

## RÉUNION DU SAMEDI 12 SEPTEMBRE 2009

La rentrée scolaire est souvent un évènement que beaucoup appréhendent. Les enfants, tout d'abord, mais également les parents. Et peut être aussi un peu les enseignants.

La rentrée du *Magicos Circus Rouennais*, a également été source d'appréhension. Enfin.. surtout pour moi.

Lorsque j'ai envoyé mon mail à tous les membres en annonçant une rentrée magique pour le samedi 12 septembre 2009 et que j'ai commencé à recevoir des réponses négatives, j'ai commencé à transpirer.

Allait-il falloir que je fasse cette rentrée tout seul ?  
Et que je reprenne à mon compte la phrase désormais célèbre du dernier des Mohicans " *Et s'il n'en reste qu'un.. Je serai celui-là !*".

Est-ce que les destinataires de mon mail se sont tous donnés le mot et qu'ils me font tous la gueule et qu'ils ne sont plus mes copains ?  
Mais qu'ai-je donc fait (ou pas fait... ou fait alors qu'on croît que j'ai pas fait... ou pas fait alors qu'on croit que j'ai fait..) pour que le sort s'acharne ainsi sur moi ?

Est-ce la fin du *Magicos Circus Rouennais*?  
Alors même qu'il vient de fêter ses sept ans d'existence et qu'en principe le cap difficile est donc passé.

Et puis finalement j'ai eu une première réponse positive, de la part de **Magiconan**, qui étant enseignant sait combien une rentrée doit se faire dans de bonnes conditions et qui n'aura certainement pas voulu me laisser pleurer tout seul dans mon coin.

La seconde réponse positive m'a quelque peu surpris...  
Non pas en raison de celui qui m'annonçait qu'il serait présent, car **Jean-Luc** fait désormais partie des fidèles et il parcourt beaucoup de kilomètres pour venir assister aux réunions du *MCR*.  
Mais c'est plutôt le contenu de cette réponse qui m'a interpellé, car **Jean-Luc** y parlait de *Mickaël Jackson* en tant que magicien et proposait de passer un petit moment pour honorer sa mémoire en passant quelques vidéos.

Là j'ai sursauté sur mon fauteuil face à mon ordinateur. Je sais que **Jean-Luc** peut pratiquer une certaine forme d'humour à froid (comme l'est actuellement *Mickaël Jackson*), mais de là à dire que notre défunt Roi de la Pop était magicien, c'est peut être pousser le bouchon un peu loin non ?  
Certes la rumeur avait, pendant un temps, affirmé que *Mickaël Jackson* se servait d'une baguette magique d'une couleur indéterminée pour attirer les petits enfants à lui. (chacun à sa méthode...mais chut !! ) mais de là à le comparer à un véritable magicien...

Mais après tout, **Jean-Luc** me faisait peut être une blague.

Quoi qu'il en soit, j'allais être fixé le samedi 12 septembre...

Putain ! Une réunion à trois... Du jamais vu de mémoire de membre du *Magicos Circus Rouennais*.

D'un autre côté, ça vaut mieux que pas de réunion du tout.. et puis comme **Jean-Luc** propose de montrer du *Mickaël Jackson* et que j'aime bien ce que faisait cet artiste.. Ça fera toujours passer le temps.

C'est donc avec une certaine appréhension (voire même avec une appréhension certaine) qu'en ce samedi 12 septembre 2009 à 14h20, je me dirige d'un pas mal assuré vers la *Maison des Jeunes et de la Culture* de Rouen, place des Faïenciers (sur la rive gauche de la Seine, pour ceux qui envisageraient de venir nous rendre une petite visite amicale...)



Et, arrivant que ladite place, quelle n'est pas ma surprise de voir un petit groupe de personnes dans lequel j'identifie pêle-mêle **Draco, Vincent, Philippe, Clément**.... Tandis que d'autres têtes n'évoquent rien, mais alors absolument rien pour moi.

Ah mais oui : Bon sang mais c'est bien dur !

Euh non.. "*bon sang mais c'est bien sur !*" (comme disant le **commissaire Bourel** – j'ai pas écrit "bourré" dans "*les 5 dernières minutes*")

Les nouveaux... J'avais complètement oublié que j'avais reçu quelques mails de personnes souhaitant rejoindre notre club. Je remarque cinq nouvelles têtes ... oui oui.. Cinq !

Du jamais vu de mémoire de membre du *Magicos Circus Rouennais* (ah je l'ai déjà dit ?)

Le temps de se dire bonjour et de se raconter brièvement nos vacances, avec diaporamas photos à la clé, d'autres têtes connues font leur arrivée..

Et c'est ainsi qu'à 14h40, notre petit "*groupe de plus de trois*", se dirige vers la salle Copernic pour entamer cette huitième année d'existence du ***Magicos Circus Rouennais***.

Du coup, je suis transcendé... J'exulte ... Chouette, le ***MCR*** ne va pas mourir, bien au contraire.

**Sont finalement présents :**

Les "*anciens*" ...

- 1 – **Patrice** (le Gardien de la Clé de la MJC)
- 2 – **Draco**
- 3 – **Magiconan**
- 4 – **Florent "DraGo"**
- 5 – **Jean-Luc**
- 6 – **Vincent**
- 7 – **Philippe**
- 8 – **Christophe**
- 9 – **Clément**

et les nouveaux ...

10 – **Claire** (et oui une fille ! – Est-ce que quelqu'un a pensé à prendre une scie afin qu'on fasse la femme coupée en deux ? Quoique non ... Celle-là on va essayer de la garder un peu..)

- 11 – **Antoine**
- 12 – **Fabien** (encore un !)
- 13 – **Hugo**
- 14 – **Johan**





Comme il en est désormais l'habitude, la réunion commence par des informations d'ordre général...

**Draco** parle brièvement de son actualité, qu'on peut découvrir sur son site internet entièrement remanié (<http://www.dracolemagicien.com>) .

Et avec mon tact légendaire je lui dis que la vidéo montrant des extraits de son *One Man Show* est à chier car ça fait trop "fouillis"....

Et **Draco** m'indique gentiment que le site est encore en chantier et que cette vidéo est provisoire car il ne voulait pas mettre un panneau du genre "en chantier".

Mis à part ça, le site est superbe... et les photos de l'artiste sont très "classe".  
N'hésitez pas à aller y faire une petite visite.

J'évoque également brièvement le *Festival des Jeux* organisé par la Ville de Rouen pour sa neuvième édition et pour lequel le **MCR** sera peut être à nouveau sollicité.

L'évènement devrait se dérouler en décembre prochain et notre prestation de décembre dernier avait été particulièrement appréciée.

Donc, prochainement, un sondage sur le site du **MCR** à l'attention des membres afin de dire OUI ou NON à une participation de notre club.

Le déroulement de nos futures réunions est à nouveau évoqué.

Nous avons déjà parlé de scinder les réunions en deux parties, l'une pouvant être dédiée à des ateliers destinés à nous enseigner les grands classiques de la Magie tels que les anneaux chinois, les Trois Cordes, les Balles en Mousse etc...

Reste désormais à concrétiser cette proposition et à trouver les "professeurs".

Comme nous avons cinq postulants à une carte de membre attiré du **MCR**, on décide d'organiser un petit tour de table afin que chacun – y compris les "déjà membres" – puisse se présenter.

Lorsque c'est au tour de **Claire** de se présenter, c'est son chaperon, en la personne de **Vincent**, qui nous explique comment il l'a rencontrée et qui nous apprend qu'elle maîtrise désormais parfaitement le *glissage* grâce à lui....

Oui mais encore... Qu'entends-tu par là **Vincent** ?  
Enfin... J'me comprends !

\*

\*

\*

\*

La partie "*blabla*" étant terminée.  
Place à la Magie !

Et c'est **Hugo** un des petits nouveaux (oh... ça rime..) qui propose de débiter la séance.  
Pour ce faire, il sort un jeu de cartes à dos bleu et fait choisir une carte.  
La carte choisie devient rouge...  
Puis toutes les cartes deviennent rouges.  
Et au final, la face de toutes les cartes devient blanche.  
Un effet sympa avec un jeu à ne pas laisser entre toutes les mains.

**Hugo**, qui veut démontrer à tout prix qu'il est digne d'avoir sa carte de membre du **MCR**, enchaîne avec un nouveau tour.  
Il sort un jeu de cartes (pas le même que pour le premier tour..) en disant "*un jeu de cartes normal*".  
A moins qu'il n'ait dit "*un jeu de cartes normales*" car je n'ai pas bien entendu.

Ah ? Parce qu'il existe des jeux de cartes.. pas normaux... fait avec des cartes pas normales ?

Et la réponse est "*oui... ça existe !*"  
Il suffit de regarder le jeu que tient **Hugo**... un jeu de marque *Grimaud*.  
Et ça pour un magicien, ce n'est pas normal.

Bon, cela dit, ça ne devrait pas l'empêcher de nous faire rêver avec son tour de magie.

**Hugo** fait choisir une carte, qui est ensuite perdue dans le jeu...  
Puis il choisit les quatre premières cartes du jeu et les fait défiler, la face tournée vers son "*spectateur*".  
Miracle de la Magie, la carte choisie se trouve parmi les quatre cartes présentées.

Quoique, pas pour longtemps, parce qu'elle disparaît et est retrouvée face en l'air dans le milieu du jeu.

C'est tirée de la cassette devenue DVD, la "*Magie par les Cartes volume 1*" de **Bernard Bilis** et ça s'appelle "*Une Chance sur Cinq*" et c'est le mouvement inventé par **Elmer Biddle** qui permet cet effet.



Je suggère à **Hugo** d'éviter de prendre les quatre premières cartes du jeu et **Draco** intervient en nous parlant des conseils d'un certain **Bebel** concernant la présentation de ce tour et le fait qu'il faut que les gestes soient justifiés.

Que **Hugo** soit rassuré, il vient d'être reçu à son examen de passage.  
La Bienvenue au club !

**Jean-Luc**, qui postule pour faire le cinquième dans les Jackson's Five, a amené son ordinateur portable et nous propose de nous parler de la magie dans les clips ou les concerts de **Mickaël Jackson**.

Ah ! Voyons voir ça... Info ou Intox ?

La première vidéo concerne un effet dans un clip (*Smooth Criminal*) dans lequel on voit **Mickaël Jackson** se pencher en avant à environ 45° alors que manifestement il est impossible pour tout être normalement constitué de faire cela sans tomber.

**Jean-Luc** qui est fan de **Mickaël** avait d'abord pensé à un trucage vidéo dans le clip. Mais ayant vu le même effet réalisé en concert par **Mickaël Jackson** et par ses danseurs, il est apparu que l'idée du trucage vidéo de tenait plus le pavé (contrairement à notre *Roi de la Pop* qui lui y adhérerait parfaitement...sur le pavé...).

**Jean-Luc** a donc mené l'enquête et a découvert que **Mickaël** avait déposé un brevet pour un système assez ingénieux permettant de réaliser ce prodige.

Et **Jean-Luc** de nous repasser la vidéo au ralenti pour montrer un léger problème rencontré par l'un des danseurs avec ce système lors d'un concert.

Et de nous disséquer le moment où s'effectue la mise en place des danseurs en nous disant qu'on est véritablement dans le domaine de la Magie avec *détournement d'attention* opéré par un des membres de la troupe et une extinction très courte de la lumière destinée à permettre aux danseurs et à **Mickaël Jackson** de se mettre en position.

La seconde vidéo concerne un concert à Bucarest dans lequel lors du final **Mickaël Jackson** s'envole dans la salle grâce à un *jet pack* du genre de celui utilisé par les astronautes de la Nasa pour leurs déplacements sur la Lune.

Alors que **Mickaël** survole la salle, la foule en délire jette des moules et des bigorneaux.

**Jean-Luc** s'est dit qu'il était impensable que les assurances aient accepté de prendre le moindre risque avec le chanteur en lui laissant piloter cet engin au-dessus de la foule.

Imaginez qu'une moule ou qu'un bigorneau ait atteint une des tuyères de l'engin, et c'était la gamelle assurée pour la pop star.

**Jean-Luc** en est donc venu à la conclusion que ce n'était pas **Mickaël Jackson** qui pilotait.

Encore fallait-il trouver le moment où le changement de pilote s'effectuait.

Et là encore, en visionnant la vidéo avec les explications de **Jean-Luc** tout devient limpide.

Encore une petite vidéo de ce concert datant de 1992, lors du morceau intitulé *Thriller*.

Là, on assiste à une utilisation de lumière noire permettant de voir danser des squelettes.

Puis, on voit **Mickaël Jackson** qui est enfermé dans un cercueil (comme quoi, déjà plus jeune il avait le goût du funèbre) lequel est recouvert d'un drap.

Le cercueil ainsi recouvert s'envole alors dans les airs.

Le drap est retiré... et tout le monde constate que le cercueil a disparu.

Un grand classique de la Magie façon "*Grande Illusion*".

Et là encore tout est très professionnel.

**Jean-Luc** termine son exposé en nous montrant le célèbre "*Moon Walk*" qu'il trouve véritablement magique car c'est l'expression même du point de vue visuel du mouvement impossible.

**Clément** signale pour mémoire que le *Moon Walk* n'a pas été inventé par **Mickaël Jackson**.

Ah très bien... Je le note.

Après que **Jean-Luc** ait rangé son matériel, c'est **Philippe** qui vient nous présenter un tour pour lequel il souhaite faire devant nous par moins de quatre prédictions qu'il note sur des morceaux de papiers qu'il remet à quatre personnes de l'assemblée.

Un jeu de cartes est coupé en deux paquets, qui sont ensuite, selon le gré du spectateur, mélangés l'un dans l'autre, faces en bas – faces en l'air, à plusieurs reprises.

En faisant un étalement, on constate au final qu'il y a des cartes faces en l'air et d'autres faces en bas et bien malin qui pourrait dire combien il y a de cartes faces en l'air et combien il y en a faces en bas...

Sauf que rappelez-vous... **Philippe** a fait des prédictions.



1<sup>ère</sup> prédiction : il y aura 23 cartes faces en bas.

Les cartes qui sont la face en bas sont comptées et la prédiction s'avère juste.

2<sup>ème</sup> prédiction : Parmi les cartes faces en bas, il y aura 15 cartes rouges.

A nouveau, les cartes sont comptées et à nouveau la prédiction s'avère juste.

3<sup>ème</sup> prédiction : Les cartes noires sont des Trèfles.

Les cartes restantes du paquet de 23 sont comptées et là, il y a un petit problème car l'une des cartes est un Pique.

Alors Philippe... planté ?

Et **Philippe** de nous rappeler qu'il y a une quatrième prédiction sur laquelle on peut lire "*A l'exception du RP*".

Mission accomplie !

En français, ça s'appelle "*Serial Prediction*" (c'est très paradoxal d'ailleurs car c'est de l'anglais).

En anglais, ça s'appelle "*Preability Deck*" et c'est commercialisé par **Aldo Colombini**.

Un tour qui vaut son pesant d'or.

Exit **Philippe** et c'est **Vincent** qui accompagné de **Claire** vient nous conter l'histoire de *Lady Thompson*.

Est-il besoin de rappeler que **Vincent** est un magicien conteur qui sait nous faire rêver avec des effets magiques qu'il accompagne d'histoires de pirates, de mousquetaires ?

Là il nous parle de *Lady Thompson*, qui était la nourrice de la petite *Elisabeth*, la fille de *Lord Hopkins*. Une femme admirable, qui faisait un travail non moins admirable en s'occupant de la petite Elisabeth.

La petite Elisabeth, dont le père Lord Hopkins avait une passion pour le jeu... et plus particulièrement pour les jeux avec des cartes.

D'ailleurs, la rumeur disait qu'il avait un jeu de cartes envoûté ayant la particularité qu'il ne devait, au grand jamais, être touché par une femme.

C'est la raison pour laquelle ce jeu était précieusement conservé dans un meuble fermé à clé.

Hélas, un jour, ce meuble pour une raison inconnue ne fut pas fermé et Lady Thompson, curieuse, comme toutes les femmes le sont, (mais non je plaisante ...), et intriguée par la rumeur, voulu toucher ce jeu.

Lord Hopkins se rendit immédiatement compte que son jeu avait été touché et il convoqua Lady Thompson à laquelle il posa la question de confiance "*Avez-vous touché mon jeu ?*".



Et Lord Hopkins expliqua que si une femme touchait une carte du jeu, celle-ci était supposée changer de couleur de dos (la carte.. pas la femme).

Lord Hopkins fit défiler le jeu dont les cartes avaient un dos bleu.

Mais une carte au milieu du jeu avait un dos rouge.

Lady Thompson confondue, avouât en rougissant avoir touché cette carte et promis de ne plus jamais recommencer.

Lord Hopkins mis à l'écart cette carte à dos rouge.



Les années passèrent, la petite Elisabeth devint une belle jeune fille...

Lord Hopkins n'avait jamais oublié cet épisode de la carte qui avait changé de couleur.

Cela l'avait profondément troublé et il se demandait s'il serait possible que ce phénomène se reproduise.

Aussi, intentionnellement, laissa-t'il ouvert le meuble renfermant le jeu magique, espérant secrètement que sa fille Elisabeth voudrait – elle aussi – vérifier cette rumeur au sujet de ce jeu.

Et comme les femmes sont curieuses (oh râlez pas les filles ! Non mais ! Curieuses et en plus râleuses...), le secret espoir de Lord Hopkins se produisit. Elisabeth qui avait connaissance de l'existence de ce jeu mystérieux, constata que le meuble le renfermant n'était pas fermé à clé comme à son habitude et toucha le jeu de cartes.

Le lendemain, Lord Hopkins convoqua sa fille et lui demanda "*Ma chère Elisabeth.. Avez-vous touché ce jeu car voyez-vous.. si une femme touche une carte de ce jeu, son dos change de couleur...*" et tout en disant cela il faisait défiler les cartes et Elisabeth pu constater qu'aucune carte n'avait changé de couleur.

Alors, quelque peu rassurée (et très menteuse, comme toutes les femmes.. Aïe ! Non pas sur la tête...) elle répondit "*Non cher père, je n'ai pas touché ce jeu*".

Lord Hopkins était troublé... Au fond de lui-même il était persuadé que sa fille avait touché le jeu et pourtant, aucune autre carte n'avait changé de couleur. Pourquoi ?

C'est alors qu'il eut l'idée de retourner la carte à dos rouge qu'il avait mise de côté et qu'il constata que cette carte était désormais différente... le renforçant ainsi dans sa conviction que sa fille était une sacrée menteuse qu'il décida sur le champ de déshériter (là c'est moi qui modifie un peu l'histoire.. mais j'ai le droit... C'est mon compte rendu non ?).

Un tour classique, la "*Carte caméléon*", mais une belle idée de présentation.

Au fur et à mesure du déroulement de l'histoire, **Vincent** fait choisir une première carte dans un jeu à dos bleu...

Cette carte est perdue dans le jeu.

Puis parcourant le jeu face en bas, il fait constater qu'un dos est désormais rouge.

On constate que c'est la carte choisie dont le dos a changé de couleur.

Cette carte est mise à l'écart et une seconde carte est choisie et remise dans le jeu qui est ensuite à nouveau parcouru.

On constate qu'aucun dos n'a changé de couleur.

En fait; c'est la carte qui se trouve sur la table qui a changé.

La première carte choisie s'est transformée en la seconde carte choisie.

Bravo **Vincent**, tu as gagné ta carte du club...

Hein ? Ah oui c'est vrai, suis-je bête (ce n'est pas une question) tu fais déjà partie du club.

**Antoine**, qui a pendant un temps fait de la Magie en compagnie de **Magiconan**, vient nous démontrer qu'il est loin d'être un débutant et que lui aussi mérite sa carte du club.

Un jeu, dans lequel les quatre Rois sont sélectionnés. Puis on assiste à un *Twisting The Kings*, c'est-à-dire que les Rois se retournent un à un avant de se transformer en As.

Un tour qu'**Antoine** nous dit être basé sur une idée *de Jay Sankey et Richard Sanders* et on le croit bien volontiers.



Et c'est maintenant **Clément** qui propose de nous montrer une routine intitulée *Gilligan's Prediction* qu'il a achetée auprès de **Vincent**.



Il pose devant lui un petit flacon dans lequel on aperçoit ce qui semble être un morceau de papier roulé sur lui-même.

**Clément** nous confirme d'ailleurs qu'il s'agit d'une prédiction, puis il invite **Philippe** à choisir "*pair ou impair*", puis une couleur "*noir ou rouge*", puis une famille de carte, puis une valeur de carte.

Le choix est totalement libre.

Une fois le choix finalisé, **Clément** ouvre le petit flacon et le renverse pour faire tomber le petit rouleau de papier.

Sur ce papier on peut lire la valeur de la carte choisie par **Philippe**.

Ah je comprends que **Vincent** ait revendu ce tour...

C'est quand même – et cela n'engage que moi – une sacrée usine à gaz.

**Vincent** suggère d'utiliser des prénoms masculins espagnols plutôt que des cartes et d'assortir la présentation d'une histoire d'une femme cherchant un mari...

Pourquoi espagnols et pourquoi pas plutôt (pas le chien) portugais ?

De point mon de vue – et cela n'engage que moi – les espagnols sont gnols alors qu'au contraire les portugais sont gais.

**Johan** propose de prendre la suite.

Je remarque tout de suite qu'il porte un *gimmick* pas très discret au niveau du poignet et de la main droite et cela me fait craindre le pire quant à sa prestation.

Ah ! On me signale que ce n'est pas un gimmick mais une attelle car **Johan** s'est récemment fait opérer. Très bien.. Je le note.

**Johan** prend un jeu de cartes qui est ensuite mélangé.

Puis il extrait deux cartes qu'il met à part face en bas sur la table sans nous les montrer.

**Johan** sollicite ensuite l'assistance de **Clément** auquel il demande de fait couper un jeu en deux tas.

Dix cartes sont distribuées à partir d'un des tas et remises à **Clément** qui doit – tandis que **Johan** a le dos tourné – conserver quelques cartes et remettre les autres sur le jeu.

**Johan** explique qu'il ne sait pas combien **Clément** a conservé de cartes... et il distribue à nouveau dix cartes.. le nombre maximal de cartes que **Clément** aurait pu conserver.

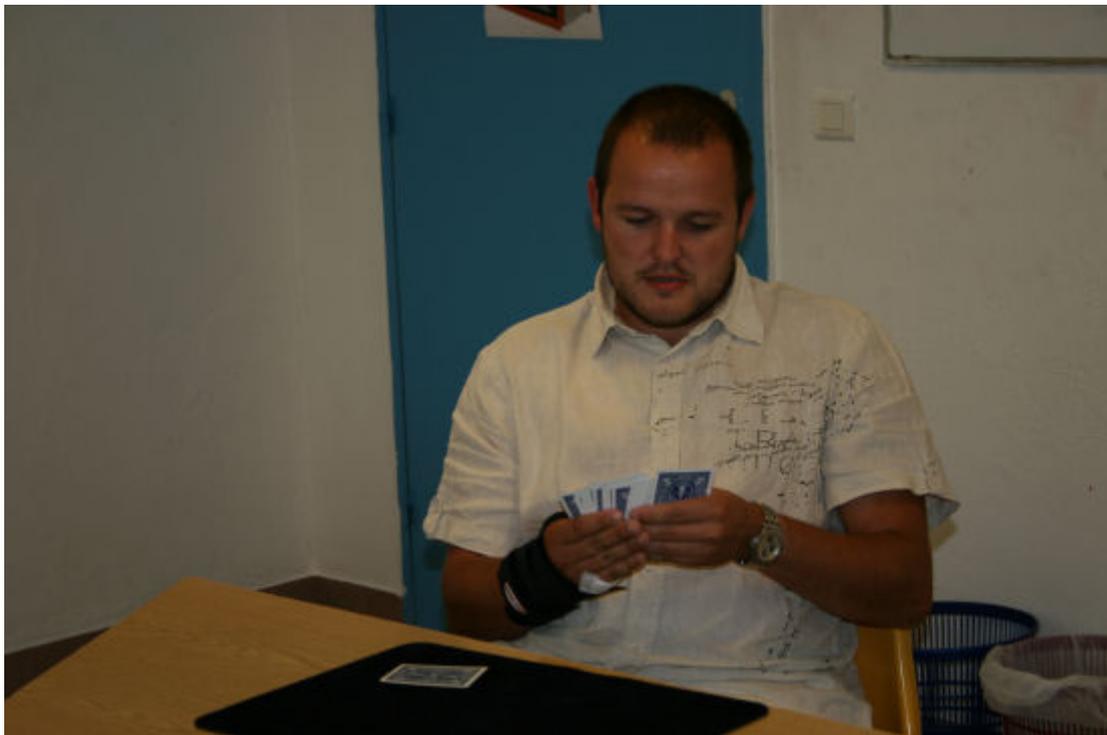
Puis il fait défiler ces cartes une à une face tournée vers **Clément** qui doit mémoriser la valeur de la carte qui se trouve à la position correspondant au nombre de cartes qu'il a conservé.

Ainsi, si **Clément** a conservé sept cartes, il doit mémoriser la septième cartes qui défilera devant ses yeux.

Les dix cartes sont ensuite remises à **Clément** qui doit les mélanger avec les cartes qu'il a conservées.

Puis ce paquet est mélangé avec le reste du jeu.

Apparemment c'est le hasard qui a sélectionné une carte, connue seulement de **Clément** et qui – désormais – se trouve quelque part dans le jeu.



**Johan** propose de retrouver la carte...

C'est marrant mais les magiciens proposent toujours de retrouver les cartes qu'ils viennent de faire choisir à un spectateur.

Il se saisit du jeu et fait défiler les cartes faces vers lui.

Puis il renonce expliquant qu'il n'arrive pas à retrouver la carte.

Il attire ensuite notre attention sur les deux cartes à l'écart sur la table, expliquant qu'il s'agit d'une prédiction : une carte représente la valeur de la carte et l'autre, sa famille. Il nomme effectivement la carte choisie.

**Johan** stoppe ici cette routine, expliquant que normalement on doit ensuite additionner la valeur des deux cartes de prédiction pour retrouver l'emplacement de la carte choisie mais qu'il n'avait pas réussi – réellement – à retrouver la carte choisie dans le jeu.

Ce tour est un grand classique inventé par *Dai Vernon* et *Bruce Cervon* intitulé *Vietnam ...* il marche tout seul... à condition de réussir à repérer dans le jeu la carte "*choisie*" par le destin.

"*Ah Destiné, Destiné, pourquoi m'as-tu choisi ?*" (*Frankenstein Junior*)

Allez, c'est à mon tour de me lancer pour cette rentrée.

Et je propose à **Claire** de m'assister en lui demandant si elle croit aux coïncidences...

"*Dis papa ! C'est quoi une coïncidence ?*"

"*Ben tu vois mon fils... Ta maman et moi, on s'est rencontrés le même jour. Ça c'est une coïncidence.*"

Je sors un jeu de carte qui est mélangé faces en l'air et une nouvelle fois faces en bas.

Puis j'invite **Claire** à effectuer une ou plusieurs coupes complètes, avant d'expliquer que je vais maintenant constituer deux paquets de 26 cartes chacune.

26 cartes sont alors distribuées, une à une pour former un tas et les cartes restantes sont posées à côté pour former un second tas.

**Claire** coupe l'un des paquets – celui de son choix – retourne face en l'air la carte se trouvant sur la portion inférieure, met cette carte sur le dessus de la portion supérieure et complète la coupe. Il y a donc un tas de 26 cartes avec une carte choisie au hasard qui se trouve face en l'air dans ce paquet.

*La première phase* consiste à retourner simultanément une à une les cartes de chaque paquet, jusqu'à ce qu'apparaisse la carte face en l'air.

J'attire l'attention sur cette carte et j'indique que ce serait une coïncidence que la carte se trouvant encore face en bas sur le second paquet soit sa carte jumelle, c'est-à-dire une carte de la même valeur et de la même couleur.

**Claire** retourne cette carte et c'est effectivement la carte jumelle de la carte face en l'air.

Ces deux cartes sont mises de part et d'autres des deux tas qui sont alors rassemblés.

Pour *la deuxième phase*, je choisis un des tas et le parcourant faces vers moi, je sélectionne une carte que je pose face en bas sur le tas à l'aplomb de mon tas.

Puis j'invite **Claire** à couper le second paquet, à compléter la coupe et à retourner face en l'air la première carte de ce paquet et à la poser près de ma carte.

Ceci étant fait, je recommence à retourner une à une et simultanément les cartes de chacun des paquets, expliquant que je vais m'arrêter quand je verrai la carte jumelle de celle qui est face en l'air.

Une fois cette carte trouvée, il y a donc une carte face en l'air sur chacun des tas et l'une d'elle est la carte jumelle de la carte sur laquelle **Claire** a coupé.

J'indique que ce serait une sacré coïncidence que ma carte qui se trouve encore face en bas, soit la carte jumelle de la carte qui se trouve face en l'air sur le second paquet.

**Claire** retourne cette carte, et là encore on se retrouve en présence de cartes jumelles.

Les deux paires de cartes sont mises de part et d'autres des deux tas qui sont alors rassemblés;

Pour *la phase trois*, afin de lever toute suspicion concernant une éventuelle manipulation de ma part, je demande à **Claire** de choisir un paquet et j'étale les cartes faces en bas et lui demande d'en toucher une.

Cette carte est mise face en bas sur la table en avant du tas choisi par **Claire**.

Puis j'invite **Magiconan** à sélectionner également une carte dans le second paquet et cette carte est déposée face en l'air sur la table en avant du second paquet.

Je n'ai donc eu aucune intervention sur le choix des cartes.

L'opération de retournement des cartes de chacun des paquets est renouvelée et stoppée dès qu'apparaît la carte jumelle de celle choisie par **Magiconan**.

La carte de **Claire** est ensuite retournée, c'est la jumelle de la carte se trouvant face en l'air sur le second paquet.

Cette série de coïncidence commence à en déconcerter plus d'un.

Pour *la quatrième phase*, je propose à **Claire** de couper successivement les deux paquets et de prendre la carte du dessus de chacun des paquets et de laisser ces deux cartes face en bas sans les regarder.

Puis le retournement des cartes est recommencé... sauf que là comme aucune carte n'est face en l'air, j'explique que je vais me concentrer sur les cartes et que je stopperai lorsque je ressentirai un signe de la part de ces cartes.

Lorsque je m'arrête, deux cartes sont face en l'air.

Les deux cartes qui sont face en bas à l'avant des paquets sont retournées.

Elles ne sont pas jumelles avec les deux autres cartes.

J'attire l'attention sur le fait qu'il reste des cartes à retourner sur chacun des paquets et demande à **Claire** de retourner la première carte des deux paquets.

Tout le monde constate que ces deux cartes sont les jumelles des cartes sur lesquelles **Claire** avait coupé.

Les deux paires de cartes jumelles sont mises à l'écart avec les précédentes et les deux paquets sont reconstitués.

J'explique que pour *la cinquième phase* de cette routine, afin de lever encore plus tout doute sur d'éventuelles manipulations, les deux paquets vont être mélangés par **Claire**.

A l'aide d'un des paquets, je lui montre ce que j'attends d'elle.

C'est-à-dire qu'elle devra – selon son choix – déposer une à une les cartes sur la table ou les transférer d'une main à l'autre avant de les déposer sur la table, tout ceci afin de mélanger les cartes et de rendre impossible de savoir dans quel ordre elles sont.

**Claire** procède ensuite à cette "*distribution – mélange*" avec chacun des deux paquets.

J'explique que ce serait maintenant une coïncidence extraordinaire si les cartes se trouvant au-dessus de chaque paquet étaient jumelles.

**Claire** retourne les deux cartes – Elles sont jumelles.

Je poursuis en disant que ça friserait l'impossible si les cartes suivantes étaient également jumelles.

Les cartes sont retournées, elles sont jumelles.

En fait, si on retourne simultanément une à une les cartes des deux paquets on constate qu'elles sont toutes jumelles deux à deux.

Plus qu'une coïncidence... Un miracle intitulé *Twists Of Faite* commercialisé par **Aldo Colombini** et pourtant si facile à réaliser...

Bon... certes, on peut trouver cette routine un peu "*répétitive*" dans son déroulement, mais la succession de coïncidences fait oublier tout cela. La "*phase cinq*" est diabolique car elle repose sur une énorme escroquerie... mais qu'importe car c'est le résultat qui compte.

C'est désormais à **Magiconan** de prendre la relève.

Et pour ce faire, il sort un sort de cartes, mais des cartes d'un genre particulier puisqu'il s'agit de cartes ESP.

Ces cartes autrement appelées "*cartes Zenner*" ont notamment été utilisées par un certain **Docteur Rhine** dans des expériences de perception extrasensorielles et comme "*rien ne se perd, rien ne se crée, tout se transforme*", des magiciens s'en servent désormais dans le domaine du Mentalisme.

Rappelons que ces cartes représentent cinq symboles différents : un cercle, une croix, trois lignes ondulées, un carré et une étoile.



**David Magiconan** commence à distribuer les cartes une à une et demande qu'on lui dise "*stop*".

Au "*Stop*", **Magiconan** sort une carte de sa poche et nous la montre en disant qu'il s'agit de sa prédiction.

La carte sur laquelle **David** a été arrêté est retournée, elle porte le même symbole que la carte de prédiction.

**Magiconan** nous explique qu'il s'agit d'une version simplifiée d'un tour de **Max Maven**.

Histoire de briller un peu, je donne quelques précisions sur les cartes ESP...

Celles-là même que j'ai écrites voici quelques instants dans ce compte rendu, et je ne vais donc pas vous faire l'affront de les réécrire. Ça serait du remplissage et ce n'est pas mon genre car j'aime que mes comptes rendus soient concis et sans fioritures ou développements inutiles (comme vous l'aviez certainement remarqué...)

**Magiconan** poursuit avec l'aide de **Clément**.

Un jeu, les cartes distribuées une à une et au "*stop*" 5 cartes sont alors alignées sur la table (vous voyez ... Concis !)

Puis, tandis que **Magiconan** a le dos tourné, **Clément** choisit une carte, la regarde et en mémorise la valeur mais également le rang (de 1 à 5) et la laisse à sa place.

**David Magiconan** ramasse alors les 5 cartes et les range dans sa poche de veste et demande ensuite à **Clément** quel était le rang de sa carte.

**Clément** ayant répondu à la question, et c'est tant mieux car sinon on était franchement dans le caca pour la suite de la routine, **David** ressort son petit paquet de cartes de sa poche et l'étale sur la table.

Tout le monde constate qu'il n'y a plus que quatre cartes et qu'au rang cité par **Clément** se trouve un espace vide.

Et **David Magiconan** d'affirmer "*J'avais prévu que tu choisirais la carte à cet emplacement et je l'ai fait disparaître*".

Précisant qu'il s'agit d'un gag (ah bon ?) **David** ressort une cinquième carte de sa poche et demande à **Clément** quelle était la valeur de la carte choisie.

Puis il retourne cette carte pour montrer qu'il s'agit bien de la carte choisie...

Moui... Et alors ?



**David Magiconan** précise alors qu'il savait que cette carte serait choisie car les quatre autres sont blanches..

Effectivement, on retourne les quatre autres cartes et elles sont toutes blanches.

Et **David** précise que le plus dingue c'est que la carte choisie est la seule imprimée du jeu car toutes les cartes du jeu sont blanches.

Et il le montre en étalant le jeu sur la table.

Puis pour bien enfoncer le clou, **David** indique qu'il avait prévu le choix de cette carte et il sort de sa poche poitrine une prédiction... un papier sur lequel est inscrit le nom de la carte choisie par **Clément**.

Une routine subtile, riche en rebondissements.

Candidat suivant ! Ah c'est encore **Magiconan**, qui décidément a passé ses vacances à apprendre des nouveaux tours.

Cette fois-ci, ce tour fait appel à des cartes et une carte au Stop.  
Étonnant non ?

C'est **Claire** qui sert de spectatrice et je pense que si elle revient à nos réunions – ce que nous souhaitons tous – elle sera très souvent sollicitée pour servir de spectatrice.  
C'est d'ailleurs très logique, puisqu'elle est la seule femme du club et qu'on voit mal demander à un homme de servir de spectatrice.

Bon, revenons à notre routine.... **Magiconan** effeuille le jeu et **Claire** dit "Stop".

**David** sort du jeu la carte sélectionnée et commence à en déchirer un coin, qu'il enveloppe dans un petit bout de papier.

La carte déchirée est alors remise à **Claire** qui doit la tenir cachée entre ses deux mains.

Puis, **David Magiconan** enflamme le bout de papier contenant le coin de carte.

Le papier ainsi enflammé disparaît dans un éclair de lumière.

Mais il n'y a pas que le papier qui disparaît, puisque le coin de la carte disparaît également.

**David** explique que grâce à la Magie, le coin va rejoindre l'autre morceau de la carte afin qu'elle soit reconstituée.

**Claire** ouvre ses mains et tout le monde constate que le coin est toujours manquant.

**Magiconan**, loin de se démonter, explique que parfois la reconstitution se passe mal et désigne une petite boursouflure sur le dos de la carte et demande à **Claire** de séparer les couches de la carte à cet endroit.

Un coin de carte est ainsi retrouvé prisonnier à l'intérieur de la carte.

Après vérification, ce coin correspond parfaitement à celui manquant.

Magique !



Ce tour pourrait être réalisé grâce à *l'Intercessor* de **Gaétan Bloom**...

Mais non, c'est plus vicieux que cela. C'est une adaptation de *Pièce de Résistance*, tiré du DVD *Kaleidoscope* de **Jay Sankey**.

Content de lui, et le sentiment du devoir accompli, **Magiconan** laisse la place à **Florent Drago** qui propose de réaliser une estimation.

L'estimation, pour ceux qui l'ignorent, consiste à un couper ou prélever un certain nombre de cartes dont on pense connaître le nombre.

Je vous renvoie sur *Le Cours de Cartomagie Moderne* de **Roberto Giobbi** (*Card College*) qui y consacre un chapitre.

Dans le cas présent, **Florent** propose à quatre personnes de l'Honorable Assemblée d'essayer de couper le jeu en prélevant exactement dix cartes.

Et donc, tour à tour quatre d'entre nous prélevons un certain nombre de cartes en cherchant à ce que le paquet prélevé comporte dix cartes.

**Florent** demande au final si nous pensons avoir chacun coupé sur 10.

Et pour conclure sa démonstration, **Florent** retourne la carte supérieure de chacun des petits paquets pour révéler à nos yeux ébahis les quatre Dix du jeu.

Nous avons tous les quatre coupé sur les Dix.

Ça s'appelle *Cutting Ten* et c'est de **David Salomon**.

Bon, mine de rien il est quasiment dix neuf heures et le temps a semblé passer très vite.

Nos nouvelles recrues paraissent satisfaites et cela laisse penser qu'elles reviendront aux réunions du ***Magicos Circus Rouennais***.

Prenez note, la prochaine réunion aura lieu le samedi 24 octobre 2009.

Même place, même heure.

Venez nombreux !

Et si quelqu'un a une idée d'atelier, qu'il le fasse savoir.

**Patrice**  
Apprenti Magicien à Vie

PS: une dernière précision... Je dois avouer que je suis désolé pour nos nouvelles recrues...

Nous n'avons pas de carte de club.

Par contre, pour la modique somme de un euro, je peux leur vendre un magnifique badge à l'effigie du ***Magicos Circus Rouennais***.