

RÉUNION DU 18 NOVEMBRE 2017

Une réunion décalée d'une semaine pour cause de jour férié. Nous nous retrouvons donc en ce 18 novembre pour de nouvelles aventures magiques du **Magicos Circus Rouennais**.

Sont présents :

- | | |
|----------------------|-----------------------|
| 1 : Patrice | 2 : Victor |
| 3 : Paillette | 4 : Tomarel |
| 5 : Pierre | 6 : Christophe |
| 7 : Éric | |

Comme vous pouvez le constater, **Alderic** a apparemment abandonné l'idée de rejoindre le club... (cf [compte-rendu du mois d'octobre](#))

Une fois encore nous gagnons la salle Descartes au premier étage de la Maison des Jeunes et de la Culture. Et « *des cartes* » il va encore en être question aujourd'hui avec un atelier consacré aux mélanges d'un genre particulier... Ceux qui étaient présents me comprennent... Pour les autres, faites marcher votre imagination ou bien lisez ce compte-rendu.

Clic Clac Canon !



Il faudra que je trouve une solution pour être sur la photo de groupe, ça fera plus « nombreux »...

La réunion démarre, non pas avec l'atelier magique, mais sur le sujet des « ateliers magiques ».

En général, j'envoie un message à tout le monde avec une liste non exhaustive des ateliers possibles et ensuite j'attends les propositions des uns et des autres... Or, il apparaît que je reçois en moyenne une ou deux réponses... Ce qui me fait dire que les ateliers n'intéressent pas grand monde et qu'il faudrait peut-être y mettre un terme.

Les ateliers avaient été plébiscités notamment pas certains qui avaient déserté les réunions et qui indiquaient qu'ils reviendraient si on mettait en place des ateliers. Les ateliers ont été mis en place et ce n'est pas pour autant que nous sommes plus nombreux aux réunions...



Oui je sais, la photo n'a rien à voir... Mais c'est marqué « Atelier Magique »

La discussion menée ne réglera probablement pas le problème des non réponses aux mails – un problème plus ou moins récurrent d'ailleurs – et concernant les ateliers, j'indique qu'il appartiendra désormais aux membres de se manifester car je n'enverrai plus de messages de sollicitation. Na ! [Scrogneugneu](#) !

Alors, l'atelier magique du jour est-il le dernier ?

Vous le saurez le mois prochain en lisant le compte-rendu de la réunion de décembre... Une réunion de tous les dangers en termes de présences car décembre est le mois des arbres de Noël et certains membres risquent donc de travailler...

Quelqu'un a même proposé d'annuler la réunion de décembre !
Diantre, sacrebleu... ça serait une première

Mais en attendant, allez hop, au boulot !

Mélanger un jeu puis le couper, font partie des actions effectuées communément par les magiciens. Sauf que parfois, les mélanges sont un peu... particuliers.



Soucieux une fois encore de ne pas dévoiler certaines techniques utilisées en cartomagie, je ne vais donc pas développer le sujet, ce qui, sans nul doute, vous fera – ainsi qu'à moi – économiser du temps car le compte-rendu va s'en trouver singulièrement raccourci.

C'est **Tomarel** qui propose de commencer non pas pour montrer une technique mais une routine complète. **Tomarel** précise qu'il ne sait pas si la technique utilisée dans cette routine correspond au thème de notre atelier. Ah ben bien !

Une seule solution pour le savoir... Vas-y **Tomarel**, c'est à toi !

Tomarel nous avait déjà présenté cette routine lors de la [réunion anniversaire du 30 mai 2015](#). Mais, j'en m'en vais vous la narrer à nouveau car l'histoire est très originale et en plus elle se rapporte à cette bonne ville de Rouen.

Tomarel commence par expliquer qu'à 19^{ème} siècle, l'image de l'enfant a considérablement changé.



Puis, pour expliquer ses propos, il nous raconte une histoire étrange – pourtant absolument réelle – celle du « *tour à bébé de Rouen* » en l'an 1831 (ne pas confondre avec « *une tour* », édifice architectural. Là, le mot est bien du genre masculin et vient de « *tourniquet* » – voir lien infra vers l'article Wikipédia).



En fait, la véritable appellation est « [tour d'abandon](#) » et c'était un dispositif où, couramment en Europe au moyen âge mais également plus tard au 18^{ème} et au 19^{ème} siècle, des mamans pouvaient abandonner anonymement leurs enfants, généralement nouveau-nés.

Ce système existe encore de nos jours dans certains pays modernes, tels que l'Allemagne, la Belgique ou encore le Canada qui ont conservé cette idée de conserver au chaud les bébés abandonnés.

Tomarel nous demande si nous avons une idée du nombre d'enfants abandonnés à Rouen en 1831, une année qui n'a pourtant rien de spécial.

Christophe propose le chiffre de 120, **Pierre** propose 57.

La bonne réponse est en fait 900 enfants et le nombre fait froid dans le dos car cela représente pour cette seule ville presque trois enfants abandonnés par jour.

Tomarel explique que souvent les mères, en prévision de retrouver peut-être un jour leur enfant, laissait sur lui un signe distinctif.

Le [musée Flaubert et d'histoire de la médecine](#) à Rouen, assez méconnu, consacre une salle au thème de l'abandon et de l'adoption. On y découvre notamment des messages et des petits objets distinctifs laissés par les mères, dans l'espoir de pouvoir un jour retrouver leur enfant. (voir vidéo YouTube sur un [reportage France 3](#))

Cela pouvait être un bouton cousu sur un vêtement ou encore un objet de toute autre nature. Ainsi, des morceaux de cartes à jouer ont beaucoup été utilisés. En effet, [Rouen était au 16^{ème} siècle un grand centre d'exportation de la carte à jouer française](#), et il y avait cinq maîtres cartiers œuvrant dans cette ville.

Tomarel montre une boîte en métal et en sort un paquet de demi-cartes et le mélange.



Il explique que lorsque deux moitiés de cartes coïncidaient, la mère pouvait être sûre que l'enfant était bien celui qu'elle avait abandonné.

Mais ce genre de retrouvailles étaient rares...

Rares ? En fait, pas si rares que cela grâce à la Magie de **Tomarel**.

Deux tas de demi-cartes ont été constitués et **Pierre** est invité à toucher une demi-carte dans l'un des tas. Cette demi-carte est retournée face en l'air et laissée à sa place dans le tas.

Tomarel retourne ensuite simultanément les cartes des deux tas. Il n'y a pas de correspondance entre les demi-cartes... sauf pour la demi-carte de **Pierre** et celle se trouvant au même emplacement dans le second tas.



Tomarel sort les deux demi-cartes et reconstitue les deux tas.

Pierre est à présent invité à toucher une demi-carte dans chacun des deux tas. Ces deux demi-cartes sont conservées par **Pierre**.

Tomarel recommence à retourner de façon simultanée les cartes de chaque tas et tout à coup, sur une intuition dit-il, il s'arrête et prend les deux demi-cartes qui se trouvent exactement à la même position.

Pierre est invité à montrer les deux demi-cartes qu'il a librement choisies. Elles s'assemblent parfaitement avec les deux demi-cartes de **Tomarel**.

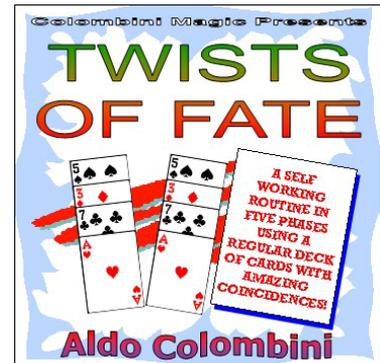
Tomarel prend l'un des deux tas et tout en distribuant les cartes, il demande combien, sur les 900 enfants abandonnés à Rouen lors de cette année 1381, ont pu retrouver un parent... 1%... 2%... Plus ?

Tomarel recommence à retourner les cartes des deux tas : toutes les demi-cartes s'assemblent parfaitement pour reconstituer les cartes complètes comme si le destin avait voulu donner une nouvelle chance à ces enfants abandonnés. Plus que de la Magie... Un miracle.

Merci à monsieur **Charlier** ([un mystérieux magicien...](#)) pour ce curieux mélange qui n'est pas utilisé que par les paysans (comprenez qui pourra...).

Merci surtout à **Aldo Colombini** pour sa routine *Twists Of Fate* qui a inspiré cette routine à **Tomarel**, notre magicien conteur.

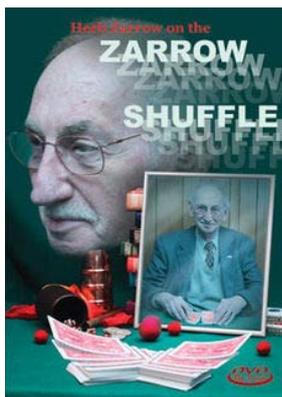
Et merci à **Eddie Joseph** dont la routine *Staggered* avait inspiré cette routine à **Aldo Colombini**...



J'invite à présent **Victor** à venir nous montrer une technique qu'il dit connaître et qui a été inventée par le magicien **Herb Zarrow**.

C'est un mélange « américain » sur table.





Cela permet de constater que **Victor** ne fait pas un « Zarrow Shuffle » au sens strict tel qu'**Herb Zarrow** l'explique dans le DVD « *Herb Zarrow on the Zarrow Shuffle* ».

Il s'agit d'une variante (une de celles qu'on trouve sur YouTube) et **Herb Zarrow** désapprouve d'ailleurs cette façon de procéder et raconte une anecdote à propos de son mélange et de **Dai Vernon**, qui, quelques années après qu'**Herb Zarrow** lui ait montré cette technique avait dit en substance « *C'est vrai que ça marche mieux avec plusieurs cartes sur le dessus...* » et plus tard « *C'est vrai que c'est mieux quand les deux mains sont en mouvement...* ».

Du coup, je montre le mélange tel qu'**Herb Zarrow** le décrit... Enfin, j'essaie de montrer car je ne maîtrise pas vraiment la chose... Ah ben la Magie, c'est un métier... et moi, je ne suis pas magicien.



Et pour compléter le sujet, j'essaie également de montrer un mélange façon **Dai Vernon**... Mais ce n'est pas pour rien qu'on le surnommait « *le professeur* » et que j'ai choisi d'être « *apprenti magicien à vie* »... Même si au final, je me surprends moi-même en réussissant au bout de la seconde fois ce mélange particulier...

Et comme je tiens le devant de la scène, j'en profite pour demander si certains connaissent des techniques faisant appel au mélange français.

Christophe dit qu'il connaît un mélange et ajoute « *je ne sais même pas si j'ose vous le montrer...* »



Christophe nous dit avoir vu faire ce mélange par **Roberto Giobbi** et il ignore s'il en est l'inventeur.

Ce mouvement très bluffant se nomme en fait « *optical shuffle* » (mélange optique) et a été publié pour la première fois en 1933 par **Ralph W. Hull** (créateur notamment du *Jeu Nudiste* autrement nommé *Mental Photography Deck*).

Pour compléter le propos de **Christophe**, je montre une légère variante de ce mélange.



Paillette vient également nous présenter une technique de mélange faisant appel au mélange français.



Mais la manipulation est moins aisée que celle du mélange optique et cela demande un peu d'entraînement.

Puisqu'on est dans les techniques basées sur le mélange français, je montre le *Running Cut Shuffle*... (le nom parle de lui-même).



J'enchaîne sur deux autres techniques également basées sur le mélange français en disant qu'il faut faire attention aux angles et au rythme et que le mélange, quel qu'il soit doit apparaître comme quelque chose d'accessoire et qu'on ne doit pas trop attirer l'attention du spectateur dessus. Mélanger les cartes tout en parlant est une bonne chose. Le spectateur va écouter, tout en ayant conscience que le jeu est en train d'être mélangé, mais il ne se focalisera pas sur la façon dont il est mélangé.

Bon, tout le monde a maintenant à sa disposition quelques techniques de mélange de cartes et cela donnera lieu à plus amples développements dans la partie du site réservée aux membres.

Fin de l'atelier et place à la partie de la réunion consacrée à la présentation de tours.

Et c'est **Victor** qui se lance avec une routine de **Ben Sidwell** intitulée *DC Suit*, qu'il a vue sur Internet et qu'il a remontée en la visionnant plusieurs fois.



Un jeu de cartes d'où **Victor** extrait les deux Jokers.

L'As de Pique apparaît entre les deux Jokers... Puis le Deux. Les deux Jokers se transforment en Trois et Quatre de Pique, avant de faire leur réapparition et d'être mis à l'écart.

Le jeu est coupé en deux et le Cinq et le Six apparaissent sous chaque paquet tandis que le Sept et le Huit sont retrouvés sur les deux paquets. Pour le Neuf, il suffit de distribuer huit cartes et le Neuf est fort logiquement en neuvième position.

Un peu d'originalité pour le Dix, qu'on fait semblant d'envoyer vers l'étui du jeu... Manque de chance au lieu d'atterrir dans l'étui, il fusionne avec le dos de celui-ci et il comporte une partie du sticker de garantie collé sur son dos.

Les Jokers se rappellent alors à notre bon souvenir car le Valet apparaît entre eux.

Un Joker est envoyé face en l'air dans le jeu face en bas... Son rôle : retrouver la Dame et le Roi, ce qu'il fait sans coup férir.

La routine pourrait s'arrêter là, mais cela serait trop facile : le reste du jeu est étalé, toutes les cartes sont rangées par famille et par ordre croissant.



Allez, ça mérite quelques applaudissements, non ?

C'est **Éric**, que l'on n'avait vu ni en septembre, ni en octobre, qui prend la suite.

Éric sort deux petits gobelets en métal et quatre pièces de deux Euros. Il explique qu'en observant de près la matière, il a vu les atomes jouer entre eux et qu'il en a même vu certains qui se tordaient de rire.

Les pièces sont mises dans l'un des gobelets et les deux gobelets sont mis « *cul à cul* », le gobelet avec les pièces étant au-dessus.

Éric secoue et une pièce tombe sur le tapis.

L'expérience est renouvelée et une nouvelle pièce tombe sur le tapis.



Des atomes qui se moquent apparemment des lois de la physique.

Le métal ne semble pas de taille à arrêter ces pièces de monnaie qui traversent les gobelets de part en part.

Au final, c'est une pièce jumbo de deux Euros qui apparaît.

Les *Gobelets Fluidiques* de **Pierre Switon** sur un texte de **Raymond Devos** (Matière à Rire) un petit peu adapté.

Pour la production de la pièce jumbo, nous proposons quelques idées, notamment **Paillette** qui met à l'honneur le magicien japonais **Teijiro Ishida** (ah là, pour trouver, il va falloir chercher...).



Paillette montre également une méthode pour utiliser le secret des gobelets sans qu'il soit besoin de les frapper trop fort...

Comme **Éric** a préparé cette réunion, il propose de montrer une seconde routine mais cette fois-ci, il utilise des cartes à jouer. C'est **Pierre** qui va jouer le rôle du spectateur.

Pierre est invité à couper le jeu à l'endroit de son choix et à compléter la coupe.

Pierre doit maintenant prendre connaissance de la carte que la coupe a amenée sur le jeu.

Pierre remet ensuite lui-même la carte à l'endroit de son choix dans le jeu.

Éric regarde le jeu resté sur la table, se concentre et annonce que la carte est en 26^{ème} position.

Éric fait défiler 25 cartes de sa main gauche vers la droite et étale ces cartes face en l'air sur la table en demandant à **Pierre** s'il voit sa carte.



La carte ne se trouve pas dans l'étalement.

Éric retourne la carte suivante, la 26^{ème} carte et c'est la carte de **Pierre**.

Une adaptation de la routine de **Rick Lax** intitulée X-Ray Box provenant du DVD « 702 Project ».

Éric a rangé son matériel et regagné sa place et **Pierre** dit « *J'essaie* ».

Oui bon d'accord ? Mais tu essaies quoi ?

Pierre se lève et rejoint la table de présentation avec un gobelet en métal et **Dédé**...

Ah on me signale dans mon oreillette que ce n'est pas **Dédé**, mais des dés. Ah d'accord...

Pierre positionne lentement ses dés sur la table pour former un carré. Comme il semble très concentré, un silence quasi religieux se fait dans la salle. Chutttt !!!!!



Une heure après, les dés sont en place... Non, je déconne, ça n'a pris que trente minutes...

Pierre saisit son gobelet et se lance dans un *Chink-A-Chink* et un à un les dés vont se regrouper.



Des manipulations très subtiles pour cette routine de **Bob Barrell** intitulée *Four Dice Chink-A-Chink*, présentée et expliquée par **Daryl** dans son DVD *Fooler Doolers 3*.

Pierre nous explique avoir un peu adapté certaines positions de départ des dés.



Christophe conseille de faire attention à la position des mains pour éviter une certaine « raideur » et je propose d'utiliser des dés plus gros.

Pierre fait un essai avec des dés prêtés par **Christophe** mais il n'est pas convaincu et préfère ses propres dés qui sont un peu plus petits.



Allez, je me lève et je prends la place laissée vacante par **Pierre** pour présenter une routine de cartes.

Je sollicite l'assistance de deux spectateurs et **Victor** et **Christophe** viennent me rejoindre.

Je coupe le jeu puis je me tourne vers **Christophe** et je lui demande de penser à un nombre entre... Allez soyons fou... entre 1 et 52... et je lui demande ensuite si son nombre est pair ou impair. Le nombre est pair.

Je me tourne à présent vers **Victor** et pour éviter qu'il ne choisisse le même nombre que **Christophe**, je lui demande de penser à un nombre impair entre 1 et 52.



Je tends le jeu à **Victor** et je lui indique que je vais me retourner et qu'il devra distribuer les cartes une à une et prendre la carte correspondant à son nombre et reconstituer le jeu.

Ceci ayant été fait, je récupère le jeu et le tend à **Christophe** pour qu'il fasse la même chose que **Victor** et je me retourne.

Le but de tout magicien qui fait choisir des cartes c'est bien évidemment de les retrouver et je propose de mémoriser rapidement le jeu afin de déterminer celles qui manquent.

Je prends le jeu et parcourt rapidement les cartes en les faisant passer d'une main vers l'autre et cela me demande... 10 secondes.

Puis j'annonce que je suis à présent en mesure de dire qu'il y a plus de cartes rouges que de noires et que j'en déduis que **Christophe** et **Victor** sont tous deux tombés sur une carte noire. Ils confirment...

Toutefois, **Christophe** a un instant de doute et prend sa carte mise sous le tapis et s'assure qu'elle est effectivement noire...

Ah ben oui, il fait se souvenir de sa carte **Christophe**...

Puis, j'indique qu'il y avait autant de cartes à Trèfle que de carte à Pique et que par conséquent l'un a une carte à Trèfle en sa possession et l'autre une carte à Pique. Ils confirment.

J'ajoute que cela ne peut pas être une figure parce que les 12 figures sont dans le jeu et que leurs cartes sont donc des cartes à points et qu'à ce stade je pourrais nommer leur carte respective mais que je propose d'aller plus loin dans ce tour.

J'étale le jeu face en bas sur la table et j'indique que pendant que j'aurai le dos tourné, **Christophe** et **Victor** devront remettre leur carte dans le jeu à l'endroit de leur choix et égaliser le jeu.



Bon, là, j'aurais du mélanger le jeu mais j'ai oublié. Ça arrive même aux meilleurs d'entre nous et comme je suis loin d'être le meilleur d'entre nous cela explique pourquoi j'ai oublié ce mélange...

Je prends le jeu reconstitué et je le mets dans ma poche et demande par quelle carte mes deux assistants veulent que je commence.

Christophe dit « *Honneur à la jeunesse* » et après avoir trifouillé dans ma poche je sors une carte : c'est effectivement la carte de **Victor**.

Je sors ensuite une seconde carte : c'est bien la carte de **Christophe**.

Eliminator, une routine d'**Adrian Sullivan**.

Comme personne ne semble disposé à prendre ma place, je propose de montrer une autre routine... une routine marrante.

J'indique que je me suis rendu compte que plus on pratique la Magie plus on acquière une certaine sensibilité sur son environnement et que parfois, j'arrive à prévoir des choses avant qu'elles ne se produisent. Aujourd'hui par exemple, je savais que j'allais assister à cette réunion et ce matin j'ai pensé à quelque chose et je vais le noter devant vous.

Je prends un petit bloc-notes sur lequel j'écris quelques mots, je déchire la feuille et la plie avant de la laisser en évidence sur la table en disant que c'est une prédiction.

J'explique que, comme je savais que **Pierre** allait venir aujourd'hui, ma prédiction est en rapport avec lui et je l'invite à me rejoindre.

J'indique que j'ai quatre cartes dans une pochette et que je vais demander à **Pierre** de penser à l'une de ces cartes. Je sors les quatre cartes et je les mets en éventail : ce sont quatre jokers.



Pierre et les autres se marrent mais j'explique que **Théo** a toujours dit que la Magie c'est quelque chose de sérieux et que cette expérience l'est également. J'explique que contrairement à ce que l'on pourrait penser les quatre jokers sont différents : il y a un joker à Pique, un joker à Trèfle, un joker à Cœur et un à Carreau. Et je demande à **Pierre** son choix.

Pierre dit choisir le joker à Pique.

Pour éviter toute erreur, je demande à **Pierre** de poser son index sur le joker choisi et, pour rendre ce joker unique, je colle une gommette - « *un smiley* » - dessus, en précisant que contrairement à ce que cette gommette pourrait laisser penser, cette expérience est très sérieuse.

Les cartes sont en éventail sur la table et le joker avec la gommette est sur la face de l'éventail.

Je demande à présent à **Pierre** de lire la prédiction « *Vous choisirez le joker différent des autres* » puis, cela ayant été fait, je désigne les jokers.

Nouveaux ricanements dans la salle...

J'explique qu'effectivement, on pourrait penser à une plaisanterie puisque le joker choisi est désormais différent des autres avec cette gommette mais que **Pierre** a réellement choisi le joker différent des autres.

Je mets le joker avec la gommette en saillie à l'avant du paquet et je retourne les cartes pour faire constater en les comptant une à une que le joker choisi par **Pierre** a un dos rouge et que les trois autres ont un dos bleu.



Une routine d'**Armand Porcell** intitulée *Absurde Prédiction*, que j'avais lue voici de nombreuses années dans le forum de *Virtual Magie* (ancienne formule)... à moins que ce ne soit sur *Climagic*... J'me rappelle plus.

Paillette inspiré par cette routine vient nous présenter une autre routine avec des jokers.

Cela démarre avec quatre jokers à dos bleu... Puis on a deux jokers à dos rouge et deux jokers à dos bleu et on termine par quatre jokers à dos rouge.



Paillette me demande ensuite de choisir un chiffre entre 1, 2, 3 ou 4, et met les jokers en éventail.

Je choisis « 3 » et **Paillette** me montre que j'ai choisi le seul joker à dos bleu alors que les 3 autres ont un dos rouge.

Et c'est sur cette routine que se termine la réunion de novembre du **Magicos Circus Rouennais**. La prochaine aura lieu le 9 décembre prochain.

Si vous avez des idées d'atelier, manifestez-vous.

Patrice
Apprenti Magicien à Vie

