi une formation en hypnose classique, celle qui est *directive* car *basée sur des ordres donnés* au sujet, ce qui convient très bien à l'hypnose de spectacle où il faut aller vite car on a un timing à respecter et où il faut donc sélectionner rapidement les meilleurs sujets.

C'est d'ailleurs lors de cette formation que **Fabien** a rencontré **Romarc**.

Et pour ceux qui le souhaiteraient, **Fabien** indique qu'il y avait (il ne sait pas si elle existe encore) à Paris une formation également très bien sur deux jours : celle d'**Anthony Jacquin**, auteur notamment d'un livre intitulé « *Reality is Plastic – The Art of Impromptu Hypnosis* » traduit en français sous le titre « [L'Art de l'Hypnose Impromptue](#) ».

À la fin de cet exposé, nous posons quelques questions qui nous brûlent les lèvres... et que je ne les relaterai pas ici car parler des questions posées sans donner les réponses reviendrait implicitement à les donner...

Cette mini conférence a été très structurée, très intéressante et très honnête sur l'hypnose de spectacle et nous remercions **Fabien** de sa contribution.

\*  
\*   \*  
\*

Il est temps maintenant de nous tourner vers **André** qui a installé son matériel pour nous soumettre certains effets magiques de salon et/ou de scène.

Mais rappelez-vous que j'ai indiqué que sa petite fille **Alicia** était présente... et avant qu'**André** se lance dans sa présentation, c'est **Alicia** qui souhaite nous montrer son savoir faire magique...



Une baguette magique... noire et un foulard... rouge.

La baguette est enveloppée dans le foulard et...

Allez vite à la page suivante pour savoir ce qui va se passer...

... et la baguette devient rouge. Magique non ?



Alors que nous applaudissons, **Alicia** nous demande si on veut qu'elle change à nouveau la couleur de la baguette.

Et notre petite magicienne passe à nouveau la baguette dans le foulard et elle lui redonne sa couleur noire d'origine.



Nouvelle salve d'applaudissements bien mérités.

**André** qui a revêtu un costume de scène pour la circonstance a demandé ma participation pour sa prestation : lancer les musiques et appuyer sur une télécommande à un moment précis... Bon, je devrais m'en tirer.

J'aime quand un plan se déroule sans accro... (*Hannibal – Agence tous risques*)... Sauf que, quand ça ne veut pas, ça ne veut pas...

**André** n'a pas été très chanceux dans sa prestation. Mais tout échec doit être pris de façon positive pour analyser les erreurs commises et faire en sorte de ne pas les renouveler... Notamment il faut savoir où se trouvent ses accessoires pour ne pas avoir à les chercher et, dans les effets avec du feu, il ne faut pas oublier de « *charger* » au dernier moment, sinon, le produit inflammable s'évapore... Quant à la musique, il semble nettement préférable de les enregistrer dans un répertoire de son téléphone et d'avoir une *playlist* plutôt que les jouer à partir de *Youtube* et Internet... Cela évite les pubs et les aléas de la connexion...

Mais, plutôt que de parler de ce qui a foiré, parlons plutôt de ce qui a bien marché.

Parmi les effets qui ont bien marché, il y a la transformation d'un foulard rouge en une canne rouge... (à ne pas confondre avec une cane rouge car dans cette prestation, aucun animal n'a été martyrisé... Même pas la fausse colombe qu'**André** a balancé à terre...)



Autre effet, inspiré du [magicien comique Vorodine](#), un verre rempli de lait est vidé dans un autre verre et se remplit à nouveau tout seul.



**André** fait ensuite disparaître une bouteille de vin – du Bordeaux - dans un sac en papier.

Pour ma part, j'aurais préféré qu'on fasse disparaître une cannette de Coca car en France, le vin, c'est sacré.

Rappelez-vous « [Tel père, tel fils - Gérard](#) », [le sketch de Coluche...](#) « *Le pinard, ça devrait être obligatoire...* ».



Bien évidemment, le pinard est à consommer avec modération... et si vous ne connaissez personne de ce nom, eh bien tant pis, consommez avec vos potes habituels.

**André** enchaîne ensuite par un très bel effet où un foulard passe à travers la glace d'un miroir. Beau matériel.



Le clou de la représentation est le guéridon volant...



Un effet créé à l'origine par **Dirk Losander**. Les membres du **Magicos Circus Rouennais** avaient pu apprendre les secrets de ce magicien lors d'une conférence le 5 avril 2003 grâce à **Hugues Protat** dans le cadre du *Festival International des Magiciens à Forges les Eaux*.

Allez, un peu de nostalgie...



Voici la photo faites ce jour là en 2003 en compagnie de **Dirk Losander** et de son épouse à l'époque **Luna Shimada**, fille de **Haruo Shimada**... (tous les deux magiciens)

La qualité de la photo est mauvaise mais bon...

**André** est en deuxième position au premier rang à gauche... Quand je vous disais qu'il avait connu les débuts du club.

Et pour le final de ce numéro de lévitation de table, c'est la miss **Alicia** qui vient prêter son concours à son papa.



**André** poursuit sa présentation par l'apparition d'une rose... puis d'une seconde rose... d'une troisième et enfin d'une quatrième en se servant d'un foulard.



Et **André** termine sa prestation en mettant plusieurs foulards un à un dans une quêteuse et en les ressortant noués tous ensemble.



**André** est quelque peu déçu par le nombre d'effets qui n'ont pas marché mais je lui rappelle que dans le temps, il faisait beaucoup dans la magie comique et que c'est peut-être une piste à approfondir à nouveau.

**Paillette** avait proposé de faire la traditionnelle galette des Rois et c'est donc le moment de faire une pause.



Il nous reste du temps avant de clore cette réunion et c'est l'occasion de demander à **Bruno** s'il souhaite nous montrer son savoir faire. Il accepte bien volontiers (heureusement parce que de toutes les façons, il n'avait pas le choix...).

Et la première question que **Bruno** pose est « *Qui connaît **Joe Barry** ?* »

« **Joe** qui ? », demande la salle...

« **Joe Barry**... », répond **Bruno**.

Je repense au regard que **Bruno** m'avait jeté quand j'avais dit que je ne connaissais pas ce magicien et là, je suis mort de rire parce que personne ne connaît... Bon, il y a bien un hypocrite (je ne donnerai pas son nom) qui a dit « *Ah, ça me dit quelque chose...* ». Ouais mon œil...

À nouveau, **Bruno** a un regard étonné où on sent poindre l'interrogation « *C'est quoi ce club où personne de connaît **Joe Barry** ?* »...



Nous attendons donc avec impatience que **Bruno** nous montre un tour de **Joe Barry**.

Mais avant de commencer **Bruno** nous demande... un jeu de cartes car il est venu sans matériel... On lui en fournit un et il demande à **Fabien** de le mélanger et pendant que ce dernier s'exécute **Bruno** demande si on connaît.... Non, pas **Joe Barry**... Mais le jeu « *Yin Yang* »

Comme à nouveau personne ne connaît, **Bruno** explique que c'est un jeu mélangé mais que, quand on arrive à une certaine position, on peut faire des miracles avec.

**Bruno** reprend le jeu et demande à **Thierry** de le mélanger également.

**Bruno** récupère le jeu et explique qu'il va le mettre en position *Yin Yang*, tout d'abord en séparant les cartes rouges et les cartes noires... Mais que comme c'est chinois, parfois les rouges sont des rouges, mais parfois les rouges sont des noires... Il met certaines cartes en saillie puis sépare les cartes... en tirant la langue... avant de claquer les deux paquets sur la table.



Il montre que les rouges et les noires sont... à peu près... séparées.

**Bruno** explique qu'il faut à présent séparer les cartes par famille... et il le fait... à peu près... avant de donner trois des quatre paquets à mélanger tandis qu'il mélange le dernier.



**Bruno** insiste sur le fait qu'il faut bien bien mélanger... et il remet le tas des « Carreaux » (enfin, j'me comprends...) à **Fabien** pour qu'il le mélange bien bien... et qu'il sépare ensuite les cartes paires des cartes impaires tandis que lui-même le fait également avec un des tas.



**Bruno** indique que cela ne sert à rien mais que c'est super important.

**Bruno** rassemble ensuite le jeu en croisant les mains, en expliquant que ça ressemble à un jeu mélangé mais que c'est désormais un jeu *Yin Yang*.



**Bruno** commence maintenant à distribuer quelques cartes du jeu en trois tas... Il en regarde une carte en faisant la grimace... Puis il me regarde et dit « *On va peut-être devoir recommencer après...* ».

**Bruno** ajoute « *et on peut donner les quatre As...* »... Mais les cartes retournées n'ont rien à voir avec les As... et en regardant les trois tas, **Bruno** se rend compte que ça a foiré...

**Bruno** pense que le jeu à des cartes en double ou qu'il manque des cartes... Mais il est complet... et je lui prête donc le mien afin qu'il puisse refaire l'effet en l'expliquant en même temps.

**André** s'adresse à **Bruno** et lui dit « *Tu sais, ça n'a pas marché... Ben bienvenue au club...* ».

Jeu *Yin Yang* seconde ! Clap !

**Bruno** montre que pour le final, les quatre cartes distribuées face en l'air sont des cartes quelconques et que le premier tas est constitué des quatre Rois, le second, des quatre As et le troisième, des quatre Dix...

Okay... Un tour de **Joe Barry** ?

Non, une adaptation d'un tour de **Paul Wilson** intitulé *Tupalo Paul* extrait, notamment, du DVD *The Unreal Work* réalisé avec **Jason England mais qui figure également dans le double DVD *Killers* de **R Paul Wilson**.**

**Bruno** propose de montrer un second effet et il demande à **Paillette** de jouer le rôle du spectateur. **Paillette** s'installe tandis que **Fabien** mélange le jeu.

**Bruno** distribue ensuite le jeu en sept tas.



**Bruno** demande à présent à **Paillette** de donner un nombre de 1 à 49 et il choisit « 39 ». Puis, **Fabien** est invité à choisir un des paquets, à le mélanger et y mémoriser une carte.

Le jeu est ensuite rassemblé en prenant les tas dans le désordre puis à nouveau distribué en sept tas.

Le premier tas est montré à **Fabien**. Sa carte ne s'y trouve pas. Le tas suivant est montré... La carte de **Fabien** n'y est pas.



**Fabien** voit sa carte dans le troisième tas qui lui est montré.

Le jeu est rassemblé de sorte que le troisième tas y soit « enterré » et il est remis à **Paillette** pour qu'il distribue 39 cartes.

Tandis que **Paillette** effectue sa distribution, **Fabien** est invité à nommer sa carte : le 8K.

La 39<sup>ème</sup> carte du jeu est le 8K.



Une routine de **Joe Barry** ?

Euh non, c'est un tour créé par **Bruno**.

À la base, cela part d'un [tour de \*\*Martin Gardner\*\* avec 27 cartes](#) mais tellement compliqué que personne ne le fait. Le [tour a été adapté avec 49 cartes par un mathématicien américain](#) (dont **Bruno** ne se rappelle plus le nom)... mais [c'est encore plus compliqué à faire](#) à tel point qu'il faut avoir le mode opératoire sous les yeux et le suivre pas à pas pour que ça marche... **Bruno** a trouvé une méthode plus simple pour rendre ce tour... automatique.

Simple à tel point que selon lui, **Alicia** peut faire ce tour.

Et c'est sur cette routine que se termine cette réunion. J'espère que si **Bruno** vient le mois prochain il nous montrera du **Joe Barry**... **Joe** qui ? Non, je déconne, j'aime bien taquiner un peu... C'est vrai qu'au **MCR**, nous sommes plutôt **Ado Colombini** ou **John Bannon**...

La prochaine réunion est prévue le samedi 8 février. D'ici là, j'espère que nous aurons choisi le thème de l'atelier.

**Patrice**

*Apprenti Magicien à Vie*



PS : 22 pages... Et j'aurais pu faire nettement moins si je n'avais pas mis 34 photos(ou illustrations). Avouez que j'ai fait un effort considérable même s'il faut bien avouer que j'avais assez peu à raconter.

## RÉUNION DU 8 FÉVRIER 2020



Il y a de cela très longtemps, quand on voulait téléphoner à une personne, il fallait être chez soi avec une prise téléphonique pour raccorder votre appareil au réseau... ou bien, il fallait utiliser une cabine téléphonique dans la rue...



Oui, oui... Je vous assure, c'est vrai... À l'époque où j'ai connu ça, on devait même faire tourner le cadran du téléphone pour composer le numéro...

Puis, le téléphone s'est affranchi de son « *fil à la patte* » et il est devenu « *mobile* ». On appelait ça « [un GSM](#) ».

Dans les années 90, j'ai connu mon premier téléphone mobile, un [Motorola D460](#). Il était doté d'une antenne qu'il fallait sortir pour passer des appels et j'avais deux batteries pour pouvoir espérer tenir la journée. Puis, je suis passé au [Sony A1018 Ericsson](#), qui avait une meilleure autonomie avant d'acheter le célèbre [Nokia 3310](#) qui avait 11 jours d'autonomie. Oui, vous lisez bien : 11 jours !

À cette époque là, les téléphones mobiles servaient essentiellement à téléphoner... L'appareil photo – pour ceux qui en étaient dotés – était assez rudimentaire et on ne parlait pas d'Internet, ni d'applications mobiles. C'était un téléphone quoi...

Puis est arrivée l'ère du « [Smartphone](#) », le téléphone « *intelligent* ». Et aujourd'hui, on peut tout faire avec un téléphone mobile... ou presque. C'est devenu une extension de notre corps et si vous regardez autour de vous (en relevant la tête de votre Smartphone), vous verrez qu'un nombre important de personnes se ballade avec leur téléphone mobile en main... même en voiture.

Alors forcément, les magiciens, toujours prompts à suivre les innovations techniques, se sont emparés du phénomène pour utiliser les téléphones mobiles. D'abord en les utilisant tels quels, en se servant de leurs fonctionnalités préexistantes – notamment la calculatrice, ou l'appareil photo. Puis, en créant des applications dédiées à des effets magiques.

C'est précisément le thème de notre atelier d'aujourd'hui : présenter quelques uns des effets réalisables avec un téléphone mobile.



**Sont présents :**

- |                              |                       |
|------------------------------|-----------------------|
| 1 : <b>Patrice</b>           | 2 : <b>Christophe</b> |
| 3 : <b>Éric</b>              | 4 : <b>José</b>       |
| 5 : <b>Bruno</b>             | 6 : <b>Stéphane</b>   |
| 7 : <b>Fabien « Bidule »</b> | 8 : <b>Nicolas</b>    |
| 9 : <b>Thierry</b>           | 10 : <b>Paillette</b> |

Une photo... Pas avec mon *Smartphone* mais avec mon appareil photo reflex Canon... Clic, clac...



**Paillette** n'est pas sur la photo car il est arrivé... après. (ça fait mieux que d'écrire « *en retard* »).

Et nous commençons par les infos magiques du moment (qui ne seront peut-être plus d'actualité quand ce compte-rendu sera en ligne).

**Christophe** nous informe d'une [Nuit de la Magie le 4 avril à La Traverse, à Cléon \(76\)](#). C'est organisé par **Thierry Collet** et **la compagnie Le Phalène**.

**Gus**, le [magicien aussi drôle que doué](#)... sera au Havre le 14 février... et apparemment, les places se sont vendues très rapidement et certains présents ici aujourd'hui sont déçus de n'avoir pas pu réserver à temps. **Thierry** qui a réussi à obtenir des places pourra nous donner son sentiment à la prochaine réunion.

**Bidule** signale que les organisateurs du *Téléthon* à *Bolbec* recherchent des magiciens pour le 5 avril... Le repas est offert en échange d'une animation pour une cinquantaine de personnes.

**Christophe** évoque pour terminer le dernier épisode de l'émission *Diversions* diffusé le 24 janvier dernier sur TF1. Il aime bien car les magiciens renouvellent le genre pour certains tours. **José** a trouvé, pour sa part, qu'il y avait beaucoup de cartes déchirées...

**Nicolas** indique qu'il y a eu récemment trois émissions avec **David Blaine** et qu'il fait des trucs de dingue notamment quand [il s'enfonce un pic à glace dans la main](#) et **Nicolas** se demande si c'est vrai ou pas.

À titre personnel, je regrette surtout tous les trucages vidéo et les spectateurs qui sont des complices... Mais il faut reconnaître que c'est du grand spectacle...

Et voici le moment de notre atelier magique. Il ne s'agit pas là de dresser la liste de tous les effets magiques réalisables avec un téléphone mobile, avec ou sans l'aide d'une application dédiée, car cela prendrait trop de temps. Il est simplement question de présenter quelques effets utilisés par les membres du **Magicos Circus Rouennais**.



Je ne parlerai pas ici du téléphone utilisé en tant qu'accessoire.

Par exemple, avec le tour du foulard qui passe à travers le téléphone, un effet assez visuel.

Ou encore, le tour avec le téléphone emprisonné dans un ballon de baudruche...



« *Pourquoi ne pas en parler ?* », me direz-vous, et si vous ne le dites pas, je le fais pour vous... Tout simplement parce que personne n'a évoqué ces effets lors de notre atelier.

C'est **Nicolas** qui inaugure la série avec [My Pet Boris Magic Spider](#), un effet créé par **Ian Pidgeon**.

**Nicolas** prend une photo de la paume de **Christophe** à l'aide de son téléphone et dépose le téléphone dans la main de **Christophe**. Tout à coup, le téléphone se met à vibrer et une araignée commence à parcourir la photo de la paume de **Christophe** à l'écran. **Nicolas** place son index sous le téléphone et l'index apparaît à l'écran pour venir titiller l'araignée. Au final, une véritable araignée mahousse costarde (100% plastique mais très réaliste) se trouve collée au dos de la main de **Christophe**.

Arachnophobe s'abstenir...



J'ai acheté cet effet il y a quelques années sur le *Play Store Android* mais l'application est également disponible pour les *Iphones*.

J'avais commandé les « accessoires » directement auprès de **Ian Pidgeon** en Australie mais on les trouve à présent (en partie) sur [Amazon France](#).

En fait, l'effet de base se fait avec l'araignée en parlant de « *réalité augmentée* » mais il peut arriver que certaines personnes aient une peur panique des araignées, il existe donc une variante avec... un cafard. Bon, j'admets que ce n'est pas forcément mieux...

Pour ma part, j'ai également acquis auprès de **Ian Pidgeon** plusieurs papillons en plastique pour montrer l'éclosion d'un cocon ([disponibles chez Alakazam](#)).





C'est nettement plus soft et quand je présente ce tour, je discute d'abord un peu avec la personne pour détecter une éventuelle phobie des araignées et comme j'ai dans ma poche une araignée et un papillon, cela me permet de choisir la présentation la plus adaptée. Je ne fais jamais le cafard car la bestiole en plastique n'est pas très réaliste.

L'application comporte aussi une variante où l'araignée tire derrière elle un coin de carte déchirée... Une carte qu'on a fait « *choisir* » préalablement à un spectateur...

Étonnant non ?

**Thierry** nous propose un autre effet. Il a rédigé quelque chose sur plusieurs petits morceaux de papier qu'il distribue à certains d'entre nous après les avoir repliés sur eux-mêmes.

**Thierry** explique à présent que sur les téléphones modernes, il y a un bloc-notes sur lequel on peut enregistrer diverses informations et que lui, dans son bloc-notes, il y a plein de choses...



**Thierry** demande à **Bruno** de lui donner un nombre entre 1 et 100 et c'est le nombre « 77 » qui est choisi.

**Thierry** s'adresse maintenant à **Christophe** et lui demande s'il sait se servir d'un portable...

**Christophe** répond : « *appelle-moi con...* », ce qui fait rire tout le monde.

Dans le bloc-notes du téléphone de **Thierry**, il y a un fichier intitulé « *célébrités* » et **Christophe** est invité, après avoir vérifié que les noms sont bien tous différents, à lire à haute voix le nom en regard de la ligne 77 : *C'est Sylvester Stallone*.

Le téléphone est passé à **Éric** et il doit chercher le mot inscrit à la ligne 77 dans le fichier « *boissons* » en imaginant qu'il va aller boire un pot avec *Stallone* : la boisson indiquée est le *Jack Daniel's*.

L'imagination aidant, les participants vont ensuite aller chercher le mot en 77<sup>ème</sup> position dans les fichiers « *ville* » (*Venise*), « *shopping list* » pour accompagner l'apéritif *Jack Daniel's* (des chips), « *films* » (*Pulp Fiction*). Et si on remet tout ça dans l'ordre, on a donc **Christophe** se trouvant à *Venise* et allant boire un *Jack Daniel's* tout en grignotant *des chips* avec *Sylvester Stallone* avant d'aller au cinéma voir le film *Pulp Fiction*.

Les petits papiers sont dépliés et on peut lire sur chacun de ces papiers chacun des éléments qui composent cette improbable histoire.



*Digital Force Bag* de **Nick Einhorn** et **Craig Squires**. Disponible sur Android et iPhone.

Un [post sur VM](#) donne quelques astuces proposées notamment par **Fabien** qui nous avait montré ce tour lors de la [réunion du 13 octobre 2018](#). Il utilisait une photo d'*Arnold Schwarzenegger à moto à Sidney*.

Et avec le site [removebg](#), on élargit les possibilités en enlevant l'arrière-plan de certaines photos de célébrités.

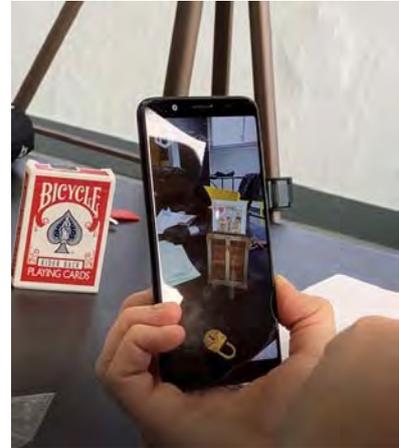
Je propose d'enchaîner avec une application extraite d'un package créé par **Mickael Montier** (est-il apparenté à **Liam Montier** ?) intitulé [Magic Tricks](#) qui comporte 24 tours dont 12 gratuits.

Je fais choisir une carte à **Christophe** et cette carte est ensuite perdue dans le jeu. Toutes les cartes sont remises dans l'étui qui est posé debout sur la table.

Je remets mon téléphone à **Christophe**.

Le téléphone est en mode photo et je demande à **Christophe** de pointer le téléphone vers le jeu de cartes en se rapprochant.

Tout à coup, un vieux coffre fermé par un cadenas apparaît à la place du jeu de cartes. **Christophe** est invité à appuyer sur l'écran à l'endroit du cadenas, lequel tombe permettant ainsi au coffre de s'ouvrir. Une carte sort du coffre : celle choisie par **Christophe**.



Ce tour était initialement diffusé sous le nom « *Tour n°11* » mais l'application a été considérablement enrichie et il s'appelle désormais « *Golden Chest* ». Fonctionne avec tous les jeux *Bicycle Rider Back*, sauf si on achète le tour (5,99€) et ce sont alors 50 types de jeux qui sont accessibles.

**Nicolas** propose de montrer un autre tour en rapport avec notre thème. Il invite **José** à le rejoindre et étale un jeu de cartes face en l'air sur la table. Puis, **Nicolas** fait choisir une carte à **José**, le Roi de Cœur.



La carte est reprise par **Nicolas** qui la transforme en 3C avant de poser le jeu sur la table.

**Nicolas** sort à présent son téléphone mobile et en le secouant, il fait apparaître une carte pliée à l'écran.



Il fait glisser la carte vers le bord de l'écran et montre qu'il tient maintenant une carte bien réelle dans sa main. La carte est dépliée, c'est le Roi de Cœur.

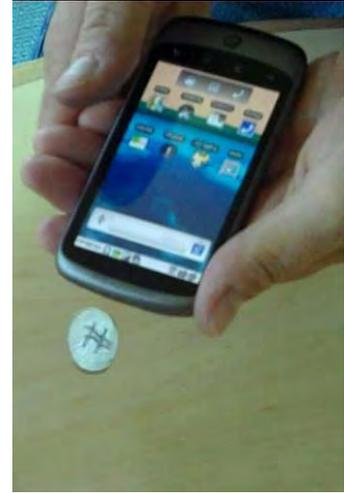
[Card2Phone](#) disponible pour *Android* et *Apple* pour moins de 6 euros (il existe aussi une *version Pro*, apparemment). On peut faire apparaître une carte à jouer, un billet de banque, une pièce de monnaie, une cigarette, un jeton de poker, une armoire normande (euh non, on me dit dans mon oreillette que non... pas une armoire normande... Okay, je le note)...

Pour rester dans le thème, je propose à **Stéphane** de me rejoindre et je lui remets une pièce de 2 euros et un *Sharpie*, le stylo feutre sans lequel un magicien n'est pas un vrai magicien...

Je demande à **Stéphane** de dessiner une forme simple sur la pièce : une croix, un carré, un rond, un triangle, etc. et **Stéphane** dessine à carré.

Je récupère la pièce et je l'appuie sur l'écran de mon téléphone... qu'elle traverse avec un claquement sonore. La pièce est facilement identifiable puisqu'elle supporte le dessin fait par **Stéphane**.

Je fais constater que mon téléphone fonctionne toujours en faisant défiler les applications à l'écran puis, je montre qu'on peut également faire bouger la pièce à l'écran avec mon doigt. Enfin, j'incline le téléphone pour montrer que la pièce glisse toute seule pour se retrouver au final dans ma main.



[Coin In Phone Magic](#) (CiP) disponible uniquement sur *Android* me semble-t-il... L'idée d'une pièce « signée » est intéressante et apporte un plus et on a un choix très conséquent pour le type de pièce qu'on souhaite utiliser.

**Nicolas** propose de montrer un dernier tour et pour cela, il demande à **Christophe** de bien vouloir lui prêter son téléphone et, en se mettant à rire, il ajoute « *je m'étais foiré la dernière fois...* ». Ah ben ça arrive même aux meilleurs.

**Nicolas** demande à **Christophe** de penser à un des objets se trouvant dans la pièce et de ne rien dire. Cela étant fait, **Nicolas** commence à « pianoter » sur le téléphone de **Christophe**.



Bon, apparemment, il y a un problème et voyant cela, **Christophe** demande gentiment « *J'ai désactivé les données mobiles... Tu en as besoin ?* ». **Nicolas** sourit et répond « *Ben oui ? je veux aller sur Google...* ».

**Nicolas** rend le téléphone à **Christophe** qui constate que les données mobiles sont bien activées... Ah ben quand on emprunte un téléphone, il faut savoir s'en servir...

Après cinq bonnes minutes à pianoter, **Nicolas** annonce que c'est bon et il pose le téléphone face en bas en disant qu'il y a une prédiction dessus correspondant à l'objet auquel **Christophe** pense.

**Nicolas** demande à **Christophe** de ne rien dire et de pointer avec son doigt l'objet auquel il pense puis **Nicolas** note quelque chose sur un morceau de papier et le montre à **Christophe** en lui demandant de confirmer que c'est bien l'objet pensé (le papier supporte le mot « CHAPEAU » en majuscules).

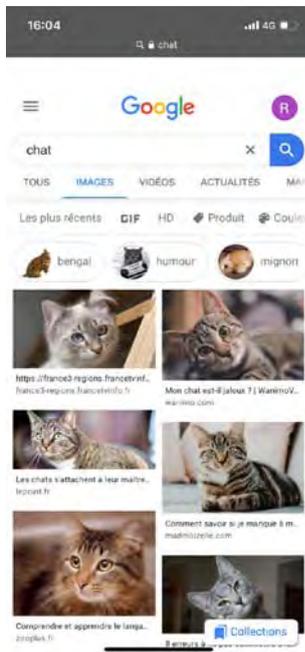


**Christophe** confirme et **Nicolas** lui demande alors de regarder son téléphone. Le téléphone est sur le moteur de recherche *Google* mais n'affiche rien de cohérent... **Nicolas**, dépité, conclut en disant « *Ça n'a pas marché... Je ne vais jamais y arriver... Quand je le fais chez moi, ça marche nickel...* ».

**Nicolas** nous avait déjà montré ce tour le 22 juin 2019 lors de la [réunion anniversaire pour les 17 ans du \*Magicos Circus Rouennais\*](#) et là encore, le résultat n'avait pas été celui espéré...

**Christophe** dit que cela vient peut-être de son téléphone (il a un *Xiaomi Redmi* fonctionnant sous *Android*) et il propose à **Nicolas** de refaire le tour avec quelqu'un d'autre...

Cette fois-ci c'est **Éric** qui prête son *Iphone* et **Nicolas** propose de rester sur le mot « *CHAPEAU* » et là encore, ça ne marche pas. **Christophe** n'aura donc pas besoin de revendre son téléphone *Xiaomi*... 😊



Nouvelle tentative et là, il y a du mieux – si on peut dire – puisque le téléphone d'**Éric** affiche « *PEAU* »...

Nouvel essai en utilisant le mot « *CHAT* » au lieu de « *CHAPEAU* » et là, ça fonctionne...

[Now!](#) de **Mariano Gonnì**. (environ 60 euros...)

« *now* » est un mot anglais qui signifie « *maintenant* »... Il semble que les Anglo-Saxons n'aient pas la même notion du temps...

**Éric** a été tout fier de m'envoyer une capture d'écran de son téléphone pour faire croire que « *CHAT* » (ça) a marché... On devrait peut-être se contenter de forcer le mot « *CHAT* »...

Allez, fin de cet atelier magique qui n'en était pas vraiment un... Passons à présent à la partie « *Magie* », plus traditionnelle de cette réunion.

Et c'est **Éric** qui propose de débiter avec l'assistance de **José**.

Un jeu avec des cartes supportant des nombres et un petit paquet de carte du même type donné à mélanger à **José** qui doit ensuite distribuer les cartes face en bas sur la table et en sélectionner une.



**Éric** distribue quatre tas de quatre cartes faces en l'air de son jeu chiffré et il demande à **José** de désigner un des tas.

**José** désigne un tas et **Éric** lui demande d'additionner la valeur des cartes : 22. Il lui demande ensuite de retourner la carte qu'il avait choisie initialement, elle porte le nombre « 22 ».



**José** est invité à retourner face en l'air les autres cartes qu'il a délaissées pour montrer qu'elles sont toutes différentes.

**Éric** prend un des trois tas face en l'air et dispose les cartes près de celles provenant du tas sélectionné par **José**. Leur total fait « 22 ».

Les deux autres tas sont également disposés à côté pour que toutes les cartes forment un carré de quatre lignes et quatre colonnes. Les deux tas donnent également un total de « 22 ». Et dans ce carré, toutes les lignes, toutes les colonnes font chacune « 22 ». Mais la somme des cartes au quatre coins fait également « 22 ». Idem pour les deux diagonales, les quatre cartes au centre, etc. Un carré magique !

**Éric** annonce : « *le plus dingue dans tout ça...* », et il retourne les cartes composant le carré pour montrer qu'au dos de certaines cartes des mots forment la phrase « *JE PENSE QUE VOUS ALLEZ CHOISIR LE 22* ».

[The Grid de Richard Wiseman.](#)

Bon, au vu de l'explication, ça fait un peu usine à gaz...

« *Moins que certaines applications pour téléphone* » répond **Éric**.

C'est à présent **Paillette** qui s'installe avec un sourire béat... Il a devant lui un verre assez haut, une carte à jouer et un second verre contenant des... pistaches.



**Paillette** explique qu'il a travaillé un effet montré voici quelques mois ([réunion du 16 novembre 2019](#)) par **Olivier** (dont nous n'avons plus de nouvelles, d'ailleurs...).

Le tour consiste en un effet de pénétration d'une pistache à travers le verre. Et il faut reconnaître que **Paillette** a sacrement bossé.

**Paillette** renverse le verre avec les pistaches, en prend une avant de remettre les pistaches restantes dans le verre qu'il met à l'écart.

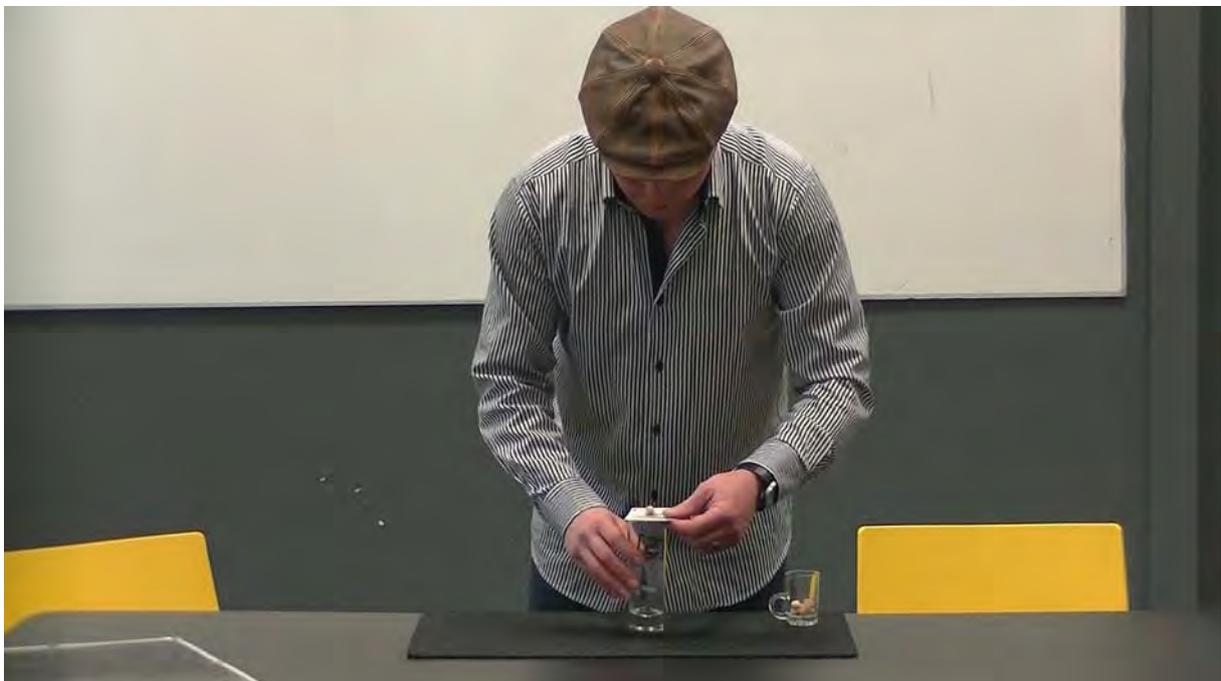
Puis, **Paillette** place la pistache sur le grand verre qui est ouverture vers le bas. **Paillette** passe alors sa main le long du verre : on entend un tintement et on voit distinctement la pistache tomber sous le verre. Elle a traversé le dessus du verre !



**Paillette** propose de recommencer mais cette fois-ci la pistache est posée sur la table et le verre « *claqué* » dessus : la pistache se retrouve dans le verre.



**Paillette** récupère la pistache et la pose sur la carte à jouer qui est ensuite posée sur l'ouverture du verre.



**Paillette** passe la main sur la carte et instantanément la pistache traverse la carte pour tomber dans le verre.

**Paillette** laisse à présent la pistache dans le verre et met la carte en appui sur le verre.



En passant sa main devant la carte, **Paillette** réussit à capturer la pistache.

Et pour le final, **Paillette** montre à nouveau le passage de la pistache sur le dessus du verre. Applaudissements bien mérités.

**Christophe** s'installe et commence sa mise en place... Il doit notamment vérifier que son enceinte *Bluetooth* fonctionne... Il y a un silence quasi religieux dans la salle.



**Christophe** propose : « *Si quelqu'un veut passer avant, je vais régler ça tranquillement...* » et aussitôt **Bruno** se lève pour finalement se rasseoir. Nous attendons donc tous bien sagement la fin des préparatifs.

Une heure et demie après, **Christophe** est fin prêt... Non, je déconne, ça a été beaucoup plus rapide... 3 ou 4 minutes seulement.

Et tout à coup retentit la batterie de **Phil Collins**... et un foulard apparaît dans les mains vides de **Christophe**.

Et bientôt, une balle blanche apparaît dans le foulard.



Le foulard est passé sur la boule et celle-ci se dédouble.

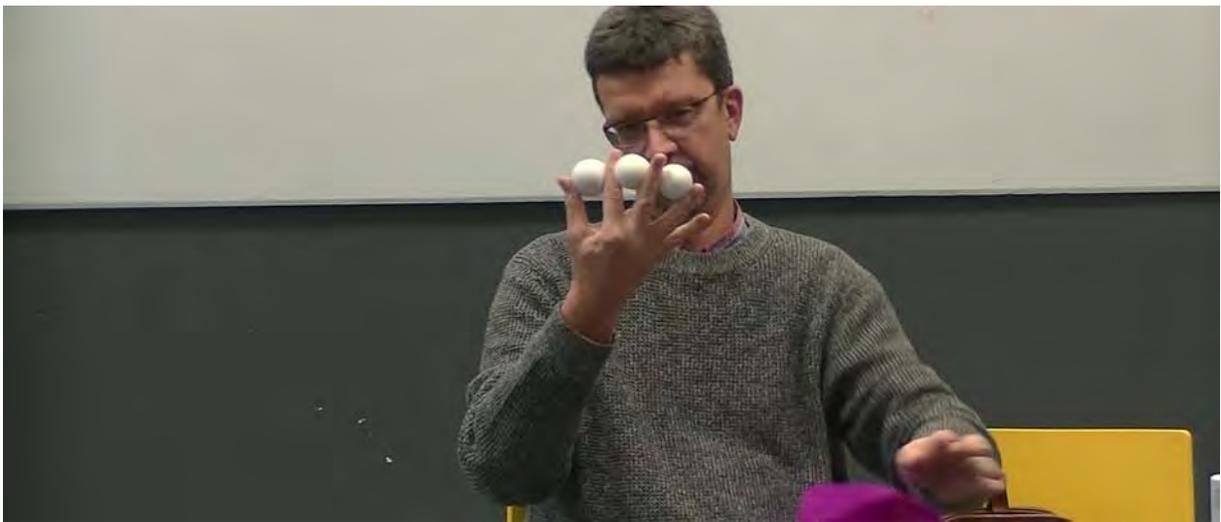


**Christophe** peut alors nous montrer sa dextérité en prenant une boule dans chaque main et en les faisant monter et descendre entre ses doigts.

Il se livre ensuite à une série de permutation des boules entre les doigts d'une de ses mains...



Le foulard est à nouveau mis sur la main tenant les boules et une troisième boule apparaît.



Après un nouveau passage du foulard, c'est une quatrième boule qui fait son apparition...



Les boules vont ensuite disparaître, une à une...



Au final, alors qu'il ne reste plus qu'une seule boule, celle-ci va disparaître pour réapparaître et se retransformer en une boule argentée...



Les boules *Excelsior*... un exercice rare qui demande une sacrée gymnastique des doigts. [Salvano a consacré une vidéo à cette discipline de la Magie.](#)

Belle prestation, bravo **Christophe** !

**Bruno** prend la suite et en s'asseyant, il demande : « *Un petit tour de Marlo ?* » et il invite **Paillette** à le rejoindre. Celui-ci est invité à couper le jeu à peu près au milieu.



**Bruno** estime les deux paquets et transfère quelques cartes d'un tas vers l'autre pour équilibrer. Puis, il demande à **Paillette** de couper le premier tas et ensuite le second pour former quatre tas.

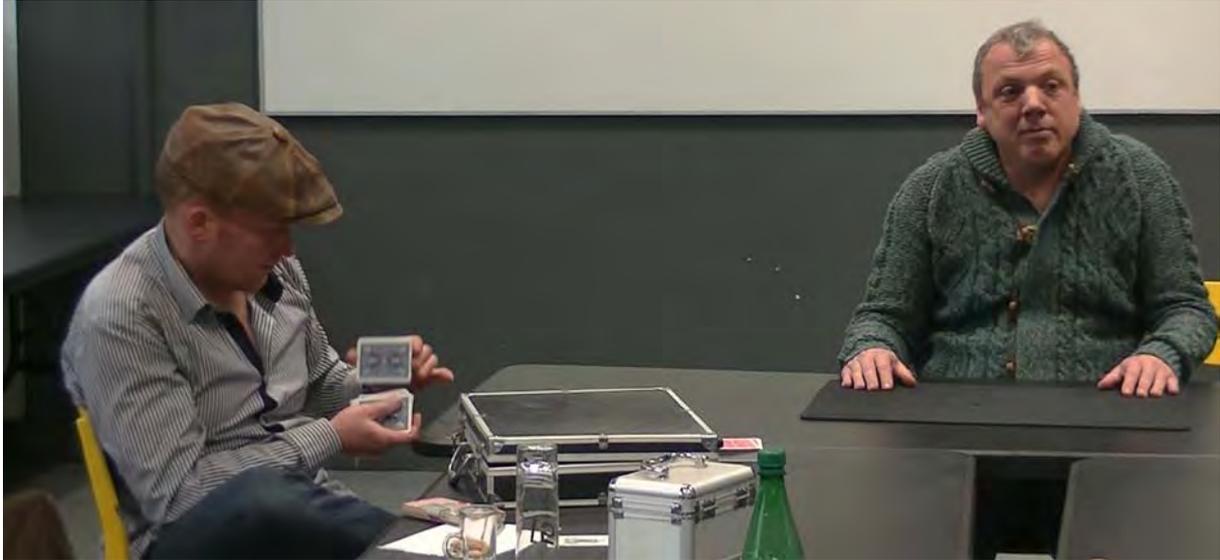
Les cartes au-dessus de chaque tas sont retournées : les quatre As.



Une méthode utilisée dans la routine de **Thomas Hierling** « *Quel est votre As préféré ?* » dans son livre *New Wave Close-up*.

**Bruno** propose maintenant de nous montrer un tour qu'il n'a jamais présenté à ce jour. Il précise que c'est un tour pour magiciens.

**Bruno** emprunte un jeu et demande à **Paillette** de le mélanger en disant que ce jeu va être transformé en jeu marqué.



**Bruno** récupère le jeu et déclare qu'il y a deux méthodes pour transformer ce jeu en jeu marqué. Il coupe le jeu en deux et retourne un des tas et dit que c'est la méthode la plus voyante parce qu'on voit la face des cartes...

Mouais... Est-ce qu'il nous prend pour des quiches ?

**Bruno** pose ce tas face en l'air sur la table et indique que pour la seconde méthode il faut faire appel à **Boris Wild**, le Roi des cartes marquées. **Bruno** ajoute que comme **Boris Wild** est un Roi, on va chercher un Roi dans le paquet.



**Bruno** sort un des Rois de sa portion de jeu et le pose face en l'air sur la table. Puis, il mélange face en l'air face en bas les deux portions et il coupe le jeu ainsi reconstitué.

**Bruno** sépare ensuite partiellement les cartes face en l'air de celles face en bas et il propose d'utiliser **Boris Wild** pour identifier les cartes face en bas.

**Bruno** prend le Roi et le présente près du paquet des cartes face en bas... Il commence à frotter la carte du dessus avec le Roi.



Puis **Bruno** annonce « 2T » en regardant le dos de la carte comme s'il y avait désormais un marquage. **Paillette** retourne la carte : c'est le 2T.

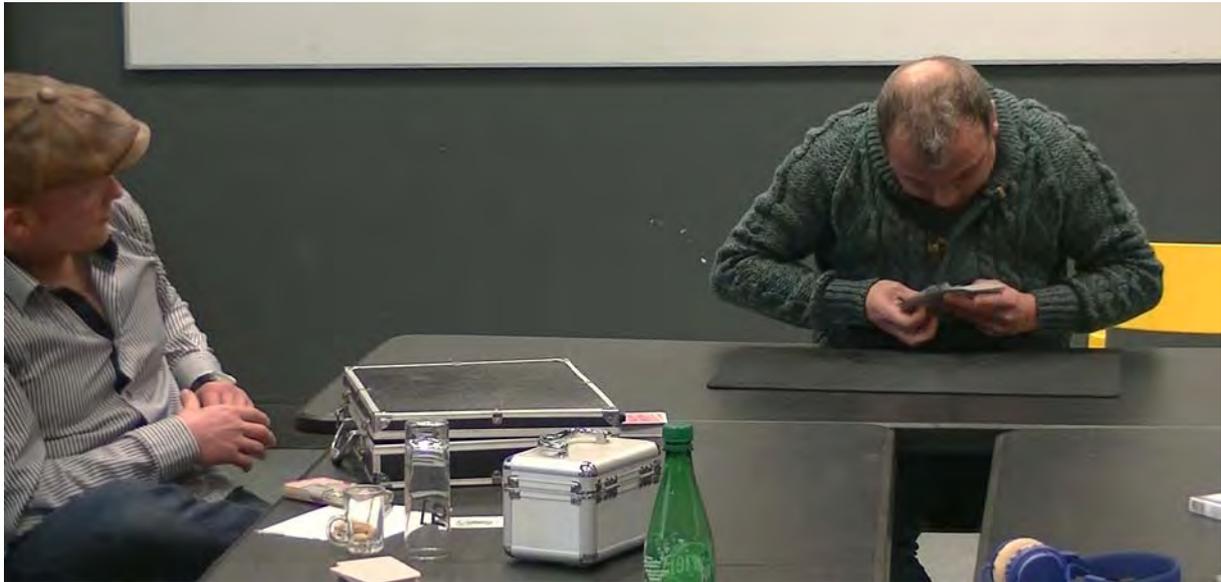
**Bruno** recommence en approchant à nouveau le Roi du paquet face en bas et après avoir frotté le dos de la première carte, il annonce : AK en regardant le dos de cette carte. Exact.

**Bruno** recommence ainsi et identifie le RP. Puis, il pose sur la table le Roi symbolisant **Boris Wild** et invite **Paillette** à prendre la carte suivante et à la mettre dans sa poche. Il dit « *Comment je vais faire maintenant ?* ».

**Bruno** reprend l'ensemble des cartes et les remet toutes face en bas avant de les étaler grossièrement sur la table. Il déclare qu'il va identifier la carte de **Paillette** tout simplement en marquant le dos de ces cartes et en regardant tous les dos pour déterminer la carte manquante.

**Bruno** reprend sa carte « *Boris Wild* » et la passe rapidement sur le dos des cartes étalées et annonce que le jeu est désormais entièrement marqué.

**Bruno** rassemble les cartes et il les fait défiler très rapidement entre ses mains en regardant les dos et annonce 4P.



**Paillette** montre la carte en sa possession : c'est le 4P.

Et **Bruno** demande avec un petit sourire : « *Qui a une idée de comment ça marche ?* ».

Ben c'est facile... C'est un jeu marqué... (Ah, on me dit dans mon oreillette que je viens de dire une connerie... une de plus... Très bien, je le note).

Quand **Bruno** a commencé à nous parler du *DCS*, le *Double Card System*, j'ai décroché... Vite, un tour d'**Aldo Colombini**, ça va me déstresser...

Quelqu'un dans l'assemblée demande à **Bruno** de montrer le tour des 21 cartes... Pour ceux qui auraient loupé un épisode, lors de [la précédente réunion](#), **Bruno** a montré le tour des 49 cartes, une variante du tour des 27 cartes...

49... 27... 21... Je trouve que le niveau baisse à vitesse grand V...

**Bruno** mélange son jeu et distribue trois tas de 7 cartes... ce qui, pour ceux qui suivent, fait  $3 \times 7 = 21$ . Ce qui tombe bien car c'est précisément un tour qui, comme son nom l'indique, se fait avec 21 cartes.

**Paillette** choisit un des tas et le mélange. Il est invité à prendre connaissance d'une carte, la mémoriser et mélanger à nouveau le tas.

Le tas de **Paillette** est perdu entre les deux autres tas et **Bruno** procède à un nouveau mélange.

**Bruno** distribue à présent les cartes face en l'air de gauche à droite pour former trois colonnes et à un moment donné, il regarde **Paillette** en lui disant : « *je suppose que tu as déjà vu ta carte...* » ce à quoi **Paillette** répond par l'affirmative. **Bruno** lui dit de ne surtout rien révéler et poursuit sa distribution.



La distribution étant terminée, **Bruno** demande dans quel tas est la carte de **Paillette** et celui-ci désigne la seconde colonne.

**Bruno** rassemble les cartes et demande à **Paillette** de nommer sa carte : 3T.

**Bruno** attire l'attention sur une carte qui est restée sur le tapis : le 3T.

Un effet classique que les débutants en cartomagie se doivent de connaître car c'est un incontournable des tours dits « *automatiques* ». **Marlo** a amélioré ce tour en réduisant le nombre de distributions nécessaires. Il a créé plusieurs versions plus ou moins compliquées.

La version présentée ici par **Bruno** est une version raccourcie de la routine que **Bill Malone** présente dans le volume 6 de la série de DVD « *Malone Meets Marlo* ». Le tour est intitulée [21 Card Trick](#) et c'est un mix entre la version de **Marlo**, celle de **David Solomon** et celle de **Steve Draun** et il s'exécute en trois phases. C'est fabuleux.

**Stéphane** prend la place de **Bruno** et invite **Christophe** à se joindre à lui... Ce dernier accepte fort obligeamment...

**Stéphane** lui remet le jeu et lui demande de le mélanger et de faire ce qu'il veut avec... Là, il prend peut-être des risques... Mais je ne pense pas, car **Christophe** est un garçon sérieux... Enfin, j'en suis sûr...

Le jeu ayant été mélangé, **Stéphane** le jette sur la table et il demande à **Christophe** de choisir une carte et de la faire glisser sur la table



**Stéphane** prend la carte et la pose sur l'étui et **Stéphane** montre la carte à **Christophe** en lui disant qu'eux seuls doivent connaître cette carte.



**Christophe** est à présent invité à reprendre le jeu. Sa carte y est remise et l'ensemble des cartes est mélangé.

**Christophe** doit maintenant emprisonner le jeu entre ses mains et imaginer que la carte voyage du jeu vers l'étui.

Le jeu est remis à **Paillette** qui doit chercher le 5K, la carte de **Christophe** mais elle ne s'y trouve pas.

**Stéphane** demande à **Christophe** de tendre sa main paume en l'air et prend l'étui. Une carte glisse dans la paume de **Christophe** : le 5K et sur le dos de celle-ci est inscrit « **Christophe** ».



*Half Moon Trading Company*, un tour de **Paul Harris** extrait de *True Astonishment vol 3*.

Et c'est à présent **José** qui nous propose de jouer avec *Dédé*.

Et qui c'est *Dédé* ?

Ah on me dit dans mon oreillette que ce n'est pas « *Dédé* »... Mais « *Des.. Dés* ». Ah ben il fallait le dire...[Il est où ce « Dé...dé » ?](#).

**José** dispose en ligne sur le tapis trois cartes numérotées de 1 à 3.



Puis **José** annonce qu'avec deux mois de retard il va nous faire un tour avec des *cartes ESP*. Il fait ici allusion à l'atelier « *cartes ESP* » que nous avons fait lors de la réunion du [14 décembre 2019](#). Pour confirmer ses dires, il nous montre un paquet de cartes ESP de différentes couleurs puis il nous indique qu'il a préparé une prédiction qui se trouve dans une enveloppe posée sur la table.

**José** déclare que c'est le hasard qui va lui donner un nombre et il demande à **Éric** de lancer les trois dés qui sont sur la table. La somme fait 11 et **José** fait remarquer qu'il peut commencer à distribuer les cartes à partir de la position 1, 2 ou 3. **Éric** choisit la position trois et il distribue 11 cartes ESP face en l'air.

Il y a un carré noir en position 1, une étoile jaune en position 2 et une croix verte en position 3 et **José** montre que si le total des dés avait été différent, on aurait eu des cartes différentes aux trois positions.

**José** prend son enveloppe, l'ouvre et invité **Éric** à prendre le papier qui s'y trouve : Il s'agit d'une carte représentant les symboles « *étoile jaune* », « *croix verte* » et « *carré noir* ».



**Christophe** fait remarquer que les symboles ne sont pas dans le même ordre que sur la table et **José** répond que ce sont les bons symboles en précisant que c'est un tour intitulé *Le Triangle Psy* et qu'il est d'un mentaliste qui se nomme **O'Shan**. En creusant un peu, on apprend que **José** vient de nous présenter une variante du tour original. Seuls quatre symboles sont utilisés ici au lieu de cinq par **O'Shan** (qui avait remplacé le symbole des Vagues par un Triangle) Et on apprend aussi que les couleurs des symboles n'ont pas d'importance...

Je propose de montrer un tour que j'ai en réserve depuis plusieurs mois et j'invite **Stéphane** à me rejoindre.

J'étale le jeu face en l'air et je montre que les cartes sont bien mélangées puis le jeu ayant été rassemblé et remis face en bas, je le coupe à peu près à sa moitié et je demande à **Stéphane** de mélanger une portion tandis que je mélange l'autre.

**Stéphane** doit ensuite couper son tas en deux et retourner face en l'air une des portions, tandis que je fais de même avec mon tas.



Je récupère la portion face en l'air de **Stéphane** et je la mélange dans ma portion face en bas et je demande à **Stéphane** de mélanger ma portion face en l'air dans sa portion face en bas.

Et là, je déclare : « *Ça aurait été très bien, si je ne m'étais pas planté, parce que j'ai oublié une phase...* »

Et je conclus en disant « *Bon, est-ce que quelqu'un a un tour à montrer...* ».

Et oui, ça arrive même aux meilleurs...

**Christophe** dit en se marrant : « *On devrait avoir un jingle quand on se plante...* ».

Et c'est **Nicolas** qui vient prendre ma place...

Et pour ce tour, ce ne sont pas moins de deux spectateurs qui vont assister **Nicolas**, à savoir **Stéphane** et **Éric**.

**Nicolas** indique avoir sorti deux cartes du jeu, un « 9 » et un « 3 » et il demande à **Éric** de choisir l'une des ces cartes. **Éric** choisit le « 3 ».

**Nicolas** prend le jeu et distribue les cartes une à une face en bas et il demande à **Éric** de lui dire « stop ! » quand il veut. Tous les dos des cartes sont différents.

Au « stop ! », le « 3 » est mis face en l'air sur les cartes distribuées et le jeu est reconstitué.



**Nicolas** propose à **Stéphane** de faire la même chose et il recommence à distribuer les cartes une à une. Au « stop ! » le « 9 » de **Stéphane** est mis face en l'air sur les cartes distribuées et le jeu est reconstitué.



**Nicolas** étale le jeu et recherche les cartes face en l'air et il sort de l'étalement la carte qui se trouve immédiatement à côté de ces deux cartes face en l'air.

**Nicolas** fait constater que le « 3 » d'**Éric** se trouve juste à côté de sa carte jumelle tandis qu'il est en de même pour le « 9 » de **Stéphane**.



Mais la coïncidence ne s'arrête pas là. **Nicolas** fait remarquer que les dos des cartes de l'étalement sont tous différents et en retournant la carte d'**Éric** et sa jumelle, il montre que les dos sont identiques et qu'il en est de même pour la carte de **Stéphane** et sa jumelle.

Alors que tout le monde commence à applaudir, **Nicolas** rassemble les cartes de l'étalement et étale les cartes face en l'air : il n'y a que des Rois.



J'avais acheté voici plusieurs années un jeu identique chez *Magic Dream*. Ce jeu était commercialisé sous le nom « *Dream Deck* ». Une [variante figure en vidéo sur YouTube](#) et le principe utilisé est le même : *gemini twins procedure*. On peut réaliser ce tour de façon impromptue avec un jeu emprunté et mélangé. Mais ici, on a un effet qui va crescendo et un final inattendu.



Bon, nouvelle tentative de ma part en espérant ne pas me planter cette fois-ci...

Les ratages de **Patrice**... seconde prise... Action !

Retour de **Stéphane** comme spectateur. Le jeu est coupé en deux parties à peu près égales et chacun mélange sa portion à l'américaine...

Je coupe mon paquet en deux et invite **Stéphane** à faire de même avec le sien. Puis, je me retourne et je demande à **Stéphane** de couper un de ses tas, n'importe lequel, de prendre la carte de coupe, la mémoriser et la mettre au milieu d'un de mes tas, n'importe lequel.



Je fais face et je mélange mes deux tas et je demande à **Stéphane** de faire de même avec les siens.

Puis, je demande à **Stéphane** de couper son paquet en deux et de retourner face en l'air un des deux tas. Je fais de même avec mon paquet.

Les deux tas face en l'air sont à présent échangés. Je récupère le tas face en l'air de **Stéphane** et le mélange dans mon tas face en bas et je donne mon tas face en l'air à **Stéphane** pour qu'il le mélange avec son tas face en bas.

Je coupe mon paquet de cartes face en bas et face en l'air et je demande à **Stéphane** de faire de même avec le sien et de retourner un de ses tas. Je fais de même avec un des miens et à nouveau les deux tas retournés sont échangés.

À présent j'effectue un mélange sur table en mélangeant les cartes avec mes mains et je demande à **Stéphane** de faire de même avec ses cartes.



Je prends un paquet de cartes en vrac, je le retourne et je demande à **Stéphane** de faire de même avec un paquet de ses cartes et nous échangeons nos deux tas de cartes pour continuer le mélange sur table.



Je prends à présent l'ensemble de mes cartes en vrac, je les retourne et je les dépose sur les cartes de **Stéphane** en lui demandant de mélanger le tout.

Une fois qu'il est satisfait de son mélange, les cartes sont rassemblées et remises en ordre pour reformer le jeu qui comporte donc des cartes face en l'air et des cartes face en bas.



**Stéphane** est à présent invité à prendre le jeu en main et à séparer en deux tas les cartes face en l'air et les cartes face en bas. Puis, les cartes face en l'air sont retournées et mises sur les cartes face en bas. Le jeu est donc reconstitué avec toutes les cartes face en bas.



Il s'agit maintenant pour **Stéphane** de se concentrer sur sa carte.



En regardant **Stéphane**, j'essaie de déceler des indices et j'annonce que sa carte serait bien de couleur rouge.... Du Cœur... Une carte à points... Le 7 de Cœur... Ce que **Stéphane** confirme.

Quelqu'un commence à applaudir dans la salle mais je dis qu'on va essayer d'aller un peu plus loin et j'annonce « 19<sup>ème</sup> position... ».

**Stéphane** est invité à distribuer les cartes et à retourner la carte en 19<sup>ème</sup> position dans le jeu : c'est le 7 de Cœur.



Ouf !

[Hook, Line and Sinkers](#) de [Keith Porter](#), auteur d'un autre tour que j'aime beaucoup et qui s'intitule [Camouflage](#).

**José** nous déclare que le tour des 49 cartes montré par **Bruno** le mois dernier l'a inspiré et que lui, il le fait avec 16 cartes.

Ah ! Quand je vous disais que le niveau baissait !

49, 27, 21 et à présent 16...

Oh les mecs quand on sera à 3 cartes rappelez-vous que ça s'appelle le bonneteau.

**José** demande à **Christophe** de mélanger le paquet de 16 cartes qu'il tient en main. Puis, **Christophe** est invité à choisir une carte et à la montrer aux autres membres du club (DC) avant de la remettre dans le paquet et de mélanger à nouveau.

**José** récupère le paquet et distribue quatre tas de quatre cartes face en bas.



Puis, **José** montre chaque tas à **Christophe** en mettant les cartes en éventail vers lui et lui demande s'il voit sa carte. Le dernier tas est le bon.



**José** rassemble les quatre tas puis effectue une nouvelle distribution pour former quatre autres tas.

Une fois encore, **José** montre les cartes tas par tas à **Christophe** qui identifie sa carte dans le second paquet.

Les tas sont rassemblés et **José** demande le nom de la carte de **Christophe** : Dame de Cœur.

**José** propose d'épeler *DAME DE CŒUR* en distribuant une carte par lettre.

La carte retournée sur le « R » de *CŒUR* est la Dame de Cœur.



**José** aime bien trouver des variantes aux tours existants et là, il faut reconnaître que c'est bien vu.

La salle a commencé à se vider et il semble qu'il est donc temps de mettre fin à cette réunion. La prochaine est prévue le samedi 14 mars 2020. D'ici là, j'espère qu'on aura trouvé le thème du futur atelier magique.

**Patrice**  
*Apprenti Magicien à Vie*



RÉUNION DU 20 JUIN 2020  
18<sup>ÈME</sup> ANNIVERSAIRE DU MCR



Il a finalement été célébré... Je veux parler du 18<sup>ème</sup> anniversaire du *Magicos Circus Rouennais*...

Bon, c'est sur qu'il n'y avait pas foule, mais nous avons quand même pu marquer le coup grâce à **Théo** et à mon épouse **Marie Christine**.

Et c'est donc une fois de plus au domicile de **Théo**, à Ferrières en Bray, que nous nous sommes retrouvés à partir de 10 heures ce samedi 20 juin 2020.

Étaient présents :

- |               |                       |
|---------------|-----------------------|
| 1 : Théo      | 2 : Spontus           |
| 3 : Grégoire  | 4 : Jean-Luc          |
| 5 : Valentin  | 6 : Fabien « Bidule » |
| 7 : Patrice   | 8 : Christophe        |
| 9 : Paillette |                       |



(Paillette et Christophe sont arrivés plus tard et certains sont masqués pour ne pas être reconnus...)

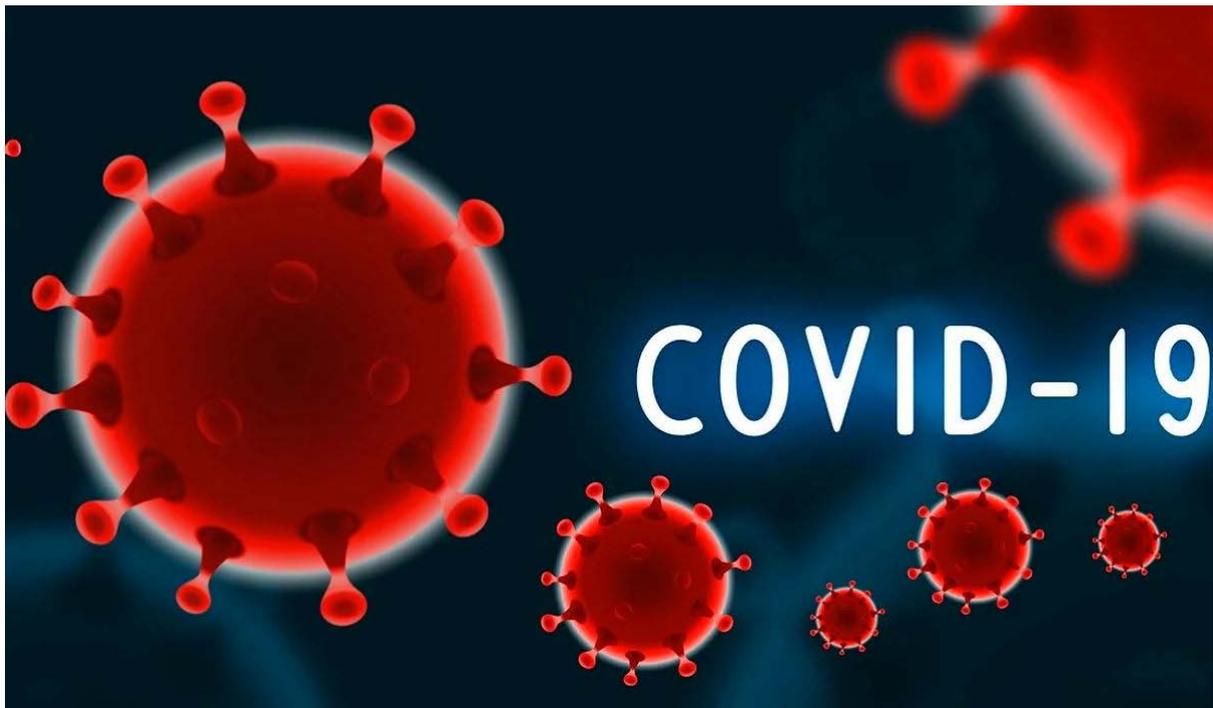
J'avise sur une table des petits gâteaux forts appétissants cuisinés par madame « Bidule », l'épouse de **Fabien** et je décide de faire grimper mon taux de sucre. Hum... Pas mauvais du tout...



En principe, la matinée est réservée au close-up et l'après midi est plus particulièrement dédiée à la magie de scène ou de salon...

Il n'y a pas de véritable révolution aujourd'hui mais la question du jour est quand même de décider du devenir du club.

Pour ceux qui n'auraient pas suivi les derniers épisodes... Il y a eu la *Covid19* avec le confinement qui a touché tout le monde et il y a également eu quelques problèmes de santé me concernant.



La conséquence du confinement a été que les réunions du **MCR** de mars, avril et mai ont été annulées.

Plus ennuyeux, la ville de Rouen a décidé de ne pas ouvrir la *Maison des Jeunes et de la Culture* avant septembre prochain et surtout, de supprimer l'accueil le samedi... Ce qui ne fait pas l'affaire de notre club qui peut difficilement changer de jour de réunion.

Une situation alternative nous a été proposée : nous réunir à la *Maison Saint Sever*, située non loin de la *MJC*. Mais la *Maison Saint Sever* n'accueille QUE les associations et le **MCR** n'est pas une association.

Se pose donc la question de savoir si on doit passer en association... ou pas. Et là, la décision est compliquée... d'autant que nous ne sommes pas nombreux aujourd'hui.

**Théo** et **Spontus** proposent d'accueillir la troupe à leur domicile en conservant notre organisation informelle actuelle...

Mais, tous deux habitent loin de Rouen et il n'est pas sur que cela motive tout le monde de continuer à venir aux réunions.

Pour ma part, je veux bien accueillir également le club une fois de temps en temps et **Christophe** a proposé de demander au maire de son domicile le prêt d'une salle de classe dans l'école où il travaille.

**Paillette** qui a une association dédiée « *magie* » propose de s'en servir pour obtenir une salle par la ville de Rouen.

Toutes ces propositions pourraient déboucher sur une solution viable... Mais les vacances approchent et cela ne va pas faciliter la décision...

« *Affaire à suivre* », selon l'expression préférée de **Christophe**.

Mais à suivre... vite... car septembre va arriver très rapidement et si on doit passer en association ou utiliser celle de **Paillette**, il faut le décider au plus vite pour réserver des créneaux de salle (à 7 euros la demie journée... Eh oui, on n'a rien sans rien...).

\*

\*

\*

\*

Il est temps à présent de commencer notre journée magique proprement dite et **Spontus** propose de nous montrer sa collection de... comment dire ?...  
... de blocs de métal pour boîte d'allumettes...

Le principe est simple... Vous avez une boîte d'allumettes et une aiguille sur laquelle peut être (ou non) enfilé un fil ou un morceau de laine... ou vous utilisez un genre de cure-dent et vous transpercez la boîte d'allumettes.

Et alors, me direz-vous, où est la magie là dedans ?

Et bien précisément, la magie est "*là-dedans*"....

Dans la boîte, il y a un bloc de métal et donc, il est – en principe – impossible de transpercer la boîte d'allumettes.



**Spontus** possède plusieurs blocs correspondant à plusieurs systèmes différents permettant de réaliser cet effet. Il a même une version permettant de transpercer la boîte d'allumettes en trois endroits.

Du bel ouvrage... de précision, que tous ces blocs de métal.

Cette présentation nous amène à parler des différents systèmes utilisés pour faire traverser la surface d'un miroir à un foulard ou même à une personne. Et là encore, **Spontus** est une source de savoir inépuisable ; il nous explique les différentes méthodes (très nombreuses), allant même jusqu'à nous faire des dessins pour mieux nous faire comprendre.

**Spontus** nous propose à présent de nous montrer un système de lévitation et dépose sur la table une mallette.

Comme **Spontus** m'a expressément demandé de ne pas en parler dans le détail et de ne pas mettre de photos de ce système... Vous n'en saurez pas plus...

Voici juste une petite photo (avec l'intérieur masqué – c'est de rigueur) pour vous donner une idée de la place que cela occupe avant mis en œuvre...



Voilà, voilà.... Allez, circulez, ya rien à voir !

Nous décidons maintenant de passer à la partie close-up de notre journée magique et je propose de commencer.



J'explique que comme cet anniversaire était incertain quant à sa tenue et quant au nombre de participants, j'avais prévu une alternative... au cas où et je sors de ma mallette un boîte de jeu **UNO**, ce jeu de société qui a connu (et connaît encore) ses heures de gloire.

J'explique que j'ai préparé un petit paquet de cartes séparées par couleurs (il y a quatre couleurs : bleu – vert – jaune - rouge) et chaque série comporte les cartes de 0 à 9. Les cartes de chaque série ont été mélangées. J'étale le paquet face en l'air pour montrer ce que je viens d'expliquer puis je rassemble les cartes et les étale à nouveau face en bas.



J'invite **Jean-Luc** à choisir une couleur et il choisit "bleu".

Les cartes sont à présent rassemblées et je demande à **Jean-Luc** de faire deux tas à peu près égaux et de mélanger ensemble les cartes de ces deux cartes pour mixer les couleurs. Un second mélange est effectué.

Je rappelle ce qui vient d'être fait et je sors de ma poche une enveloppe qui constitue une prédiction et que je dépose sur la table.



**Jean-Luc** est maintenant invité à faire défiler les cartes entre ses mains et à sortir du paquet les trois premières cartes de couleur bleue et à les déposer dans l'ordre de sortie – face en l'air - sur la table.

Les cartes sont le 6, le 8 et le 9... Le total fait 23.

J'étale les cartes restantes et j'explique qu'un mélange différent aurait donné potentiellement d'autres valeurs de cartes et que le choix d'une couleur différente aurait conduit à un résultat potentiellement différent également.

Je prends mon enveloppe de prédiction, je la retourne pour montrer au dos une étiquette portant le nombre "23".

Évidemment, ce n'est pas forcément très probant puisque plusieurs combinaisons de cartes – quelle que soit la couleur choisie - peuvent donner le total "23"... J'ouvre donc mon enveloppe et j'en sors – à moitié – un feuillet sur lequel est inscrit "Votre couleur : BLEU". Je sors entièrement le feuillet et sa partie inférieure comporte les chiffres "6 – 8 – 2".



Je suis au comble de la satisfaction quand **Spontus** déclare "*je comprends une partie mais pas tout...*"

Une routine sympa, facile à faire : *You Know (UNO)* de **David Jonathan**.

Et c'est **Spontus** qui prend la suite pour une de ses fabrications bien mystérieuse....

À première vue, cela ressemble à un insecte... vous savez... le genre "robotisé" tel qu'on en voit dans les films de science fiction.

Sauf que ce n'est pas ça... C'est une boîte, avec cinq cordes qui la traversent de part en part sur sa largeur et il y a un genre de tringle qui traverse la boîte sur sa longueur. Le but du jeu est de désigner les cordes une à une pour les retirer... en partant du principe qu'une seule est attachée sur la tringle. Et bien évidemment, le spectateur réussit ce pari fou... Un tour sympa que **Spontus** s'est fabriqué après en avoir vu une version sur un site de magie. Sur ce site, des cordes de couleurs différentes étaient utilisées pour un effet visuel plus fort.



**Spontus** enchaîne en sortant un jeu de cartes qu'il mélange devant nous avant de demander à **Jean-Luc** de nommer une carte de son choix... mais pas trop évidente genre une Dame un Roi ou un As. **Jean-Luc** choisit le 5K.

**Spontus** se tourne vers **Théo** et lui demande de nommer un nombre de 1 à 52 et **Théo** choisit "28"

**Spontus**, pour éviter qu'on puisse penser qu'il triche ou manipule les cartes, remet le jeu à **Grégoire** et lui demande de distribuer les cartes une à une face en bas jusqu'à la 28<sup>ème</sup>.

Cela me fait marrer et ça fait du bien. Sans me considérer comme quelqu'un de clairvoyant, je sais déjà que la 28<sup>ème</sup> carte sera le 5K...  
Ben oui, réfléchissez... **Spontus** a demandé à **Théo** de choisir le nombre...  
Non, vous ne voyez pas ? Il a demandé à... **Théo**...  
Allez, un petit effort...  
**Spontus – Théo... Théo – Spontus...** le duo infernal.



Lorsque je fais part de mes soupçons, **Spontus** prend un air offusqué en disant que je suis vraiment suspicieux... et il se marre.



Quelle bande d'escrocs !

Histoire de compléter cette brillante démonstration, **Spontus** nous montre son *Zarrow Shuffle* et chacun y va de son mélange spécial...



**Christophe** vient s'installer... Enfin, j'crois que c'est lui parce qu'il porte un masque...

Put..☠️ 🌟... ! Quelle triste époque ! Les magiciens ont tellement honte de leur art qu'ils mettent des masques pour éviter d'être reconnus et qu'on leur jette des pierres...

**Christophe** dépose sur la table ce qu'il nous dit être une prédiction puis il remet un carton imprimé genre carte de visite et un stylo à **Paillette** en lui demandant d'y inscrire le nom d'une carte sans montrer ce qu'il écrit.

Enfin... J'crois que c'est **Paillette** parce qu'il porte lui aussi un masque.



**Christophe** rappelle qu'il a fait une prédiction et demande à **Paillette** de nommer le nom de la carte qu'il a écrit : 8K.

**Christophe** demande à **Paillette** de prendre connaissance de sa prédiction : 7C.

Ah bah c'est quand même une carte rouge... Et "7" ce n'est pas loin de "8".

**Christophe** pose sur la table un bol contenant plein de prédictions ratées et il déclare "*Bon, ce n'est pas la première fois que je fais ce tour...*". Il ajoute qu'il va quand même signer sa carte de visite et se saisit du stylo qu'il avait prêté à **Paillette**...

Sauf que le stylo transperce la carte de visite....

Ah quand ça ne veut pas, ça ne veut pas...



Pour essayer de rattraper son tour, **Christophe** retire le stylo et frotte la carte puis demande à **Paillette** de souffler dessus... Ah ben avec le masque, ça va être compliqué...

Mais au final, le trou disparaît et la carte de visite est à nouveau intacte.

Un tour utilisant un accessoire classique qui existe en différentes versions plus ou moins élaborées et donc plus ou moins chères.

Le gag du bol rempli de prédiction ratée est d'**Aldo Colombini**.

Ce que cherchait **Christophe** avec cette routine c'est ne pas juste sortir un stylo et faire un trou pour ensuite le faire disparaître.

Il voulait trouver une justification et le challenge est réussi.

**Jean-Luc** et moi montrons notre méthode pour transpercer un billet de banque et ce n'est pas trop concluant... **Christophe** se marre en disant qu'on critique son matériel...

Bon, **Christophe**... Comment te dire... Oui, c'est vrai... Ya mieux en termes de matos et pourtant mon stylo est de fabrication chinoise...

**Jean-Luc** propose maintenant de tester sur nous une routine qu'il n'a jamais faite.

Et là, je suis sûr que c'est bien **Jean-Luc** car il n'a pas de masque.

**Jean-Luc** invite trois personnes à l'assister et il demande à... **Christophe**, je crois, de prendre le jeu de cartes posé sur la table et de faire trois tas.



**Grégoire** – enfin je crois - est invité à prendre la carte du dessus du paquet de son choix sans la montrer. Ce paquet est mis de côté.

**Christophe** doit faire de même avec l'un des deux paquets restants. Le paquet choisi est ensuite posé sur le premier.

**Théo** fait de même avec le dernier paquet et le jeu est reconstitué.



**Jean-Luc** indique qu'il va se retourner et que l'un des trois devra dire la vérité et nommer sa carte tandis que les deux autres devront mentir en nommant la carte de l'autre.

Les trois compères se regroupent, se concertent... et dans ma tête je me dis qu'on ne peut pas avoir confiance dans deux mecs qui se dissimulent derrière des masques et que si je devais choisir je dirais que c'est **Théo** qui va dire la vérité...



**Jean-Luc** fait face à nouveau et s'adresse à **Théo** qui déclare qu'il a la DK.

**Christophe** regarde sa carte et dit qu'il a l'AP.

**Grégoire** regarde sa carte et dit qu'il a l'AK.

Presque aussitôt **Jean-Luc** indique que **Théo** et **Grégoire** sont des menteurs et que **Christophe** a dit la vérité... et c'est exact.

Comme quoi, il ne faut pas juger par rapport aux apparences car **Théo** était le seul à ne pas porter de masque.

Un principe simple mais efficace... Cela rappelle singulièrement le principe utilisé par **Bob Hummer** dans son *Bonneteau Mathématique*.

Ce tour est de **Jack Vosburgh** et est décrit sous le nom de "La Chambre d'écoute" dans le volume 8 de *La Petite Anthologie des Tours de Cartes Automatiques* de **Richard Vollmer**.

Voilà, vous savez tout... ou presque.

**Théo** prend la suite et avertit d'emblée (c'est un nouveau membre du groupe)... que c'est un tour que certains ont déjà vu mais qu'il l'aime bien.

Pour éviter qu'on puisse penser qu'il y ait arnaque ou manipulation, **Théo** propose de faire mélanger le jeu par plusieurs membres du club en le partageant en plusieurs petits paquets d'une dizaine de cartes chacun.

Comme si c'était notre genre d'être suspicieux...

**Christophe** en profite pour dire : "*Bonjour la propagation du Covid...*" ce qui fait marrer **Théo**.



**Théo** récupère les différents paquets et en profite pour effectuer un nouveau mélange. Puis il étale le jeu face en bas et dit "*Vous voyez que les cartes sont bien mélangées, de ce côté-là du moins...*".  
Mouais... J'comprends pas tout là...

**Théo** demande maintenant à **Valentin** de prendre quelques cartes sur le dessus du jeu et lui demande combien il en a. Réponse : "6".

**Théo** réfléchit et déclare "*On a un peu de temps, allez, monte jusqu'à 10 cartes*".

**Valentin** ayant complété son paquet, **Théo** lui dit qu'il peut le mélanger à nouveau mais que cela n'a aucune incidence.

**Théo** explique qu'il ne manipule pas les cartes et que nous le savons, mais que malgré tout, au fil des années, il a appris à travailler avec elle et que ce sont surtout les cartes qui le connaissent bien... à tel point, qu'ils discutent ensemble... **Théo** précise être désormais capable de reconnaître leurs voix... La voix des cartes... (pour ceux qui n'auraient pas compris...).

**Valentin** est prié de mettre le paquet de 10 cartes près de l'oreille de **Théo** qui écoute un moment et annonce qu'il y a le 8P dedans. Et, effectivement, **Valentin** sort le 8P à la demande de **Théo**.



**Théo** récupère le 8P et commence un dialogue avec le 8P.

Un dialogue ?... Mais, là, il n'y a qu'une seule personne qui parle... C'est comme pour les Suisses... Un Suisse qui parle tout seul, c'est un "*monologue*"... Deux Suisses qui parlent ensemble, c'est un "*dialogue*" et Trois Suisses, c'est un "*catalogue*"....

Oui, je sais, c'est nul, mais c'est de la faute à **Théo**... qui comme tout le monde le sait, est d'origine... Suisse ? Non, Grecque.  
Aie, désolé... Pas sur la tête !

**Théo** va ainsi "*converser*" avec les cartes qui vont lui dire avec quelles autres cartes elles sont...

Beaucoup d'humour dans cet "*échange*" qui permet à **Théo** d'identifier les dix cartes du paquet de **Valentin**.

Il est temps à présent de gagner la salle à manger du château.

Ben oui... C'est comme ça qu'il faut dire puisque **Théo** demeure dans un château...

Une fois encore **Marie Christine**, l'épouse de **Théo**, s'est mise aux fourneaux pour nourrir la troupe.



Pour une fois, je n'ai pas ramené le "*traditionnel Grillé aux Pommes*" pour le dessert.

Ce n'est pas que je n'aurais pas voulu... Je n'en ai pas trouvé...

Du coup, ce sont les petits gâteaux qui se retrouvent sur la table, des mignardises, pour employer l'expression consacrée.



Et voilà... 18 ans ! L'âge de raison, ou celui d'un nouveau départ...  
Qui sait ?

Il est 14h30 passées, et nous pouvons reprendre notre activité magique.

En principe, l'après-midi est dédiée à la magie de scène ou de salon, mais une fois n'est pas coutume, nous sommes quelque uns à proposer de présenter un tour de close-up.

Je m'installe afin de proposer à un des spectateurs de gagner un lot en jouant avec moi à un jeu. Et ce spectateur, je le choisis à ma gauche en la personne de **Grégoire** auquel je propose de gagner un super lot : une pièce d'archéologie représentant un chat de style égyptien, fournie avec un certificat d'authenticité délivré par les artisans chinois de l'usine qui l'on fabriquée en l'an 2016 après Jésus Christ...



Mais pour pouvoir gagner, il faut jouer... et je sors d'une petite pochette un paquet de cartes : 10 cartes montrées de dos... Puis, 5 cartes sont distribuées face en bas tandis que les 5 autres sont distribuées face en l'air. J'attire l'attention sur le Valet de Cœur et j'indique que c'est la carte à suivre et qu'il y a un second Valet de Cœur, quelque part dans le paquet de cartes face en bas. Pour gagner, il faut associer les deux Valets de Cœur. Et je dis à **Grégoire**, dis-toi : "*Je gagne si j'associe la carte jumelle*".

C'est certains mots de cette phrase qui vont permettre de créer des paires avec une carte face en l'air et une carte face en bas en épelant ces mots. Pour chaque lettre épelée, une carte du paquet sélectionnée est mise sous le paquet et c'est le spectateur qui décide du paquet avec lequel on débute et qui, en plus, peut décider en cours d'épellation de changer de paquet. Et je donne un exemple avec le mot "MIRACLE".

Bon, ça paraît compliqué quand on lit les explications, et ça doit l'être parce que **Grégoire** a du mal à suivre... à moins qu'il n'ait décidé de carboniser mon tour... ce qui m'étonne de lui car c'est un garçon aimable, intelligent et bien sous tous rapports.

Bon, finalement, après avoir épilé successivement "GAGNE", "ASSOCIE", "CARTE" et "JUMELLE", on se retrouve avec quatre paires de cartes sur une ligne chaque paire étant constituée d'une carte face en bas et d'une carte face en l'air. La cinquième paire forme une seconde ligne et cette paire comporte le Valet de Cœur face en l'air.



Rappelez-vous, pour gagner il faut associer les deux Valets ce qui représente une chance sur 5... Comme j'ai constaté que Grégoire avait du mal à suivre le déroulement du tour, je propose de lui donner des chances supplémentaires en lui indiquant qu'il gagnera si le second Valet se trouve dans l'une des quatre paires de la première ligne. Cela lui offre donc 4 chances sur 5.

**Grégoire** désigne au fur et à mesure les paires et la carte face en bas est révélée...



Pour les deux premières paires : pas de Valet de Cœur... Il reste encore deux possibilités...

Hélas, le sort s'acharne et le second Valet de Cœur n'est pas non plus dans les deux autres paires. Je montre que finalement, par ses épellations successives, Grégoire a réussi à associer les deux Valets de Cœur.

Et cette situation me désole car en changeant les règles du jeu, j'ai fait perdre **Grégoire**...

Évidemment, je ne vais pas offrir l'œuvre d'art à Grégoire puisqu'il a perdu... mais je veux qu'il reparte avec le sourire et en prenant un Valet dans chaque main, je touche les quatre paires qui ont été éliminées et mises face en bas : les cartes sont retournées et chacune se retrouve associée à sa carte jumelle...



Applaudissements... tandis que je fais remarquer que ce n'est pas évident avec un spectateur comme **Grégoire. Christophe**, toujours de bons conseils propose "*le coup de boule*"... mais je réprovoque la violence... quoi que, dans certains cas, ça doit soulager.

*Rematch* de **Bob King**... du moins l'adaptation française faite par le magasin ARTECO à quelques détails de manipulations près...

La version originale anglaise est plus logique car elle est basée sur une phrase complète comportant uniquement les quatre mots à épeler : *WILL THE KINGS MATCH*... *Est-ce que les Rois correspondront*... Sachant qu'ici on utilise deux Rois alors qu'on aurait tout aussi bien pu utiliser des Valets avec la phrase *WILL THE JACKS MATCH*.

La langue française est beaucoup moins concise et après avoir cherché avec un ami une autre phrase à épeler, nous n'avons pas trouvé mieux que celle élaborée par *Arteco*.

Si le cœur vous en dit, vous pouvez essayer de trouver mieux.

**Grégoire** se lève pour nous montrer un tour et je propose "*Grégoire... Est-ce que je peux faire ton spectateur ?*".

Finalement, c'est **Jean-Luc** qui va faire le spectateur pour ce tour que **Grégoire** nous dit s'appeler "*la carte cacahuète*".

**Grégoire** explique qu'avant de commencer ce tour, il fait faire une prière au *Grand Babouin Supérieur*.



**Grégoire** demande à **Jean-Luc** de tendre ses deux mains jointes et en profite pour y déposer une dose de gel hydro alcoolique... C'est ce qui s'appelle savoir se servir de l'actualité...

**Grégoire** sort de sa mallette un jeu de cartes qu'il fait défiler d'une main vers l'autre en posant cette question fondamentale "*Vas-tu pouvoir trouver la carte cacahuète ?*". **Jean-Luc** tire une carte...



**Grégoire** récupère la carte et l'introduit vers le milieu du jeu puis il demande à **Jean-Luc** de couper le paquet...

Et là, à l'endroit de la coupe... un tas de cacahuètes...



Amusant... Un tour à faire juste avant l'apéro.

**Jean-Luc** prend la suite pour, apparemment une dégustation de vins....



Quoique... Il tient une pièce de monnaie et la remet à **Grégoire** pour examen.

Puis **Jean-Luc** demande le silence et laisse tomber la pièce dans le verre de gauche. Il prend le verre et fait tomber la pièce dans le verre immédiatement à côté et nous fait remarquer que le son de la pièce qui tinte dans le verre est différent. Il fait cela pour chaque verre.



**Jean-Luc** recommence avec chaque verre en nous demandant de bien mémoriser le son...

Étrangement, le son semble différent, alors que les verres sont identiques. Mais ce n'est peut-être qu'une impression... [Va comprendre Charles...](#)

**Grégoire** est invité – tandis que **Jean-Luc** tourne le dos – à intervertir les verres. À chaque fois, le verre contenant la pièce doit être interverti avec celui qui se trouve immédiatement à droite ou à gauche et cela à trois reprises.

Bon, là, **Jean-Luc** prend peut-être des risques avec **Grégoire**...

Une fois c'est interversion réalisée, **Grégoire** doit ensuite changer la pièce en la faisant tomber dans le verre adjacent et ceci, autant de fois qu'il le souhaite.

Et là, **Jean-Luc** regarde **Grégoire** et lui demande : "Tu sais ce que c'est *"adjacent"* ? Contigu, mitoyen, voisin, à côté...". Ce dernier hoche la tête.

**Jean-Luc** réitère ses instructions et effectue une rapide prière avant de tourner le dos...

Non, je déconne... Pas de prière... ou du moins, pas de façon ostensible...

Vous savez ce que ça veut dire "*ostensible*" ?

Aïe, non, pas sur la tête....

**Grégoire** commence et je constate qu'il intervertit des verres sans la pièce et qu'il fait quatre interventions...



**Grégoire** reprend depuis le début pour intervertir les verres et ensuite dit en nous regardant et en prenant le verre avec la pièce : "*Et là, autant que je veux, c'est ça ?*"...

Ah oui... C'est pas gagné... **Jean-Luc** a peut-être vraiment pris des risques...

**Jean-Luc** qui a toujours le dos tourné réfléchit et demande d'éliminer le verre qui se trouve le plus à sa droite car, dit-il, il n'y a pas la pièce dedans. Exact.

**Jean-Luc** dit avoir un doute et demande à **Grégoire** de transférer à nouveau la pièce dans un autre verre une seule fois.

**Jean-Luc** demande à présent d'éliminer le verre le plus à gauche car la pièce ne s'y trouve pas. Exact.

Il reste deux verres et **Jean-Luc** demande d'éliminer le verre de gauche... Aïe, aïe, aïe, catastrophe... Ce verre contient la pièce.

**Paillette** qui a tout suivi fait remarquer qu'à un moment donné **Grégoire** a interverti deux verres sans la pièce... Et c'est ce qui a fait foirer le tour.

Et cette routine conclut notre partie "*Close-up*". Il est temps à présent de changer de place et de nous installer pour la partie "*Scène – Salon*".

Et c'est notre hôte, **Théo**, qui démarre la séance.

**Théo** indique qu'il va nous poser cinq questions et que l'ensemble me concerne, moi **Patrice**. Ah ?

La première question est posée à **Spontus** : "*Donne-moi le prénom masculin que tu connais et qui te vient à l'esprit*" La réponse est "*Paul*" ou, comme le prononce **Spontus** "*PÔLE*".

**Théo** demande "*Comment tu écris "PÔLE" ?*" et **Spontus** répond "*Comme Pôle Emploi*"... Ça fait marrer tout le monde mais **Spontus** précise "*P-A-U-L*", ce qui me fait penser qu'il ne sait pas comment s'écrit "*PÔLE EMPLOI*"... ☺

**Théo** note la réponse que la feuille de papier qu'il tient.



**Théo** s'adresse à **Valentin** en disant "*As-tu une amie sur qui tu peux compter ? Donne-moi le prénom s'il te plait*". La réponse est "*Maelys*".

**Théo** le note.

S'adressant à **Christophe** : "*Parmi les élèves d'école primaire, quel est précisément le pourcentage de ceux qui portent des lunettes ?*". Ouch ? Ben alors là, c'est balaise... Mais **Christophe** répond sans se démonter : "*33,2%*". Théo acquiesce et le note.

À **Paillette** : *"Écoute bien parce que ça te concerne... Un jour, par étourderie, il t'est arrivé de ranger un objet à un endroit complètement insolite. C'était où ?"*

J'entends quelqu'un dire *"Dans ton... hum..."* et n'étant pas une *balance* (mais un *Gémeau*) je ne vous dirai pas de qui il s'agit (*taire*)

**Paillette** répond *"Sur l'horloge"* et Théo le note.

Dernière question à **Grégoire** : *"Si tu pouvais gagner un jour une grosse somme d'argent, quelle serait la somme idéale, pour pas avoir des ennuis avec 36 millions à gérer, des trucs comme ça. Un truc simple, mais une somme d'argent qui te fasse vraiment plaisir ? Tu dirais quoi ?"*. On s'attend à un truc du genre plusieurs milliers d'euros... un truc simple quoi... Pas 36 millions à gérer... **Grégoire** réfléchit... intensément... Nous attendons sa réponse... qui arrive finalement *"Euh, je sais pas..."*. Allez, un petit effort d'imagination **Grégoire**... Et il finit par dire *"Cinquante millions !"*

Ah, c'est jamais simple avec **Grégoire**... D'un autre côté, 50, c'est pas 36...

**Théo** note la somme sur sa feuille.

**Théo** nous déclare que nous ne sommes pas là par hasard... qu'il est en train de monter une enquête et qu'il est *l'Inspecteur ThéoFlic* et que nous sommes tous des supposés suspects dans une affaire du cambriolage de la banque de Rouen. Il ajoute que les réponses données à ses questions ne sont pas *"n'importe quoi"* car il a un indice... et en disant cela, il désigne une enveloppe posée sur une chaise depuis le début de sa prestation. On aperçoit le dos d'une carte à jouer dans cette enveloppe.

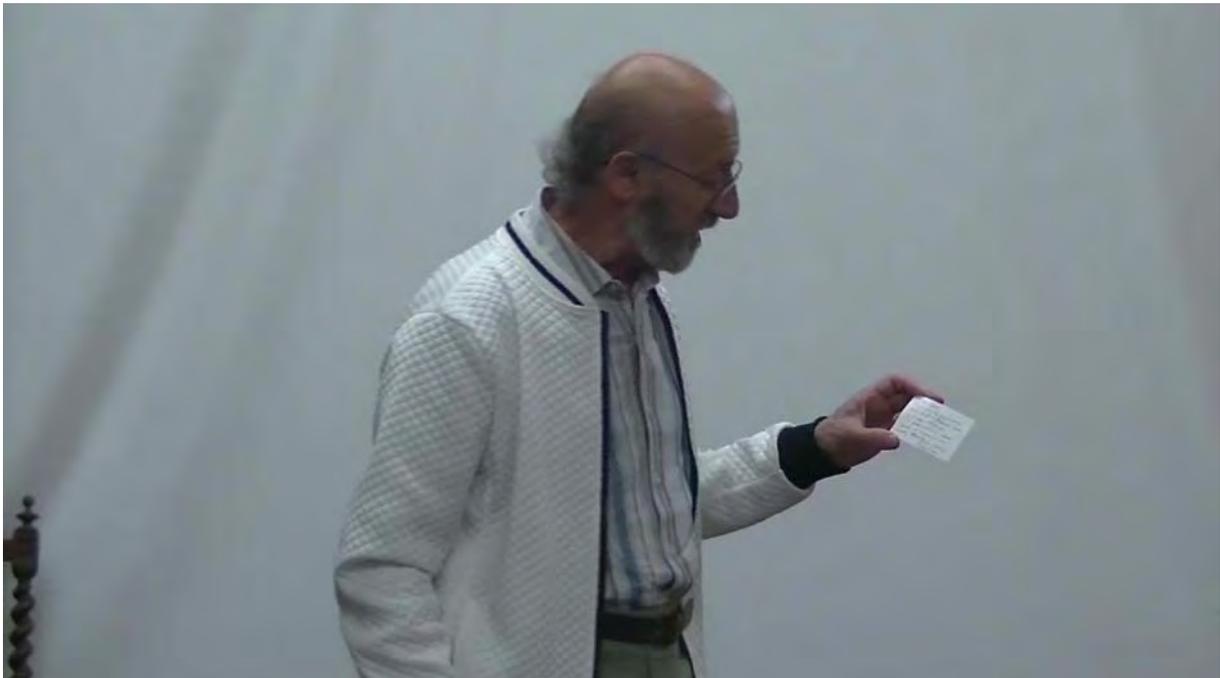


**Théo** pose sur la table le feuillet et le livre lui ayant servi d'écritoire.

Puis, **Théo** saisit l'enveloppe et introduit la main dedans pour en sortir une carte à jouer dont nous ne voyons que le dos.



Sur la carte est écrit "*Cher Paul. Tout s'est bien passé et le butin de 50 millions se trouve caché dans l'horloge. Tu gardes les 33,2% comme convenu et tu donnes à ta complice Maelys ta part de 934 037 euros*".



**Théo** fait passer la carte dans l'assistance et tout à coup dit : "*C'est quoi la part de la copine ?*" Il s'approche d'un tableau et inscrit à la craie : 934037.

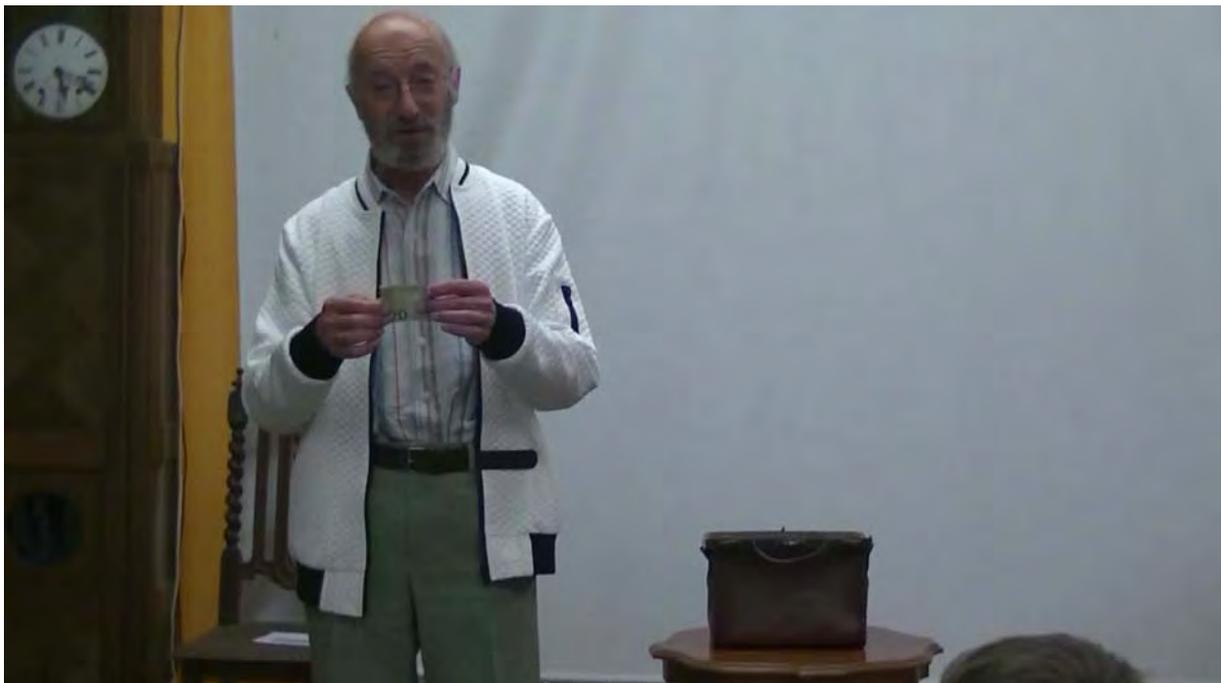
**Spontus** fait remarquer que personne n'a donné cette somme et **Théo** répond que ça doit être un indice supplémentaire...

**Théo** demande qu'on lui prête quelques instants un billet de 20 euros en précisant qu'il ne le déchirera pas.

**Spontus** tend un billet mais **Théo** le refuse en disant que si c'est **Spontus** qui fournit le billet on va croire qu'il est complice.

**Valentin** dit "**Oui, mais vous êtes tous magiciens...**" et **Christophe** de répondre "*Oui, mais on n'est pas tous complices...*".

C'est finalement **Paillette** qui fournit le billet et **Théo** lui dit qu'il vient de commettre l'erreur de sa vie...



**Théo** plie le billet en 4 et demande à **Valentin** de faire un petit signe distinctif dans un coin du billet.

**Théo** remet le billet à **Grégoire** (Oh, il prend des risques...) et lui dit qu'il va se retourner en se mettant un sac sur la tête et que pendant ce temps là, **Grégoire** devra remettre le billet à quelqu'un. Il ajoute, "*Mais ce n'est pas un problème... Je suis ThéoFlic et le billet sera facile à retrouver car il est marqué*".

**Grégoire** se lève, se tourne vers moi et me remet le billet que je glisse dans une poche de mon pantalon.



**Théo** sort un petit cordon de son sac et enfile dessus son alliance en précisant que désormais, dans la police, on se sert de radiesthésie. Ah, ça doit être nouveau parce que je n'ai pas connu ça... [La Brigade des Maléfices](#)... Sûr que cela aurait été marrant...

**Théo** passe de spectateur en spectateur avec son pendule improvisé, éliminant chacun... Moi compris....



**Théo** s'arrête devant **Grégoire**... Le pendule s'agite et **Théo** s'adresse à **Grégoire** en disant "Tu l'as gardé au moins...". Aie, loupé... Mais ça arrive même aux meilleurs....

**Théo** se marre "Bon ben je n'ai pas trouvé, mais c'est une méthode de flic qui ne marche pas..."

**Théo** demande qui a le billet et je me dénonce... Puis, il me demande de rendre le billet à **Paillette**.

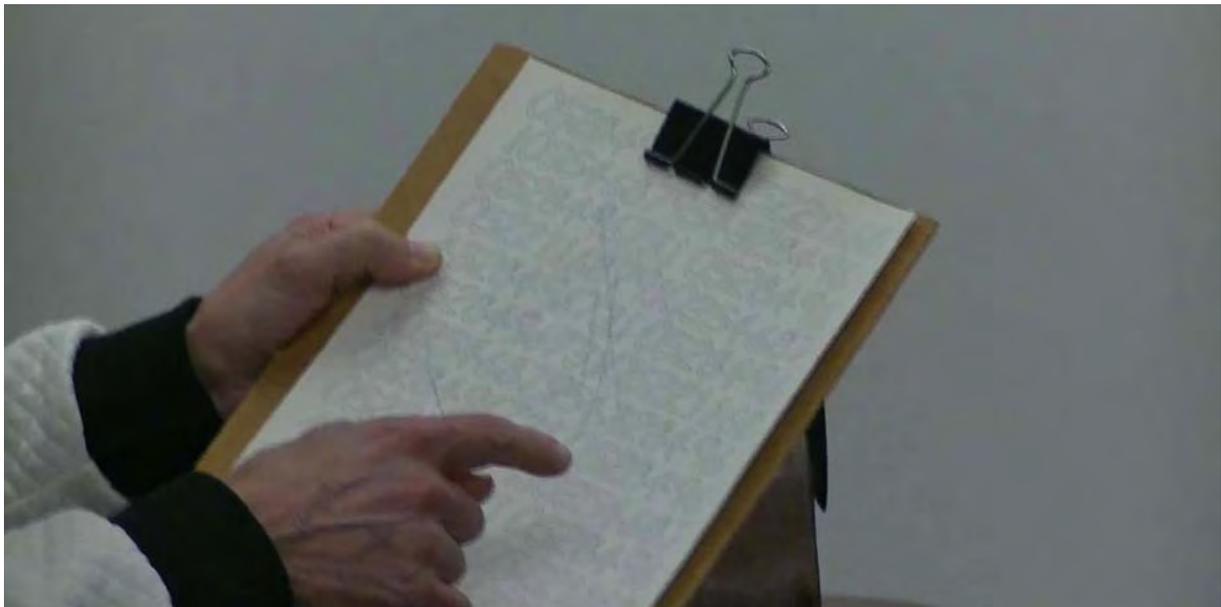
**Théo** poursuit en disant qu'il a un autre système et nous montre une feuille comportant des chiffres qui semblent aléatoire. Il invite **Jean-Luc** à le rejoindre et lui explique, démonstration à l'appui, qu'il va devoir, avec le sac sur la tête, tirer cinq traits que la feuille de papier.

La feuille utilisée par **Théo** est mise à l'écart et **Jean-Luc** fait ce qu'on attend de lui. Il tire un trait... Pas sur son passé, mais sur la feuille et sans lever le stylo enchaîne quatre autres traits.

C'est beau un artiste en plein travail...



**Théo** récupère la feuille et prenant **Valentin** à témoin, il cite à haute voix les chiffres qui démarrent le premier trait et se trouvent ensuite à chaque changement de direction du crayon : 3934037.



Ce sont les mêmes chiffres qui sont écrits sur le tableau.

Pour conclure son enquête, **ThéoFlic** demande à **Paillette** de ressortir son billet et de lire le numéro de celui-ci. Là encore les chiffres correspondent.

Du grand **Théo**....

**Christophe** avait prévenu qu'il avait plein de chose à présenter. Et là, c'est en musique qu'il compte nous faire rêver.

Le son accrocheur de la guitare électrique de **Gary Moore** retentit... pour jouer le célèbre morceau [Parisienne Walkways](#) (version live).

Sur la table, un support avec quatre pièces... **Christophe** s'approche, saisit une pièce et... la fait disparaître.



Une seconde pièce va subir le même sort.



La troisième et la quatrième pièce vont également disparaître.

Chaque disparition est différente de la précédente.

**Christophe** saisit à présent un support joliment décoré sur lequel il y a un verre transparent, ouverture vers le haut et un bol, également transparent, ouverture vers le bas.



**Christophe** met le bol sur le verre pour le recouvrir et met un grand foulard sur le tout.



**Christophe** tend la main vers le haut et... patatras, le bol tombe par terre. Il en faut plus pour démonter notre ami qui ramasse le bol, le remet en place et poursuit sa prestation.

**Christophe** semble attraper quelque chose dans les airs... regarde ce qui se trouve dans sa main et qui est invisible à nos yeux puis il lance cette "chose" (?) en l'air et – c'est le moment où **Gary Moore** tient sa note et la fait durer – (ceux qui connaissent le morceau comprendront... les autres n'ont qu'à regarder la vidéo sur YouTube dont j'ai mis le lien).

**Christophe** attend, regarde en l'air, semblant espérer quelque chose....



Finalement **Gary Moore** reprend sa mélodie et au même moment on entend un tintement de pièce.

Alors que la musique se poursuit, **Christophe** récupère ainsi trois autres pièces (?) dans les airs, avant qu'elles ne tintent elles-aussi.

Elles tintent... D'accord, mais dans quoi ?

**Christophe** enlève le foulard et nous pouvons constater que dans le verre, sous le bol... il y a les quatre pièces.

On suggère à l'issue à **Christophe** quelques conseils de modification du matériel pour une réalisation plus facile du tour et pour éviter la chute intempestive du bol et un autre petit truc remarqué par l'œil affuté de **Spontus**.

**Paillette** prend la place laissée vacante par **Christophe** et installe son matériel : deux bouteilles vides posées sur un petit support et deux baguette en bois.

**Paillette** introduit l'une des baguettes dans le goulot d'une des bouteilles. Un geste magique et la baguette commence à s'élever dans la bouteille.

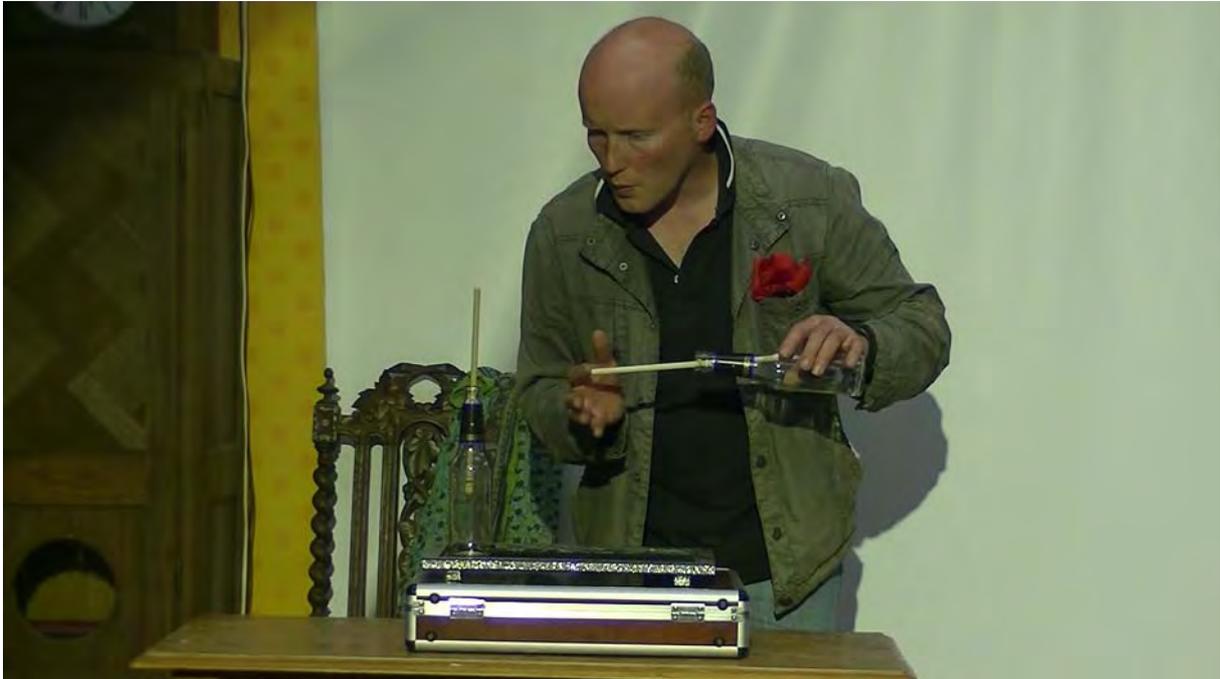


La seconde baguette est mise dans la seconde bouteille : même phénomène... la baguette s'élève dans la bouteille.



**Paillette** remet la première baguette dans la première bouteille et se servant de la seconde baguette montre qu'il n'y a aucun fil caché.

Il prend ensuite la seconde bouteille et la place horizontalement avant d'y insérer la seconde baguette. Aussitôt, la première baguette commence à s'élever dans la première bouteille.



Un mouvement de va et vient avec la seconde baguette et la première baguette monte et descend...

Un foulard est mis sur la baguette et la bouteille et malgré cela, la baguette monte dès qu'on lui demande.



Voilà un tour très étrange...

L'heure a vraiment tourné... Il est plus de 17h30 et il faut à présent penser à lever le camp... à la grande déception de **Christophe** qui nous dit qu'il avait encore plein de choses à présenter...

Bon, ben ça y est, le **Magicos Circus Rouennais** a fêté ses dix huit années d'existence. Certes, nous n'étions pas nombreux mais nous avons quand même réussi à passer un excellent moment sans voir le temps s'écouler.

Que va devenir à présent le **MCR** ?

Nous avons quelques pistes à creuser... Il faut maintenant que chacun s'exprime et dise ce qu'il souhaite.

Dans les débuts du club, nous nous réunissions "*chez l'habitant*"... Ce n'est que parce que le club a pris de l'ampleur qu'il a fallu envisager de trouver une salle.

Nous n'aurons plus de salle à la rentrée en septembre et il faut reconnaître que nous sommes moins nombreux qu'à une certaine époque... alors, la solution du retour chez l'habitant est peut-être LA solution qui permettra au **Magicos Circus Rouennais** de fêter ses 19 ans... et plus si affinité...

Affaire à suivre, selon l'expression désormais consacrée...

**Patrice**  
*Apprenti Magicien à Vie*

