

## Journée Magique du 10 juin 2017 – 15<sup>ÈME</sup> Anniversaire du MCR

Depuis 2013, la *traditionnelle réunion mensuelle* se transforme au mois de juin, en *traditionnelle journée magique annuelle* et tout cela est rendu possible grâce à **Théo** et à son épouse **Marie-Christine**.

Ce phénomène magique survient au mois de juin, car c'est le moment où le **Magicos Circus Rouennais** souffle une bougie de plus.

Juin 2017 n'échappe pas à cette journée magique et c'est la date du 10 juin qui a été retenue pour la célébration du 15<sup>ème</sup> anniversaire du **MCR**.



Pourquoi un morceau de puzzle ? Lisez la suite...

Comme les années précédentes, **Théo** a proposé de se retrouver chez lui au *Château de la Folie à Ferrières en Bray* à partir de 10 heures. La matinée sera consacrée aux tours de close-up et l'après midi permettra à ceux qui le souhaitent de s'exprimer sur la scène dans la pièce dédiée aux spectacles que **Théo** et sa famille ont aménagée dans un bâtiment juste à côté du logement d'habitation.

**Théo** a indiqué que nous serions douze pour cette célébration. Sachant qu'il y a 34 personnes dans la liste de diffusion du club, il n'y a pas forcément de quoi se féliciter...

Mais le bon côté des choses est que cela donne moins de travail à **Théo** et **Marie-Christine** pour recevoir ce petit monde.

Comme quoi, il faut toujours voir le côté positif des choses...

Et nous voilà, le jour J à l'heure H.

Que la fête commence !

Pour ceux qui n'ont pas encore lu les comptes-rendus des journées magiques passées chez **Théo**, voici à quoi ressemble sa modeste demeure.



Bon évidemment, chez **Théo**, c'est un peu plus grand, car ça, ce que vous avez sous les yeux, c'est la maquette...

C'est dans une dépendance de ce château (ben oui, appelons un chat un chat et un château un château...), que se tient notre rassemblement.

La pièce où nous prenons place a spécialement été aménagée pour les réunions festives et nous avons donc : un coin avec une grande table pour le close-up et un coin avec une scène pour la magie de salon.

Avouons que ça tombe bien puisqu'il y aura du close-up et de la magie de salon... Il y a aussi un coin avec des tables dressées pour le repas.

**Sont présents :**

- |                    |                     |
|--------------------|---------------------|
| 1 : <b>Théo</b>    | 2 : <b>Tomarel</b>  |
| 3 : <b>Spontus</b> | 4 : <b>Grégoire</b> |
| 5 : <b>Patrice</b> | 6 : <b>Manu</b>     |
| 7 : <b>Manu</b>    | 8 : <b>Victor</b>   |
| 9 : <b>Thomas</b>  | 10 : <b>Eva</b>     |
| 11 : <b>Toff</b>   | 12 : <b>Éric</b>    |



Après un petit café d'accueil, tout le monde s'installe autour de la table de « *close-up* »



Et pour démarrer la partie « *close-up* » de cette journée, je me lance en présentant une routine de **Matt Melo** intitulée *Dark Arts* et qui illustre bien l'utilisation qu'on peut faire des enveloppes en Magie, un thème de notre atelier magique du 11 mars 2017.

L'effet est simple : le magicien remet une carte de visite à un spectateur et lui demande de dessiner quelque chose de simple. Pour expliquer ce qu'il attend, le magicien montre une petite enveloppe dont les deux faces supportent un dessin différent.



Le spectateur effectue son dessin qui est ensuite inséré dans la petite enveloppe. Puis, le magicien demande au spectateur de se concentrer sur son dessin et le magicien dessine quelque chose sur une seconde carte de visite. Au final, les deux dessins sont comparés, ils comportent de très fortes similitudes.



Le plus dur dans cette routine, c'est de trouver en France ces fameuses enveloppes que les anglo-saxons appellent « *coin envelope* » (enveloppe pour pièces e monnaie). **Spontus** suggère d'utiliser des enveloppes à graines mais j'ai visité quelques sites qui en vendent et elles ne me plaisent pas trop. Évidemment, on peut commander par Internet les « *coin envelopes* », mais les frais de ports sont astronomiques.

C'est **Jean-Luc** qui prend la suite pour nous proposer de jouer au [Morpion](#) (autrement appelé *Tic Tac Toe*).



On a tous (je pense) joué à ce jeu qui consiste à aligner trois croix (ou trois ronds) verticalement ou horizontalement ou en diagonale sur un carré de neuf cases.

Lors d'une réunion du **MCR**, voici quelques années, **Coda** nous avait présenté le tour *Tic Tac Toe Prediction* de **Mark Wilson**. Un tour basé, comme son nom l'indique, sur une prédiction de l'issue d'un jeu entre le magicien et un spectateur.

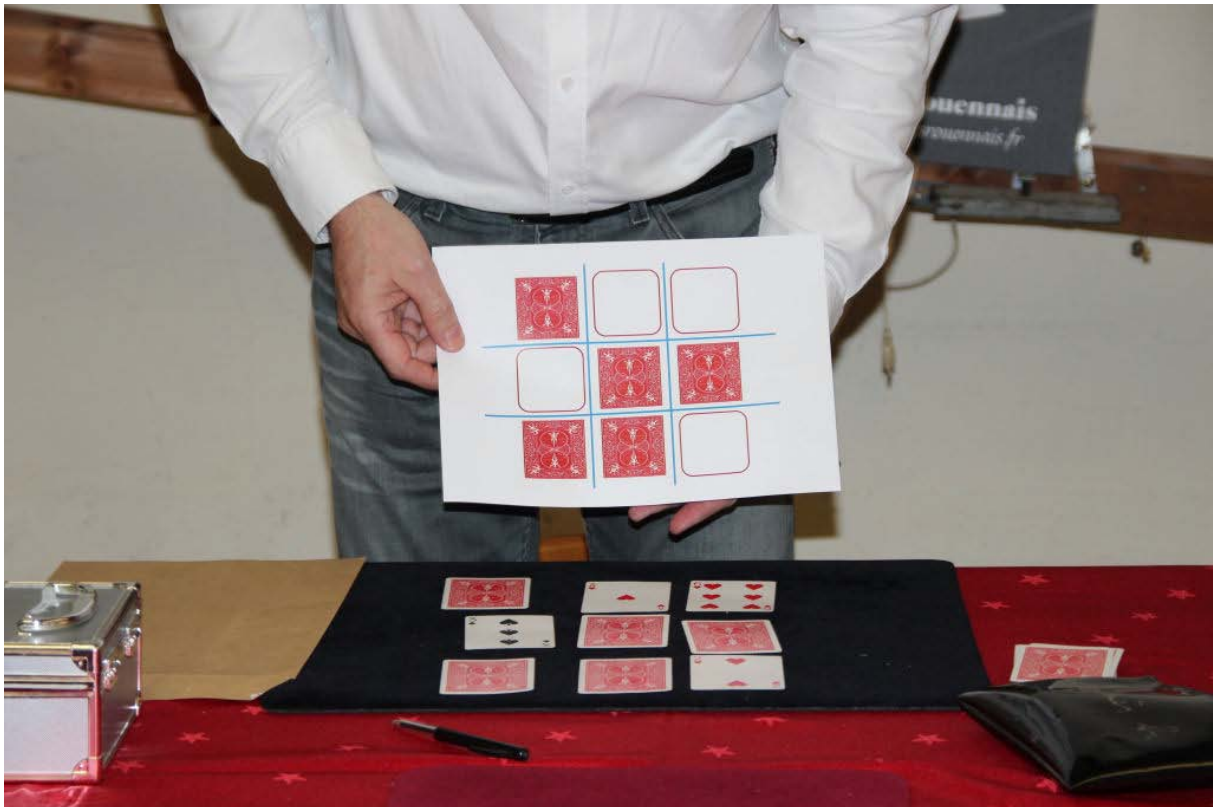
**Richard Osterlind** a également une version appelée *Predic-Tac-Toe* où il utilise une photo en tant que prédiction.

**Jean-Luc** pose la question suivante : « *Comment faire un Morpion quand on n'a ni papier ni crayon ?* »

Sa solution consiste à utiliser neuf cartes à jouer qui seront déposées soit face en bas soit face en l'air en fonction de qui joue (magicien ou spectateur).

Pour cette démonstration **Jean-Luc** utilise des cartes face en bas et **Spontus**, utilise des cartes face en l'air.

Au final, **Jean-Luc** sort une prédiction d'une enveloppe et montre qu'il avait prédit le résultat de ce jeu où personne n'a gagné (et personne n'a perdu...).



La plupart des tours s'arrêteraient là mais cela là va encore plus loin... (clin d'œil à **Aldo Colombini**...)

Car ce tour comporte un deuxième effet.

Si on retourne les cartes face en bas pour les mettre face en l'air et qu'on fait la somme des colonnes, des lignes et des diagonales, on s'aperçoit qu'il s'agit d'un carré magique...



**Jean-Luc** nous explique son cheminement de pensée qui lui a permis d'arriver à cette version. Il s'est d'abord intéressé à la version de **Mark Wilson** (tirée de *Mark Wilson Complete Course In Magic* - présente sur notre site), puis à celle d'**Osterlind** (*Easy To Master Mental Miracles vol 4*).

Il s'est enfin intéressé à la version de **Martin Gardner** *The Tic Tac Toe Trick*, décrite dans son ouvrage « *Mathematics, Magic and Mystery* » et qui utilise des cartes à jouer.

Et **Spontus**, source du Savoir Suprême nous apprend qu'un carré magique de trois sur trois s'appelle un *LOSHU* et que c'est un nom japonais. Il dit ça tout en indiquant comme si cela allait de soit que cette appellation est universellement connue.

Bon, ben je dois habiter dans un autre univers... P't-être que je suis un extra-terrestre qui s'ignore.

Heureusement que Wikipédia est là, ce qui me permet de dire que ça ne s'écrit pas *Loshu* mais *Lo Shu* et que l'orthographe exacte est en fait [Luo Shu](#). Ce n'est pas du japonais mais du chinois et cela signifie littéralement « *Livre de (la rivière) Luo* ».

Alors **Spontus**... On fait moins le malin hein... ☺

Et c'est justement **Spontus** qui prend la suite de **Jean-Luc** pour – annonce-t-il nous présenter une routine de **John Bannon**.

C'est **Victor** qui joue le rôle du spectateur.

**Spontus** sort les deux Jokers du jeu et demande à **Victor** de lui donner « *un nombre entre 10 et 20 ou un peu plus ou un peu moins ou comme tu veux* ».

Ah ben avec ça, on n'est pas dans la merde...

Comme **Victor** n'est pas chiant, il dit « 14 » et **Spontus** distribue 14 cartes face en bas et place un Joker face en l'air sur le tas avant de reconstituer le jeu avec les cartes restantes.



**Spontus** sollicite ensuite **Thomas** lequel, pas chiant non plus, choisit « 17 ». Et **Spontus** distribue 17 cartes, pose dessus le second Joker, face en l'air, puis reconstitue le jeu.

**Spontus** étale à présent le jeu sur le table et en sort les deux Jokers et la carte se trouvant immédiatement à droite de chaque Joker.

Et c'est le moment que choisit mon téléphone pour sonner...  
Ah mince, j'ai oublié de le mettre en vibreur...

Euh désolé **Spontus** d'avoir cassé cette ambiance...



**Spontus** poursuit néanmoins et montre qu'au dos du premier Joker est inscrit « *couleur* » et qu'au dos du second Joker est inscrit « *hauteur* ». Les deux cartes sélectionnées désignent le 7 de Carreau.

**Spontus** demande à **Victor** et **Thomas** quels étaient les nombres choisis (14 et 17) et indique que la somme de ces deux nombres fait 31.

**Spontus** distribue 30 cartes face en l'air. La 31<sup>ème</sup> est le 7 de Carreau.



Une routine extraite du DVD *Move Zero* volume 1. Elle s'intitule « *Collusion* ». Le principe est simple mais très efficace.

On en profite pour conseiller à **Spontus** d'utiliser les mots « *Famille* » et « *Valeur* » plutôt que « *couleur* » et « *hauteur* »...

Comme j'ai quelques tours en réserve dans mon sac, je propose de montrer ma dernière acquisition faite auprès de *Alakazam*. Ca s'appelle [Camouflage](#) et c'est – soi disant de **Keith Porter**. Je vous expliquerai le pourquoi de cette remarque tout à l'heure...

Je sors un jeu de cartes à dos rouge et je le mélange consciencieusement... Puis, je fais choisir une carte à **Thomas** et son choix se porte sur le 9 de Trèfle.

Je montre à présent un petit paquet de cartes dont la face supporte le dessin d'un caméléon. Il y a quatre caméléons et les cartes ont un dos bleus.

La particularité des caméléons est de changer de couleur en s'adaptant à leur environnement.



Je dépose sur la table un des caméléons et j'insère dans le petit paquet la carte de **Thomas**.

Quelques instants d'attente...

Ben oui, il faut laisser le temps au caméléon de s'adapter.



Puis, je retourne le petit paquet face en l'air et je montre qu'il n'y a plus de caméléons mais qu'à la place, il y a quatre 9T.

Et plus étrange, en retournant le paquet face en bas, je montre que tous les dos sont désormais rouges.

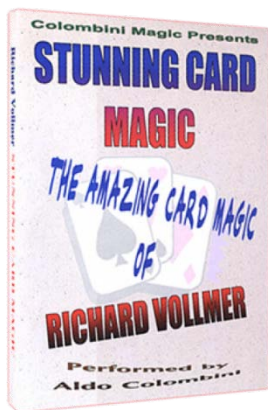
Je prends l'un des 9T et le pose sur la table et je le remplace par le caméléon qui avait été ôté du paquet.

Nouvelle pause... Ben oui, il faut laisser le temps au caméléon de s'adapter...

Ah, je l'ai déjà dit ? Désolé.

Le petit paquet est retourné, les 9T ont disparu, il n'y a plus que quatre caméléons. Quant aux dos des cartes, ils sont redevenus bleus.

Sympa et facile à faire.



En fait, ce tour est apparemment de **Richard Vollmer** et s'appelle *Double Chameleon*. Dans la routine initiale, ce sont des Jokers qui sont utilisés mais j'ai trouvé que cela donnait une note de couleur et d'humour d'utiliser les cartes d'*Alakazam*, raison pour laquelle j'ai acheté cette version.

On peut retrouver le tour initial dans un [DVD d'Aldo Colombini consacré à la magie de Richard Vollmer](#).

C'est le magicien conteur (à moins qu'il ne soit conteur magicien) **Tomarel** qui prend la suite.



Aujourd'hui, **Tomarel** nous emmène aux *Pays des Merveilles* pour y rencontrer *le Lapin*... un animal familier des magiciens.

Pour ceux qui connaissent *Alice au Pays des Merveilles*, le roman de **Charles Lutwidge Dodgson** (plus connu sous le nom de **Lewis Carroll**...) ou les adaptations qui en ont été faites à l'écran, vous vous rappelez sûrement que *le Lapin* est toujours en retard et qu'il court ici et là...

**Tomarel** regarde sa montre à gousset imaginaire et dit qu'il va arriver trop tard avant de faire semblant de partir en courant...

Il vient de mimer le début d'*Alice au pays des merveilles* lorsque la jeune héroïne décide de suivre ce *Lapin* si étrange qui a une montre à gousset.

**Tomarel** nous précise qu'il apprécie particulièrement certains moments de ce roman : La rencontre d'Alice avec le *Lapin* mais également la scène du thé avec le *Chapelier*, une scène pleine d'absurdité... tellement absurde qu'on en a oublié une phrase...

**Tomarel** tend le livre d'*Alice au pays des merveilles* à **Spontus** et lui demande de lire la première phrase de la page sur laquelle le livre est ouvert « *Quelle montre bizarre, elle indique la jour du mois, mais elle n'indique pas l'heure qu'il est...* ».

Et c'est tout à fait vrai que cette phrase semble avoir été oubliée, car j'ai cherché sur *Google* des images du lapin avec sa montre... et bien, toutes les montres représentées comportent des aiguilles pour l'indication de l'heure et des minutes...



Alors que Lewis Carroll a écrit en substance que la montre du lapin n'a pas d'aiguilles.

Dingue, non ?

**Tomarel** aime également une troisième scène... Celle avec la *Reine de Cœur* « *Qu'on lui coupe la tête !* » s'écrie notre conteur avec une voix criarde. Couper des têtes semble être la préoccupation majeure de cette Reine au caractère si ombrageux.

**Tomarel** prend un jeu de cartes dont il extrait le 4C qu'il déchire en deux avant de le reposer sur le reste du jeu.



**Tomarel** explique que la Reine n'est en fait jamais présente aux exécutions prononcées et qu'elle est donc persuadée que le sujet condamné est mort... Alors qu'en fait, il est toujours vivant...

Tout en expliquant cela, **Tomarel** a posé l'étui sur le jeu puis il le soulève à présent pour montrer un 4C reconstitué.

**Lewis Carroll** a écrit « *le meilleur moyen de réaliser l'impossible est de croire que c'est possible* ». En voilà l'illustration parfaite.

Une nouvelle histoire magique au répertoire de Tomarel, et un effet rendu possible grâce à « *l'outil* » de **David Stone**.

**Tomarel** explique qu'il aimerait étoffer cette histoire avec une montre à gousset sans aiguilles.

J'évoque une apparition de montre à gousset que j'ai vu faire par **François Normag** grâce à l'utilisation de ficelle flash.



**Théo** suggère plutôt d'utiliser une grosse montre car dans le roman la montre à gousset est énorme. Et on pourrait imaginer qu'au début, elle ait des aiguilles qui disparaîtront après...

Et bien voilà quelque pistes de réflexions pour **Tomarel** et également quelques sujets de bricolage pour les manuels du club (Euh, non, *Manu*, je ne cause pas de toi... Je parle des « *manuels* » en opposition avec les « *intellectuels* »...)

**Théo** se lève et vient prendre la suite de **Tomarel** mais, dit-il, pour nous montrer quelque chose qui n'est pas un tour et qui prend 30 secondes...

Il dispose sur la table une carte face en bas, découpée en quatre morceaux façon « *puzzle* ».



De quelle carte s'agit-il ?



**Théo** ramasse les morceaux et les retourne face en l'air en nous indiquant que la carte est un 5C.

Il commence à remettre les morceaux en place, et là, on constate qu'il y a un problème car il manque un morceau en plein milieu de la carte.



Il sort alors un 5<sup>ème</sup> morceau de carte de son portefeuille... Il s'agit de la partie manquante.

Très astucieux.

Au tour maintenant de **Pierre** nous montrer une routine qu'il gardait dans sa besace depuis quelques mois... Il s'agit d'une routine de **Dominique Duvivier** extraite du DVD *From Old To New 3* intitulée *Blanc Comme Neige*.

Quatre cartes sont comptées. Elles ont un dos bleu et une face blanche. Mais si on secoue les cartes, cela se complique car des dos rouges commencent à faire leur apparition. Une cinquième carte s'invite également dans le paquet. Mais au final, tout redevient comme au début : quatre cartes à dos bleu et face blanche.



Bon, c'est du **Duvivier**... Mais la routine comporte quelques illogismes comme l'apparition de cette cinquième carte et des gestes pas justifiés...



Quant aux comptages... Ben on peut quand même faire plus simple, et **Jean-Luc** nous le démontre.

Comme quoi, on peut souvent adapter une routine... sauf si on tient à tout prix à reproduire à l'identique la routine initiale...

**Pierre** promet de revoir les suggestions faites.



Cela fait maintenant quelques années que nous avons fait la connaissance de **Grégoire**, un ancien élève de **Théo**.

Pendant un temps, **Grégoire** qui demeure en région parisienne – mais du mauvais côté... venait aux réunions à Rouen mais cela lui prenait un temps non négligeable et du coup on ne le voit plus qu'aux anniversaires du club chez **Théo**. Et c'est toujours avec plaisir que nous le revoyons même si ce n'est qu'une seule fois par an.



**Grégoire** nous propose une routine de cartes classique et il demande à **Victor** d'en choisir une dans le paquet (6P).

Cette carte est montrée à tout le monde – sauf à **Grégoire** – qui de façon très classique la perd dans le paquet.

Tout à coup, **Grégoire** marque une pause et dit « *Et là, je ne sais plus...* »

Ah ben ça arrive de ne plus se rappeler la suite d'une routine...

Sauf que **Grégoire** poursuit « *Il me faut un signe... Je suis très attentif aux signes...* »

Il retourne une carte : le 6P et dit « *Ce n'est pas le 6P* » et il dépose cette carte face en bas sur la table.

Puis il retourne une autre carte l'As de Pique et déclare « *Ce n'est pas l'As de Pique* ». Et il dépose cette carte face en bas sur la première carte sur la table en la laissant décalée.

Il retourne une troisième carte, le 3P et déclare : « *Ah... Là j'ai un signe...* ».

**Grégoire** désigne les deux cartes sur la table puis le 3P en disant « *Un, deux et Trois... Là j'ai un signe.* »

Il dépose le 3P face en l'air à côté des deux autres cartes.

Puis, il distribue deux cartes face en bas à côté des premières et prend la carte suivante en main en disant « *un, deux et trois... Quelle était ta carte ?* »

**Victor** répond : « 6P ».

Et **Grégoire** dépose sur la table la carte qu'il tient en main, c'est la 6P.

Puis, **Grégoire** retourne les quatre cartes qui entourent le 3P : ce sont les 4 As.



**Grégoire** indique que ce tour lui pose problème et nous demande ce que nous en pensons.

**Manu** précise que c'est un tour de **Duvivier** et qu'il y a deux versions...

Ah un tour de **Duvivier**... Ceci explique cela...

Mince, j viens d me fâcher avec M sieur **Duvivier**... C'est peut-être parce que je m'appelle **Bernard** (humour noir de magicien...).

**Manu** propose de montrer une version qu'il connaît... mais dont le montage est différent de celui de **Grégoire**... et mal de bol, ça ne marche pas comme espéré et du coup, **Manu** promet de nous transmettre la version telle qu'il la connaît et qui marche...

**Théo** propose à présent de passer à table et nous trouvons cette idée fort appropriée.



Un repas d'anniversaire ne serait pas un repas d'anniversaire sans le traditionnel gâteau avec sa ou ses bougies.

C'est pourquoi, j'ai ramené deux plaques de grillés avec les bougies afin de marquer l'évènement comme il se doit.



Et nous en profitons pour faire une photo souvenir.



En principe, après le repas, nous avons pour habitude de passer à la partie « scène ».

Mais un principe est une chose admise jusqu'à ce qu'un évènement vienne démontrer le contraire. Et cet évènement s'appelle « **Manu** » qui souhaite nous montrer une routine de close-up qui a une histoire qu'il nous racontera juste après...

**Manu** a deux paquets de cartes et il en remet un à **Victor**.



Chacun mélange son paquet.

**Manu** retourne à présent son paquet face en l'air. Les cartes consistent en des fiches comportant une série de noms. Les cartes sont bien évidemment toutes différentes et **Manu** demande à **Victor** d'en sélectionner une.

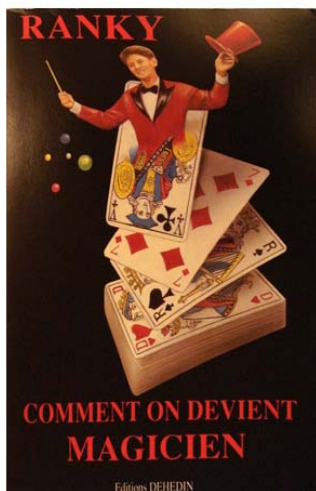
**Victor** est maintenant invité à sélectionner un des noms de la fiche et à le montrer à tout le monde – sauf à **Manu**.



La carte est ensuite perdue dans le paquet de **Manu** qui demande à présent à **Victor** de rechercher le nom sélectionné dans le paquet de fiches qu'il détient.

Il convient de préciser que les fiches ne sont pas identiques à celles du paquet de **Manu**. Au total, elles comportent les mêmes noms, mais répartis différemment sur les fiches.

**Manu** énumère les noms de la fiche de **Victor** et lui dit qu'il a choisi un acteur... qui fait des films d'action... et qu'il s'agit de *Bruce Willis*.



**Manu** explique qu'il a trouvé ce tour dans un livre de **Ranky** datant de 1990, intitulé « *Comment on devient magicien* » mais que la méthode était compliquée.

**Manu** indique qu'il a par la suite acheté un tour comportant dix cartes imprimées recto-verso. Mais le fait de n'avoir qu'un paquet qu'il fallait retourner pour la révélation, gênait **Manu**.

C'est la raison pour laquelle, il a fait imprimer les fiches de sorte de constituer deux paquets différents.

Le principe est très astucieux mais nécessite un peu de mémoire... **Spontus** n'est pas convaincu par l'utilisation de deux paquets. Ah, l'égout et les éboueurs... ou plutôt les goûts et les couleurs...

Il est temps maintenant de passer dans la seconde partie de la salle, celle dédiée à la scène car quelqu'un commence à trouver le temps long...



Chacun prend place.



C'est **Spontus** qui inaugure cette séance avec un grand classique fabriqué « maison » : le puzzle *Paradox*.

Ah, vous comprenez à présent pourquoi - sur la première page de ce compte-rendu - la bougie « 15 » surmonte une pièce de puzzle... Et oui, comme les joueurs d'échecs ou comme les magiciens, j'avais quelques temps d'avance.

Pour sa version, **Spontus** utilise une grande plaque métallique et un très « zoli » cadre, le tout étant posé sur un chevalet ouvragé.



Il faut reconnaître que « ça a de la gueule ».

Au niveau de l'effet, c'est l'effet classique que la très grande majorité des magiciens connaît sauf que **Spontus** le présente sans paroles au son du morceau de musique « *The Sound Of Silence* » du groupe *Disturbed*.

Les pièces du puzzle s'insèrent parfaitement dans le cadre pour former un rectangle.

Or, il apparaît que si on rajoute une pièce, on arrive encore à former le rectangle...

Et si on en rajoute deux, c'est pareil.



Et pour trois pièces rajoutées, ça marche encore...



Il suffit pour s'en convaincre de remettre le cadre... Malgré les trois pièces ajoutées, toutes les pièces du puzzle s'y insèrent toujours parfaitement.



Cette photo crée l'illusion que le cadre est beaucoup plus grand... Mais ce n'est pas le cas... Allez à la page suivante pour vous en convaincre.



Bravo à **Spontus** pour cette adaptation.

**Spontus** nous montre dans la foulée une autre de ses fabrications.



Trois cubes supportant chacun un autocollant. Il y a un cube avec un autocollant vert, le second a un autocollant rouge et le troisième un autocollant jaune.

Les trois cubes sont mis l'un sur l'autre dans l'ordre Jaune – Rouge – Verts (en partant du haut), puis ils sont recouverts d'un cache.

**Spontus** prend l'ensemble en main et mélange...

Bon, on ne voit pas trop ce que ça va mélanger parce que le cache est à peine plus grand que les cubes.



Lorsque le cache est ôté, les autocollants ont changé de couleur, ils sont désormais tous bleu.

Un habile trucage permet de réaliser cet effet assez incompréhensible.

Pour ne pas en rester là, **Spontus** nous montre un autre effet qu'il a construit.

Il s'agit d'un cadre dont l'image, en noir et blanc, va magiquement se colorier.

Succès garanti auprès des enfants.



Et pour clore cette séquence du « *fait maison* », **Spontus** termine avec un effet portant sur la quadrature du cercle.



Il montre une pièce rectangulaire en bois dans laquelle a été pratiquée une ouverture de forme carrée.

Cette pièce est insérée dans un genre d'étui également en bois et lorsqu'elle ressort, on s'aperçoit qu'elle est à présent percée d'une ouverture en forme de cercle.

Un effet « *carré* » qui vous va vous faire tourner en rond pour trouver la solution...



Et c'est **Théo** qui va prendre la suite pour quelque chose qu'il fait très rarement : montrer un tour de cartes. « *Un truc hyper classique évidemment* », précise-t-il, mais auquel il a ajouté quelques détails.

**Théo** invite **Thomas** à le rejoindre et lui demande de choisir et de lui donner cinq cartes en les déposant dans sa main au fur et à mesure.



**Théo** semble s'impatienter et il demande finalement à **Thomas** de rajouter une sixième carte avant de lui dire de retourner s'asseoir.

**Théo** nous dit que ce tour est celui qui l'a frappé le plus quand il était petit... Donc, voici bien longtemps...

« *Il y avait un magicien qui prenait six cartes* » – **Théo** compte les cartes une à une.

« *Et de ces six cartes, une en jetait une, il en jetait deux, il en jetait trois...* » - **Théo** laisse tomber au sol trois cartes une à une.

« *Et à la fin, il avait dans les mains, une, deux trois, quatre, cinq... et six cartes* » - **Théo** compte à nouveau les cartes.

**Théo** avait six ans à l'époque et très étonné, il demanda au magicien comment il faisait.

« *Mais c'est très simple, tu prends tes six cartes, tu en jettes une, tu en jettes deux et tu en jettes trois... Et à la fin, si tu es magicien, il te reste une deux, trois, quatre, cinq et six cartes...* »

Le magicien a proposé à **Théo** de faire le tour lui-même et lui a donné les six cartes.



**Théo** avait donc compté les six cartes, en avait jeté une, puis une deuxième et enfin une troisième.

**Théo** avait demandé s'il pouvait en jeter plus et le magicien lui avait répondu « *oui, bien sur* » et **Théo** avait ainsi laissé tomber à terre une dizaine de cartes...

« *Vas-y, quand on est magicien, on peut en laisser tomber autant qu'on veut des cartes* », disait le magicien.

Et **Théo**, devant nous, reproduit les actions qu'il avait faites jadis et le voici bientôt entouré d'un nombre assez conséquent de cartes qui jonchent le sol.

A la fin, **Théo** avait toujours six cartes en main.

Lorsque le magicien reprit ses cartes, il dit « *quand on est magicien, on peut jeter autant de cartes qu'on veut* » – **Théo** jette à nouveau plusieurs cartes à terre puis il compte les cartes : il y en a toujours six.

Tout content de lui, **Théo** de retour chez lui avait pris ses six cartes et il en avait jeté une, en avait jeté une deuxième, puis une troisième mais au final il n'avait plus qu'une seule carte en main... Voici donc un tour que **Théo** ne fera jamais...

Applaudissements.

**Théo** indique modestement « *Bon c'est le tour banal des six cartes...* ».

Banal ? Ben pas si « *banal* » que ça, car n'importe quel spectateur « *banal* » se demandera inmanquablement d'où viennent toutes ces cartes ?

**Théo** nous explique les astuces utilisées et c'est vrai que c'est particulièrement bien pensé. Il est vrai que depuis l'âge de six ans où il l'a vu faire, **Théo** a eu le temps de réfléchir à ce tour... ☺

**Manu** propose de montrer deux tours en précisant qu'il ne sait pas ce que cela va donner parce qu'il n'a jamais présenté l'un des deux tours.

**Théo** demande « *C'est à nous de deviner lequel ?* »

Pour le premier tour, **Manu** invite **Grégoire** à le rejoindre et lui remet une enveloppe.



**Manu** montre ensuite des cartes jumbo avec les inscriptions : bâton, fleur, enclume, camion, etc. Donc des cartes toutes différentes.

**Manu** commence à distribuer les cartes sur la table et demande à **Grégoire** de l'arrêter quand il veut.



Au « *stop !* », **Manu** montre la carte suivante et la carte précédente et demande à **Grégoire** de regarder ce qu'il y a dans l'enveloppe. Elle est vide.

**Manu** joue les étonnés, regarde partout autour de lui et aussi dans l'enveloppe : elle est réellement vide.

Ah quel comédien ce **Manu** ! – à moins qu'il ne ce soit planté...

**Manu** propose de regarder quand même la carte sur laquelle **Grégoire** l'a arrêté : Sur la carte est inscrit le texte suivant : « *une enveloppe vide* ».

Applaudissements car l'effet est amusant et facile à réaliser.

**Théo** demande « *C'est celui-là que tu n'avais jamais fait ?* »

**Manu** répond « *Non, c'est l'autre...* ».

**Manu** attire maintenant notre attention sur une grosse pince à linge dans laquelle est coincée une carte face cachée pliée en deux.



**Manu** demande à **Spontus** de penser à une carte, n'importe laquelle et il lui tend la pince et la carte.

**Spontus** dit avoir pensé au « *3T* » et la carte pliée est un *Joker*.

**Manu** paraît déçu et sort de sa mallette un sac transparent contenant plusieurs cartes portant une marque de pliure, il y jette le *Joker* et conclut en disant « *Ah, j'vous jure, le jour où ça va marcher, ça va faire un tonnerre...* »

Rires et applaudissements.

**Manu** précise que les deux tours sont d'**Aldo Colombini**.



Je prends la suite et, comme nous n'avons pas beaucoup de magicienne au club, j'invite **Eva** à me rejoindre.

Je lui demande si elle aime les jeux et elle répond par l'affirmative.

Ouf, sinon, j'étais mal...

Je sors un jeu de cartes et j'explique que chaque carte comporte un nom et un prénom.

Pour jouer, je donne le prénom « *Bruce* », tout le monde répond « *Willis* ».

Pour « *Jean-Paul* », certains répondent « *2* », **Eva** propose « *Gaultier* » mais c'était « *Belmondo* »... et ainsi de suite avec deux ou trois autres prénoms.

Cette présentation ayant été faite, je mets le jeu face en bas et demande à **Eva** de la couper très rapidement en deux parties à peu près égales et elle doit ensuite décider de la portion dont on va se débarrasser. Les cartes éliminées sont mises dans un chapeau.



La portion restante est à nouveau coupée en deux, et **Eva** procède à une nouvelle élimination.

Il reste quelques cartes et je les mets en éventail en demandant à **Eva** de poser son doigt sur la carte de son choix. Les autres cartes sont éliminées.

Je demande à **Eva** si elle a un chanteur ou un acteur préféré et elle répond *Michael Jackson*... Ah... Paix à son âme.

**Eva** est invitée à lire le nom sur la carte – ce n'est pas *Michael Jackson*, mais *George Clooney*... Mais elle l'aime bien aussi.

J'attire l'attention sur une grande enveloppe posée sur un chevalet depuis le début en disant qu'elle contient une prédiction et que ça serait dingue que cela ait un rapport avec *George Clooney*.

Je sors de l'enveloppe la photo d'un bébé en annonçant qu'il s'agit d'une photo de *George Clooney* à l'âge de trois mois.

Comme pour me faire pardonner je dis que j'ai la photo de *George Clooney* nu... à l'âge de trois mois et je déplie la photo pour montrer la seconde partie de la photo du bébé.



Personne n'est dupe et finalement, je retourne la photo pour montrer une vraie photo de l'acteur *George Clooney*.



*Smart Ass Celebrity* de **Bill Abbott**. Facile à faire et amusant.

C'est à présent **Victor** qui vient nous apprendre comment faire craquer ses doigts. Et effectivement, le bruit est impressionnant.

Puis il nous montre comment plier un doigt d'une façon impossible...



Après avoir longuement hésité et sur nos sollicitations, **Thomas** se lève, il est finalement décidé à nous montrer un tour... Mais il se ravise et me demande de prendre sa place en promettant de passer après moi.

Allez, hop ! On y va.

J'ai décidé de montrer un effet classique avec du matériel que j'ai acheté voici de nombreuses années – à pas cher – et que je n'ai en fait jamais utilisé. L'effet est celui de *la carte au ballon*.

Pour cela, j'ai des ballons et j'en gonfle un que j'installe sur un support. Puis je sors un jeu de cartes que je fais mélanger avant de faire choisir une carte qui est ensuite perdue dans le jeu.

Je dépose le jeu sur le support et à l'aide de ma baguette magique, je tape sur le ballon et.... Et...

Pour connaître la suite, allez à la page suivante.

Et, patatra !



Là, deux choses se passent : le ballon explose et le support se retrouve par terre... Mais aucune carte n'est apparue.

Évidemment, tout le monde se marre.

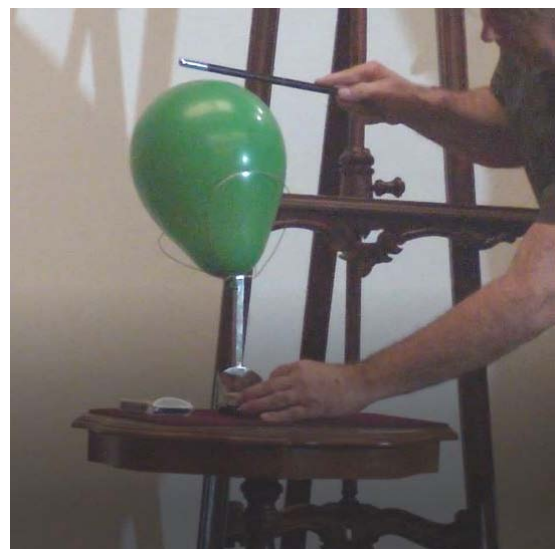
Bon... Il arrive que des tours de magie se passent mal... Ah ben j'ai acheté ça pas cher et j'en ai eu pour mon argent...

Plutôt que de recommencer, je propose d'expliquer comment ça aurait du fonctionner et je remets en place le matériel afin d'y mettre un nouveau ballon.

**Jean-Luc** propose de le refaire sans ballon... Mais l'intérêt d'une carte au ballon, c'est quand même d'utiliser un ballon...

Je commence à gonfler un second ballon... qui expose tout seul. Il est vrai que mes ballons sont assez anciens...

Le troisième ballon est finalement le bon. Il est en place et je tape dessus avec ma baguette en maintenant le reste du dispositif...



Paf ! Le ballon éclate, mais toujours aucune apparition de carte car le mécanisme « *secret* » a eu une défaillance...

Ah quand ça veut pas, ça veut pas...



Finalement, je décide de montrer ce qui doit – en principe (chose admise jusqu'à ce qu'un évènement démontre le contraire...) - se passer et là, je n'utilise pas de ballon.

J'évite de regarder **Jean-Luc** qui doit jubiler...

J'indique que la qualité du matériel laisse à désirer mais qu'il doit y avoir moyen de faire quelque chose de similaire et de plus lourd.

**Spontus**, bricoleur dans l'âme, se lève pour jeter un œil et dit que c'est sympa et qu'il y a moyen de faire une version plus « *propre* ».

Chose promise chose due, **Thomas** se lève pour nous montrer une routine de gobelets.



Bon, évidemment ça bricole un peu mais c'est une des premières fois que **Thomas** ose se lancer lors d'une réunion du club et il faut le féliciter.



De plus, l'art des gobelets est quelque chose qui n'est pas facile à maîtriser et finalement, **Thomas** s'en tire assez bien.

**Thomas** a travaillé à la fois la technique mais également le baratin qui accompagne sa routine.

Applaudissements.

**Spontus** prodigue ses conseils pour les charges car la mis-direction n'était pas vraiment au rendez-vous... Il reste dubitatif sur certains aspects du baratin où **Thomas** dit à un spectateur un truc du genre « *Vous ça va être difficile parce que vous n'avez pas d'imagination...* », ce qui pourrait être considéré comme une insulte...

Et c'est vrai qu'il faut faire attention à ce que l'on dit, comment on le dit et à qui on le dit... surtout avec un public composé de personnes qu'on ne connaît pas.

**Jean-Luc** se lève et vient compléter le propos de **Spontus** et explique sa méthode pour montrer les gobelets vides au début de la routine.



C'est ça aussi l'esprit du **Magicos Circus Rouennais** : permettre à ses membres de progresser grâce à des critiques constructives.

**Pierre** se lève et commence à installer son matériel : deux petits chevalets, un support... Il dispose le tout avec un soin approfondi, prenant son temps pour placer les choses...

**Spontus** le regarde faire et déclare « *Vas-y, c'est bon, on a le temps de toutes façons...* »



**Pierre** lève la tête et se marre en précisant pour changer de sujet que « *c'est un tour un peu gag... mais enfin...* », comme pour s'excuser à l'avance.

**Pierre** débute son propos en disant qu'il y en a certainement beaucoup ici qui ont voulu jouer, comme lui, au détective quand ils étaient jeunes ; ajoutant « *Bon je ne parle pas de **Patrice** comme il est de la partie...* »

Ah ben ça y est, ma couverture est éventée... Moi qui voulais faire croire que j'étais un *apprenti magicien à vie*... C'est loupé.

« *Un meurtre a été commis...* ».

**Pierre** sort de son sac un pistolet en plastique, un canif, un morceau de fil électrique, une seringue et un petit morceau de corde sur lequel il y a un nœud coulant.



« *Le but de l'enquête est de découvrir quelle était l'arme du crime* ». L'idée est que cela permettrait de retrouver assez facilement le meurtrier...

Ben voyons...

**Pierre** montre un paquet de cartes dont chaque carte supporte une lettre permettant d'envisager les différents modes opératoires :

« A », comme Arme à Feu ; « C », comme Couteau ; « N », comme Nœud Coulant ; « F », comme Fil Électrique ; « I », comme Injection Létale.





**Pierre** fait à présent défiler les cartes face en bas et demande à **Manu** de dire « *Stop !* » quand il veut.

Le « *stop !* » survient sur la lettre « C », ce qui laisse penser que la victime aurait été assassinée d'un coup de couteau.

**Pierre** pense que **Manu** a eu la bonne intuition et il passe en revue les **autres** objets : le pistolet est en plastique, ce n'est qu'un jouet d'enfant ; Le fil ne peut électrocuter personne car il n'est même pas dénudé ni branché ; la seringue n'a même pas d'aiguille pour faire une injection ; la ficelle avec son nœud coulant ne peut supporter le poids d'une personne...

**Pierre** montre la lame du couteau des deux côtés : elle est propre.

*« Si la personne avait été assassinée avec le couteau, on verrait du sang dessus... Mais maintenant, avec certaines techniques, cela permet éventuellement de faire apparaître le sang... »*

**Pierre** frotte la lame du couteau avec la paume de sa main et montre qu'elle est maintenant tâchée de sang des deux côtés.

**Pierre** poursuit son analyse en disant que souvent, on ne regarde pas assez les documents... et que quand on regarde bien les documents, on s'aperçoit que la réponse s'y trouvait.

**Pierre** distribue une à une les cartes sur le support et les lettres forment le mot « CANIF ».



Une routine de **Simon Lovell** intitulée « *Autopsie d'un Meurtre* » extraite des notes de conférence lors d'une tournée en France en 2002.

Et c'est cette routine qui clôture cette journée magique qui marque la fin de l'année magique 2016-2017 pour le **Magicos Circus Rouennais**.

Encore merci à **Théo** et **Marie Christine** pour leur accueil. Merci à ceux qui ont eu envie de venir et qui ont pu le faire.

Prochaine réunion, le samedi 16 septembre 2017, le **Magicos Circus Rouennais** entrera alors dans sa seizième année d'existence.

D'ici là, bonnes vacances à tous.

**Patrice**  
Apprenti Magicien à Vie

