

Réunion du 20 juin 2015



« Ce n'est qu'au au-revoir mes frères, ce n'est qu'un au-revoir... Oui nous nous reverrons mes frères, ce n'est qu'un au-revoir... » (air connu).

Oui, nous nous reverrons... en septembre – le 12 septembre, très précisément. Une date qui marquera l'entrée du **Magicos Circus Rouennais** dans sa quatorzième année d'existence.

Mais avant cela, il nous faut terminer cette année magique et aujourd'hui, c'est la dernière réunion de l'année magique 2014-2015.

Le mois dernier nous étions nombreux, très nombreux, pour une réunion chez **Théo** à Ferrières en Bray, lors de laquelle le 13^{ème} anniversaire du club avait été fêté, légèrement en avant. Je pressens qu'aujourd'hui, nous allons être beaucoup moins nombreux.

Et pour ne pas vous faire patienter plus longtemps...

Sont présents :

1 : Patrice	2 : Alban
3 : Grégory	4 : Grégoire
5 : Coda	6 : Dominique Presti

Et oui... vous avez bien lu... Six.

Et pour vous en convaincre, j'ai fait la traditionnelle photo (sur laquelle je ne figure pas car je suis un grand timide).

Ah bah la *MJC*, ce n'est pas le château de **Théo**... Ca attire moins de monde...



Comme d'habitude, on démarre par les infos diverses et variées.

Grégory souhaite faire un peu de pub et indique qu'il participe à un forum intitulé *toutelamagie.net* (qui semble en fait désormais s'appeler toutelamagie.forumpro...). Ce forum précise qu'il est parrainé par **Bebel** mais il semble qu'il n'y ait aucun post de ce célèbre parrain...

Quelqu'un dans notre petite assemblée (dont je tairai le nom) demande « *C'est qui Bebel ?* »

Je manque de m'étrangler... « *Non sans déconner tu ne connais pas Bebel ? Pourtant, il est vachement connu Jean-Paul Belmondo* ».

Ouais, je sais c'est nul mais quand même, ne pas connaître **Bebel** quand on est magicien et français, ça la fout mal...

Bref, on explique à l'ignare qui est **Bebel**, et on signale que l'intéressé a sorti un DVD en solo intitulé « *Bebel - enfin le DVD* » et qu'il a également fait un DVD avec **Jean-Pierre Vallarino** intitulé « *Inspiration* »... qui vous fera retenir votre « *respiration* ».

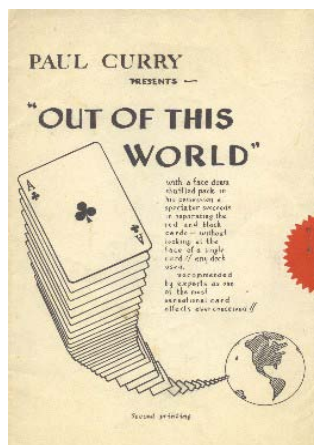


Pour ne pas laisser **Grégory** faire seul de la pub pour son forum préféré, je vais parler un peu du forum de [Virtual Magie](#) qui, je le rappelle, héberge les aventures du **Magicos Circus Rouennais** depuis de nombreuses années (novembre 2002).

J'indique que je me tâte (on n'est jamais mieux servi que par soi-même...) pour mettre dans la partie réservée de notre site, un article sur la célèbre routine de **Paul Curry** « *Out Of This World* ».

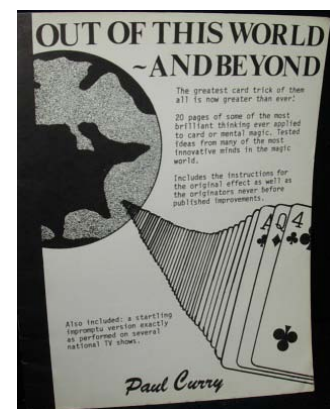
[Un très long post \(15 pages\) a été consacré sur le forum de Virtual Magie à ce classique de la magie](#) des cartes et à ses très nombreuses variantes. Le forum de *The Magic Café* est tout aussi intéressant et consacre deux posts ([1](#) et [2](#)).

Pour l'anecdote, **Derren Brown** a une version où il ne s'agit pas de séparer les cartes rouges et les cartes noires mais des photos de personnes vivantes et de personnes mortes... Macabre non ? Vous imaginez : « *Vivant, vivant, mort...* » Ya pas intérêt à tomber sur un fan d'**Elvis** ou de **Mickaël**...



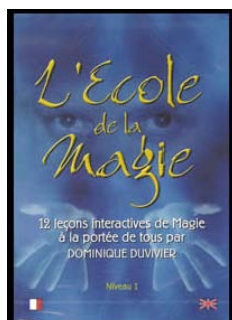
Paul Curry a décrit dans le détail son effet créé en 1942 et a même poussé le vice à décrire certaines variantes créées par d'autres magiciens dont **Harry Lorayne**...

Dans le livre « *Very Best Of* » consacré à **Paul Curry**, plusieurs chapitres sont consacrés à cet effet et ses variantes.



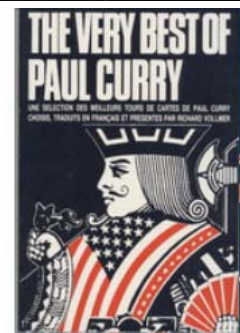
Personnellement, je n'apprécie pas trop la méthode utilisée par **Paul Curry** sur le plan technique. Outre la préparation qu'elle requière, je trouve que le mélange à la française utilisé est assez peu naturel.

J'en profite pour montrer à mes petits camarades ce dont il s'agit et pour l'expliquer et ils sont assez d'accord avec moi.



Je préfère de loin la version proposée par **Dominique Duvivier** dans le DVD *L'École de la Magie volume 1* sous le nom « *Les Rouges et les Noires* » qui, outre le fait qu'elle est présentée de façon amusante, est également totalement impromptue et ne nécessite aucune technicité particulière pour un résultat très bluffant.

Mais cela n'engage que moi...



Comme tout le monde est à court d'infos, nous décidons de passer à la partie « *magie* » de la réunion.



J'ai amené un peu de matériel d'occasion à vendre et m'étonne d'être le seul à avoir ramené des trucs et j'indique que l'on va faire aujourd'hui un mini atelier « *faux mélanges* », comme je l'ai indiqué dans la dernière newsletter adressée aux membres du club.

Bon, là, je surprends un peu mon auditoire qui n'a pas l'air au courant du programme et finalement, je me rends compte que j'avais oublié d'indiquer dans la newsletter que je proposais une *foire aux trucs* pour cette dernière réunion et un atelier « *cartomagie* ». *Mea culpa*...

Ben oui, j'ai trouvé un modèle de newsletter sympa pour le site, sur lequel j'essaie de faire quelques améliorations et du coup en effectuant une modification, j'ai supprimé accidentellement le paragraphe concernant la réunion d'aujourd'hui... C'est bête hein...

D'un autre côté, question *foire aux trucs*, je n'ai aucune récurrence ce qui me permet de revendre trois DVD... Y pas de petits profits...

Grégoire – que je ne remercierai jamais assez de faire deux heures de route pour venir aux réunions car il demeure dans le département de la Seine et Marne (et sans lui nous serions seulement cinq...) – se lève et déclare qu'aujourd'hui, il va faire un tour un peu cochon.

Ben cela ne pose pas trop de problèmes puisqu'aucun des « *tous jeunes* » du club n'est présent...

Grégoire, qui a le sens du suspense et qui sait tenir un auditoire en haleine, sort son mouchoir de sa poche, et se mouche (c'est en général le premier usage de cet ustensile mais il aurait aussi pu l'agiter pour nous dire au-revoir...).

Serait-ce l'émotion qui lui arrache une larme ?

Euh, en fait, non...

Je vous laisse juge... Mais pour cela, il vous faut tourner la page.

Ah quel suspense !



Et dire que certains (dont je fais partie) trouvent ça drôle...

Grégoire range son nez de goret et sort un jeu de cartes.

Il parcourt les cartes en nous faisant remarquer qu'il y a des cochons barbus : les Rois. Mais qu'il cherche une cochonne.

S'adressant à **Dominique**, il lui demande comment il préfère sa cochonne.

Bon, est-ce que **Dominique** a vraiment compris de quoi il s'agissait... Mystère, car il répond « *rousse* ».

Grégoire, qui a le sens de l'enchaînement, traduit immédiatement « *rousse* » en langage cartomagique par « *rouge* » et sort les deux Dames rouges du jeu, car tant qu'à faire, mieux vaut deux cochonnes qu'une seule...

Les deux Dames sont posées face en bas sur la table ou groin contre table si vous préférez.

Dominique est invité à choisir une carte dans le jeu laquelle est ensuite remise dans ce même jeu qui est alors mélangé par **Dominique**.



Et tout à coup, une carte vient d'apparaître entre les deux Dames sur ma table : la carte choisie.

Dominique et **Gregory** donnent quelques conseils très avisés pour ramasser sur la table les deux Dames et la carte choisie.

Grégory propose de prendre la suite pour nous présenter un tour avec quatre cartes. Il y a le 2T, le 2P, le 2K et le 2C... Donc, pour ceux qui ont suivi, c'est un carré de Deux.

Des Deux particuliers selon **Grégory** car ils réagissent au balancement.

Grégory pivote de droite à gauche et de gauche à droite (à moins que ce ne soit le contraire...) son paquet de cartes et, en faisant ensuite défiler les cartes, il nous fait constater que le 2T s'est retourné face en bas alors que les trois autres cartes sont face en l'air.

Nouveau balancement du poignet, réapparition du 2T mais cette fois-ci c'est le 2K qui s'est retourné et les trois autres cartes face en l'air.

Grégory poursuit ainsi et chacun à leur tour les Deux se retournent.



Grégory remet toutes les cartes face en l'air et nous demande « *Quelle était la couleur des dos ?* ».

La réponse donnée est « *bleue* ».

Mais **Grégory** nous montre que nous sommes dans l'erreur car apparemment tous les dos sont de couleur rouge.

À moins que... car nous voyons ensuite successivement une couleur verte, une bleu foncé, et un dos bleu.

Cette routine est une variante d'un classique et je demande à **Grégory** pourquoi il n'utilise pas un *étalement Ascanio*. Je propose de montrer la façon dont je présente cette routine... sauf que je suis dans la quasi impossibilité de faire un étalement correct tellement les cartes collent...

Grégory indique que les cartes dans les petits paquets s'usent très vite...

Ah ben je confirme...

Et **Grégory** dit qu'il préfère sa méthode parce qu'il trouve que *l'étalement Ascanio* n'est pas très naturel et que les spectateurs pourraient trouver cela pas normal de présenter les cartes ainsi.

Grégoire vole à mon secours en indiquant que les spectateurs s'attendent souvent à voir des trucs pas très normaux de la part d'un magicien...

C'est à présent **David « Coda »** qui nous propose également un tour avec un petit paquet de cartes en extrayant d'un jeu tous les Piques de l'As au Dix.

Et pour compléter son paquet, il sort également la Dame de Cœur.



Les cartes à Pique sont distinctement montrées puis rassemblées.

Coda insère la DC face en l'air dans ce paquet face en bas et indique qu'il est facile de la retrouver en faisant défiler les cartes puisque c'est la seule carte face en l'air... C'est pas faux...

Par contre, c'est nettement plus difficile si la DC est face en bas et qu'on mélange le paquet. C'est pas faux non plus.

Donc la carte est remise face en bas et le paquet est mélangé puis distribué en deux tas et **Grégory** est invité à mettre n'importe quel tas sur l'autre.

L'opération est renouvelée une seconde fois.

Les cartes sont ensuite distribuées sur la table pour former un cercle.

« *Voici la Roue de la Fortune* » indique **Coda** en précisant que la DC vaut 55 euros, somme qu'empochera **Grégory** s'il la retrouve.



Grégory est invité à mettre son doigt sur l'une des cartes. Si c'est la DC, il gagnera 55 euros mais si c'est une autre carte, on déduira la valeur de cette carte de la somme des 55 euros et **Grégory** devra passer à la carte suivante en se servant de la valeur de la carte désignée pour avancer dans le cercle de cartes.

Suspense.... (déjà il y a beaucoup de suspense dans cette réunion)

Ah, un 4P... Bon $55-4=51$... somme en euros que **Grégory** empochera si la prochaine carte est la DC.

On avance de quatre cartes et, suspense (eh oui, encore)... on tombe sur le 10P. Ah, $51-10=41$... Bon 41 euros, c'est pas mal quand même.

Allez, on continue... et on continue à nouveau, et encore... Ben oui, parce que **Grégory** tombe toujours sur une carte à Pique... Et au final, on arrive à zéro euro et une seule carte reste face en bas dans le cercle : la DC.

Et voilà, un « *divertissement cartomagique* » très ingénieux intitulé « *La Roue de la Fortune* » proposé par **Richard Vollmer**.

Les tours avec un lot en argent à la clé sont souvent intéressants... du moins au départ... quand le spectateur pense qu'il peut gagner.



Je propose de montrer un tour intitulé « *1 Chance sur Trois* » qui m'a été adressé par **Maximus**. C'est un tour paru dans la revue FFAP et proposé par **Christian Guignet** qui a amélioré un tour ancien.

J'invite **Grégory** à me rejoindre avec deux objets de son choix. Il y a un trousseau de clés et un étui de jeu de cartes.

Je sors un billet de 10 euros et propose un jeu, une loterie dont l'enjeu est le billet.

Pendant que je tourne le dos, **Grégory** positionne les objets dans l'ordre de son choix et il doit ensuite suivre mes instructions.

Je lui demande de permuter les clés avec l'objet qui se trouve immédiatement à droite. Et s'il n'y a aucun objet à droite, de ne rien faire. Il doit maintenant permuter le billet avec l'objet se trouvant immédiatement à sa gauche. Et s'il n'y a aucun objet à gauche, de ne rien faire.

Ensuite, il doit permuter l'étui du jeu de cartes avec l'objet se trouvant immédiatement à sa droite. Et s'il n'y a aucun objet à droite, de ne rien faire.

À présent, **Grégory** doit prendre en main droite l'objet se trouvant à l'extrême droite. Il reste désormais deux objets sur la table. **Grégory** doit prendre avec sa main libre, l'objet se trouvant à droite.

Et j'annonce « *Tu tiens maintenant deux objets... et moi, je vais ramasser mon billet qui se trouve sur la table...* »

À tous les coups on gagne...

Pour rester dans le thème de l'argent, **Grégory** propose un tour qui se passe dans une banque.

Grégory sort deux cartes du jeu sans les regarder. Ces cartes sont sensées symboliser un employé et un client de la banque.

Dominique est invité à choisir deux cartes et les autres membres présents doivent également piocher deux cartes dans le jeu.

Toutes ces cartes symbolisent des employés et des clients de la banque.

Grégory collecte les cartes y ajoute les siennes et mélange le paquet.

Grégory explique que des malfrats envisagent de braquer la banque et que l'un d'eux vient faire du repérage. Une carte supplémentaire est choisie (7C) et mise dans le paquet qui est ensuite à nouveau mélangé.

Tout serait pour le mieux dans un monde malhonnête s'il n'y avait pas la police, laquelle a eu vent du projet de braquage et qui a décidé de dépêcher sur place deux fins limiers en la personne de Jok et Joc (les deux Jokers).



Un Joker est mis face en l'air sur le paquet face en bas et le second Joker va face en l'air sous le paquet. On mélange le tout et au final, une seule carte se retrouve entre les deux Jokers : le 7C.

Un tour automatique qui a bluffé **Grégory**... et qui, précision importante, lui a été montré par son fils **Lucas**... âgé de 12 ans.

Comme personne ne se bouscule pour présenter un autre tour, je me lève et propose un tour basé sur l'estimation...

Un jeu de cartes est mélangé par **Alban** puis coupé en deux portions à peu près égales.

Alban est invité à choisir une des portions, à la mélanger et à prendre connaissance de la carte se trouvant sous cette portion de jeu, la montrer à ses petits camarades avant de reposer cette portion de jeu sur celle restée sur la table.

Je me saisis du jeu, je le coupe et pour faire bonne mesure, je le mélange à l'américaine.

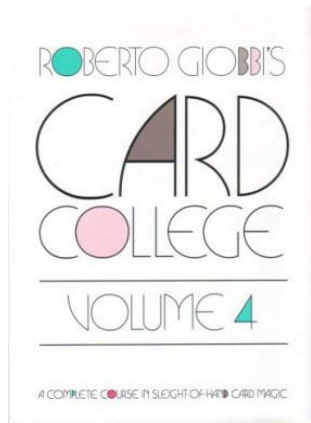
Puis, je divise le jeu en cinq tas et demande à **Alban** de regarder dans chaque tas si sa carte s'y trouve. Si sa carte se trouve dans le tas regardé, il doit la mettre face en bas sur la table sans rien dire et si elle ne s'y trouve pas, il doit sortir une carte quelconque.

Au final, le jeu a été rassemblé et cinq cartes sont en tas sur la table.

Je propose un dernier mélange et demande à **Alban** de distribuer les cartes en posant une carte sur la table et en mettant la suivante sous le jeu et ainsi de suite. Il paraît que les Australiens mélangent comme ça...

Au terme de cette manœuvre, **Alban** n'a plus qu'une seule carte en main... Je lui demande de nommer sa carte : le 10 de Pique et de prendre connaissance de la carte qu'il tient en main... C'est le 10... de Cœur.

Et merd... credi... Bon, j'avais partiellement bon puisque la carte est un 10.



« Jean Pierre réfléchir.... Hummmm !!! » (merci **Dany Boon** pour cet excellent sketch du culturiste)

Ah d'accord... en fait, j'ai oublié une nouvelle coupe après le mélange à l'américaine ce qui explique ce foirage lamentable.

Un tour intitulé *Impossibility*, qu'on peut trouver dans le *volume 4 de Card College* de **Roberto Giobbi** et qui, aussi incroyable que cela paraisse, marche très bien (quand on n'oublie pas la dernière coupe...)

Alban se diversifie en termes de magie. On a pu le voir se lancer dans les cartes et le voilà à présent qui nous propose une routine avec des pièces.

Des pièces, mais aussi des cartes... quatre cartes et quatre pièces.

Vous voyez où je veux en venir ?

Deux indices ? **Keanu Reeves** et cette photo :



Et oui, **Alban** va nous faire un remake de *Matrix*...

Rassurez-vous, il ne va pas de pencher en arrière pour éviter nos projectiles... Ce n'est plus de son âge. C'est juste un « *matrix* » magique.

Alban précise que c'est *un tour à pas cher* avec quatre pièces de 1 centime d'euro.

Quatre pièces disposées en carré et quatre cartes. Une carte posée sur chacune des pièces. Et les pièces voyagent une à une pour se retrouver sous une seule et même carte.



Bon là, **Alban** triche un peu car il utilise la version « *automatique* » ce qui explique les pièces de 1 centime.

Pour une meilleure visibilité de la chose, on lui suggère d'utiliser des pièces de 5 centimes d'euro mais **Alban** n'est pas sur de la force de son « *gimmick* ». Néanmoins, il fait un test devant vous et constate que ça marche...

Cool. Bon, le revers de la médaille (ou plutôt de la pièce) c'est que ce n'est plus *un tour à pas cher*, c'est *un tour à un peu plus cher*...

Bien, même si j'ai complètement zappé de préciser le thème du mini atelier d'aujourd'hui, ce n'est pas une raison pour ne pas le faire... D'autant que j'ai révisé deux faux mélanges en main, façon mélange à la française...

Comme ce compte-rendu pourrait être lu par des *Moldus*...

Quoique... déjà que les magiciens ne le lisent pas, je ne vois pas pourquoi les *Moldus* le feraient... Mais bon, on n'est jamais trop prudent.

Donc, disais-je avant d'être interrompu par moi-même : Comme ce compte-rendu pourrait être lu par des *Moldus* (bis repetita), je ne détaillerai pas ici ces deux techniques. Toutefois, l'un de ces mélanges a néanmoins produit son petit effet sur mes camarades.

Je m'en vais vous le décrire...

Ah, non, c'est vrai, j'ai dit que je ne le ferai pas... Bon, tant pis...

Grégory nous montre le *Zarrow Shuffle*, un faux mélange sur table et je me dis qu'il va falloir tester car il semble également très efficace...

Grégory souhaite apparemment rattraper tout le temps des réunions auxquelles il n'a pas pu assister de par son boulot et il nous propose un nouveau tour de petit paquet.



Ce petit paquet est constitué pour le moment des quatre Dames. Une carte choisie est mise entre les Dames mais cette présence féminine semble l'indisposer car cette carte disparaît aussitôt à vue.

Le jeu de cartes est étalé sur la table : il y a une carte face en l'air parmi toutes les cartes face en bas. Cette carte est sortie de l'étalement et **Grégory** s'en sert comme d'une pelle pour retourner les quatre Dames sur la table et montrer qu'il s'agit de la carte choisie.

Une routine de **Dominique Duvivier** intitulée *Flying Card*.

J'avais montré voici quelques mois une routine de **Paul Gordon** intitulée *Oil & Water Rainbow* ([cf compte-rendu du 21 mars 2015](#)) et avant cela, j'avais proposé cette routine dans le cadre de *l'Enquête du Magicien* dans la partie réservée du site pour que les membres planchent sur la solution.

Grégory a planché – tardivement – sur la solution... sans voir que je l'avais depuis mise en ligne – et il nous propose cette routine aujourd'hui.



Que se passe t-il quand on essaie de mélanger un petit paquet de cartes en mettant des cartes face en l'air et des cartes face en bas ?

En fait, un phénomène très étrange survient car les cartes ont apparemment horreur de cela.

Ainsi, si vous mélangez des cartes face en l'air et face en bas et que vous constituez deux tas, vous verrez que progressivement toutes les cartes vont se mettre face en l'air dans un tas et face en bas dans le second tas. On commence l'expérience mais le résultat est le même.

Et pire encore, si on s'acharne, on constate que certaines cartes sont devenues des As tandis que les autres cartes changent de couleur de dos. Oh, c'est dingue ce que c'est susceptible une carte...

Une routine modifiée par rapport à la routine originale, car **Grégory** n'avait pas toutes les cartes nécessaires... On s'adapte comme on peut.

Allez, à qui le tour ?

Grégory ? Ah ben vas-y alors...

Grégory nous propose ce qu'il nomme un « *tour marrant* » pour révéler une carte choisie.

Pour cela, il fait choisir une carte à **Dominique** (le VT). Cette carte est ensuite perdue dans le jeu.

Le jeu est rangé dans l'étui et c'est grâce à son Smartphone que **Grégory** va retrouver la carte en visant l'étui du jeu.

En effet, en déclenchant la fonction « *appareil photo* » de son téléphone, **Grégory** vise l'étui du jeu et tout à coup, un coffre fort genre coffre de pirate apparaît à l'écran. Ce coffre est fermé d'un cadenas.

Dominique est invité à appuyer sur le cadenas et voilà que le Valet de Pique sort du coffre.



Bon, là c'est un RK mais je vous jure que la carte de **Dominique** était un VP...

*Tour #11 par **Mikael Montier** (serait-il le frère ou apparenté à **Liam Montier**?). Disponible sur Iphone et sur Android gratuitement...*

Au fait, **Grégory**... Tu es sûr que tu lis tous les comptes-rendus de réunion ?

Non, je dis ça comme ça, parce que cette application a aussi été présentée le 21 mars dernier...

Allez au suivant !

Et le suivant est à nouveau **Grégory**... Il faut dire à sa décharge qu'il n'a pas beaucoup de concurrence parmi les membres présents...

Grégory propose à présent de nous montrer une houlette impromptue.

Une carte est choisie et perdue dans le jeu.

Trois cartes sont montrées mais la carte choisie ne s'y trouve pas.

Les trois cartes sont remises dans le jeu mais en les laissant dépasser de moitié. Puis, le jeu est recouvert d'un foulard.

On enfonce les cartes dans le jeu. On le saupoudre de poudre de *Perlimpinpin* (qui comme chacun le sait facilite la révélation des cartes choisies mais elle soigne également assez bien les hémorroïdes...).



Tout à coup, une carte émerge du jeu : la carte choisie.

Comme nous ne sommes plus que trois dans la salle, nous décidons qu'il est temps de mettre fin à cette réunion.

Dominique qui a l'œil acéré du faucon en vol, a remarqué que j'avais des morceaux de corde devant moi.

Comme il a beaucoup fréquenté de policiers dans sa carrière de tenancier de cabaret, il est formé à l'art délicat et ô combien subtil de l'interrogatoire et me demande : « *Qu'est ce que tu fais avec ça ?* ».

Je suis sur le point de lui répondre « *Qu'est ce que ça peut te faire, t'es de la police ?* »

Mais, comme je sais qu'il n'est pas de la police, je décide qu'il est plus simple de lui dire la vérité : « *Ben c'est pour la routine des trois cordes...* »

Et voilà **Dominique** qui nous montre sa version des trois cordes. Une version tout à fait classique mais c'est surtout par rapport au baratin l'accompagnant que **Dominique** nous la montre.



J'indique qu'**Alban** a également un baratin sympa avec une histoire de trois sœurs, de jumeaux et d'un vieux magicien (cf [compte-rendu de la réunion du 15 mars 2014](#)) et cela clôt définitivement cette réunion.

La rentrée magique du **Magicos Circus Rouennais** aura lieu le samedi 12 septembre 2015. D'ici là, passez de bonne vacances.

Patrice
Apprenti Magicien à Vie

