

RÉUNION DU 16 MARS 2019

Et hop, nouveau mois, et donc nouvelle réunion du **Magicos Circus Rouennais** et toujours le même lieu, à savoir la *Maison des Jeunes et de la Culture de Rouen rive gauche*.



Aujourd'hui, contrairement aux idées reçues concernant la Normandie, il fait soleil et la température est douce. **Christophe** dit que c'est dommage de s'enfermer d'un temps pareil. Certes, mais je ne possède, hélas, pas le pouvoir de connaître la météo à l'avance et de fixer les jours de réunion en fonction des jours de pluie.

C'est un problème dans notre région car la pluie peut inciter à ne pas sortir (quoique nous devrions être habitués, depuis le temps...)... et donc à ne pas venir aux réunions. Tandis que le soleil peut inciter à aller se promener et donc ne pas venir non plus aux réunions... Un

véritable casse-tête si on y réfléchit bien...

Fort heureusement en cette belle journée du samedi 16 mars, beaucoup ont décidé de venir à cette réunion puisque nous sommes treize.

Sont présents :

- | | |
|----------------------|-----------------------|
| 1 : Patrice | 2 : Christophe |
| 3 : Éric | 4 : Paillette |
| 5 : José | 6 : Théo |
| 7 : Alban | 8 : Paul |
| 9 : Victor | 10 : Thierry |
| 11 : Stéphane | 12 : Toff |
| 13 : Spontus | |

En numérologie, le nombre « 13 » signifie la fin de quelque chose et le commencement d'une autre... Un nombre qui fait peur alors qu'il peut signifier un changement mauvais, mais aussi un changement bon...

Que va nous réserver le nombre 13 aujourd'hui ?

Ben pour moi, le changement a déjà eu lieu... Je sors mon appareil photo, équipé d'un nouveau zoom puisque le précédent est mort...

J'espère que ce nouvel objectif se montrera à la hauteur de mes espérances et que le changement effectué sera bon...

Clic clac, **Canon** et **Tamron**... et la photo de groupe est prise.



On démarre par les infos magiques.



Le 32^{ème} festival international des magiciens aura lieu au casino de Forges les Eaux du 4 au 7 avril prochain. Une fois de plus, l'équipe de France de Magie est mise à l'honneur.

Ce qui est dommage, c'est au niveau de la programmation. Nous sommes le 16 mars, le festival débute le 4 avril et le [site officiel](#) indique que la liste des artistes 2019 est toujours en cours de mise à jour... un peu comme si elle n'était pas encore arrêtée... et ce n'est pas la première fois...

Spontus indique qu'à partir d'avril, le *Parc Astérix* proposera un [nouveau spectacle de Magie](#) avec le « *matos* » de **Bertrand Loth**.



Je suis allé voir [Illusio](#) lors de ma visite au *Futuroscope*. Une autre réalisation de **Bertrand Loth** et c'était très bien.

Comme la partie *Infos Magiques* semble épuisée, je rappelle que personne n'a proposé d'atelier magique pour la réunion d'aujourd'hui mais que **Théo** s'est déclaré prêt à nous parler du concept qu'il travaille actuellement et qu'il avait évoqué le mois dernier.

Spontus intervient et demande si cela nous intéresse pour une prochaine fois qu'il nous parle de « *mnémotechnie* » et de son application à la Magie. Contrairement à moi – qui ai essayé sans succès – beaucoup sont intéressés et nous planifions donc cette intervention pour la réunion de mai prochain (le 18 mai) puisque **Fabien** a proposé de nous faire une initiation à l'hypnose de spectacle en avril.

Avril, mai... et hop, voici deux ateliers prévus et la dernière réunion – en juin – sera consacrée à l'anniversaire du club qui soufflera sa 17^{ème} bougie... Et oui... 17 ans !

Théo intervient en indiquant que ce 17^{ème} anniversaire sera célébré à *Ferrières en Bray* à son domicile.

J'en profite pour demander à **Spontus** s'il a résolu le « *Sudoku* » de **José** présenté le mois dernier. **Spontus** indique qu'il a créé sa propre version qu'il comptait nous proposer aujourd'hui mais un petit accident est survenu. Sa version implique de mémoriser certaines choses et il a fait tomber une partie de ses fiches « *mémos* » entre son tableau de bord de voiture et son pare-brise sans pouvoir les récupérer.

Oh, c'est bêta ça... Mais ce n'est donc que partie remise.

Il est temps à présent de laisser **Théo** nous expliquer ce qui le motive tout particulièrement actuellement, de sa conception actuelle du spectacle de magie.



Théo insiste sur la nécessité d'une bonne scénarisation du déroulement d'un tour. Bien sur, il y a un secret derrière le tour, mais si on veut faire rentrer le spectateur dans votre spectacle, il faut qu'il y soit amené et l'histoire qu'on va raconter – qui peut être une histoire inventée – doit être crédible à la fois du point de vue du magicien, et de celui du spectateur.

Théo nous donne un exemple à partir d'une histoire qui se veut historique. C'est-à-dire qu'on présente un tour de magie tel qu'il était fait avant. Là, **Théo** utilise trois pièces de monnaie.

*« On prend une pièce de magie et du temps de **Robert-Houdin**, on l'envoyait dans le ciel... »* - la pièce disparaît.

« À l'époque, ça faisait de l'effet... Plus maintenant... Et il y a des magiciens qui sont capables de faire disparaître comme ça... deux pièces de monnaie... Pas moi hein... » - une seconde pièce de monnaie disparaît.



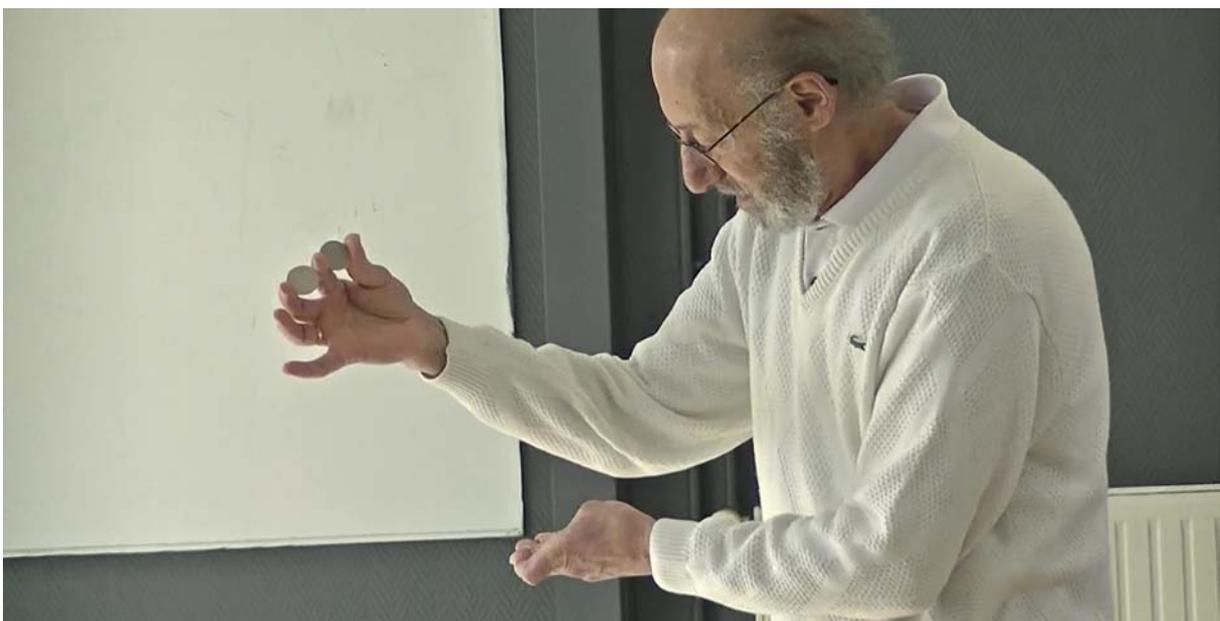
« ... Le pire, c'est qu'il y a des magiciens encore plus balèzes – et ce n'est certainement pas moi - qui réussissent à faire disparaître comme ça trois pièces de monnaie... » - une troisième pièce disparaît.



« Évidemment, moi je n'y arrive pas... parce que la première pièce, elle bloque au niveau de mon coude... » - une pièce réapparaît au niveau du coude droite de **Théo**.



« ... la deuxième pièce, c'est pareil... et la troisième pièce... c'est la même chose... » - les deux autres pièces réapparaissent.



Qu'importe l'histoire racontée, dès lors qu'elle entraîne le spectateur dans votre univers.

Le second aspect important pour **Théo**, c'est que le tour et la scénarisation de celui-ci doivent viser à ce que les spectateurs – quand ils évoqueront ce tour – vont l'augmenter, l'amplifier... **Théo** a ainsi remarqué que si on fait un tour à des gens, et qu'une heure après on les questionne sur ce tour, sur ce qu'ils ont vu, ce qu'ils ont retenu... certains raconteront des choses qui ne se sont pas du tout passées comme ils le racontent et que souvent cela s'éloigne de la vérité, qu'ils ont tendance à augmenter l'effet magique.



Cette distorsion avec la réalité concerne notamment l'ordre des séquences. **Théo** cite l'exemple des tours de **Bernard Bilis** où parfois il en fait de trop, et où le grand public est incapable de reprendre ce tour en décrivant séquence par séquence... **Théo** cite également le cas de **Juan Tamariz** qui fait lui-même le mélange des cartes et il demande ensuite aux gens de rentrer les cartes les unes dans les autres. Pour les gens, c'est eux qui ont mélangé le jeu...

Théo cite enfin, le cas d'effets entièrement automatiques où il n'y a rien à faire et c'est le cerveau qui agit et il se propose de nous montrer un exemple.

Théo sort un jeu de cartes d'un étui rouge, il enlève le joker et laisse les cartes étalées sur la table. Il précise qu'il ne fait rien de spécial et qu'il ne fait pas un tour.

Puis **Théo** rassemble les cartes et prend le joker – à dos rouge – avec lequel il frotte les cartes. Les cartes ont étalées, cette fois-ci face en bas : tous les dos sont bleus.

Théo explique que pour un non magicien, il vient d'assister à un effet magique alors qu'il n'a rien fait et n'a rien dit. Le cerveau a supposé que le jeu était rouge, parce que l'étui du jeu est rouge, que le joker a un dos rouge et que les premières cartes sur la face du jeu sont des cartes à Cœur et à Carreau. Et **Théo** de conclure « *Et ce que fait le cerveau, ça nous arrange bien, nous magiciens...* »

Le troisième point que **Théo** souhaite aborder et qui est à son sens le plus important, c'est l'enchaînement de tours différents.



Théo explique que si on fait un effet avec des gobelets, et qu'on enchaîne sur un effet avec une ou plusieurs muscades, cela s'appelle une routine et c'est cohérent. Mais si on veut enchaîner une routine de cartes après une routine de gobelets, on peut se demander le lien entre les deux. Si on n'a pas une histoire qui se suit, cela fait un peu décousu.

Mais **Théo** travaille sur cette idée d'enchaînement de tours, en créant des liens entre eux. Cela peut, par exemple, être que la fin du premier tour se retrouve dans le second... de façon à créer une imbrication.

Spontus fait remarquer que les numéros de scène actuels qui durent 6 à 7 minutes sont construits ainsi autour d'une histoire.

Christophe indique qu'un enchaînement de petits tours dans une prestation de close-up n'est pas gênant parce qu'on ne peut pas avoir cette imbrication dont parle **Théo** car on passe souvent d'une table à une autre...

En fait, la théorie de **Théo** s'adresse surtout à la magie de salon ou à la magie sur scène.

Théo nous indique qu'il lutte également actuellement contre les charlatans qui utilisent des effets magiques notamment pour gagner du fric.

Théo prend un petit chevalet sur lequel repose une affiche représentant un certificat de numéromagie humaniste qu'il a trouvé sur Internet. **Théo** précise que ce certificat est remis à l'issue de stages et qu'en plus il comporte le nom et le numéro de téléphone de celui qui gère ces stages ce qui en plus lui sert de pub.



(les noms ont été biffés par mes soins)

Théo explique que là, on parle de nombres et que des effets magiques avec des nombres sont nombreux...



Théo demande si quelqu'un dans la salle pourrait lui prêter – juste quelques instants - un billet de 10 euros.

Et il nous indique en nous le montrant sur le billet prêté par **Victor** qu'un numéro de billet de banque comporte des lettres et des chiffres mais que les six derniers chiffres sont repris et imprimés de façon verticale vers le milieu du billet.

Théo fait remarquer que quelques millions de billets ont été émis et c'est donc de façon tout à fait aléatoire qu'on se retrouve avec tel ou tel nombre sur un billet.

Théo demande à **Paul** de l'aider. Il lui tend le billet et une grande feuille de papier et lui dit de reporter sur la feuille les six derniers chiffres du numéro du billet.



Théo indique qu'on va voir qu'avec seulement six chiffres aléatoires, on arrive à faire tout un tas de similitudes. Nous sommes une douzaine dans la salle et forcément sur les six chiffres on va trouver une date de naissance, une année, un âge, une pointure, etc.

Les chiffres inscrits par **Paul**, on été séparés deux à deux mais **Théo** fait remarquer qu'on peut les lire différemment, un par un, trois par trois, etc. Et effectivement, certains chiffres évoquent certaines choses à des membres du **MCR**, dont moi.

Théo nous remercie en précisant que ça marche mieux avec une salle de 500 personnes...

Théo propose à présent de s'intéresser à des nombres qui sont « *personnels* » par opposition à « *aléatoires* ». C'est le cas par exemple, d'un code de carte bancaire, d'un code PIN de déverrouillage d'un téléphone, etc. Il se tourne vers **Alban** et lui demande « *T'en as un ?* ». Devant le regard étonné d'Alban, **Théo** précise « *T'as un numéro pour débloquer ton téléphone ?* ». Réponse « *Oui, mais je ne l'ai pas en tête...* » Ah bah c'est con pour déverrouiller de ne pas se rappeler du code.

Enfin c'est **José** qui se propose de participer. **Théo** lui remet un petit carnet avec des post-It et lui demande de noter dessus son numéro à quatre chiffres et de conserver le post-It avec lui.



Théo sort à présent un petit paquet de cartes et marque un temps d'arrêt. Il prend une carte – le RP – la regarde et la met à l'écart. Puis, il invite **José** à venir le rejoindre.

Théo commence à parler puis, à nouveau, il marque un temps d'arrêt et demande à **José** « *Ce n'est pas toi qui a mis le Roi de Pique dans mon paquet ?* ». **José** répond par la négative.



Théo demande à **José** de lui passer la carte et il la porte à son oreille, semble écouter et la pose sur la table.



Théo fait défiler les cartes de son paquet, ce sont des cartes à face blanche et sur chacune à été noté un chiffre de 0 à 9.

Théo rassemble les cartes et demande à **José** de penser au premier des quatre chiffres de son code de téléphone.

Théo distribue face en bas les cartes (le dos représente le château de **Théo**... Original, non ?). Puis **Théo** indique qu'il va faire une expérience de [Cumberlandisme](#).



Théo prend la main de **José**, ferme les yeux et demande à **José** de déplacer sa main au-dessus des cartes. **Théo** l'arrête sur une carte puis il regarde la face de la carte et dit « *Ca commence par un 1 ?* ». **José** confirme et **Théo** propose de recommencer pour le second chiffre.

Théo indique que les numérologues se servent de ce truc là qui paraît très curieux aux gens puisque c'est le spectateur lui-même qui guide.

Théo demande à **José** de tendre à nouveau la main et de penser au deuxième chiffre. José qui avait vu au départ où était la carte correspond à son premier chiffre dit : « *Par contre, là, je ne sais pas où elle est...* ».

Et **Théo** de répondre « *Pas toi... Mais ton subconscient oui...* ». **Théo** affiche un sourire épanoui après cette réponse qui, il faut bien l'avouer, vaut son pesant de cacahuètes.



Et **Théo** ajoute : « *Qu'est ce qu'on peut raconter comme conneries...* ».

Théo soulève une carte et annonce « *4, c'est ça ?* ». **José** confirme.

Théo propose de compliquer un peu le truc et tout à coup s'arrête de parler...

« *Qu'est ce qui sonne ?... Ah c'est lui !...* », dit-il en ramassant le Roi de Pique sur la table et en le portant à nouveau à son oreille puis près de sa bouche.

« *Je suis en train de faire quelque chose... Ah bon ? Vasy, je t'écoute...* »



Théo repose la carte et déclare que le Roi de Pique a quelque chose d'important à lui dire, qu'il parle d'une certaine révélation... mais bon, il est trop timide parce que vous êtes là...

Théo enchaine et propose de refaire l'expérience avec les cartes face en l'air cette fois-ci.

Et pour la révélation à venir, c'est **Théo** qui pointe la main tandis que **José** lui tient. **Théo** annonce le plus sérieusement du monde : « *Cela s'appelle le Cumberlandisme inversé* ».

Mort de rire.



Au final, **Théo** sélectionne deux cartes et dit « *Je dirais 10 ou 01... 01 ?* » et **José** confirme.

Pendant que **José** regagne sa place, **Théo** reprend en main le Roi de Pique et dit « *Il avait un truc important à me dire mais...* ». **Théo** se lève prend son jeu de cartes dans sa mallette et précise que ça fait cinquante ans qu'il travaille avec ses cartes et qu'ils ont appris à se connaître, qu'ils se parlent.... **Théo** remet le Roi de Pique dans le jeu, regarde les cartes et dit « *Alors, prêtes pour faire une petite démo ? Ah oui, oui, j'allais oublier... Il faut retirer le p'tit nouveau... Le joker... Il n'a pas encore appris à causer...* ». Tout en disant cela, **Théo** parcourt les cartes et sort du jeu un joker qu'il pose sur la table.

Théo reprend et explique qu'il va faire une petite démo pour montrer que ses cartes arrivent vraiment à lui parler mais qu'avant, le jeu va être mélangé au maximum.

Théo s'adresse à **Victor** et lui demande s'il sait bien mélanger un jeu... Puis il pose la question également à **Paul** et il propose de faire mélanger le jeu par petits paquets. Il remet un petit paquet de cartes à **Paul**, un autre à **Victor**, un autre à **Thierry**, et fait la même chose avec **Alban** et **José** avant de rassembler le jeu.

Théo invite à présent **Paul** à le rejoindre et à prélever 6 ou 7 cartes sur le dessus du jeu. **Paul** en prélève 6 et **Théo** propose de pousser jusqu'à 10.

Théo demande maintenant à **Paul** d'approcher le petit paquet de cartes de son oreille et il dit « *Elles parlent toutes en même temps, je n'entends rien... Ah oui, ça y est... Il y a le 8P...* »



Paul parcourt le paquet et en sort le 8P et le remet à **Théo** qui le porte à son oreille.



« Alors, ça va ? Ah bon ? »

Théo se marre et annonce « *Il est venu avec son frère... Le 8K* ». **Paul** est invité à chercher dans le paquet et en sort le 8K.

Théo demande que **Paul** lui rapproche les cartes restantes de l'oreille et annonce RC... que **Paul** sort du paquet.

« *Bonjour Roi de Cœur, tu es venu avec madame ? Oh pardon !* »



Et s'adressant à nous, **Théo** ajoute « *Il est venu avec sa copine... Chuttt !!!* ».

« *Non, non, je ne te juge pas...* » et **Théo** demande que **Paul** cherche la DK... qui est bien évidemment sortie du paquet.

Théo annonce ensuite le 9T, le VK, l'AP, 10C... Pour les deux dernières cartes **Théo** fronce les sourcils et déclare « *Il y en a un qui parle, mais pas l'autre... 7T normalement...* » et **Paul** sort le 7T.

Théo écoute et dit « *C'est encore le Roi de Pique...* », mais là, c'est l'AC...

Est-ce une erreur ou est-ce volontaire ?

Théo nous montre l'As de Cœur et nous demande d'imaginer que c'est le Roi de Pique...

Théo regarde la carte... « *Qu'est ce qu'il avait à me dire le Roi de Pique ?* ».

Théo porte la carte à son oreille « *Ah d'accord* », puis il range la carte dans l'étui qui ne contient que cette carte et dit « *Vas-y mon Roi de Pique, personne ne te voit, tu peux parler fort...* ».

Théo approche l'étui de l'oreille de **Paul** et dit « *Parle plus fort...* ».



On entend une voix lointaine qui parle et **Théo** demande à **Paul** « *Qu'est ce qu'il a dit ? Tu l'as entendu cette fois, je ne suis pas tout seul...* »

Mais qu'a donc dit le Roi de Pique ?

« *Avec un billet de 10 euros, on peut téléphoner à un numérologue* ».

Théo réfléchit et dit que cela ne veut rien dire... Dans le même temps, il rassemble les cartes et tend le jeu à **Victor** en lui demandant de lui distribuer six cartes parce qu'elles ont envie de raconter comment ils se sont connus.

Théo récupère les six cartes remises par **Victor** et explique que quand on a commencé la magie, on a tous eu un premier tour et que lui, c'était avec un magicien très curieux...

Ce magicien prenait six cartes... **Théo** compte les six cartes une à une. Et de ces six cartes, ce magicien en jetait une, en jetant deux, en jetait trois et à la fin du compte, il avait toujours six cartes. **Théo** recompte une à une les six cartes.

Théo explique qu'à la fin de la séance, **Théo** qui avait 12 ans à l'époque est allé trouver le magicien qui était un vieux magicien et il lui a dit....

« Vous faites un tour très curieux... Vous prenez six cartes... Vous en jetez une, vous en jetez deux, vous en jetez trois et à la fin il vous reste 1, 2, 3, 4, 5 et 6 cartes... » - Tout en racontant cela, **Théo** enlève trois cartes une à une et compte à nouveau 6 cartes...

Et le magicien lui a répondu « Mais c'est très simple...je vais t'expliquer... Tu prends six cartes... tu en enlève une, tu en enlève deux, tu en enlève trois et normalement il te reste à la fin... 1, 2, 3, 4, 5, 6 cartes... si tu es magicien ».

Et le magicien lui a donné ces six cartes. C'était il y a cinquante ans à peu près et le magicien lui a dit « Un jour... Tu comprendras pourquoi elles sont magiques... »



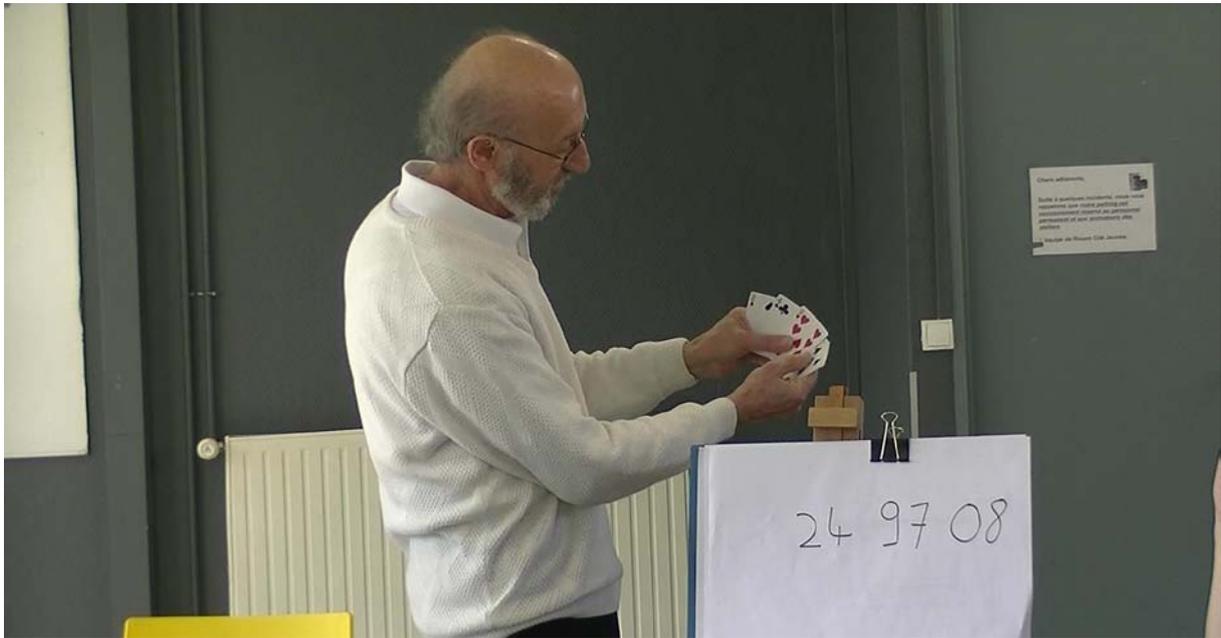
Et **Théo** de poursuivre... « Sauf qu'aujourd'hui ? c'est moi le vieux magicien... et je viens de comprendre pourquoi mes cartes sont magiques... ».

Théo prend le chevalet qui supporte les six derniers numéros du billet de 10 euros prêté par **Victor**.

Suspense... Pour connaître la suite, et la fin de cet enchaînement, allez vite à la page suivante....

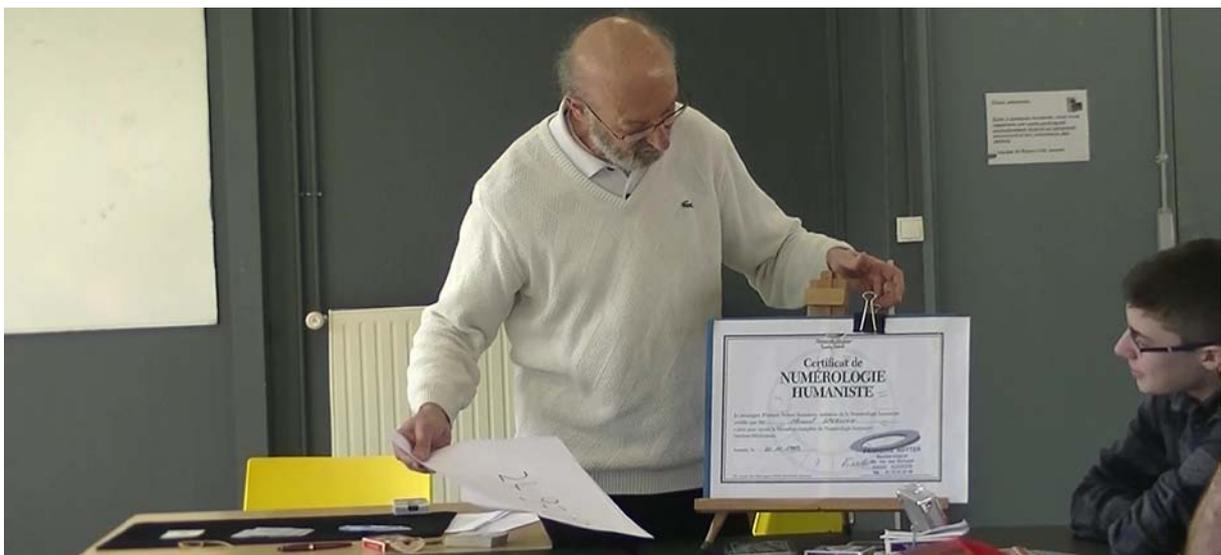
(en fait, c'est juste pour une cohérence entre le texte et la photo)...

Puis, **Théo** fait défiler les cartes une à une et montrer que la valeur de ces six cartes correspond aux chiffres qui composent le numéro du billet. (le « 0 » était représenté par le joker)



Applaudissements.

Théo pose les cartes et prend la feuille et tout à tout il s'écrie « *Oh !!! Je viens de comprendre.* »



Théo nous fait remarquer que les chiffres correspondent également aux derniers chiffres du numéro de téléphone du numérologue sur le certificat.

Waouh... non.... C'est trop....

Spontus intervient pour dire qu'il faut faire attention à la confusion dans l'esprit des spectateurs car le certificat intervient au début et à la fin mais entre temps, il s'est passé plusieurs tours et le risque c'est que le spectateur ne s'y retrouve pas.



Il fait notamment remarquer que, concernant les six chiffres du numéro de téléphone, combien de spectateurs vont se rappeler que c'était le numéro du billet.

On suggère de rappeler le numéro du billet par rapport au numéro de téléphone ou encore d'épingler le billet sur le certificat... En fait, tout vise à guider le spectateur pour qu'il garde le fil de l'enchaînement des tours.

Théo convient que ce sont des bonnes idées.

Christophe indique que réaliser ce tour nécessite des conditions qui sont super rares et que lui, il est plus accès « *close-up* » alors que là, il faut du temps, et une ambiance particulière. Cet enchaînement de tours est plus accès « *magie de salon* » mais il a super bien aimé.

Théo souris et répond qu'il fait essentiellement de la magie de salon.

À notre demande, **Théo** donne quelques explications et là encore, on se rend compte que tout est vraiment bien pensé dans cette routine que ce soit au niveau de texte que des manipulations effectuées. Et **Théo** a su utiliser quelques subtilités géniales.

Spontus prend la relève. Il s'installe et nous déclare qu'il va nous faire gagner du temps et que sa prédiction est...
Il nous montre un feuillet comportant le nom de quatre cartes ...
Et il ajoute que cela donne...
Il étale le jeu face en bas et les quatre cartes inscrites sur la prédiction sont face en l'air dans l'étalement.



La salle applaudit, **Spontus** se lève pour regagner sa place.

Moui... Mais encore ?

Spontus remet toutes les cartes dans le bon sens et se rassoit puis il commence à mélanger le jeu : une carte tombe sur la table puis plein d'autres cartes. **Spontus** dit « Ah... c'est le bordel... », et il laisse tomber toutes les cartes en vrac sur la table.

Je l'ai connu plus adroit de ses mains le gars **Spontus**...



Spontus demande alors à **Paul** de venir le rejoindre et il lui tend un sac opaque (ne pas confondre avec « *aux Pâques* » car il aurait fallu attendre le mois d'avril...) en lui disant de mettre les cartes dedans et de bien mélanger.



Spontus récupère le sac et glisse à présent les mains dedans et... trifouille.

Oui, c'est ça, il... trifouille... C'est à dire qu'il fouille à trois reprises.



Spontus, tout en trifouillant puissance 10, avoue qu'il n'a rien à raconter mais que ça aurait été bien d'avoir un scénario.

Au bout d'une heure... Non, je déconne.

Au bout de quatre à cinq minutes (car notre ami trifouille vite...), **Spontus** ressort les cartes – toutes bien alignées – du sac.

Spontus nous montre à nouveau sa prédiction et il étale le jeu face en bas. Il y a quatre cartes face en l'air uniquement. Les quatre cartes de la prédiction.



CIB pour *Cards In Bag* (Les Cartes dans le Sac), un tour inventé par **Dominique Duvivier** voici 40 ans et remis au goût du jour après qu'**Alexandra Duvivier** ait dupé **Penn & Teller** dans leur émission [Fool Us](#).

Vous pouvez avec ce tour présenter la version *CWB*... [Cards Without Bag](#).

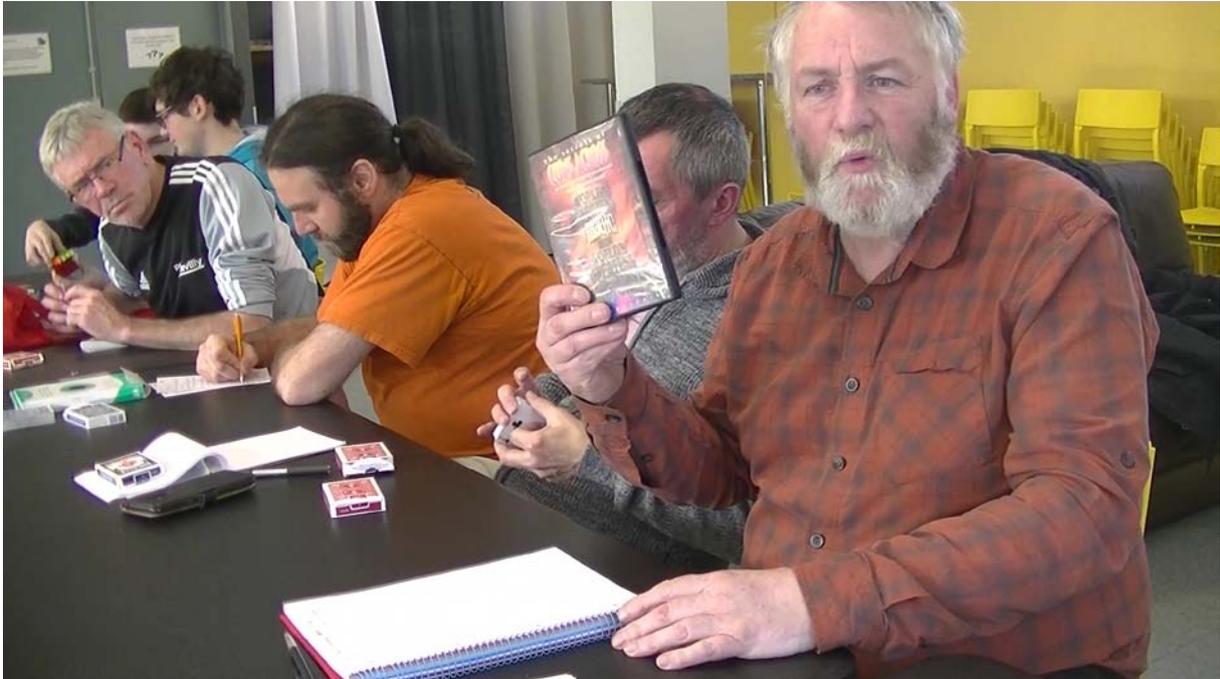
Un système connu mais utilisé de façon très ingénieuse et qui demande quand même un certain entraînement pour acquérir la précision et la rapidité souhaitable.

Spontus regagne sa place et nous montre un petit étui de forme ronde. Il s'agit d'un étui pour des écouteurs et il s'en sert pour ranger des pièces de monnaie.

Ingénieux mais les écouteurs livrés avec cet étui doivent coûter un bras...



Spontus nous demande ensuite si nous connaissons la collection de DVD *World's Greatest Magic...* et dit qu'il trouve ça très bon pour bosser sur un sujet particulier.



Effectivement, cette collection [The World's Greatest Magic by The World's Greatest Magicians publiée par LL Publishing](#) est vraiment très intéressante et comporte pas moins de 87 articles.

Sur sa lancée, **Spontus** propose de nous montrer autre chose : quelques enchaînements « *bague et lacet* ».

Il commence par le grand classique de la bague qui se libère du lacet...



Spontus nous indique qu'avec cette manipulation, la bague est retrouvée enfilée sur une baguette qu'il tient sous son bras mais qu'il a vu une autre méthode permettant de faire revenir la bague dans la paume de la main...



Spontus indique de **Mankaï** a fait une [vidéo sur Internet](#) dans laquelle il y a des choses très intéressantes.

Spontus souhaite également nous montrer une autre manipulation qui l'enthousiasme car il a été bluffé en la voyant...



Spontus n'est pas satisfait de lui après nous avoir montré ce désenclavement de bague mais nous ne détrompons tout de suite car l'effet est effectivement assez bluffant. La bague est enfilé sur le milieu d'une corde les mains descendent et libèrent la bague sans passer par les extrémités de la corde... Nous sommes beaucoup à penser qu'il y a deux bagues identiques et nous sommes complètement à côté de l'explication.



L'effet est « *diabolique* » pour reprendre les propres termes de **Spontus**.

Paillette conseille pour le final de tout déposer sur la table pour ôter l'idée d'une seconde bague.

Spontus parlait d'un effet *diabolique*... **Christophe** nous propose à présent une routine à vous glacer le sang dans les veines puisqu'elle se réfère au film « [Le projet Blair Witch](#) »... qui – comme chacun le sait - concerne la réalisation d'un film sur [la sorcière de Blair](#), une petite ville du Maryland (USA).

Pour ceux qui ne connaissent pas l'histoire, ben je vous renvoie aux deux liens hypertextes ci-dessus.

Christophe nous dit qu'on doit se demander pourquoi il a un morceau de bois...

Ah, oui... Je ne vous l'ai pas dit (enfin, pas encore), **Christophe** a avec lui trois choses :

- un morceau de bois d'environ 25 centimètres de long sur 4 de côtés

- une bouteille vide en verre. Il a sûrement bu le contenu pour se donner le courage de nous raconter son histoire qui n'est pas une histoire à dormir debout mais plutôt une histoire à ne pas dormir du tout...
- un jeu de cartes dans son étui.



Et donc, **Christophe** nous raconte qu'il y a eu un seul survivant dans cette aventure et qu'il a été retrouvé serrant dans sa main ce fameux morceau de bois. Apparemment très choqué, il avait perdu la parole et la mémoire.

L'histoire ne dit pas comment ce morceau de bois est arrivé en *possession* – une chose normale avec les histoires de sorcières – de **Christophe**).

Christophe fait examiner le bout de bois qui, à part quelques traces de brûlures, apparaît tout à fait banal.

Christophe a fait une expérience avec un ami et ce morceau de bois et il se propose de la tenter à nouveau avec nous.

Il sort le jeu de son étui et invite **Paul** à le rejoindre et à couper le jeu de cartes puis à prendre connaissance de la carte de coupe.

Paul est ensuite invité à remettre sa carte dans le jeu et à reconstituer le jeu.



Christophe demande à présent à **Paul** de tenir le morceau de bois à deux mains et de penser fortement à sa carte et de la visualiser dans son esprit.

Christophe reprend le bout de bois (qui, comme l'aurait fait remarquer **Raymond Devos**, a en fait deux bouts...) et le pose en équilibre sur le goulot de la bouteille posée sur une table à l'écart.

Christophe prend le jeu et commence à distribuer les cartes une à une face en bas.

Tout à coup, alors que quelques cartes ont été distribuées, le morceau de bois tombe.

Christophe met à l'écart la carte qui allait être distribuée et montre la carte précédente et la carte suivante. Il s'agit bien évidemment de deux cartes différentes et aucune d'elles n'est la carte choisie.

Paul est invité à nommer sa carte – le 8P – et à retourner la carte mise à l'écart : c'est le 8P.



Une excellente utilisation du [Antique Haunted Timber](#) de **David Powel**. Et là encore, nous nous sommes fait avoir quant à la méthode utilisée pour que le bâton tombe au bon moment sur la bonne carte. Parfois (souvent ?), on va chercher très loin une explication très simple.

Bravo **Christophe** !

José participe à sa seconde réunion avec le **Magicos Circus Rouennais**. Le mois dernier, il nous avait présenté un de ses créations : un *Sudoku* géant. Aujourd'hui, il nous propose une loterie un peu particulière.

Une prédiction, trois boîtes « *cadeau* » numérotées de 1 à 3 et trois spectateurs auquel il distribue des colliers étiquetés A, B et C.



La première chose que les participants doivent faire, c'est changer de place de sorte qu'ils ne soient plus à leur position de départ. Le placement est bien évidemment libre.

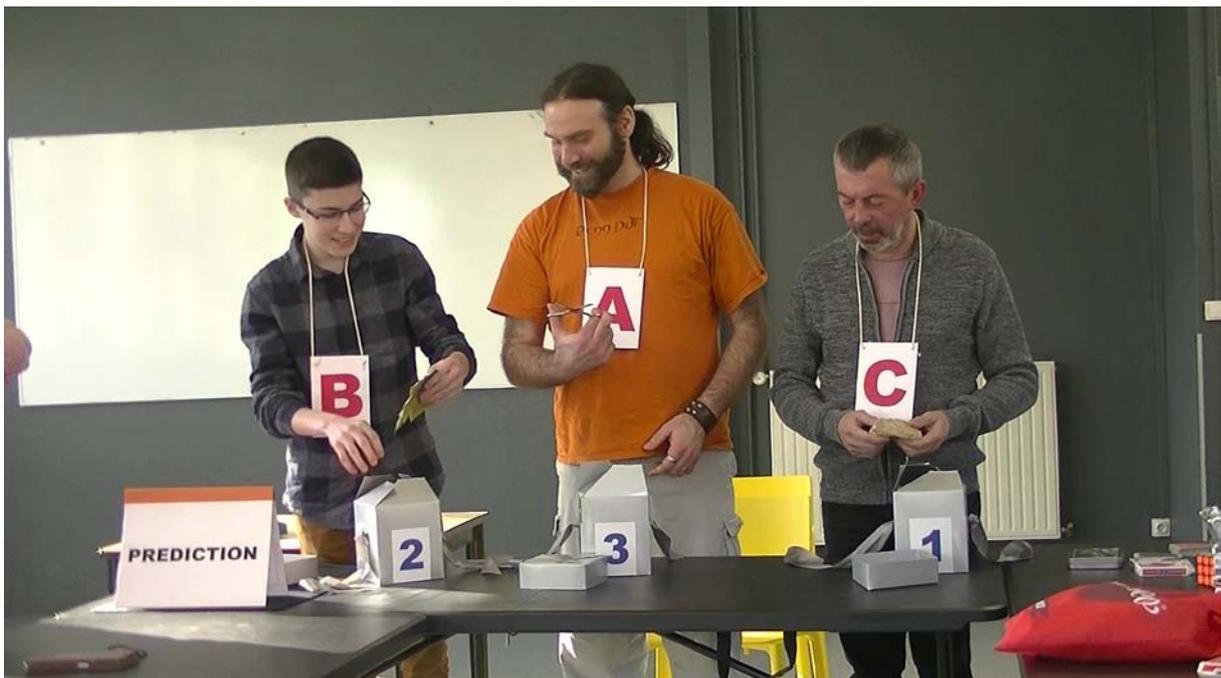


José indique à présent que chacun va avoir plusieurs choix à sa disposition. Ainsi le participant « A » peut à nouveau changer de place avec quelqu'un ou changer la position d'une des boîtes « cadeau ». « B » est invité à faire de même ainsi que « C ».

Au final, voici ce que ça donne en termes de positions...



Chacun doit à présent ouvrir son paquet. « B » ouvre le paquet « 2 » qui contient une *feuille*. « A » ouvre le paquet « 3 » qui contient une *paire de ciseau* et « C » ouvre le paquet « 1 » qui contient une *pierre*.



Ça vous rappelle quelque chose ? Beaucoup d'entre nous ont joué à ce jeu « pierre – feuille – ciseaux » autrement appelé « pierre – papier – ciseaux » - il existe même une variante avec un *puits*.

Et bien, je vous le donne en mille *Émile*... Sans le savoir, nos trois participants ont joué à *Shifumi* (autre nom de ce jeu..).

José avait laissé une prédiction bien en évidence et il nous propose de vérifier ce qu'il avait prévu :

Sur cette prédiction sont rappelées les règles du jeu et sont envisagés les interactions possibles entre les trois participants : A et B, A et C et B et C.



Et bien figurez vous que **José** avait prévu que A gagnerait sur B (le ciseau coupe la feuille). Il avait également prévu que C gagnerait sur A (la pierre casse le ciseau). Et enfin, il avait prévu que B gagnerait sur C (la feuille entoure la pierre)

Alors là, chapeau ! (on peut même s'en servir pour ranger ses accessoires...)

Quant à l'explication... ça me dépasse... et je ne suis pas le seul d'ailleurs. Mais dès lors que ça marche, il ne faut pas se compliquer l'esprit.

Allez, j'me lance pour raconter ce qui m'est arrivé il y a peu de temps. J'avais acheté des jeux de cartes *Bicycle* au Québec (des jeux bilingues) lors d'un voyage touristique et en ouvrant un de ces jeux, je me suis rendu compte qu'il manquait les Rois... ou, plus exactement, il y avait quatre cartes blanches à la place.



(le zoom est trop serré apparemment...)

Problème d'impression ? Toujours est-il que j'ai écrit à USPC et figurez-vous qu'on m'a répondu... D'abord, on m'a présenté des excuses... un certain *Nick La Belotte* (surement un Québécois avec un nom pareil) s'excusait et me proposait une solution.

Laquelle me direz-vous ? Une cartouche gratuite ? Un jeu neuf ? Que nenni... Le courrier était accompagné d'une feuille intitulée « Impression de cartes » avec cette mise en garde : « *Cette procédure ne concerne que les jeux commercialisés par la division Magie de USPC* ».

Comme je n'ai pas encore testé la procédure, je propose de le faire lors de cette réunion et je lis les instructions qui sont numérotées :

1 – *sortir le jeu de l'étui et faire un étalement sur table...*
2 – *sortir de l'étalement les cartes présentant un défaut d'impression. Le phénomène affecte en général des cartes formant un carré. Ah ben là, c'est pilepoil le cas, puisqu'il n'y a pas de Rois...*

3 – *vérifiez que le dos des cartes est correctement imprimé...*

Je prends mes cartes blanches, retourne le paquet et vérifie que les quatre cartes ont bien un dos normal.

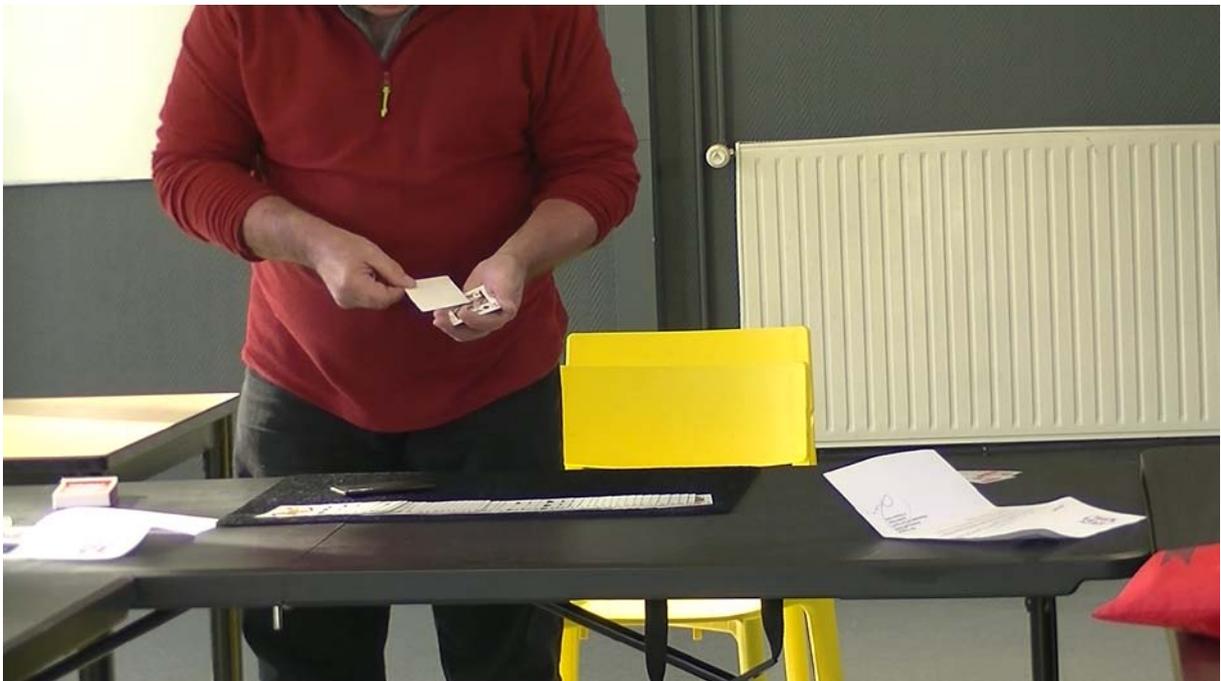
4 – *vérifiez que la face des cartes concernées est bien entièrement blanche...* Oui, c'est justement le problème. Je fais défiler les quatre cartes : toutes les faces sont blanches.

5 – effectuez la passe magique que vous maîtrisez le mieux...

Alors là, je tique... Est-ce qu'ils se foutent de moi ? Bon finalement je réfléchis et je fais une passe magique qui devrait marcher...



... effectuez la passe magique que vous maîtrisez le mieux puis prenez la carte du dessus et frottez-la sur la carte suivante en faisant un léger mouvement de rotation... La face de la seconde carte devrait s'imprimer...



Et devant mes yeux ébahis ainsi que ceux de l'assistance, un Roi s'imprime.

Le feuillet détaille ainsi la procédure pour imprimer les trois autres Rois et, effectivement, au final, mes quatre Rois ont bien été réimprimés.



(bon... la prochaine fois je demanderai à quelqu'un de vérifier le caméscope...)

Une adaptation personnelle d'une routine du magicien espagnol **Manolo Talman** intitulée [Cartas Imaginarias](#). Dans sa routine, **Manolo Talman** utilise un jeu entièrement blanc et imprime un carré de cartes choisi par un spectateur. C'était un peu compliqué à mettre en œuvre et du coup, comme l'idée est belle, j'ai adapté en simplifiant. L'idée du « *mode d'emploi* » est tiré d'une vidéo YouTube qu'**Éric** m'avait envoyée : une vidéo de **Rick Holcombe** intitulée [Okito Botch](#) qui est géniale.

Je laisse la place à **Victor** qui souhaite nous montrer « *encore un p'tit truc* », pour reprendre ses propres termes et c'est en fait un de ses derniers « *bricolages* ».



Il faut rappeler que **Victor** s'est apparemment pris de passion pour certains types de cartes spéciales et il nous a déjà montré le résultat de son travail en proposant même un atelier dédié...

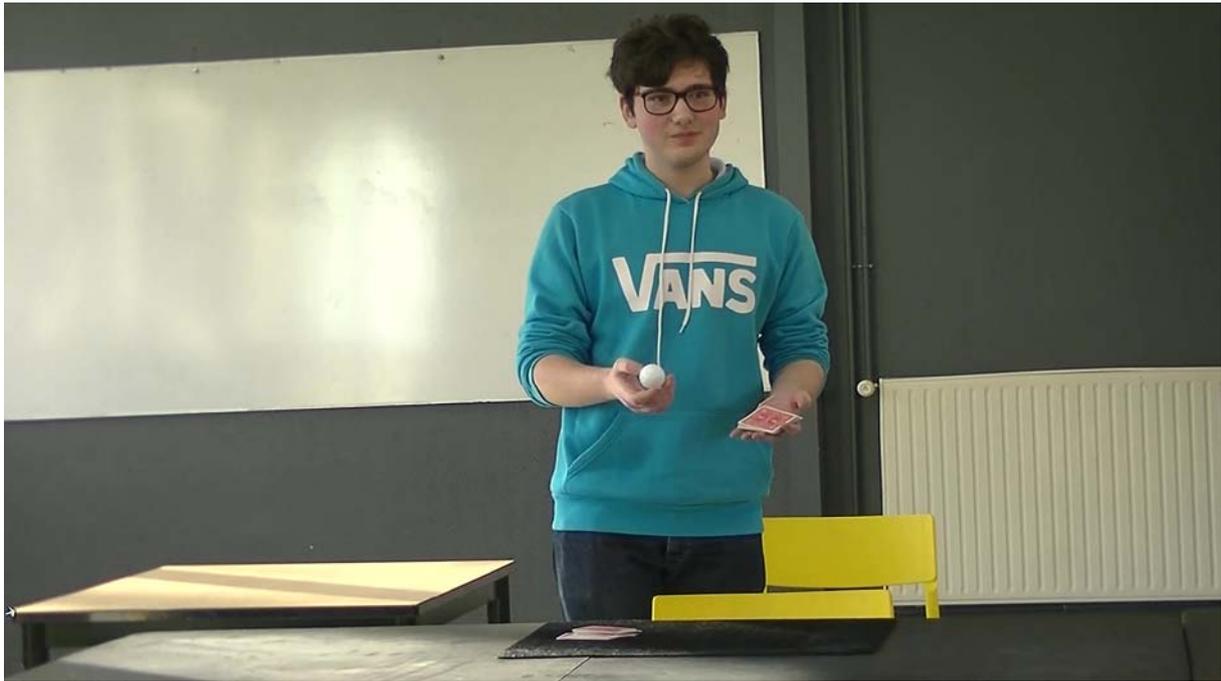
Victor nous demande si nous sommes au courant qu'un virus s'attaque à certains jeux de cartes....

Il nous montre qu'une de ses cartes a été infectée : cela consiste en l'apparition d'une tâche blanche sur le dos des cartes.



Et tout à coup, une balle blanche jaillit de la carte tandis que la tâche disparaît du dos de la carte.





Un effet très flash qui demande un peu de synchronisation pour l'apparition de la balle et la disparition de la tâche et **Victor** réussit cela très bien.

Paillette se lève et propose de nous montrer une routine de « *chasse aux pièces* » et pour cela, il s'est muni de son seau à champagne.



Christophe nous avait déjà montré cet effet lors de [l'atelier « pièces » du 24 novembre 2018](#) mais **Paillette** était absent ce jour là et il n'est pas inintéressant de voir différentes présentations.

Paillette attrape des pièces dans les airs, mais également derrière l'oreille de **Paul**... u sous son bras.



Si **Paul** fait semblant d'attraper une pièce dans les airs et de la jeter dans le seau tenu par **Paillette**, la pièce se matérialise réellement avec un bruit sonore.



Des pièces assez facétieuses car elles tombent souvent à terre...



Et du coup, voilà **Paillette** et **Paul** en train de faire une chasse aux pièces sur le sol de la salle... Ah, ce sont les inconvénients du direct-live...

Au final, **Christophe** intervient pour montrer à **Paillette** qu'il ne doit pas trop incliner son seau... et qu'il doit éviter d'introduire trop sa main dans le seau pour y jeter les pièces.



Spontus suggère de – temps en temps – utiliser une *Italienne* (comprenez qui pourra...).

Visiblement, cette routine a donné soif à **Paillette** car le voilà qui revient devant nous avec deux bols et une bouteille d'eau.

Paillette nous montre que les bols sont vides et qu'ils n'ont pas de double-fond, de trappe secrète, etc.

Paillette verse ensuite un peu d'eau dans l'un des bols...



Il transfère un peu d'eau dans le second bol et la boit... *Et glou et glou et glou... Il est des nô... ô...tres...* (air connu)



Comme il a une grosse soif, il boit également le contenu du second bol... (bon, là, je vous épargne le chant de guerre des picolos).



Et comme il a vraiment, mais vraiment une très très grosse... soif ([*What did you expect ?*](#)), **Paillette** fait réapparaître de l'eau dans le premier bol et boit à nouveau.



Oui, oui... (pas le p'tit bonhomme avec son taxi rouge et jaune...), vous avez bien lu. Le bol était vide et il y a à nouveau de l'eau.

D'ailleurs, de l'eau, il y en a également par terre... Mais bon....

Le « *pôvre* » **Paillette** doit être complètement déshydraté car il fait également réapparaître de l'eau dans le second bol... Et il la boit (je n'ai pas écrit *il aboie*... Parce que c'est pas un clébard...).



Et cela étant fait, il boit à nouveau dans son premier bol... puis dans le second car de l'eau est encore réapparue.

On pourrait croire que cela s'arrête là, mais, hop, un petit coup de « *reviens-y* » au premier bol... et cela conclut ce tour...

Comme on s'interroge sur la façon de faire, **Paillette** nous dit en rigolant « *c'est pire que les prostituées...* ».



À vous d'imaginer ce qu'il veut dire....

Thierry prend la suite pour nous parler de la *Saint Valentin* qui a eu lieu il n'y a pas très longtemps et il nous montre un jeu de cartes dont les dos représentent des fleurs toutes différentes.



C'est vrai que le bouquet de fleurs est le cadeau par excellence de la Saint Valentin... une fête qui a du être inventée par les fleuristes eux-mêmes.

Thierry choisit deux cartes dans le jeu : le 10T et le 3P. Et il se demande si ces deux cartes pourraient se rencontrer dans la vie...

Thierry commence à distribuer les cartes du jeu et demande à **Théo** de lui dire « *Stop !* » quand il le souhaite. Au « *Stop !* », le 10T est posé face en l'air sur les cartes distribuées et le jeu est reconstitué avec les cartes restantes.



Thierry recommence à distribuer les cartes et invite **Théo** à dire « *Stop !* » une nouvelle fois et cette fois-ci, c'est le 3P qui est placé face en l'air sur les cartes distribuées avant que le jeu soit reconstitué.



Thierry sort à présent du jeu les deux cartes face en l'air et la carte située immédiatement à droite de celle-ci.

Thierry fait constater que la carte trouvée à côté du 10T a un dos identique et que c'est la même chose pour la carte trouvée à côté du 3P.



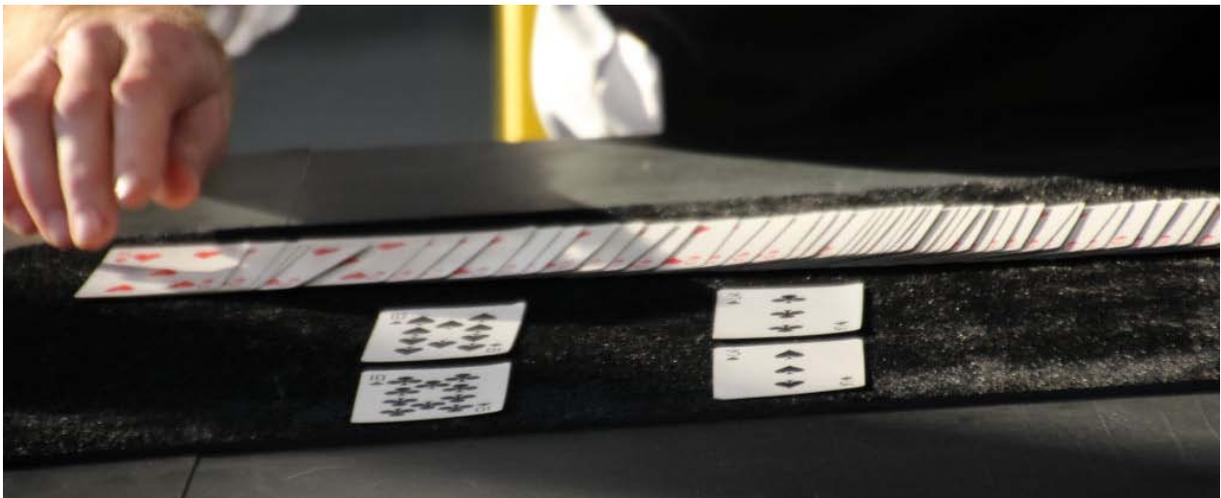
Thierry indique qu'il semble que ces cartes semblaient devoir se rencontrer...

Thierry retourne à présent les cartes face en l'air : le 10T s'est retrouvé à côté du 10P et le 3P s'est retrouvé à côté du 3T.



Ces cartes étaient vraiment faites pour se rencontrer... grâce à **Théo**.

Et c'est d'autant plus vrai que... **Thierry** étale le jeu face en l'air, toutes les cartes sont des 5C...



Un effet d'association de cartes classique, qui peut être réalisé avec un jeu de cartes « *normal* ». Mais, les dos tous différents et les faces identiques apportent un plus indéniable.

Christophe indique qu'il a une histoire un peu différente et **Thierry** l'invite à nous raconter cette histoire...

Paul et Pierre – deux cartes du jeu... - ont eu un accident de la vie et se sont séparés de leur compagne (compagnon ? l'histoire ne le précise pas) respectives (respectifs ?).



Et, avec le temps, tous deux décident d'aller sur un site de rencontre pour essayer de trouver l'âme sœur (ou frère ?)...

Christophe invite **Théo** à lui dire combien de mois – selon lui - *Paul* a mis pour retrouver quelqu'un (oui, c'est plus simple... et asexué...)...

La question est ensuite posée en les mêmes termes pour *Pierre*.

Christophe commence par révéler les faces des cartes et poursuit en montrant les dos – identiques – en disant que lors d'un premier rendez-vous, on apporte souvent des fleurs et qu'il ne faut pas se tromper sur les goûts de l'autre... L'étalement des cartes – toutes identiques – permet de conclure que chacun a vraiment retrouvé la personne lui correspondant sinon, ils auraient loupé le coche...

Les manipulations sont bien évidemment les mêmes que précédemment avec **Thierry** et le résultat conduit, là encore, à une association des cartes jumelles parmi un jeu comportant des cartes toutes identiques.

En fait, en fonction des cartes avec lesquelles cette routine est présentée, toutes sortes d'histoire sont possibles. Et rappelez-vous... **Théo** l'a dit : Il faut scénariser.

C'est maintenant **Éric** qui s'installe et il ne lésine pas sur les moyens car il a avec lui deux jeux de cartes : un à dos bleu et un à dos rouge.

Éric propose que quelqu'un joue avec lui et c'est – une fois de plus – **Paul** qui s'y colle.

Comme il s'agit d'un jeu d'argent, **Éric** remet quatre billets de banque à **Paul**... des billets de 50 dollars...

Pour que **Paul** comprenne comment va se dérouler le jeu, **Éric** lui fait une démonstration. **Éric** explique – gestes à l'appui - que **Paul** va distribuer quelques cartes une à une et – quand il le voudra – il mettra un billet sur le tas distribué et reconstituera le jeu.



Éric remet le jeu – dans lequel se trouve donc déjà un billet - à **Paul** et il lui demande de distribuer les cartes, de s'arrêter quand il le veut, de mettre un billet et de reconstituer le jeu.



Éric prend le jeu et explique que normalement il devrait y avoir deux autres spectateurs – mais comme la production a des moyens très limités, c'est **Paul** qui va incarner la totalité des spectateurs. Pour cela, **Éric** lui remet à nous nouveau et lui demande de recommencer comme précédemment.



J'aurais pu mettre la même photo mais non, au diable l'avarice...

Le jeu a été une fois de plus rassemblé et **Éric** demande à **Paul** de procéder à une dernière distribution pour perdre le dernier billet dans le jeu.



Et là, encore, une photo différente...

Le jeu est maintenant étalé et la carte se trouvant à droite de chaque billet est sortie : Les quatre cartes forment un carré d'As...



Toff, qui est sur le départ, indique qu'il présente lui-aussi ce tour mais en racontant une histoire de cow-boys qui jouent aux cartes pour passer le temps et qu'au final, comme ils ont tous sortis un As, c'est la banque qui gagne.



Spontus intervient en disant qu'il connaît le principe avec deux cartes mais qu'il ne comprend pas comment c'est possible avec quatre cartes.



Alors là, je sens l'irritation me gagner... La moutarde me monte au nez (de la [moutarde Ducros](#)...).

Je sais que tout le monde ne peut pas (ou ne veut pas) venir aux réunions... Mais, je fais à chaque fois un compte-rendu – qui me prend d'ailleurs pas mal de temps – qui est envoyé à tous les membres et, quand je le peux, je mets en ligne en vidéo ou en texte, les tours présentés qui sont donc accessibles dans la partie réservée du site... Et ça aussi cela me demande pas mal de temps.

Tout cela pour dire que **Toff** a déjà présenté ce tour lors de la réunion du [19 novembre 2011](#)... ainsi que lors de la réunion [16 septembre 2017](#)... Par ailleurs, la vidéo présentant l'effet et celle expliquant l'effet sont disponibles depuis le 23 septembre 2017 sur notre site...

Oh, alors ! Oui, je sais, mes comptes-rendus sont souvent longs... Mais ils sont détaillés... Et si on n'a pas envie de lire le compte-rendu, on peut au moins jeter un œil aux routines mises en ligne... Sinon, [ça à quoi ça servirait que Ducros y se décarcasse](#) ?

Je comprends mieux à présent pourquoi **Éric** avait deux jeux de cartes – un à dos rouge et un à dos bleus. En fait, c'est parce qu'il souhaite présenter une seconde routine.

Il prend son second jeu – celui à dos bleu – l'étale face en bas puis ayant refermé l'étalement, il sépare le jeu à peu près au milieu pour former deux paquets.



L'un des paquets est étalé face en l'air et le second est étalé face en bas.



Éric demande à **Théo** de penser à une des cartes qu'il voit.



Puis, **Éric** referme les deux étalements et mélange les cartes face en l'air avec celles face en bas.

Nouvel étalement pour montrer que les cartes sont bien mélangées entre elles face en l'air et face en bas.

Éric explique qu'il va se retourner et que **Théo** va devoir prendre sa carte, la mettre face en bas et refermer l'étalement.



Théo nous montre sa carte – le 9C – avant de la remettre face en bas dans l'étalement et de rassembler les cartes.

Éric fait face, effectue un nouveau mélange et étale les cartes.

Toutes les cartes sont à présent face en bas, à l'exception du 9C.

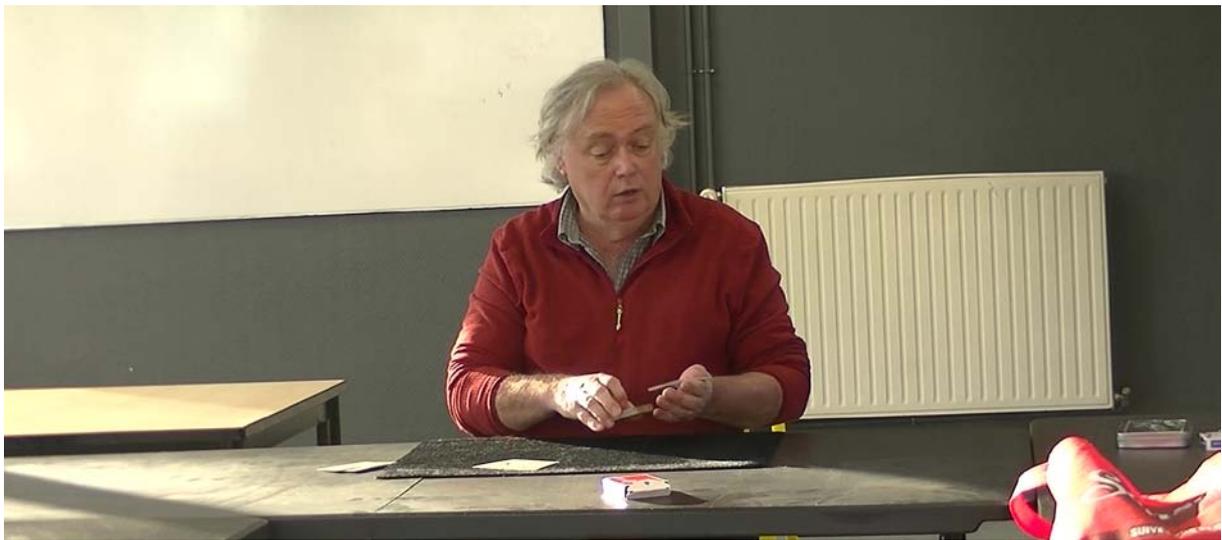


Un effet façon « *Triomphe* » vu sur YouTube.

Un effet façon « *triomphe* »... Tiens, ça me donne une idée et je me lance à nouveau pour montrer une routine intitulée *Stack-Ing* dont l'auteur est **Aldo Colombini**. Cet effet est décrit dans le fascicule *Card Journal* et je l'ai un peu étoffé pour le rendre un peu plus « *magique* ».

J'explique que les As sont des cartes très particulières car dans un jeu neuf, les cartes sont ordonnées par famille et par ordre croissant... de l'As au Roi. On pourrait donc penser que les As ont la valeur la plus basse, or dans de nombreux jeux avec des cartes, ils sont la carte la plus forte... Et cette caractéristique n'est pas la seule...

Les As ont été sortis et je les perds un à un dans le jeu.



Puis, je constitue une ligne avec quatre tas de cartes et une seconde ligne avec également quatre tas. Bien évidemment les tas n'ont pas un nombre identique de cartes et cela n'a pas d'importance.



Puis, je retourne face en l'air un tas sur deux en commençant par le second tas et je rassemble le jeu, tas par tas en retournant les paquets au fur et à mesure pour avoir des cartes face en l'air et des cartes face en bas.



Je montre qu'il y a bien des cartes dans tous les sens...

Je rappelle que les As sont des cartes très particulières... car quand on leur demande – par exemple avec un geste magique – les As se regroupent...

Étalement du jeu pour montrer que toutes les cartes sont désormais face en l'air à l'exception de quatre cartes regroupées au milieu du jeu : les quatre As.



Puisqu'on était dans les effets « *triomphe* » il aurait été dommage de ne pas montrer celui-ci, non ?

Christophe conseille d'insister également sur le fait que toutes les cartes sont revenues dans le même sens... Et il a parfaitement raison.

Victor déclare avoir besoin de conseil et il se présente devant nous pour nous montrer ce à quoi il s'est attaqué : le [laser deal de Lennart Green](#).

Un « *houla...* » retentit dans la salle car **Lennart Green** est ce qu'on pourrait appeler un *OVNI* dans le domaine de la Magie et certaines de ses techniques sont pour le moins surprenantes.

Victor nous fait une démonstration en utilisant quelques cartes et le résultat est bluffant. On le voit distribuer les cartes une à une, on entend le claquement de la carte distribuée et pourtant, il n'y a aucune carte sur la table... Les cartes ont disparu. Superbe !



Ah ces jeunes, ils m'étonnent de plus en plus... et ça me désole parce que je me dis que j'ai commencé la Magie trop tard, beaucoup trop tard... D'un autre côté, je me console en me disant que je n'aurais pas forcément eu la patience d'apprendre ce genre de techniques.

Éric s'installe à nouveau... Il faut rappeler qu'il a loupé la réunion de février et du coup, il a plein de choses à nous montrer.

Cette fois-ci, il va faire une prédiction qu'il note sur un morceau de papier.

Puis, Éric nous montre un petit paquet de cartes au dos très coloré et dont les faces représentent des têtes, des jambes et des corps. Il y a douze cartes et donc....

Et donc ? Personne ne suit ou quoi ? Cela représente 4 personnages.

Éric mélange les cartes et il distribue trois lignes de...
Ben quatre cartes. Suivez un peu !



Spontus, qui a apparemment longuement réfléchi en termes mathématiques, dit qu'il y a soixante quatre possibilités... Ce à quoi **Éric** répond que « *Non, parce qu'un personnage à trois têtes ça va pas être terrible...* ». C'est pas faux...

Éric retourne deux cartes face en l'air dans chaque rangée.



Éric demande à présent qu'on choisisse comment il va « *replier* » les cartes sur elles mêmes : de haut en bas, de bas en haut, de gauche à droite ou de droite à gauche...

Le premier choix retenu est : de haut en haut.



Le choix suivant est : de droite à gauche.

Puis, ainsi de suite jusqu'à n'avoir plus qu'un tas de cartes.



Éric étale à présent les cartes et lit sa première prédiction : 9 cartes face en l'air – 3 face en bas. C'est bon.... Quand on n'oublie pas de retourner le paquet. 😊



Désolé pour les couleurs, c'est à cause du soleil.
Mon caméscope est normand et il n'est pas habitué...

Éric écarte les cartes face en l'air pour ne conserver que celles face en bas, qu'il distribue une à une face en l'air pour former une femme : la tête et le corps vont bien ensemble mais pas les jambes car elle aurait donc une jambe de bois... à moins qu'elle ne soit pirate...



Mais **Éric** montre une carte de prédiction qui colle parfaitement...

Éric retourne la carte de prédiction face en bas et la tend à **Théo**...

Un petit personnage représentant la femme à la jambe de bois apparaît dans la main de **Théo** tandis que la face de la carte est désormais blanche.



Brix, de **Mr Pearl**.

Et pour l'anecdote, Arteco indique sur son site internet : « [Brix Version Française Arteco](#) », mais la vidéo présentée est la [vidéo originale \(asiatique\) sous-titrée en... anglais.](#)

Et c'est sur ce tour que se termine cette réunion.

La prochaine réunion aura lieu le 20 avril et **Fabien** nous fera une initiation à l'hypnose de spectacle... J'espère que **Théo** et **Spontus**, qui ne croient pas du tout à la chose, seront parmi nous, histoire de pimenter un peu le débat.

Patrice
Apprenti Magicien à Vie



PS : 57 pages... Mince, y en a qui vont encore ne pas lire le compte-rendu...