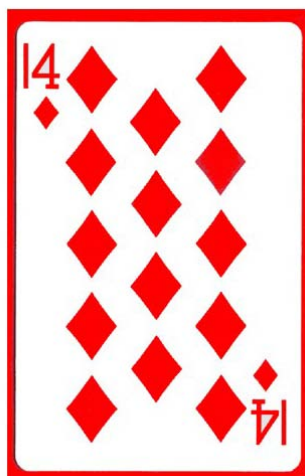


RÉUNION DU 18 JUIN 2016 – 14^{ÈME} ANNIVERSAIRE DU MCR



Le *Magicos Circus Rouennais* poursuit son petit bonhomme de chemin et fête aujourd'hui son quatorzième anniversaire.

Oh la la, que d'émotion quand on sait comment cela a commencé...

Et cette année encore, c'est **Théo** et son épouse **Marie Christine** qui accueille les magiciens du club.

Donc, direction le Château de la Folie à Ferrières en Bray où le café et les douceurs sucrées nous attendent pour cette réunion.

Plus qu'une réunion, on peut parler d'une journée magique puisque **Théo** a proposé – comme à l'accoutumée - de démarrer dès dix heures du matin.

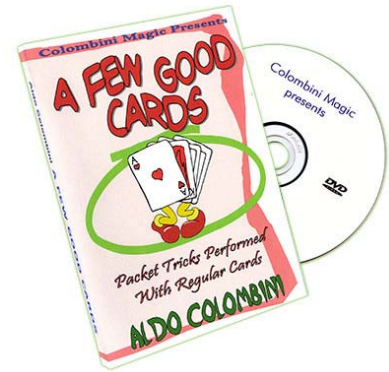
Une petite photo pour commencer... Clic Clac Canon !



Ont répondu « *présent !* » ce matin à l'appel du 18 juin...

1 :	Théo	2 :	Patrice
3 :	Manu	4 :	Spontus
5 :	David	6 :	Éric
7 :	Presti	8 :	Grégoire
9 :	Mankaï	10 :	Victor
11 :	Toff	12 :	Christophe
13 :	Stéphane		

Tout le monde à pris place autour de la grande table et je propose de commencer en présentant une routine de **Sam Schwartz** intitulée *Twister* tirée du DVD d'**Aldo Colombini** « *A Few Good Cards* ».



Un carré de Rois est posé face en bas sur la table et j'indique que je vais demander à quelqu'un de nommer une famille de cartes et que quelle que soit la famille nommée, elle aura une couleur de dos différente des trois autres cartes.

Je prends les cartes et en les laissant face en bas, je les compte pour montrer quatre dos rouges.

J'explique que si le Roi de Pique est nommé, il va changer de couleur de dos et en recomptant les cartes on s'aperçoit qu'une carte a désormais un dos bleu.

Je continue en disant que si le Roi de Trèfle est nommé, il va lui aussi changer de couleur de dos. Une seconde carte a maintenant un dos bleu et je montre que c'est le Roi de Trèfle.

Si c'est le Roi de Cœur qui est nommé son dos change aussi – un troisième dos bleu apparaît... et si c'est le Roi de Carreau, son dos change aussi : un quatrième dos bleu apparaît.

J'explique qu'en fait, on peut nommer n'importe quelle famille, que cela n'a pas d'importance et que la famille nommée aura un dos de couleur différente...

Le paquet de carte est retourné face en l'air et je demande qu'on me nomme un des Rois.

Je ne me rappelle plus le Roi nommé mais je montre ensuite que ce Roi a un dos bleu et que le dos des autres Rois est redevenu rouge.

Bon là, j'aurais peut-être du m'abstenir de présenter cette routine car je me suis fait écharper par **Spontus** qui a trouvé que cette routine était fort mal construite...

Euh **Spontus**... Elle n'est pas de moi cette routine... Je me contente de la présenter...

Aïe ! Non, pas sur la tête...

Et moi qui pensais que cet effet de changement de couleurs était sympa... Cela dit, je trouve toujours que cet effet est sympa... Il en faut pour tous les goûts... Et peut-être que j'ai mal présenté le tour...

Du autre côté ce genre de critique est toujours utile, surtout venant de **Spontus** car c'est loin d'être un débutant en Magie. Cela permet d'avoir une autre vision d'un tour et de son exécution et c'est, de mon point de vue, comme cela qu'on progresse.

Spontus : 1 – **Patrice** : 0

C'est à présent **Mankai** qui vient avec *Dédé*... Enfin, pas avec *Dédé*, mais avec « des dés ».

Oui, jésais, le coup de « *Dédé* » ça ne date pas d'hier... Mais moi, ça me fait toujours autant marrer (Bon, un peu moins quand on sait que le cochon s'appelle « *Patrice* »...). Et pour ceux qui ne connaissent pas, ben [voici le lien Youtube](#).



Mankai commence par expliquer que la somme des faces opposées d'un dé fait « sept ».

Oui je sais, dit comme ça, ce n'est pas facile à comprendre... Et **Mankaï** explique que si d'un côté du dé on a un « 4 », de l'autre côté, on a un « 3 »... Et il passe ainsi en revue les différentes possibilités.

Puis, histoire de bien compliquer les choses, **Mankaï** indique que si on a deux dés, la somme des faces opposées fait... Quatorze !

Yen a seulement deux qui suivent dans la salle.

Mankaï dont un exemple en prenant les dés et en montrant la face « 6 » et la face « 3 » et en disant « *6 et 3 ça fait 9 et pour arriver à 14, ça fait ?... 5* ». Il pivote la main pour montrer une face « 1 » et une face « 4 » puis se tournant vers **Spontus**, il lui dit – avec un grand sourire – « *Tu es d'accord Spontus ?* »...

Bon, là où ça se complique c'est quand **Mankaï** montre une face « 5 » et une face « 6 » devant mais également derrière... ce qui est bien évidemment impossible car cela fait « 22 » et pas « 14 ».

Toujours plus compliqué quand les faces « 6 » et « 3 » se transforment en « 5 » et « 4 »... Vous me direz, ça fait toujours « 9 »... Et c'est pas faux...



Donc, derrière on a un « 2 » et un « 3 »... ce qui fait « 5 », mais on aurait du avoir un « 1 » et un « 4 »... Ce qui fait « 5 » également...

Et là... j'avoue, j'ai décroché quand **Mankaï** expliqué que ça, c'était la première loi et que la seconde c'est que les dés suivant également une loi mathématique et arithmétique...

Pour illustrer son propos, il a montré une face « 1 » et « 2 » et en pivotant la main à l'opposé, il a montré une face « 3 » et une face « 4 »... puis une face « 5 » et une face « 6 »...

À l'issue de cette routine, **Spontus** a rejoint **Mankaï** et lui a dit que les dés auraient été plus visibles s'ils les avaient tenus devant le tapis de table.



Mais **Mankaï** n'est pas convaincu et préfère sa tenue.

Spontus explique que c'est un tour de close-up et que c'est mieux de le faire près des gens... donc sur le tapis...

Il est vrai que lorsqu'on est habitué à une façon de faire, il n'est pas évident de changer...

C'est ensuite **David** qui vient nous montrer une routine de cartes que beaucoup d'entre nous connaissent puisqu'il s'agit du « *tour du Biddle* ».

David demande à **Éric** de mélanger le jeu puis d'y choisir une carte (9P) qui est ensuite perdue dans le jeu.



David donne une moitié de paquet à **Victor** et conserve l'autre et montre ensuite des groupes de quatre cartes face en l'air et nous demande de dire si on a vu la carte choisie.

Effectivement, la carte choisie se trouvait parmi les quatre cartes montrées.

David remet sa moitié de jeu à **Victor** et conserve les quatre cartes montrées qu'il met face en bas. Il indique ensuite la prendre de façon invisible et il demande à **Éric** de tenir cette « carte invisible » en nous faisant remarquer que s'il enlève une carte du paquet il en reste... trois.

Effectivement, il ne lui reste plus que trois cartes en main et parmi elles, ne se trouve plus la carte choisie (9P).

David demande à **Éric** de jeter sa carte invisible dans le jeu et il demande ensuite à Victor d'étaler le jeu. On constate que le 9P est face en l'air dans le jeu face en bas.

David indique ce que tour a permis de laisser examiner le jeu et il propose d'enchaîner sur un second tour.

Il range le jeu dans sa poche poitrine de veste et sort de sa poche intérieure un carnet de papier « flash ».



Tandis qu'il demande à **Victor** d'examiner le papier, **David** ressort le jeu de sa poche de veste et mettant le jeu en biseau, il demande à **Victor** de lui dire « stop ! » quand il veut afin de choisir une carte.

Le « 3P » est sélectionné et **David** demande à **Victor** de signer la face de la carte. Cette carte est ensuite perdue dans le jeu.

David indique que la carte de **Victor** est signée et donc unique mais qu'il va la rendre ensuite plus unique. Il reprend le papier « flash », demande à **Victor** de l'enflammer et il le jette sur le jeu.

Le jeu est étalé. Une carte a désormais un dos rouge avec un trou dedans : c'est la carte signée par **Victor**.

Une routine façon « *carte caméléon* » de **Damien Vappereau**.

S'en suit une discussion très intéressante sur la façon de faire « *choisir* » la carte dans la routine de **Damien Vappereau**.

Éric propose ne montrer sa variante du tour du Biddle et comme il ne rencontre aucune objection, il se lance avec l'assistance de **Christophe**...



En fait de variante, c'est vraiment une grosse variante et on pourrait même parler de routine à part entière.

Éric utilise quinze cartes qui sont mélangées par **Christophe** puis distribuée en trois tas de cinq cartes.

Christophe est ensuite invité à choisir l'un des tas et il doit couper le tas et mémoriser la carte se trouvant sous la partie supérieure. Cette partie est déposée sur l'un des deux autres tas sur la table. Puis la partie inférieure du tas choisi par **Christophe** est également déposée sur l'un des tas sur la table. Le deux tas sont ensuite rassemblés.

Éric coupe le paquet en trois tas qu'il regroupe ensuite afin de bien perdre la carte mémorisée par **Christophe**.

Éric demande à présent à **Christophe** de faire semblant de prendre sa carte dans le paquet et de la conserver en main.

Éric retourne à présent des séries de cartes en demandant à **Christophe** si sa carte s'y trouve : non. (Ben forcément puisqu'elle est dans la main de **Christophe**...)



Éric demande à présent à **Christophe** de retourner face en bas sa carte invisible et de l'insérer dans le paquet face en l'air tenu par **Éric**.

Le paquet est étalé face en l'air sur la table. Une carte se trouve face en bas.

Christophe est invité à nommer sa carte : As de Cœur. C'est la carte face en bas.

Une digression est ensuite effectuée concernant les triples fausses coupes et après qu'**Éric** ait expliqué celle qu'il utilise, j'en montre deux autres.

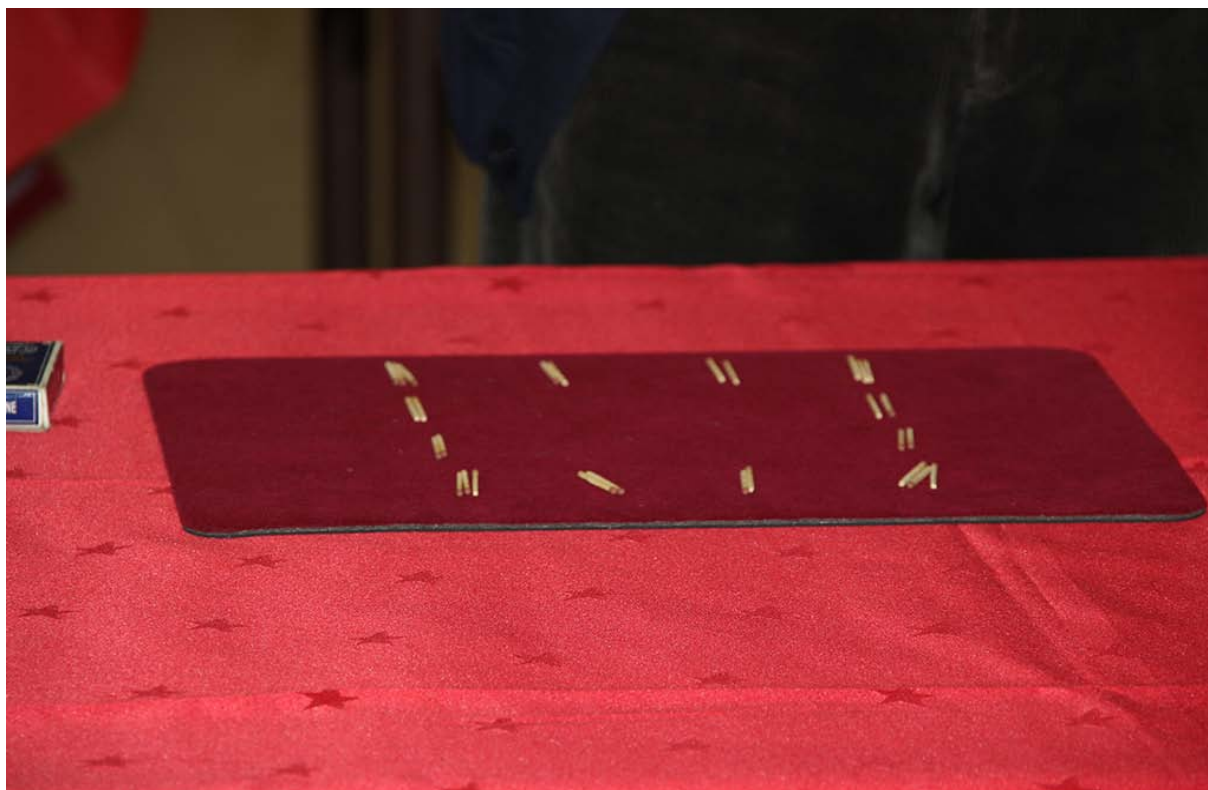
Théo nous parle également du *Daley's Delight Change* du **Docteur Jacob Daley**, un mouvement très trompeur visuellement qui, contrairement à son nom, n'est pas un change puisqu'il consiste à demander à un spectateur de mélanger le même paquet qu'il vient déjà de mélanger en lui donnant l'impression que c'est un autre paquet...

Et puisque **Théo** a la parole il nous indique qu'il va nous montrer une routine qu'il avait déjà présentée par le passé.

C'est une routine géniale avec des allumettes et **Théo** y a apporté son petit plus...



Théo renverse une boîte d'allumettes et un carré est formé de sorte que chaque côté comporte dix allumettes.



Le but du jeu : **Victor** et **Éric** déposent des allumettes une à une sur un côté de leur choix du carré et **Théo**, pour chaque allumette déposée, déplace des allumettes et montre que malgré les allumettes ajoutées, il y a toujours dix allumettes par ligne.



Impossible me direz-vous et pourtant, si on compte le nombre d'allumettes sur chaque côté du carré, il y a bien dix allumettes alors que **Victor** a rajouté par loin de 10 allumettes.

Mais alors, si le nombre d'allumettes reste inchangé, où sont passées les allumettes ajoutées ?

Théo répond à cette question en ouvrant la boîte d'allumettes restée sur la table, pour montrer que les allumettes ajoutées par **Victor** et **Éric** dans le carré y sont retournées toutes seules, magiquement.

Cette routine m'impressionne toujours autant même si l'explication mathématique permet d'éclaircir ce mystère.

Désolé pour les répétitions du mot « *allumette* » mais je n'ai pas trouvé de synonyme...

Il est 10 heures 14 et **Jean-Luc** fait son apparition pour compléter notre groupe qui compte désormais 14 présents.

Christophe propose de prendre la suite de **Théo**.

Ce tour sera une première pour lui par de son propre aveu, il ne l'a jamais fait vraiment...

Christophe sort un jeu de cartes et demande à **Victor** de la couper et de regarder la carte de coupe. La carte est ensuite remise et le jeu est reconstitué.



Christophe qui avait le tour tourné nous fait face à nouveau et prend le jeu qu'il distribue en deux tas. Il demande ensuite à **Victor** de désigner un des deux tas ce qui permet d'en éliminer un.

Christophe étale ensuite sur la table les cartes du tas restant en formant un...

Comment dire ?...

Un tas informe de cartes ?

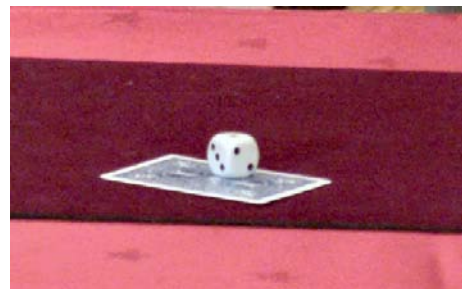
Oui, c'est un peu cela...



Christophe attire ensuite l'attention sur un dé qui se trouve près du jeu de cartes. Il le remet à **Victor** et lui demande de le lancer pour le faire rouler sur les cartes. Le dé tombe sur la face « 1 » en l'air.

Christophe explique qu'on ne va pas compter des cartes par rapport à la valeur du dé mais juste s'intéresser à la carte sur laquelle le dé s'est arrêté.

Toutes les cartes sont éliminées à l'exception de celle sur laquelle se trouve le dé. **Victor** est invité à nommer sa carte et à retourner la carte sur la table. **Victor** nomme le 8P et la carte retournée est le 9P.



Ah c'est ballot... à un chiffre près... à moins que ce tour ne soit une variante du tour *Kolossal Killer* de **Kenton Knepper**...

Christophe qui est un garçon d'une honnêteté à toute épreuve, avoue qu'il s'est trompé de tas et propose de refaire le tour.

Cette seconde fois est la bonne.

Un tour simple qui nécessite un jeu un peu particulier...

Intervention de quelques uns des membres sur la façon de montrer les cartes différentes de ce jeu.

Éric se lève et propose de nous faire un tour mathématique.

Oh chouette !... (Ne vous fiez pas à ce semblant d'enthousiasme, je hais les tours mathématiques... Enfin, disons que je hais chercher l'explication et le pourquoi ça marche...)

Pour son tour, **Éric** utilise un jeu avec un nombre différent sur la face de chaque carte et c'est **Jean-Luc** qui joue le rôle du spectateur.



Jean-Luc est invité à mélanger un paquet de huit cartes et à les étaler devant lui. Puis, il doit choisir une carte en la sortant de l'étalement.

Éric se penche et fixe intensément le dos de la carte décalée vers l'avant...

Oh oh... Tiens, tiens... Il va falloir aller chez l'ophtalmo se faire prescrire une paire de lunettes...

Évidemment cela faire rire tout le monde qui a compris que ce jeu a certaines particularités...



Éric se marre également en disant que normalement, le spectateur est en face de lui...

Éric distribue à présent une partie du jeu pour former quatre tas en carré et demande à **Jean-Luc** de désigner un des tas.

Ce tas comporte quatre cartes. **Éric** dispose ces cartes en carré et **Jean-Luc** est invité à faire l'addition des chiffres de la face de ces cartes. Le total donne « 46 ».

Éric demande à **Jean-Luc** de retourner la carte qu'il avait sélectionnée. Sa face supporte le nombre « 46 ».

Éric prend un des tas restés sur la table, il dispose les cartes en carré et demande à nouveau à **Jean-Luc** d'additionner la valeur des faces : 46.



La même chose est faite avec les deux autres tas et la somme trouvée est également « 46 ».

À présent, il y a sur la table un carré comportant 4 lignes de 4 cartes chacune.

Les nombres des colonnes sont additionnés : 46.
Idem pour les lignes et pour les diagonales.

Éric retourne les cartes et dit qu'il avait fait une prédiction ce matin. Au dos de la première carte se trouve inscrit le nombre « 46 ».

Spontus, grand utilisateur de Carrés Magiques fait part de son expérience et indique préférer utiliser un « *paper-board* ».



Puisqu'on est dans les tours « *mathématiques* », je propose de montrer un autre tour extrait d'un des DVD d'**Aldo Colombini**. La routine s'intitule *Add-Acadabra* et on la trouve dans le DVD *Effective Card Routines*.

Un jeu de cartes et deux prédictions...

J'explique à **Victor** qu'il va choisir une carte librement dans le jeu et que la valeur de cette carte va permettre de distribuer autant de cartes sur la table. Les figures valent 10. La valeur de la dernière carte comptée va déterminer la distribution suivante et ainsi de suite jusqu'à ce que la valeur de la dernière carte comptée soit supérieure au nombre de cartes qui restent dans le paquet.

La carte sélectionnée par **Victor** est un Dix de Trèfle. Cette carte est laissée de côté et je distribue neuf cartes et je retourne la 10^{ème} en la mettant près de la sélection de Victor. Il s'agit du Dix de Cœur.



Neuf cartes sont à nouveau distribuées et la 10^{ème} est retournée. : 2C.

Je distribue une carte et retourne la seconde... et ainsi de suite jusqu'au moment où la carte retournée est le 10K alors qu'il reste moins de dix cartes dans le paquet.

J'indique que cette carte est la carte choisie par le hasard.

Victor est invité à faire la valeur de toutes les cartes qui ont été mises de côté au fur et à mesure des distributions successives : 49.

Ma première prédiction est montrée : sur une feuille de papier est inscrit le nombre « 49 ». La seconde prédiction est montrée : au dos de la feuille de papier est inscrit : Dix de Carreau.

Comme je n'avais pas prévu de montrer ce tour, il manque l'aspect « *gags* » de la routine d'**Aldo Colombini** qui montre en première prédiction une carte avec plusieurs nombres inscrits dessus dont le total devrait permettre – dit-il – d'arriver un « 49 » et au dos de laquelle est inscrit le nombre « 49 ». Sa seconde prédiction est une carte comportant toutes les 52 cartes d'un jeu. Il la sort en disant que la carte sélectionnée (10K) se trouve bien sur cette carte, qu'il retourne ensuite pour montrer un grand « 10K » imprimé.

Une routine simple et qui marche à tous les coups. Et ne me demandez pas pourquoi car je m'en fous.

Spontus intervient pour montrer une routine un peu similaire et qui, à la différence de la routine d'**Aldo Colombini**, est totalement impromptue.

Éric est invité à mélanger le jeu...



Éric doit choisir un nombre de 1 à 10 dans sa tête, et il doit distribuer autant de cartes une à une face en l'air et continuer en distribuant à nouveau le même nombre de cartes et ainsi de suite. Les cartes sont mises les unes sur les autres et aucun temps d'arrêt ne doit être fait entre deux distributions car **Spontus** doit ignorer le nombre choisi.

Forcément à un moment donné, **Éric** n'aura plus assez de cartes en main par rapport au nombre choisi initialement mais il doit continuer à distribuer les cartes comme si de rien n'était tout en mémorisant la carte à partir de laquelle il n'avait plus assez de cartes...

Du fait qu'**Éric** continue à distribuer les cartes, **Spontus** ne peut – logiquement – pas savoir quelle carte a été mémorisée.

Ça va ? Vous comprenez ? Non ? Ben nous non plus.

Et d'ailleurs **Éric** non plus puisqu'il s'arrête sur une carte alors qu'il aurait du continuer...

Le problème de ce type de routine est que les instructions données au spectateur doivent être très claires... Dans le cas présent, nous avons tous eu du mal à comprendre ce qui devait être fait... y compris **Éric**.

Et je ne parle pas de l'explication de ce tour par **Spontus** où il parle de croisement entre deux séquences et qu'on a 90% de chance de tomber sur la bonne carte à la fin. Là, la quasi-totalité des membres présents a déclaré ne pas comprendre le principe.

Ce qui revient à ce que je disais tout à l'heure... Est-il bien utile de savoir comment ça marche... L'essentiel, c'est que ça marche... Le pourquoi, on s'en fout. Mais si déjà, on ne comprend pas ce qu'il faut faire, ben c'est pas gagné.

Spontus propose de refaire le tour et que chacun dans sa tête le fasse en même temps que lui.

Bon, là, c'est un peu (beaucoup) la *cata* car beaucoup n'ont finalement pas compris ce qu'il fallait faire et forcément cela conduit à des cartes différentes.

Perfidement, je déclare que c'est parce que **Spontus** a mal expliqué et que je préfère mon tour car il est mieux construit... ☺

Spontus se défend en disant que ce tour marche très très très souvent... Ouais, ben pas aujourd'hui.

Spontus : 1 – **Patrice** : 1. Égalité.

Chaque année lors de l'anniversaire, nous avons désormais pour coutume de prendre une photo de groupe devant le château et il n'y a aucune raison pour que cette année faillisse à la tradition. Mais dépêchons-nous car la météo menace de tourner à la pluie...

Et nous voilà tous en route pour cette photo.

Un chemin assez court à parcourir en fait et c'est **Marie-Christine**, l'épouse de **Théo** qui se charge de prendre LE cliché du groupe du matin.





Nous passons ensuite à la séquence « apéritif – repas ».





Comme les années précédentes, **Marie-Christine** a préparé ce qu'il fallait (cette année, c'est un couscous)

Mais chacun a également amené sa quote-part avec de quoi boire ainsi que des gâteaux.



Et comme tout anniversaire qui se respecte, vient le moment de souffler les bougies...



Et voilà ! 14 ans !



Forcément, quand des magiciens mangent ensemble, ils font de la Magie...



Alban nous a rejoints et notre groupe monte désormais à 15.

Pour la partie « *après-midi* » de cette journée magique, nous passons dans la zone aménagée avec une scène et c'est **Mankai** qui va débiter en nous présentant une de ses créations.



En fait, ce n'est pas vraiment une « *création* » car **Ezzedine** a fait des recherches et le tour en lui-même existe déjà, mais la technique employée est différente.

Je vois que vous êtes impatients de savoir de quoi il s'agit et je vous comprends...

Sauf que j'étais tellement absorbé à regarder **Mankai** présenter son tour que j'ai oublié de prendre des photos... C'est bête hein ?

Mais rassurez-vous, j'ai procédé à quelques captures d'écran vidéo puisque la séance est enregistrée et finalement vous pourrez constater par vous-même que **Mankai** ne manque pas d'idées.

Mankaï nous présente une forme en triangle constituées de trois parties qu'il déplie. Un des volets est blanc, un autre est jaune et celui du milieu comporte le dessin de trois petits nounours.



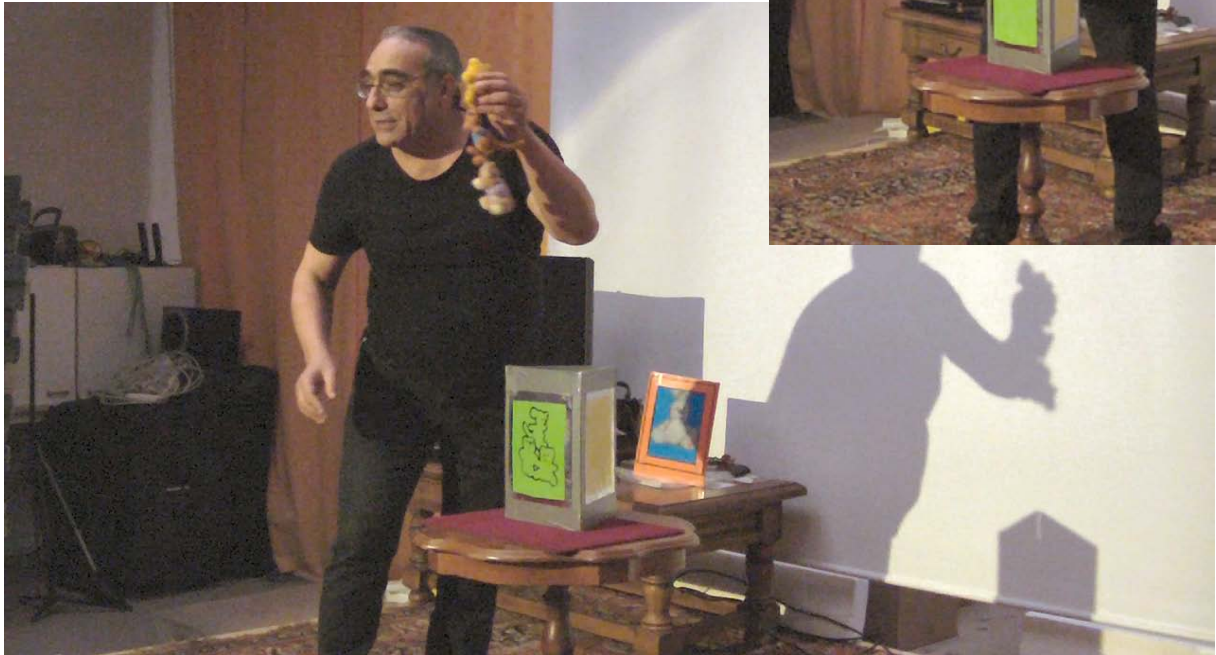
Mankaï fait pivoter son « triptyque » pour montrer le dos.



Un volet est rouge, l'autre noir et celui du milieu comporte le dessin d'une poupée.

Mankai referme les volets pour former un triangle et retire le dessin des petits nounours.

Il remet le dessin mais il ne reste plus que le contour des petits nounours et il sort trois petits nounours du centre du triangle...



Mankai déplie le triangle et le retourne avant de la constituer.

Le dessin de la poupée nous fait face. Il le retire avant de le remettre en place. Comme pour les nounours, seul le contour reste et une poupée est sortie du centre du triangle.



Tout le monde applaudit mais **Mankai** nous dit que ce n'est pas encore fini.



Il prend un cadre supportant le dessin d'un lapin et nous demande à « 3 » de dire « *Passe* ». Il compte « 1, 2, 3 » et le lapin disparaît à vue du cadre... pour réapparaître au centre du triangle.

Bon, là, pas de capture d'écran : trop flou.

Mankai montre son triptyque des deux côtés et le replie tandis que nous applaudissons.



Un système vraiment ingénieux qui mériterait d'être commercialisé car tout le monde dans la salle s'accorde à dire que c'est une idée novatrice.

Comment **Mankai** est chaud, il propose de continuer et de nous montrer sa version du « *Rêve de l'Avare* », une routine d'apparition de pièces connue également sous le nom de « *La Chasse aux Pièces* ». Et c'est **Alban** qui joue le rôle du petit enfant...

Tout le monde connaît probablement ce tour dans lequel des pièces, capturées dans l'air ou sur le corps du spectateur sont mises dans un seau.



Quelqu'un dans l'assemblée a mis une musique arabisante pour accompagner le tour et **Mankai**, déchaîné, se lance dans un semblant de danse du ventre...



Mankai propose de libérer la scène pour permettre à quelqu'un d'autre de passer en précisant qu'il aura autre chose à présenter.

Du coup, on lui dit que faire sa présentation tout de suite.

Pour cette troisième routine, **Mankai** a décidé de rendre hommage à un grand de la Magie : **Slydini**.

Il s'agit du tour communément appelé « le tour des boulettes ».

Mankai indique qu'il a modifié un peu la routine et quelqu'un dans la salle s'écrie que c'est désormais « *le tour des boulettes tunisiennes* » et avec le couscous de ce midi, c'est particulièrement d'actualité...

Slydini lorsqu'il présentait ce tour, annonçait ce qu'il allait faire en précisant aux spectateurs qu'ils ne comprendraient pas comment il avait fait.

Mankaï nous montre une boîte sans fond
Puis il montre quatre feuilles de magazine.



Comme **Mankaï** a indiqué qu'il aurait préféré faire ce tour en musique, tout le monde se met à chanter « *le Petit Bonhomme en Mousse* » ce qui donne une ambiance assez... particulière à ce tour.

Une première boulette de papier est formée puis elle disparaît entre les mains de **Mankaï** mais il fait quand même le geste de la mettre dans la boîte.

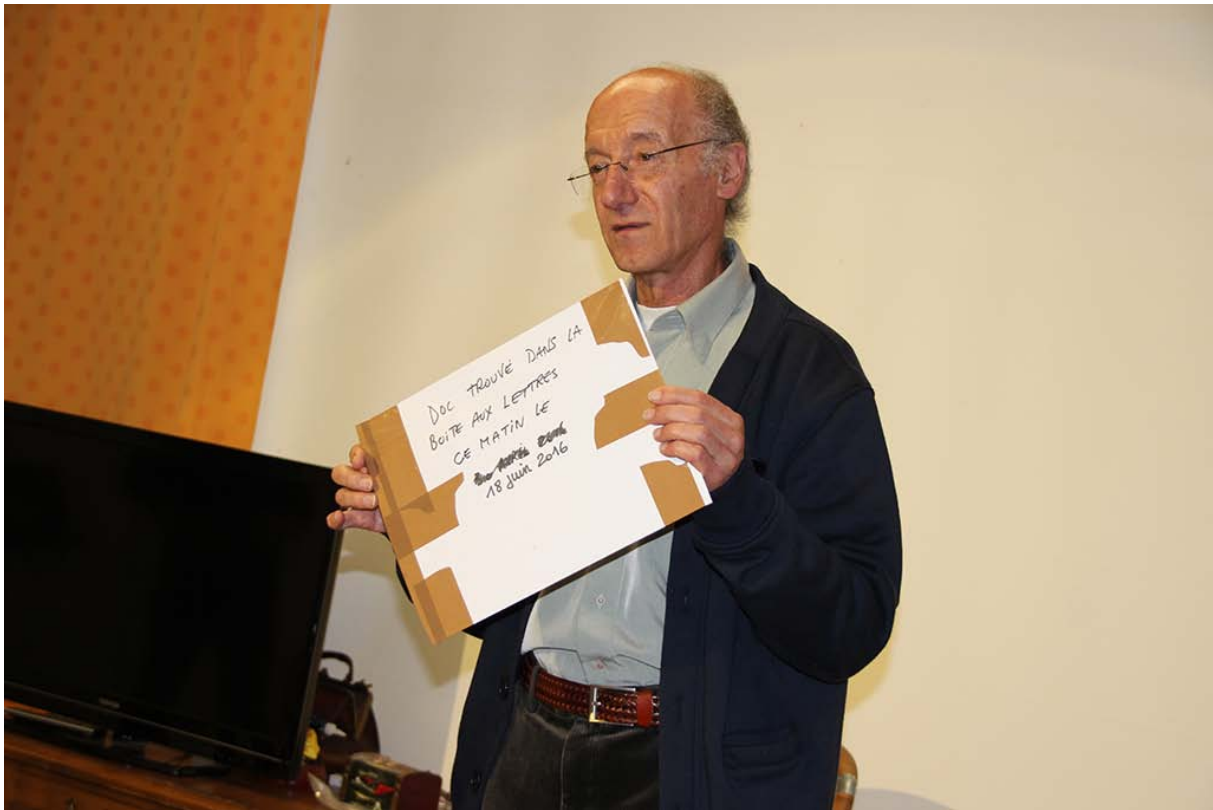


Trois autres boulettes de papier sont formées tour à tour. Elles aussi disparaissent et à chaque fois, **Mankaï** fait le geste de les mettre dans la boîte.

Au final, la boîte est renversée : les quatre boulettes de papier s'y trouvent bel et bien... avant de disparaître à nouveau.



Chaque année, lors de la journée anniversaire, **Théo** nous gratifie d'une routine inédite et... mesdames et messieurs, cette année encore, **Théo** nous a concocté une routine sortie tout droit de son cerveau créatif.



Théo nous montre une enveloppe indiquant y avoir mis un document trouvé le matin même dans sa boîte aux lettres.

L'enveloppe, qui est scellée, est confiée à la garde d'**Alban**.

Théo propose d'essayer de nous faire tous devinez la nature du document contenu dans cette enveloppe.

Théo nous apprend que le *Château de la Folie* date de 1880 et qu'il s'est passé un évènement en ses murs entre 1880 et aujourd'hui et que cet évènement a un rapport avec le document trouvé dans la boîte aux lettres

Théo raconte qu'une famille vivait à cette période dans ce château et avait une fille prénommée...

Théo marque un temps d'arrêt car il ne se rappelle plus le prénom et nous demande si nous le connaissons. Quelqu'un crie « *Camille* » et **Théo** hoche la tête en disant qu'effectivement, il croie qu'elle se prénomait ainsi. Il demande si nous sommes d'accord sur ce prénom et devant notre approbation, il le note sur un « *paper-board* » à la vue de tous.

Spontus ajoute : « *Et son nom de famille c'est Zolle De Force* »...

Théo poursuit : « *Camille a rêvé en son prince charmant et... Comment il s'appelait celui-là déjà ?* »



Je propose « *Gaétan* », un autre propose « *Robert* » et un troisième « *Charles-Édouard* »...

Tiens ça me rappelle une anecdote... Voici quelques années un de mes collègues annonce qu'il vient d'être papa. On le félicite et je lui demande comment s'appelle son enfant. Il répond en souriant « *Charles-Édouard* ». Croyant qu'il blaguait, je lui dis « *Non sans déconner, il s'appelle comment ?* » et là, le collègue me dit d'un air sérieux « *Ben, Charles Édouard* ». Là, j'ai vécu un grand moment de solitude et j'ai hypocritement dit « *Oh c'est original comme prénom...* ».

Bon finalement, c'est « *Robert* » qui est retenu.

L'histoire se poursuit et à chaque fois, **Théo** sollicite l'assemblée pour déterminer le nom de famille de ce *Robert (Dupied)*, que *Camille* n'avait jamais vu qu'en rêve. Puis l'adresse de ce *Robert* qui, se rappelle-t-il habitait en Ile de France (*Évry, 13bis rue de l'Impasse*) à laquelle *Camille* avait envoyé une carte postale sans même savoir si ce *Robert* existait...

Théo demande : « *Mais à quelle date a-t-elle envoyé cette carte déjà ?* »

Là, c'est **Victor** qui est sollicité pour déterminer une date grâce au hasard.

31 cartons supportant un nombre de 1 à 31 sont mélangés et mis dans un sac en plastique transparent et **Victor** est invité à piocher un carton puis un second. Le sort désigne le « 8 » qui peut correspondre au mois ou à la date, et le « 25 », ce qui donne obligatoirement le « 25 août ».



Théo indique qu'il aimerait qu'on se concentre tous sur la ville d'Évry et que pour cela il va prendre une carte de la région parisienne.

Il récupère sa mallette où se trouve cette carte et nous demande de localiser dessus la ville d'Évry.

Puis, satisfait, il laisse tomber la carte à terre en nous disant que désormais, nous sommes à Évry et que cette *Camille* avait réellement écrit à ce *Robert Dupied*...



Théo récupère l'enveloppe scellé auprès d'**Alban** puis il prend ses ciseaux précédemment sortis de sa mallette.

Il découpe le haut de l'enveloppe et en sort une carte postale : il s'agit d'une ancienne carte représentant le Château de la Folie. Il y a un timbre avec le cachet de la poste daté du 25 août... Au dos, il y a un mot rédigé ainsi : « *Cher Robert, si vous recevez cette carte, c'est que vous n'êtes pas seulement né de mon imagination. Mais pour me prouvez que je n'ai pas rêvé, je vous pris de me la rapporter vous-même* ». La carte est adressée à monsieur Robert Dupied 13bis rue de l'Impasse à Évry. Quelqu'un a rajouté en rouge les mots « *Je suis venu ce jour 18 juin 2016 pour vous la rapporter, mais vous n'étiez plus là* ».



Du grand **Théo** !

Que dire, sinon que cette routine est extrêmement bien construite... 😊

Théo nous dit qu'il n'y a pas besoin d'expliquer cette routine, puisque c'est magique... et que lorsqu'on a un scénario qui touche les gens avec des souvenirs, cela a beaucoup plus d'impact.

Difficile de prendre la suite après une telle prestation, mais **Spontus** se lance pour nous montrer quelques techniques de vision à l'aveugle...

Oui, je sais, vous vous demandez ce que c'est.

Tournez la page et vous saurez...

Spontus indique que dans le cadre d'un tour, il avait besoin d'un bandeau un peu particulier lui permettant de voir ce qu'il n'aurait – en théorie – pas du voir... Et il nous présente le résultat de ses recherches.

Forcément, je ne vais pas dévoiler ce qu'il nous a expliqué.

Sachez qu'on a parlé
« bandeau »,
« cagoules », « papier
d'aluminium », « pièces
de monnaie », etc....

Vous devrez vous
contenter de ces deux
photos...



Pour la tête avec le papier d'aluminium... Enfournez à 180° et laissez cuire durant une petite demi-heure, ça éclaire considérablement les idées.

Évitez le four à micro-onde sous peine de griller l'appareil...

Jean-Luc prend la suite pour nous montrer une routine très étonnante : « *Tiny Plonger* » (prononcez « *taini plonnejeu* »), une collaboration de **Mathieu Bich**, **Jon Armstrong** et **Garrett Thomas**.

L'effet est simple en lui-même mais terriblement bluffant et amusant car incompréhensible.



Jean-Luc explique que l'on va voir le tour de magie le plus incroyable jamais créé.

Il prend une mini ventouse... genre « déboucheur à chiottes » mais pour mini chiottes... Rose... Des chiottes de filles quoi... Il pose une carte sur la table devant lui et d'un geste, il la capture avec la mini ventouse.

La foule en délire jette des moules et des bigorneaux...

Jean-Luc montre qu'une fois qu'une carte est prise, on ne peut pas en prendre une seconde en plus...

Jean-Luc explique que l'on est là pour faire de la Magie...et qu'il suffit de pomper un peu avec la ventouse pour capturer deux cartes mises l'une sur l'autre.

Il renouvelle l'expérience avec trois cartes puis avec quatre cartes. À chaque fois la ventouse capture les cartes.

Jean-Luc dispose ensuite les quatre cartes en carrés. Il capture une carte, puis poursuivant son mouvement en capture une seconde sous la première puis la troisième et enfin la quatrième.

Jean-Luc propose de faire un petit peu plus dur et capture ainsi carrément la moitié du paquet avant de recommencer avec le paquet complet.

Jean-Luc nous indique à présent que la ventouse peut également entendre ce que l'on dit et il demande à **Théo** de choisir un nombre entre 1 et 10. **Théo** choisit « 4 ».

Jean-Luc prend la ventouse. Il la presse contre le jeu et nous fait constater qu'il a capturé exactement quatre cartes.



Jean-Luc propose de recommencer et cette fois-ci, **Théo** choisit « 7 ». Là encore, la ventouse capture sept cartes sur le dessus du jeu.

Jean-Luc demande maintenant à **Théo** de choisir une carte dans le jeu, et de la montrer à tout le monde tandis qu'il tourne le dos. (AT)

La carte est ensuite perdue dans le jeu et **Jean-Luc** indique que sa ventouse est capable de mémoriser l'ordre des cartes du jeu complet. Il oriente la ventouse vers le jeu qu'il effeuille avant de demander à **Théo** de chuchoter à la ventouse le nom de sa carte.

C'est fou les conneries qu'on peut faire faire aux gens...

Jean-Luc abat la ventouse sur le jeu. Un paquet de cartes est capturé. La dernière carte de ce paquet est l'AT, la carte de **Théo**.

Autre propriété que la petite ventouse possède d'après **Jean-Luc** : elle peut lire dans les pensées.

De mieux en mieux... [Et la marmotte, elle met le chocolat dans le papier d'alu...](#) (merci à la pub Milka).

Jean-Luc demande à **Théo** de choisir une carte dans le jeu. Puis il étale les cartes et demande à **Théo** de remettre sa carte où il veut dans l'étalement puis de mélanger les cartes.

Théo doit maintenant penser à sa carte tandis que **Jean-Luc** lui colle la ventouse sur le front.

Ah ben pour être plus ridicule que ça, il va falloir chercher...



Jean-Luc récupère la ventouse et la plaque sur le jeu. Elle capture un paquet de cartes.

Théo est invité à retourner la carte se trouvant sur le dessus du paquet restant : c'est sa carte.

Jean-Luc explique qu'il avait acheté ce tour auprès d'un magasin de magie et qu'il avait reçu un DVD et deux mini ventouses...

En fait, la pub disait que l'une des deux ventouses était truquée... Ce qui n'était absolument pas le cas et en plus, ces deux mini ventouses étaient – selon les propres termes de **Jean-Luc** – « *pourries* » et impossible à utiliser car complètement déformées.

Du coup, il a cherché sur *Google* (qui est notre ami...) et s'est rendu compte que ce genre de ventouse est utilisé comme support de téléphone mobile et il a ainsi pu en racheter de meilleure qualité.

Victor prend la place de **Jean-Luc** et c'est **Presti** qui l'assiste.

Dominique Presti choisi une carte dans un jeu et **Victor** lui demande de la remettre à l'envers mais pas complètement et en continuant à la tenir tandis que **Victor** tient le jeu verticalement.

La carte dépasse du jeu. **Victor** relâche sa prise sur le reste des cartes et on constate que les cartes ne tombent pas mais restent de part et d'autre de la carte choisie en suspension dans l'air.



Victor écarte ensuite les cartes de part et d'autre de la carte choisie et tout rentre dans l'ordre...

Manu se présente à présent devant nous et nous déclare que comme c'est l'anniversaire du **MCR**, qui dit « anniversaire » dit « cadeaux »...

Manu m'invite à le rejoindre sur la scène et me montre une feuille imprimée comportant des carrés jaunes et des carrés bleus sur lesquelles sont imprimés des numéros qui correspondent selon **Manu** à des lots différents.



Manu tient le carton devant moi et me demande de suivre ses instructions.



Je dois choisir un des carrés bleus et me déplacer à droite ou à gauche vers un carré jaune. Ensuite, je dois me déplacer en haut ou en bas vers un carré bleu. Ensuite, je dois aller en diagonale vers un carré jaune. Et pour finir je dois me déplacer à droite ou à gauche vers un carré bleu.

Heureusement que le reste de la troupe veille au grain car sur ce dernier mouvement j'allais en haut...

La case sur laquelle j'ai atterri comporte un « 8 ».

Manu me montre la liste des lots. Le « 8 » correspond à...

Suspense... Roulement de tambour...

Le « 8 » correspond à... « *un tour de magie* ».

Manu déclare que ça tombe bien, qu'il est magicien et qu'il va m'offrir carrément un petit spectacle.

Et pour MON mini spectacle, **Manu** sollicite un volontaire et c'est **Stéphane** qui le rejoint.

Manu demande à l'assemblée si elle aime les clowns et devant notre réponse affirmative, déclare en nous montrant **Stéphane** que ça tombe bien car nous en tenons un...

Qui dit « *clown* » dit « *nez rouge* »... Et pour compléter la panoplie, **Manu** met sur la tête de **Stéphane** un chapeau de bagnard.



Ah ben quand je vois ça, je suis content que ça soit tombé sur **Stéphane** et pas sur moi...



Pour ne pas être en reste, **Manu** s'affuble également d'un nez rouge et d'un chapeau de bagnard.

Manu indique qu'il a amené des de cartes et qu'il a un sac contenant une prédiction.

Manu montre ses cartes en précisant qu'on associe toujours une couleur à une boisson. Les cartes sont de différentes couleurs et chacune supporte le nom d'une boisson différente.

Violet, c'est mure. Vert, c'est menthe. Rouge, c'est fraise. Mais vert, ça peut aussi être Kiwi, violet, ça peut être raisin... Donc, une même couleur peut correspondre à plusieurs boissons différentes.

Manu demande à **Stéphane** de dire un chiffre entre 5 et 10... **Stéphane** choisit « 8 ».

Manu lui demande quelle est sa boisson préférée et **Stéphane** répond « *le rhum* ». Houlà... On attaque les drogues dures, ça change de la fraise ou du Kiwi...

Manu montre son sac et dit que s'il contient du rhum, ça sera un tonnerre d'applaudissements.

Manu distribue les cartes et demande à **Stéphane** de prendre connaissance et de montrer au public la carte boisson sélectionnée (orange – orange). La carte est ensuite remise dans le paquet et tout cela s'est fait tandis que **Manu** avait le dos tourné.

Manu prend son sac et rappelle « *Si c'est du rhum, tonnerre d'applaudissements...* ».

Après avoir compté « 1... 2... 3... » **Manu** sort une bouteille de coca... vide de son sac.



S'en suit un jeu de scène où **Manu** est sensé faire disparaître la bouteille de coca et susciter les réactions du public...Notamment, il renverse le sac tout en maintenant le fond de celui-ci. Et le public crie « *tu tiens la bouteille...* ». De vrais gosses !

Ah tiens, évitez de parler de « *gosses* » avec un Québécois... sauf si vous êtes vraiment intime avec lui parce que là bas, au Québec, les « *gosses* » désignent les « *testicules* ». Mieux vaut le savoir.

Finalement, **Manu** sort du sac un verre de vrai jus d'orange puis chiffonne le sac pour montrer que la bouteille de coca a effectivement disparu.



Une routine qui se veut récréative et c'est gagné.

Manu propose de montrer une seconde routine.

Pour cela, il a besoin de deux spectateurs. **Victor** et **Mankai** se prêtent au jeu.

Va-t-il à nouveau les transformer en clowns ?

Ah non (ce n'est pas le petit de l'âne...), il a apparemment de la ressource...

Alors à votre avis ?

Pas d'idée ?

Et bien allez à la page suivante... (oh quels enchaînements subtils, je m'étonne moi-même...)

Manu explique que pour ce tour il fallait un couple et demande qui veut faire la femme...

C'est **Mankai** qui gagne le gros lot et qui du coup se voit rebaptisé *Clara* (alors qu'il avait suggéré *Fatima*) tandis que **Victor** devient *Robert*.

Une des spécialités de **Manu** est de déguiser les gens... et là, *Mank...* Euh non, *Clara* et *Robert* se retrouvent habillés chacun d'un tablier...



Bon ça va, ça reste soft car le prénom « *Clara* » laissait présager pire.

Manu sort à présent un support avec trois enveloppes comportant chacune une prédiction et demande à *Clara* et *Robert* de choisir chacun une enveloppe, la dernière étant pour **Manu**.

Mankaï qui a choisi l'enveloppe marron lit la prédiction qu'elle contient : « *je prédis que vous choisirez l'enveloppe marron* ».

Victor a choisi l'enveloppe rouge et la prédiction indique : « *je prédis que vous choisirez l'enveloppe rouge* ».

Manu confie son enveloppe de couleur violette à **Jean-Luc** afin qu'il la lise : « *Je prédis qu'il me restera la violette* »



Mais la prédiction ne s'arrête pas là... « *Clara choisira la marron* », et une troisième prédiction est inscrite : « *Robert choisira la rouge* ».

C'est ce qu'on appelle un sans faute. Un tour basé sur une idée de **Martin Lewis**.

S'en suit une discussion sur la présentation de **Manu** qui explique que ses tours se veulent grand public et participatif et qu'en général, les gens jouent bien le jeu.

Après que chacun ait pu donner son avis et que Manu ait expliqué le « comment », il propose de montrer son dernier tour.

Pour cela il utilise une baguette magique géante...



Manu déclare : « La baguette a un bout à droite, un bout à gauche... et en déroulant cette baguette ont arrive au bout du spectacle... »



Sauf que ce n'est pas fini... **Mankaï** nous a tenus au courant de l'évolution de ses idées concernant le tour de **Jean-Pierre Vallarino Only Think**.

Mankaï nous explique comment il est arrivé à la version finalisée, une version qui, il faut le dire, n'a plus grand-chose à voir avec la source inspiratrice.

Jean-Luc joue le rôle du spectateur.



La version de **Mankaï** n'est pas restrictive comme celle de **Jean-Pierre Vallarino**. Toutes les cartes peuvent être utilisées et le spectateur peut choisir un nombre entre 1 et 52.

Mais le mieux est de décrire l'effet...

Mankaï montre deux paquets de cartes : un rouge et un bleu.

Mankaï demande à **Jean-Luc** de choisir un nombre entre 1 et 52 et **Jean-Luc** choisit « 21 ».

Mankaï demande à présent à **Jean-Luc** de choisir un des deux jeux et **Jean-Luc** choisit le jeu rouge.

Mankaï prend ce jeu, l'ouvre et en sort les cartes qu'il donne à examiner à **Jean-Luc**.

Après cet examen, **Jean-Luc** est invité à mélanger le jeu puis à le couper pour sélectionner une carte au hasard. La carte de coupe est mise à l'écart et le reste des cartes est rangé dans l'étui.

Mankaï demande maintenant à **Jean-Luc** de prendre le jeu bleu, de sortir les cartes et de distribuer une à une les cartes jusqu'au nombre précédemment sélectionné (21).

La 21^{ème} carte est mise à côté de la carte sélectionnée par le hasard dans le jeu rouge. Les deux cartes sont retournées : elles sont identiques.



Mankaï explique que sa version de départ était différente et plus compliquée à mettre en œuvre et que celle-ci est beaucoup plus simple.

Mankaï explique avoir correspondu avec **Jean-Pierre Vallarino** lequel a trouvé que cette version était très bien.

Alors, à quand une commercialisation en collaboration du genre « *Jean-Pierre Vallarino présente Mankaï* » ?

C'est à présent **Christophe** qui prend la place de **Mankai** pour nous présenter une routine de cartes avec la collaboration de **Jean-Luc**.

Christophe demande à **Jean-Luc** de choisir une carte qui est ensuite perdue dans le jeu.



Christophe demande ensuite à **Jean-Luc** d'imaginer un mètre ruban et de faire glisser son doigt dessus avant de s'arrêter où il veut. **Jean-Luc** dit qu'il s'est arrêté sur « 9 centimètres ».

Christophe commence à distribuer les cartes face en bas. Quatre cartes sont distribuées et **Christophe** demande à **Jean-Luc** de vérifier que sa carte ne s'y trouve pas.

Cette vérification ayant été faite, la distribution se poursuit. La neuvième carte distribuée est celle de **Jean-Luc**.

Une routine astucieuse qui me rappelle celle de **Jean-Pierre Vallarino**...

Non, pas Only Think... La routine à laquelle je pense est *Impossible TopIt Card Transfer*...

Christophe explique que souvent dans sa routine les gens ne comprennent pas le coup du mètre ruban. Je suggère d'utiliser un calendrier puisqu'une année comporte 52 semaines... le même nombre que les cartes d'un jeu.

Je prends la suite pour montrer une routine qui se fait avec un jeu à dos rouge et trois cartes à dos bleu qui vont servir de prédiction.

Le jeu est étalé sur la table et **Dominique** est invité à mettre son doigt sur le dos de n'importe quelle carte.



Mes trois cartes de prédiction sont : le 10K – le 10C et le 10T que je dispose « *artistiquement* » face en l'air sur l'étalement face en bas.

La carte choisie par **Dominique** est le 10P.

Mais plus surprenant, en retournant les cartes de l'étalement face en l'air, on constate qu'elles sont toutes blanches.

Une routine intitulée *Blown Away* que l'on trouve dans le DVD d'**Aldo Colombini** « *Effective Card Routines* ».



Comme je ne suis pas convaincu par certains mouvements notamment un qui n'est pas vraiment naturel pour retourner une carte, c'est l'occasion de réfléchir en commun à ce qui pourrait être fait de façon alternative.

Théo fait remarquer que quand un magicien fait un tour de cartes, cela ne le gêne pas qu'il y ait des mouvements « *bizarres* ».

Et de la discussion naît la lumière car le mouvement discutable trouve finalement un mouvement alternatif plus justifié qui permet d'arriver au même résultat final.

La salle s'est considérablement vidée et nous ne sommes plus que quatre ou cinq. Mais comme **Théo** ne semble pas – encore – disposé à virer ceux qui restent, **Spontus** prend ma place pour montrer une autre routine de cartes.



Jean-Luc et **Théo** vont servir de spectateurs pour ce tour.

Théo est invité à couper un tiers du jeu et à regarder et mémoriser la carte se trouvant sous son paquet de coupe. **Jean-Luc** est invité à couper la moitié des cartes restantes et à regarder et mémoriser la carte sous sa portion de coupe.

Le jeu est reconstitué et **Spontus** indique que magiquement, il va retourner deux cartes dans le jeu.

Il étale le jeu et on voit que les deux Jokers sont face en l'air dans le jeu face en bas.

Spontus déclare « *je n'ai jamais dit que j'allais retourner vos cartes...* »

Et c'est pas faux...

Spontus sort les Jokers du jeu et marque un temps d'arrêt avant de reconstituer le jeu. Il se tourne en rigolant vers **Théo** en disant « *Euh, je sais plus... Tu sais toi ?* »

Théo, l'ami de toujours lui fait signe que **Spontus** a fait la bonne manipulation.

Spontus poursuit en disant que ses deux Jokers sont super sympa et qu'il va leur parler pour qu'ils lui donnent une indication.

Et **Spontus** porte successivement à son oreille, les deux Jokers en disant que premier Joker lui a dit qu'une des cartes choisies était à la 43^{ème} position tandis que le second Joker a dit que la seconde carte choisie était en 18^{ème} position.



Spontus prend le jeu et distribue une à une les cartes.

Les deux cartes choisies sont bien aux deux positions indiquées.

Spontus qui rappelle que **Théo** et **Jean-Luc** ont coupé où ils ont voulu, déclare que les Jokers avaient tout prévu depuis longtemps. Il retourne les deux Jokers. Au dos du premier le nombre « 43 » et au dos du second le nombre « 18 ».

C'est ce qu'on appelle un Killer. Un tour qui tue.

Nous restons encore quelques instants à discuter et finalement nous prenons congés de **Théo** en le remerciant pour son accueil.



Et voilà, une année magique vient de s'écouler et une autre démarrera en septembre car il est bien connu que les magiciens ne suivent pas le même calendrier que les gens dits « *normaux* ».

Encore merci à tous ceux qui, par leur présence et leur participation, font vivre le.

Bonnes vacances à tous !

Patrice
Apprenti Magicien à Vie



Ah non... Je me trompe (ah, il faut avoir lu le compte-rendu pour comprendre...)

