

## RÉUNION DU 18 AVRIL 2015

Et une nouvelle réunion pour le *Magicos Circus Rouennais*. Une réunion qui revêt un aspect particulier parce qu'elle fait suite à un sondage réalisé auprès des membres du club pour tenter de répondre à cette question existentielle : « *Pourquoi y a-t-il moins de monde aux réunions ?* ».



Un sondage qui, avouons-le, n'a pas eu le succès escompté puisqu'il n'a recueilli que 22 réponses. Mais, cela a permis de dégager quelques pistes de réflexion.

Alors, ce sondage a-t-il été l'électrochoc qui va décider certains à revenir alors qu'ils ont déserté parfois depuis un an et demi ?

Trois membres m'ont déjà prévenu qu'ils ne seraient pas là pour raisons personnelles.

Il est maintenant 14h40 et nous voilà réunis dans la salle *Galilée* (oui *Copernic*, je ne sais jamais...) au sous-sol de la *Maison des Jeunes et de la Culture de Rouen*, rive gauche.

Sont présents :

- |                     |                       |
|---------------------|-----------------------|
| 1 : <b>Patrice</b>  | 2 : <b>Alban</b>      |
| 3 : <b>Quentin</b>  | 4 : <b>Christophe</b> |
| 5 : <b>Stéphane</b> | 6 : <b>Grégoire</b>   |
| 7 : <b>Marius</b>   | 8 : <b>David</b>      |
| 9 : <b>Fabien</b>   |                       |

Bon, il faut reconnaître que la sondage n'a pas vraiment eu d'effet sur les présences, sauf à signaler celle de **Fabien** qu'on n'avait pas vu depuis bien longtemps et que je remercie d'être ici aujourd'hui.

Je sors mon appareil photo et « *Clic, clac, Canon...* » pour agrémenter ce compte-rendu qui – il faut le dire – est quand même plus « *zoli* » avec des photos.



Allez, on commence par les infos du jour et bien évidemment le sujet du jour est le résultat du sondage.

Comme ce résultat a été détaillé dans la partie réservée aux membres, je ne vais pas revenir là-dessus sauf dans les grandes lignes.

Pour le jour de réunion, c'est toujours le samedi après-midi qui a la préférence. Il reste à envisager si on maintient le 3<sup>ème</sup> samedi du mois (sauf quand j'en décide autrement...) ou si on opte pour un autre samedi.

Su le plan du déroulement des réunions, en fait, il semble que l'aspect « *thématique* » et l'aspect « *apprentissage* » soient plébiscités. Une réflexion doit maintenant être menée pour intégrer ces deux aspects dans les réunions. Il restera aussi à trouver qui animera les formations dans tel ou tel domaine.

**Grégoire** sort un gros marqueur *Velléda* de sa mallette et propose de lister les thèmes qu'on pourrait aborder.

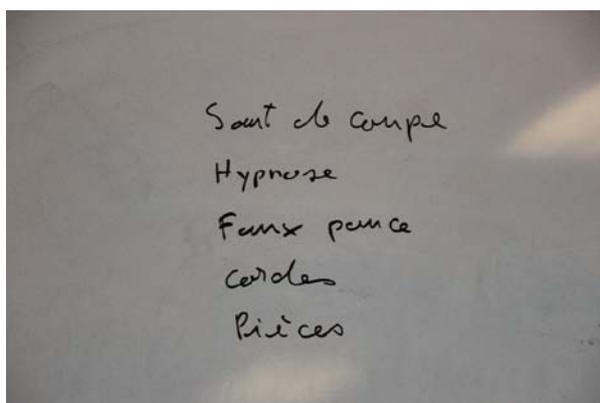
L'avantage de la salle *Copernic* (ou *Galilée*, je ne sais jamais...) c'est qu'elle est dotée d'un grand tableau blanc, ce qui va éviter d'écrire sur les murs...

Au fur et à mesure des idées lancées, **Grégoire** note sur le tableau.



Bon, ce qui est sur, c'est qu'il y a plein d'idées.

**Théo** m'a appelé voici quelques jours pour me suggérer de programmer dès le début de l'année magique (donc dès septembre) le calendrier des thèmes que l'on souhaite aborder et c'est une idée à creuser.



En fait, si on y réfléchit bien, le domaine de la Magie est tellement vaste qu'on ne sera jamais à court d'idée. Rien que la cartomagie permet d'aborder de très nombreuses techniques.

**Grégoire** suggère également les défis. Comme, je ne suis pas convaincu du fait que j'ai tenté d'intéresser – en vain - les membres du club avec « *L'enquête du Magicien* » où, à partir d'une vidéo, on devait essayer de remonter le tour L'idée de **Grégoire** est différente. On partirait d'une idée « *Comment on pourrait réaliser tel effet* » et chacun pourrait y réfléchir pendant un mois et proposer sa solution lors de la réunion suivante.

Pour changer de sujet, je rappelle que le festival de Forges va débiter le 22 avril prochain. **Draco** et **Spontus** s'y produiront... en compagnie d'autres magiciens bien sur.



Pour le programme de ce festival qui, cette année encore, est raccourci en durée, il vous suffit d'[aller sur notre site](#) et de cliquer sur le lien qui vous emmènera ensuite sur ce programme.

Vous vous dites peut-être : « *Ben pourquoi ne pas donner directement le lien vers le programme ?* »

Excellente question... C'est juste pour faire tourner le compteur des visites de NOTRE site parce que le programme est sur un autre site... J'ai le droit non ?

Allez, assez causé, passons à la partie Magie de cette réunion.

Et c'est **Alban** qui va débiter avec... Asseyez-vous car **Alban** nous étonne de plus en plus... avec un jeu de cartes. Oui, vous avez bien lu : un jeu de cartes. Et pourtant, les cartes, ce n'est pas son trip à **Alban**.

Bon d'accord, un jeu de cartes un peu particulier puisqu'il comporte des nombres inscrits au dos des cartes.

**Alban**, s'adressant à la foule (ouais, enfin, j'me comprends...) en délire demande qu'on lui donne une couleur : rouge ou noire. Et c'est la rouge qui l'emporte.

C'est ensuite une famille de cartes qui doit être choisie : Cœur ou Carreau. Et c'est le Carreau qui gagne.

**Alban** demande alors qu'on lui donne une valeur de cartes et c'est le 7 qui sort.

Donc cela nous donne le 7 de Carreau qu'**Alban** s'empresse d'aller chercher dans son jeu et qu'il pose face en l'air sur la table.

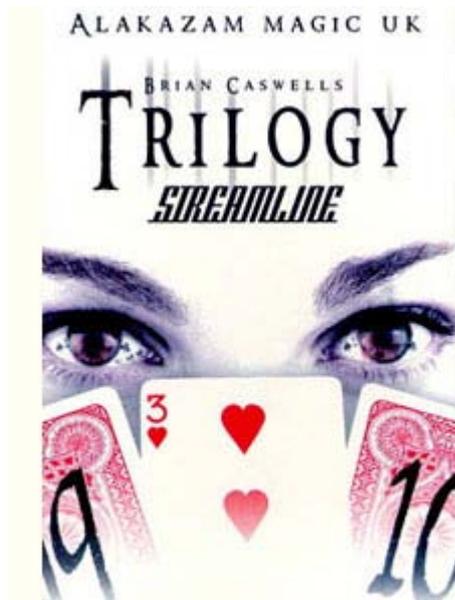


**Alban** demande ensuite qu'on choisisse de la même façon deux autres cartes mais dans une autre famille de cartes. Le Roi de Pique et le 10 de Trèfle se retrouvent alignés avec le 7 de Carreau.



On retourne les cartes pour montrer au dos les nombres : 8 – 23 – 17.

**Alban** sort de sa poche un papier sur lequel on peut lire 8 – 23 – 17.



J'indique que ce tour m'en rappelle un autre que par le plus grand des hasards je transporte dans ma mallette, à savoir *Trilogy Streamline 2.0* de **Brian Caswell**.

Ce qui permet à **Alban** de dire que son tour est également de **Brian Caswell** et qu'il s'appelle *Cataclysm*.

Comme j'ai parlé de *Trilogy*, je propose de le montrer et comme je ne l'ai pas présenté depuis très, très longtemps, je jette un coup d'œil rapide sur l'aide mémoire que j'ai inscrit à l'intérieur du rabat du jeu.

Et je me lance... sans filet... Et je me plante – lamentablement – parce que pour la première carte – le 8 de Cœur – j'annonce qu'elle a une petite valeur en oubliant de préciser que c'est une valeur impaire.

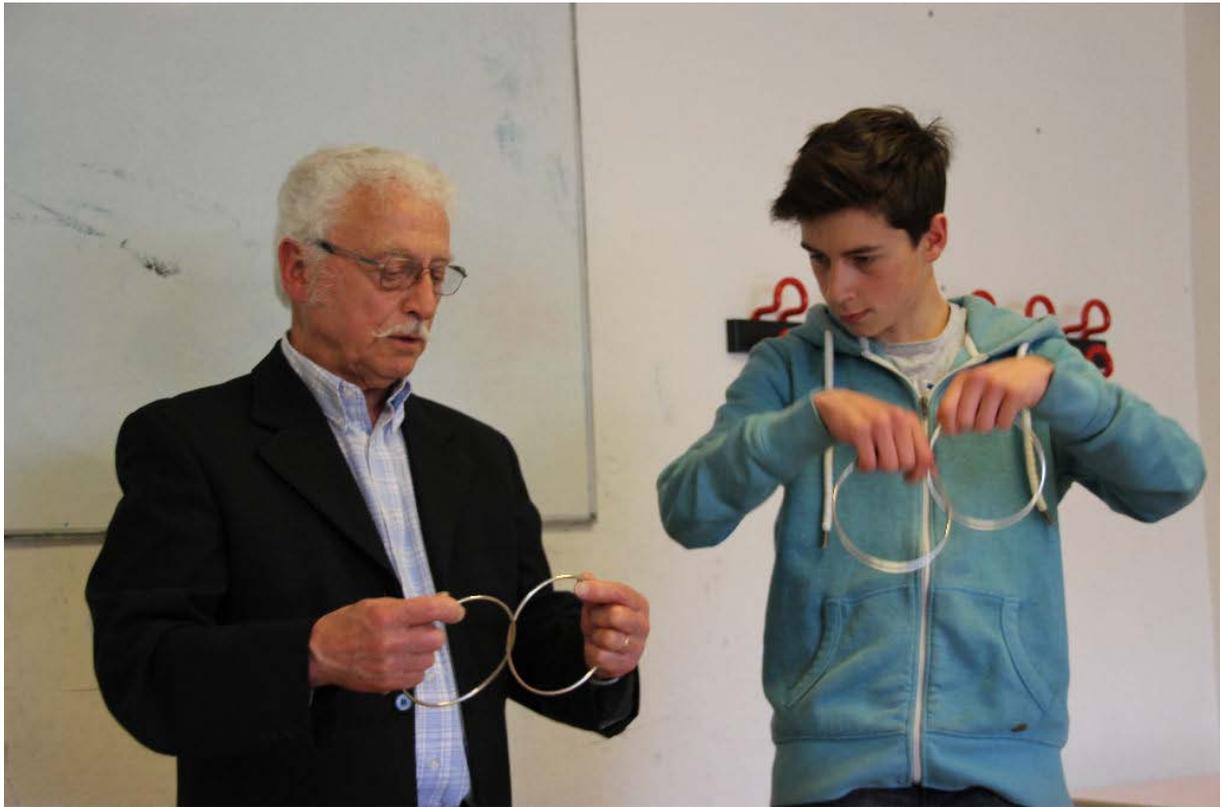
Ben oui, sur mon rabat d'étui de cartes j'ai inscrit – notamment – « I » et là, j'ai cru que « I » signifiait « UN » alors que c'était la lettre « I » pour « IMPAIR ». Voilà ce que c'est de vouloir être succinct.

Heureusement, **Fabien**, qui décidément a bien fait de venir aujourd'hui, vole à mon secours afin de me permettre de continuer cette présentation au début plus qu'approximatif.

Pour la seconde carte, ça se passe mieux et pour la troisième carte également. C'était juste une question d'échauffement en fait... ☺

**Alban** m'avait demandé d'amener mes anneaux chinois pour le montrer la routine de **Pierre Switon**. Une routine que je connais mais que je n'ai jamais eu le courage de bosser. Peut-être que si on lance des ateliers je me lancerai enfin dans tous les trucs que j'ai zappés jusqu'à présent.

Et voilà **Alban** en train de présenter la routine avec l'assistance de **Marius** avant de se lancer dans les explications ces différents mouvements.



Bon, question explication, ça m'a fait marrer parce qu'Alban a beaucoup utilisé l'expression « *Bon **Switon** il fait comme ça, mais pas moi...* »

Oh **Alban**, c'est la routine de **Pierre Switon** ou pas ?

En fait, **Alban** explique que le mouvement utilisé pour certaines passes ne lui convenait pas et qu'il a adapté... mais que la routine – dans son déroulement – est bien celle de **Pierre Switon**.

**Marius**, qu'on aurait pu croire novice en la matière, indique sur une passe que lui, il fait différemment et du coup, il nous montre sa méthode.

Euh **Marius**... Rappelle-moi ton âge... Non, non... pour rien...

Et c'est ensuite **Christophe** qui propose sa méthode.



Bon allez, c'est promis, je vais m'intéresser aux anneaux chinois version close-up... Enfin, je vais essayer. Demain. Ou la semaine prochaine... ou mois prochain... Un jour quoi...

**David** a amené de la lecture et propose de nous parler du « *system Alpha* » développé dans un ouvrage de **Sylvain Vip** et **Maxime Schucht**.

D'après ce que je comprends le principe est : une routine – trois possibilités et celle que préfère **David** est la présentation « *impromptue* ».



Pour qu'on comprenne bien de quoi il s'agit **David** propose à de penser à un pays d'Europe en restreignant un peu le choix : le nom de ce pays ne doit pas être un mot composé, comme Royaume Uni par exemple et ne doit pas correspondre à un trop petit pays comme Andorre ou le Luxembourg par exemple.

**Alban** doit ensuite chuchoter à **Christophe** la dernière lettre du nom de ce pays. Rien de plus.

**Christophe** est invité à penser à un fruit dont le nom commence par cette lettre. **Christophe** ne trouve aucun fruit possible. Du coup, **David** lui propose de changer de thème ou carrément de revenir au choix de départ pour changer de pays... Finalement on change de thème et **Christophe** doit chercher le nom d'un animal... mais pas trop petit et pas trop commun.

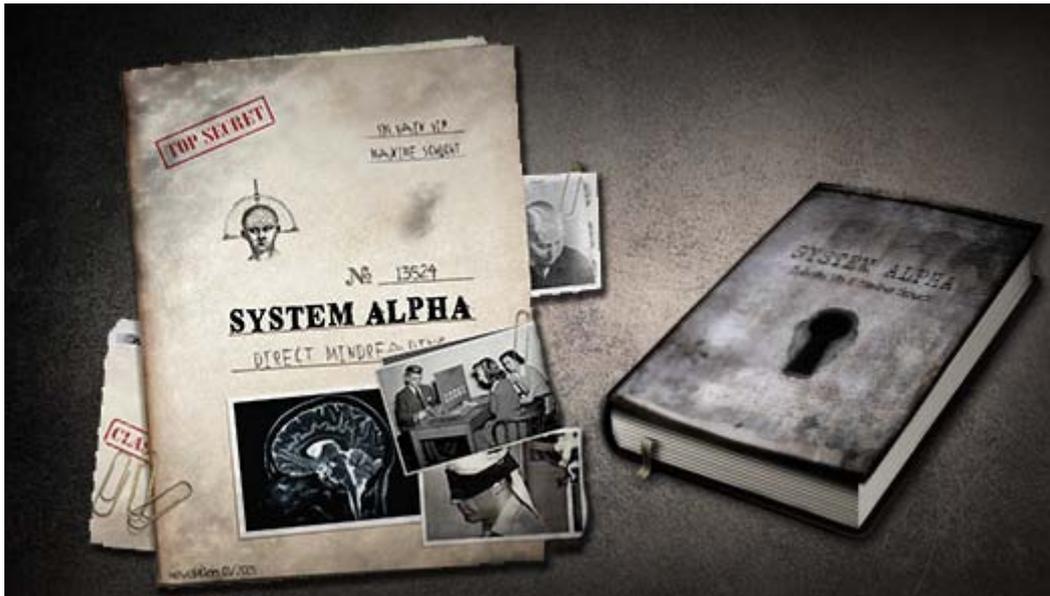
**Christophe** doit à présent chuchoter à **Fabien** la seconde lettre de ce nom.

**Fabien** est invité à penser à un fruit et chuchoter à **Stéphane** la seconde lettre de ce mot. **Stéphane** est invité à penser à un animal terrestre et communiquer à **Marius** la seconde lettre du mot lequel doit penser à un instrument de musique avant de transmettre la seconde lettre du mot à **Quentin**. **Quentin** est invité à penser à un pays d'Europe et à transmettre la seconde lettre du mot à **Grégoire** qui doit penser à un fruit.

Finalement, **Grégoire** est invité à me transmettre une consonne se trouvant vers le milieu du mot.

**David** me demande de penser à un mot commençant pas cette consomme et d'imaginer l'environnement logique dans lequel on peut trouver cet objet.

**David** révèle l'environnement auquel je pense ainsi que le mot que j'ai choisi.



Cette routine nous fait immédiatement penser à celle du « Danemark » « Kiwi » et de « l'éléphant », même si le principe est complètement différent et dénué de tout calcul mathématique... Mais cela laisse un sentiment mitigé.

Et quand j'apprends le prix du livre, cela me déclenche une quinte de toux... En fait c'est surtout le mot final sur lequel j'ai débouché (que je ne peux vous révéler...) qui me pose problème mais je dois avouer que le principe pour y arriver est bien pensé même si on revient en fait souvent sur le même thème pour les mots à trouver.

Peut-être **David** pourra-t-il nous éclairer afin de savoir si on peut avoir des finals différents de celui-ci et d'autres thèmes.

Apparemment ce livre a suscité maintes réactions puisqu'un [sujet sur le forum de Virtual Magie](#) lui est consacré et il ne comporte pas moins de 31 pages (je parle évidemment du sujet sur le forum... pas du livre qui lui en possède 104...).

**Grégoire** nous propose un tour inspiré par **Clément**.

Une carte est choisie (3K) et perdue dans le jeu.



**Grégoire** explique que la Magie, ce n'est pas de la Magie mais des Mathématiques et il se propose de développer son propos sur le tableau blanc à l'aide de son feutre *Velléda*.

Et voilà **Grégoire** qui se met à écrire sur le tableau une formule mathématique à laquelle je ne comprends strictement rien et qui me paralyse au point que j'en oublie de la prendre en photo (désolé...)

Bon, autant être honnête, vu la présentation de cette formule, elle ressemble fort à un truc inventé de toutes pièces et sans aucune logique mathématique...

Mais sait-on jamais car mes connaissances en Maths se sont arrêtées après mon bac C (que j'ai quand même obtenu avec mention « *passable* »...).

**Grégoire** se marre et annonce qu'il va effacer tout ça.

Il sort un mouchoir en papier de sa poche et s'applique à effacer consciencieusement le tableau.

Puis **Grégoire** prend le mouchoir entre ses deux mains pour nous montrer ce qui est apparu dessus : 3 ◇.



Et là, on comprend qu'il a « *réinventé* » la méthode montrée par **Clément** nécessitant de l'eau et une petite préparation.

Une « *petite préparation* » que **Christophe** veut absolument savoir quand elle intervient.

Non **Christophe**, là il n'y a pas de préparation... Juste un « *gimmick* ».

« *Oui mais la préparation ?* »

Non... Pas de préparation... Juste le *gimmick*... Ce n'est pas le même principe que celui de **Clément**...

D'ailleurs, pour rendre à **César** ce qui n'est pas à **Clément**, il faut préciser que le [tour présenté au mois de février dernier](#) s'appelle *Watermark* et est de **Mathieu Bish** et non de **César** comme je viens de l'annoncer...

En fait, la méthode de **Grégoire** c'est la « *méthode Sanzot* », comme la boucherie du même nom dans les *Aventures de Tintin*...

**Grégoire** me regarde d'un air interrogateur... « *Quelle boucherie ?* »

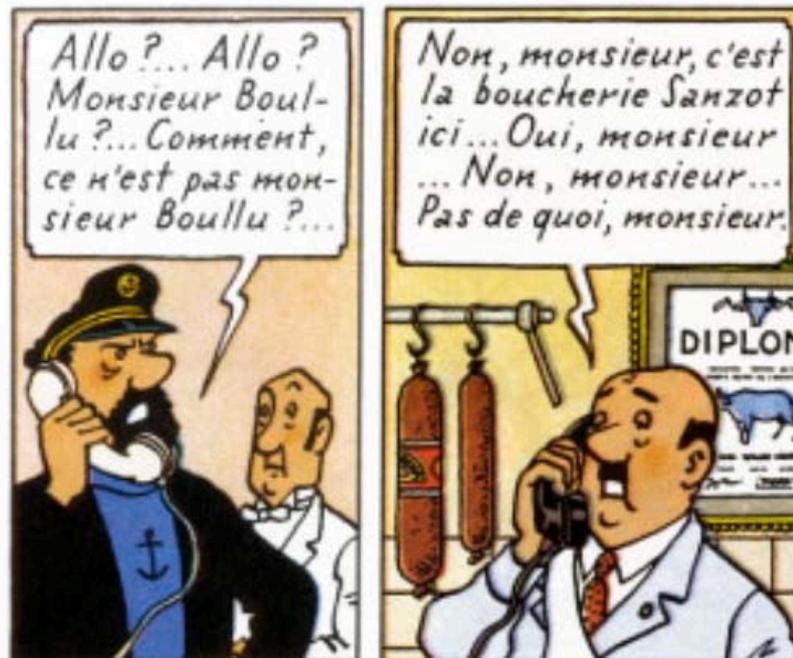
Oui... La *Boucherie Sanzot*...

« *La boucherie sans os ?* »

Non **Grégoire**... La *Boucherie Sanzot*...



© HERGE-MOULINSART 2011



Bon manifestement **Grégoire** n'a pas lu *Tintin* et ne comprend pas mon jeu de mot avec « *Méthode Sanzot* » et « *Méthode sans Eau* »...

Comment ça il est foireux mon jeu de mot ?

Bon d'accord, je vous l'accorde...

**Stéphane**, qui n'est pas sans os, mais en chair et en os...

Oui je sais c'est nul aussi... Mais je m'en fous, tant que je fais les comptes-rendus, j'y mets ce que je veux... même des conneries. Na !

**Stéphane** demande un volontaire pour l'assister et **Quentin** se lève.



**Quentin** est invité à couper un tiers du jeu, lequel est posé à gauche du jeu. Puis, il doit couper à nouveau un tiers du jeu, qui est posé à droite des deux autres paquets.

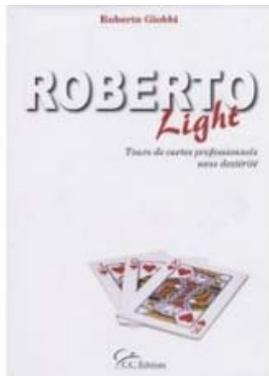
**Stéphane** fait remarquer qu'il pourrait avoir mémorisé les cartes du dessus et du dessous du jeu et propose de prendre le paquet qui se trouvait initialement au milieu du jeu. Pour cela, il demande à **Quentin** de prendre connaissance de la carte se trouvant sur le dessus du paquet de droite. Puis, il doit remettre cette carte à l'endroit de son choix dans ce paquet et mélanger avant de reposer le paquet à son emplacement initial.

**Alban** est invité à se joindre à la fête et doit mélanger le paquet de gauche – dont les cartes se trouvaient initialement au-dessus du jeu. Puis, il doit prendre connaissance de la carte se trouvant désormais sur ce paquet et la remettre à sa place.

Ceci étant accompli, **Stéphane** rassemble mes trois paquets de la droite vers la gauche.



**Stéphane** parcourt le jeu des yeux en tenant les cartes entre ses deux mains puis, il sort deux cartes et les pose face en bas sur la table.



**Stéphane** demande ensuite à **Quentin** de nommer sa carte (8K) et à **Alban** de faire de même (4K).

Les deux cartes sur la table sont retournées : ce sont bien les cartes annoncées.

Un tour automatique s'intitulant « *Double Localisation* » extrait du livre de **Roberto Giobbi** « *Roberto Light* ».

Je propose à présent de montrer une routine qui s'appelle *Sympathetic 10*, créée par le magicien britannique **Herbet Milton** reprise par le magicien allemand **Jorg Alexander** qui attribue la paternité de ce tour au magicien suédois **Nate Leipzig** et dont nous avons parlé le mois dernier. (voir le [compte-rendu de la réunion du 21 mars 2015](#)).



Pour cette routine qui remonte aux années 1920, j'ai fait faire des *cartes spéciale(ment)* chez [MakePlayingCards.com](http://MakePlayingCards.com) car le tour commercialisé par *CardShark* ne permet – hélas – qu'un seul final alors que je dispose à présent de quatre finals possibles.

Je sors deux jeux de cartes – l'un est rouge, l'autre bleu et je demande à **Grégoire** quel jeu il souhaite qu'on utilise. Il choisit le jeu à dos rouge.

Je montre que toutes les cartes de ce jeu sont rangées par famille : Pique – Cœur – Trèfle – Carreau et dans l'ordre de l'As au Roi. J'explique que je ne vais utiliser que dix cartes et je sors du jeu les Piques de l'As au 10 que je mets aussitôt dans un verre à pied transparent afin – dis-je – d'empêcher toute manipulation de ma part. Un foulard transparent est mis sur le verre.

Je prends le second jeu et montre que les cartes sont ordonnées de la même façon et je propose d'utiliser cette fois-ci les Cœur, de l'As au 10 et je donne ces dix cartes à **Alban** afin qu'il les mélange.

Je reprends les cartes et demande à présent à **Grégoire** de confirmer que les dix cartes à Cœur sont bien mélangées puis, les cartes étant mises en éventail face vers moi, je fais défiler mon index au dessus des cartes en demandant qu'on me dise « stop ». Alors que je m'attends à un « stop » de **Grégoire**, c'est **Alban** qui crie « Stop ». Il m'a arrêté au-dessus du 6C et je retourne cette carte dans l'éventail afin qu'elle soit à l'envers par rapport aux neuf autres cartes.

Ce paquet est à présent mis dans un second verre à pied posé à côté du premier.



Dans le premier verre, les spectateurs peuvent voir au travers du foulard la face de l'As de Pique tandis que dans le second verre, c'est la face du 8C qui est visible.

Je prends le premier verre le tenant devant moi, j'enlève d'un coup sec le foulard pour montrer que la face visible est désormais le 8 de Pique.

Les deux verres sont mis côte à côte.



Les cartes sont enlevées une à une simultanément des deux verres pour montrer que toutes les cartes dans à présent dans le même ordre... et qu'il y a aussi une carte à l'envers dans le paquet des Piques : le 6 de Pique.

Une très belle routine qui peut être présentée avec un seul jeu. **Jorg Alexander** utilise pour sa présentation un jeu emballé dans son papier cellophane et scellé avec l'étiquette indiquant que ce jeu est neuf. Cela amène évidemment une dimension supplémentaire à cet effet qui en lui-même est déjà très fort. Bon, ça fait aussi monter le prix car il faut un « *Wonder Sealer* » et des étiquettes pour sceller le jeu...

Si vous vous intéressez à cet effet, [lisez le sujet qui lui est consacré sur le forum de Virtual Magie](#).

**Fabien** a du être stimulé par le sondage concernant la baisse de fréquentation aux réunions et du coup, lui qu'on n'avait pas vu depuis... longtemps, a décidé de venir nous rendre une petite visite.

Mais, il n'est pas venu les mains dans les poches... Ou plutôt, juste pour sortir son jeu de cartes de sa poche.



**Quentin** est invité à toucher le dos du carte, à en prendre connaissance avant de la remettre dans le jeu où elle est perdue.

**Christophe** est invité à couper une portion du jeu et à compter secrètement les cartes qu'il tient en main.

Pour corser un peu la chose, **Christophe** est invité à mélanger ses cartes tandis que Fabien mélange les siennes.

Le jeu est ensuite reconstitué.

En principe, la carte de **Quentin** est impossible à retrouver... surtout si elle se trouvait dans le paquet de **Christophe**...

Sauf que cette carte ne se trouvait pas dans le paquet de **Christophe**... ni dans celui de **Fabien** d'ailleurs puisqu'il sort une carte de la poche intérieure de sa veste.

Tout est pour le mieux dans le meilleur des mondes, sauf quand **Quentin** déclare : « *Ce n'est pas ma carte...* »

Quand un spectateur vous annonce cela, soit il dit vrai et cela signifie que vous vous êtes lamentablement vauté... soit il est très joueur et est en train de mentir...

**Fabien** n'a pas l'air très perturbé. Il se tourne vers **Christophe** et lui demande combien il avait de cartes dans son paquet. La réponse est 22.

**Fabien** distribue 22 cartes sur le tapis. La 22<sup>ème</sup> est retournée : c'est la carte de **Quentin**.

Ce tour est une version simplifiée du *Acaan impromptu* de **Steeve Eléma**.

La routine suivante se fait avec l'assistance d'**Alban**.

**Fabien** veut savoir s'il y a du fluide qui passe entre lui et **Alban**.



En fait, ce n'est pas vraiment **Alban** la cible... mais la montre d'**Alban** car elle est munie d'une trotteuse.

**Fabien** tient la main d'**Alban** et lui presse le bras : la trotteuse de la montre s'arrête.

Dès que **Fabien** relâche le bras, la trotteuse redémarre.

Un effet connu mais qui ici est fait de façon indirecte ce qui laisse un doute. **Fabien** qualifie cet effet de *Killer*. Moi, j'aurais plutôt tendance à le qualifier d'effet qui arrête l'heure.

Pour rester dans le domaine des montres, **Quentin** fait le tour de la salle et demande à **Christophe** sa montre.

**Quentin** fait ensuite constater à **Stéphane** que la montre fonctionne en faisant avancer et reculer les aiguilles.

Cherche t-il à lui vendre ?



**Quentin** pose à présent la montre cadran tourné vers la table et demande à Stéphane de tourner le remontoir autant de fois qu'il le souhaite.

Pendant ce temps là, **Quentin** fait une prédiction.

Mais sa prédiction est inexacte car la montre de **Christophe**, tout comme la mienne d'ailleurs, n'a pas ce petit détail qui permet de réaliser cet effet. **Marius** indique qu'il va montrer un tour appris à partir d'un des *pdf* que j'ai mis dans la partie secrète du site (enfin... elle n'est plus secrète puisque je viens d'en parler...).

Il sort un jeu de cartes d'où il extrait les deux Dames rouges, qu'il pose à sa droite et les deux Dames noires qu'il pose à sa gauche.

Je reconnais immédiatement la routine de **Larry Jennings** « *The Visitor* ».

**David** est ensuite invité à choisir une carte dans le jeu et Marius se retourne pendant que **David** nous montre la carte.

**Marius** demande à présent à **David** la couleur de sa carte et **David** répond qu'elle est noire. Marius indique qu'il va donc utiliser les deux Dames rouges pour mettre la carte de **David** face en bas entre les deux Dames rouges face en l'air.



La suite de la routine est un voyage de la carte choisie qui va se retrouver entre les deux Dames noires avant de retourner entre les deux Dames rouges.

Il semble que **Marius** n'ait lu que la première partie de mon *pdf* où j'explique la routine telle que la présente **Larry Jennings** en précisant que certains mouvements me gênent et que je préfère la méthode **Dominique Duvivier**, plus simple mais tout aussi percutante.

Et du coup, je montre les différences en présentant rapidement la routine telle que je la présente désormais.

Une présentation qui, tout en s'inspirant fortement de la routine façon **Dominique Duvivier**, a néanmoins simplifié la dernière phase – la plus délicate de l'étalement du jeu.

Nous avons déjà eu une discussion à ce sujet lors de la réunion du 14 février 2015 et **Grégoire** avait montré la méthode qui lui a été enseignée par **Jean-Pierre Crispon** pour cette dernière phase.

**David** qui est déjà sur place, prend la suite. Il a disposé les quatre As sur le tapis et fait choisir une carte à... je ne sais plus qui.

La carte est remise dans le jeu et perdue.

**David** ramasse les As, et les montre à nouveau un à un.



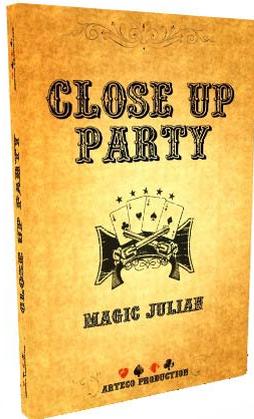
**David** étale à présent les quatre cartes pour montrer qu'un des As a disparu et est remplacé par la carte choisie.

La carte est retournée face en bas et posée sur la table.

Les trois cartes restantes sont à nouveau étalées. La carte choisie est encore là.

Elle est éliminée de la même façon que précédemment.

Pour l'As suivant, le même phénomène se produit. Et également pour le dernier As.



**David** ramasse les quatre cartes sur la table et montre ensuite quatre fois la carte choisie.

J'ai du loupé la suite pendant que je prenais des notes car d'après la description de cette routine sur le [site d'Arteco](#), les quatre As réapparaissent normalement dans la poche du magicien et la carte choisie est la seule à être tenue en main.

Un tour de **Magic Julian** intitulé (à priori) *Carré Parfait*, extrait du DVD *Close-up Party*.

**David** indique qu'il cherche une autre méthode pour la transformation du dernier As en la carte choisie. Il faudra y réfléchir.

La séquence consistant à montrer quatre fois la carte choisie est l'occasion de montrer le *Rumba Count* de **Jean-Pierre Vallarino** – utilisé dans la routine originale par **Magic Julian** d'après ce que nous dit **David**. On en profite pour montrer également le *Kiss Count* de **Boris Wild** et le *Cool Count* de **Jims Pely**.

J'indique que les quatre As disposés en ligne sur la table ne justifient pas ensuite de les reprendre pour les mettre sur le dessus du jeu pour à nouveau les montrer un à un et qu'il serait peut-être judicieux de ne sortir les As du jeu qu'après avoir fait choisir la carte au spectateur. **David** explique que **Magic Julian** présente cette routine dans la continuité d'une routine avec les As et qu'ils sont donc déjà sortis du jeu...

Bon, okay, mais on doit certainement pouvoir trouver une autre solution.

C'est tout le problème « *gestes justifiés* ». Plus on élimine ce qui n'est pas logique et ce qui est superflu, mieux c'est. Mais ce n'est pas toujours facile en fonction de certains impératifs techniques de la routine. J'aime bien les routines de **Paul Gordon**, mais il y a pas mal à redire sur certaines incohérences et certains gestes non justifiés. C'est sûrement la qualité et le professionnalisme du « *performer* » qui font que ça passe ou ça casse.

Et puis, il faut bien reconnaître aussi que dès lors qu'on pratique la Magie, on n'a pas la même vision, la même analyse qu'un spectateur profane qui ne retiendra que l'effet et pas la façon dont vous y êtes parvenu mais si on peut éliminer ce qui peut l'être, alors autant ne pas s'en priver.

**Quentin** propose une nouvelle routine et c'est **Stéphane** qui l'assiste en mélangeant le jeu.



Une fois le mélange effectué, le jeu est étalé face en l'air sur le table.

**Quentin** se retourne et demande à **Stéphane** de choisir une carte – de la montrer à tout le monde et de la poser face en bas à l'écart.



Le jeu est rassemblé et retourné face en bas et la carte choisie est mise au-dessus avant que le jeu ne soit coupé à plusieurs reprises.

Le jeu est à nouveau étalé face en l'air et **Quentin** indique qu'il va le mémoriser.

Puis, tandis qu'il se retourne, il demande à **Stéphane** de repérer sa carte et de la déplacer dans l'étalement.

**Quentin** se retourne et sans se tromper désigne la carte de **Stéphane**.



**Christophe** montre une méthode plus simple et plus rapide pour arriver à ce résultat éliminant le premier étalement.

Pour ma part, je montre une autre méthode qui permet aussi d'arriver à ce résultat après avoir fait mélanger le jeu par le spectateur et qui dispense également de ce premier étalement.

Ces deux méthodes ont l'avantage d'éviter toute suspicion du spectateur car le principe utilisé peut être éventé si on regarde ouvertement le jeu.



La réunion tire à sa fin et certains sont déjà partis.

**Fabien** montre sa façon de procéder à un saut de coupe et chacun essaie d'appliquer la méthode.

Ouais, décidemment, ce n'est vraiment pas pour moi.

Prochaine réunion le samedi 30 mai chez **Théo** (n'oubliez pas de la prévenir si vous venez...). On fêtera – un peu en avance – le 13<sup>ème</sup> anniversaire du ***Magicos Circus Rouennais***.

**Patrice**  
Apprenti Magicien à Vie

