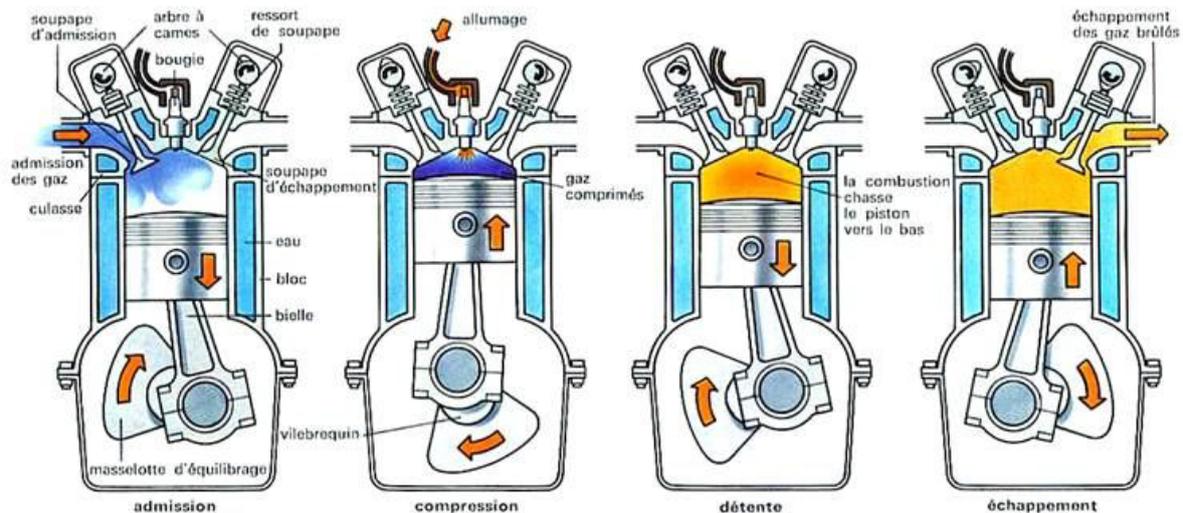


RÉUNION DU 12 OCTOBRE 2019

Ça y est, le moteur du *Magicos Circus Rouennais* a repris son régime de croisière et nous abordons aujourd'hui la seconde réunion de cette année magique 2019 – 2020.



Les réglages sont optimums mais il est toujours possible qu'il y ait quelques ratés durant la présentation des tours... car, selon l'expression consacrée, cela arrive même aux meilleurs...

Sont présents :

- | | |
|-----------------------|---------------------|
| 1 : Patrice | 2 : Éric |
| 3 : Christophe | 4 : Toff |
| 5 : Thierry | 6 : Jean-Luc |
| 7 : José | 8 : Clément |
| 9 : Paul | |

Le thème de l'atelier du jour concerne la *Carte Ambitieuse*... Car oui, mesdames et messieurs, les cartes des magiciens peuvent, tout comme certains personnes, vouloir la vedette... C'est **Jean-Luc** qui a proposé cet atelier et c'est lui qui va l'animer.

Mais avant de nous lancer, je sors mon appareil photo et *Clic Clac Canon*, je prends la traditionnelle photo. Les lecteurs assidus du « *compte-rendu* » ne reconnaitrons pas la salle habituelle car aujourd'hui, nous avons fait un retour vers le passé et nous occupons la *salle Galilée* (ou *Copernic*, je ne me rappelle jamais) de la *MJC Rouen Gauche*.

Jean-Luc prévient que la routine qu'il va présenter est un peu longue car il a souhaité montrer un florilège d'effets possibles et précisant qu'une routine de carte ambitieuse contient en général moins d'effets et qu'il nous appartiendra de créer notre propre routine en sélectionnant les passes qui nous intéressent.



José est invité à choisir une carte et à signer une gommette qui est ensuite collée sur la carte « *pour pas niquer mon jeu* », précise **Jean-Luc**.

Jean-Luc nous montre ensuite une succession de passes où, la carte étant perdue dans le jeu, elle remonte systématique sur le dessus... ou se retrouve sous le jeu...

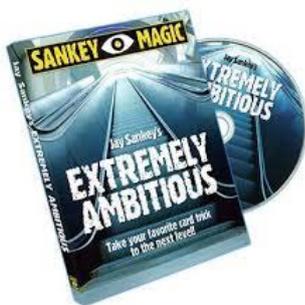


Forcément, c'est **Jean-Luc** qui fait remonter la carte en claquant des doigts mais il montre que c'est facile à faire et invite **José** à faire remonter lui-même la carte... et ça marche.

Je ne vais bien évidemment pas décrire ici les mouvements effectués par **Jean-Luc**... Si vous vous intéressez à la carte ambitieuse, sachez que **Daryl** a fait un DVD complet sur le sujet (intitulé *Daryl's Ambitious Card*) et également un livre intitulé *Daryl's Ambitious Card Omnibus*, écrit avec **Stephen Minch**, qui a été traduit en langue française par **Richard Vollmer** (143 pages...).



Dans la série *The World's Greatest Magic By The World's Greatest Magicians*, on trouve un DVD intitulé *The Ambitious Card*. L'intérêt de cette série à petit prix permet de voir un même type d'effet présenté par des magiciens différents.



Jay Sankey a également commercialisé un DVD intitulé *Extremely Ambitious*.

Pour ne citer que ceux-là...

Et c'est à présent **Éric** qui prend la suite avec l'assistance de **Thierry**, non pas pour nous montrer un tour de cartes, mais un tour de « *pickpocketisme* » (mot surement inventé par et pour les magiciens).

Pour cela, **Éric** utilise un jeu de cartes... un étui rouge, contenant des cartes...bleues... car il veut simuler le vol d'une carte bleue.

Entendez par là, une carte bancaire, car elles sont désormais de toutes les couleurs.

Prenez la mienne par exemple, elle est....

Ah, on me dit dans mon oreillette que personne n'en a rien à battre de la couleur de ma carte bancaire... Bon, okay, je le note.

Le jeu est étalé face en bas sur la table et **Thierry** est invité à pointer une carte... Et s'il est joueur de pétanque, il peut aussi la tirer... ce qui est, en principe, le propre des pickpockets... de tirer... de voler quoi !

Ah, on me dit dans mon oreillette que les lecteurs avaient parfaitement compris mon humour approximatif... Bon, okay, je le note.



Éric rassemble les cartes restantes et les range dans l'étui qu'il met dans sa poche. Il sort un stylo et demande à **Thierry** de signer une gommette afin de la coller sur la carte.

Pendant ce temps là, **Éric** tourne le dos et demande à **Thierry** de remettre la carte face en bas.

Réponse de **Thierry** : « Ben, elle est face en bas, mais je ne sais pas ce que c'est comme carte parce que je ne l'ai pas regardée ».

Éric : « Non, la gommette il faut la coller sur la face de la carte ».

Thierry : « Ah, mais tu l'avais pas précisé... »

Christophe à Éric : « Ah là, là, t'as pas pris le bon (sous entendu « spectateur »)... »

T'inquiète **Thierry**, tu as parfaitement raison... Avec certains spectateurs, il ne faut pas hésiter à expliquer... Aie ! Non, pas sur la tête !

Éric a récupéré son jeu et il demande à **Thierry** d'insérer sa carte vers le milieu des cartes...

L'étui est refermé et scellé avec l'apposition d'une gommette sur le rabat.



Éric met le jeu dans sa poche et demande à **Thierry** combien il lui donne temps pour retrouver sa carte... Et **Éric** voyant **Thierry** réfléchir (intensément ?), propose 20 secondes.

Éric demande à **Thierry** de compter à rebours et sur le compte de « 19 », **Éric** sort une carte de sa poche et la pose face en bas sur la table.

Éric sort ensuite le jeu de sa poche et fait constater qu'il est toujours scellé.



La gommette est enlevée et le jeu est sorti de l'étui. **Thierry** est invité à y chercher sa carte... qu'il ne trouve pas.

Évidemment, c'est la carte face en bas sur la table.

Un tour, un peu... usine à gaz (c'est **Éric** lui-même qui l'a dit...).

Extractor de **Rob Bromley** et **Peter Nardi**.



Christophe prend la suite. Il souhaite nous montrer une manipulation intéressante pouvant être utilisée dans une routine de carte ambitieuse.

Il enchaîne ensuite sur un change de carte doublé d'un change de couleur et pour terminer, il nous propose une petite variante à une manipulation montrée par **Jean-Luc**.

Paul se lève et vient devant nous avec un stylo feutre *Sharpie* en main.

Ah, le « *Sharpie* »... le feutre favori des magiciens... surtout des magiciens américains parce que là bas, aux States, c'est courant comme stylo feutre... un peu comme *Bic* en France... Et, les magiciens français aiment bien aussi avoir un *Sharpie*... Peut-être que ça crédibilise...

Paul demande si nous connaissons le « *double cross* »... Réponse unanime : Non.

Du coup, **Paul** invite un spectateur à le rejoindre et c'est **Jean-Luc** qui se lève.

Paul positionne son spectateur selon ses besoins.



Paul demande de choisir une main et **Jean-Luc** lève la main droite et oublie de dire « *je le jure..* » (Non, j'déconne, ya pas besoin...).

Paul demande à **Jean-Luc** de fermer la main droite et de baisser son autre main le long de son corps.

Paul prend son feutre et dessine quelque chose sur sa paume gauche

Comme on ne voit pas ce qui est dessiné, **Christophe** le fait remarquer...



Paul lève ma main et nous montre ce qui ressemble à une croix...



Euh, **Paul**... Ça c'est une croix... Pas un dessin.

Et **Paul** de répondre : « *je ne suis pas très fort en dessin* ».

Non, sans déconner ?

Et **Paul** de préciser « *C'est un hélicoptère vu du dessus en fait...* ».

Paul pose son index droit sur la croix... Euh... sur l'hélicoptère (on ne va pas le vexer...) et imprime à son doigt une rotation de droite à gauche (à moins que ce ne soit le contraire, je n'ai pas bien vu...).



Puis, **Paul** fait comme s'il voulait décoller la croix (euh l'hélicoptère) de sa paume en la pinçant avec un pouce et son index : La croix (euh l'hélicoptère) disparaît.

Paul tient toujours son pouce et son index réunis et nous affirme que son hélicoptère est en vol (oui, et la marmotte, elle met le chocolat dans le papier d'alu...) et qu'on peut le faire atterrir n'importe où. Il pose la main sur celle de **Jean-Luc** qui est ensuite invité à l'ouvrir (sa main... pas la bouche...). La croix (euh... l'hélicoptère) est imprimée (euh... est posé) dans sa paume.



[Double Cross](#) de **Mark Southworth**.

Christophe explique le vieux truc du morceau de sucre et de la croix au crayon à papier...
C'est basique mais tout aussi bluffant et efficace.

Paul nous demande à présent si nous connaissons le *clip shift*... et nous fait une démonstration en précisant qu'il le fait mal.

Houla, on est dans du lourd là... mais finalement **Paul** ne s'en sort pas trop mal.

Perfide, je demande à **Paul** s'il sait faire un *Comptage Elmsley* ou un *Comptage Hamman*. Réponse : *Elmsley* oui. *Hamman*, non.
Ah, ah... On fait moins le malin maintenant...

Je me rappelle **Pierre Boc**, un ancien membre du club, qui maîtrisait parfaitement cette technique de contrôle de carte.

Pour montrer que la carte ambitieuse peut surgir même dans un petit paquet, je montre une routine que j'affectionne particulièrement « *Jumping Gemini* » de **Darwin Ortiz** et dont j'ai modifié quelques manipulations en empruntant à **Jack Carpenter**, **Larry Jennings** et **Larry West**. Il s'agit d'une routine à rebondissements car on part avec quatre cartes dont un 2 de Cœur qui, en bonne carte ambitieuse qui se respecte, remonte toujours sur le dessus du paquet ou même, revient dans le paquet d'où on l'a évincé.

Forcément, pour réaliser une telle prouesse, les spectateurs se disent que quatre cartes identiques sont utilisées... et effectivement, j'avoue que j'ai un peu triché et qu'en fait, mon petit paquet contient quatre... 10 de Pique que je montre l'un après l'autre.

Alors, comment appeler ce tour ? Pas le tour du 2C puisqu'il a disparu. Le tour des 10 de Piques ?

Non, en fait, je préfère l'appeler le tour des Rois et je montre que mon paquet est désormais composé des quatre Rois.



En visionnant l'enregistrement de cette réunion, je me suis rendu compte que j'avais oublié de déclencher le caméscope lors de ma prestation et du coup, je n'ai pas de photo à extraire... Qu'à cela ne tienne, je vous mets une photo de **Darwin Ortiz**. Les plus observateurs remarqueront que ce n'est pas une photo en rapport avec *Jumping Gemini*. Pourquoi me direz-vous ? Tout simplement parce qu'il tient cinq cartes en main alors qu'on n'en utilise que quatre pour cette routine.

Et c'est maintenant **Clément**, notre benjamin, qui prend ma place.

Clément nous indique qu'il va faire un tour avec trois cartes : un 4 de Pique et deux Dames de Cœur. Mais ce ne sont pas les valeurs qui importent, ce sont les couleurs : deux cartes rouges et une carte noire.

Et **Clément** de préciser : « *Vous connaissez tous le bonneteau ? Le but est de retrouver la carte noire...* »

Là, **Clément** va jouer avec nos nerfs parce que vous vous en doutez, le 4P n'est jamais là où on pense.



Et même lorsque **Clément** met distinctement le 4P dans la poche de son pantalon, il revient parmi les deux cartes restantes.

Ca va vite, très vite... Trop vite parce qu'à un moment, **Clément** se plante et du coup, il est obligé de marquer une pause pour se rappeler ce qu'il doit faire...



Ah, ça arrive même aux meilleurs...

Clément reprend le cours de la routine et nous montre qu'on ne peut jamais gagner tout simplement parce qu'il y a trois Dames et pas de 4P qui est en fait dans sa poche.

Mais tout cela serait trop simple si cela s'arrêtait là... Pour conclure cette routine, **Clément** se retrouve avec trois 4P... Dingue non ?



Un silence se fait dans la salle avant que les applaudissements ne retentissent.

Ils sont chiants ces jeunes... C'est un coup à vous donner envie d'arrêter la Magie. Ben oui quoi, il n'a que 13 ans !

[Stand Up Monte](#) de **Garrett Thomas**.

Jean-Luc nous parle d'une méthode à faire avec un trombone qui passe d'une carte à l'autre... Cette méthode est à faire avant ce type de routine et il mime avec deux cartes... mais comme il n'a pas de trombone, c'est loin d'être évident de comprendre...

Euh **Jean-Luc**, si tu lis ce compte-rendu, envoie-moi l'explication, j'ai plein de trombones chez moi.

Et puisque nous sommes dans le bonneteau, **Paul** propose de nous montrer une routine de bonneteau telle l'on peut la voir dans certaines rues de Paris...

Il s'installe et dispose devant lui trois cartes qui sont courbées sur leur longueur.



Il nous montre la méthode utilisée pour faire perdre (ou plus rarement) gagner les spectateurs et il faut reconnaître qu'il se débrouille bien.

Christophe profite de l'occasion pour montrer deux variantes d'un retournement de cartes appelé *Mexican Turnover*... Il montre la méthode classique et celle qu'il a vu faire par **Bebel**.



C'est à présent **Éric** qui vient prendre place à la table avec *Dédé*.

Ah, on me dit dans mon oreillette que c'est « avec des dés » et pas « avec *Dédé* ».

Je me disais bien aussi que je ne connaissais pas ce *Dédé*.



Il y a plusieurs dés (six) de différentes couleurs et **Éric** invite quelqu'un à venir pour jouer le rôle du spectateur. **José** le rejoint.

Éric montre un sac posé à sa droite et indique qu'il contient une prédiction

José est invité à piocher trois dés – un par un - dans un second sac où les six dés ont été placés. Les trois dés sont posés l'un sur l'autre au fur et à mesure.



Éric sort de son sac à prédiction un papier plié sur lequel est inscrit : « *le bleu sera au milieu* » et **Éric** renverse son sac à prédiction pour montrer qu'il contient plusieurs dés de couleur bleue et rien d'autre.

Éric nous déclare « *C'est une introduction pour la suite...* »

Éric demande à présent à **José** de choisir un, deux ou les trois dés qu'il a piochés. **José** en choisit deux et **Éric** lui demande s'il préfère les lancer pour de vrai ou de façon imaginaire. **José** qui est un aventurier dans l'âme préfère lancer les dés pour de vrai : le total fait 11

Éric a sorti un jeu et montre qu'il comporte des cartes à dos bleu à l'exception d'une carte à dos rouge.



Éric retourne les cartes une à une face en l'air en comptant jusqu'à 10 et laisse la 11^{ème} face en bas.

Éric retourne le reste des cartes face en l'air et indique « *au dos du 2C, j'ai une prédiction...* », Il nous montrer que le dos de cette carte est rouge et qu'il est inscrit « *Vous lancez 11 - Dame de Pique* ».



La 11^{ème} carte restée sur la table est retournée, il s'agit de la Dame de Pique.

Moi, très con (c'est inné chez moi), je demande « *Mais pourquoi le 2C ? Ca fait un peu téléphoné...* » et **Éric** répond : « *Pourquoi pas ? Et pourquoi tu poses des questions ?* ».

Roll de **Chris Congreave**.

Éric sort maintenant deux jeux de cartes. L'un à dos rouge, l'autre à dos bleu. **Éric** précise qu'il y a quelque chose de télépathique entre les deux paquets...

Éric sort les cartes à dos rouge et il les étale face en l'air pour montrer que les cartes sont bien toutes différentes. Il montre ensuite les dos, qui comportent des nombreux qui selon **Éric**, « *ne sont pas importants... pour le moment...* »



Les cartes sont à nouveau étalées face en l'air et **José** est invité à désigner une carte. Il choisit le 9K.

Éric rassemble les cartes et tend le jeu à **José** en lui demandant de distribuer des petits paquets de cartes faces en l'air en un tas et de s'arrêter quand il veut. Le 9K est posé face en bas sur les cartes distribuées et les cartes restantes sont mises par-dessus.

Éric étale les cartes face en bas et part à la recherche du 9K qui est donc la seule carte face en l'air. Ce 9K est sorti de l'étalement avec la carte qui se trouve immédiatement à gauche. Sur le dos de cette carte est inscrit le nombre « 30 ».

Éric prend le jeu à dos bleu, sort les cartes et il distribue les cartes en les retournant face en l'air au fur et à mesure jusqu'à la carte située à la 30^{ème} place : cette carte est le 9K.



[Convergence](#) de **Cameron Francis**. Une routine extraite du DVD *Ultimate Self Working Card Tricks volume 2*.

Je me lève et propose de présenter un tour extrait d'un DVD d'**Aldo Colombini** et... **Cameron Francis**. Le tour s'appelle « *Grave* » et le DVD, consacré à des tours de petits paquets, s'appelle *Small Wonders*.

Pour ce tour, je n'ai besoin que de quelques cartes... Les quatre Rois.

Un Roi est retourné face en l'air et est mis distinctement en avant dernière position dans le paquet qui est face en bas.

Si je fais faire un demi-tour au paquet et que je compte à nouveau les cartes, les quatre sont désormais face en bas.

Je propose de recommencer avec un autre Roi qui, comme le premier, est mis face en l'air dans le paquet face en bas.



Nouveau demi-tour du paquet (sinon, ça ne fonctionne pas), nouveau comptage : quatre cartes face en bas.

Comme les membres du club sont des gens sympathiques, je décide de refaire cela avec un troisième Roi pour aboutir au même résultat, les cartes reviennent invariablement face en bas.

Je pose mes cartes et j'explique que j'ai constaté ce phénomène dans ce jeu en particulier et j'indique que ce n'est pas la seule chose étrange...

Je reprends trois Rois et je me sers du quatrième pour tapoter les trois autres... Instantanément, les Rois se transforment en As... ou plutôt, ils voyagent pour être retrouvés face en l'air dans le jeu face en bas.



Éric a beaucoup travaillé et il prend la suite pour, dit-il, nous emmener en voyage très loin sur l'Île de Pâques.

Éric dépose sur la table deux boîtes de tailles différentes.

La première boîte contient quatre statues, les célèbres *Moai*.

La seconde boîte contient quatre socles destinés à accueillir ces *Moai*.



Christophe va jouer le rôle du spectateur et **Éric** lui montre que sous chaque *Moai*, il y a une pastille de couleur. Quatre *Moai*, quatre couleurs.



Éric mélange les statues et explique que les *Moai* ont un pouvoir d'influence extraordinaire. Le rôle de **Christophe** est de disposer chaque *Moai* sur un socle en fonction de son inspiration.

Une fois chaque statue en place, **Éric** propose à **Christophe** d'intervertir – ou pas – deux statues ou plus... **Christophe** ne s'en prive pas et change de place toutes les statues.

Éric s'écrie : « *Oh oh la, la, c'était pas prévu dans la notice ça...* ».

Éric ouvre le tiroir se trouvant sur chaque socle pour montrer quatre plaquettes de couleurs différentes qui sont placées chacune devant chaque *Moai*.

Éric soulève le premier *Moai* pour montrer une pastille bleue qui correspond à la plaquette posée devant ce *Moai*.

Jusqu'ici, tout va bien... **Christophe** a associé le *Moai* au bon socle.



J'aime quand un plan se déroule sans accroc... Sauf que là, ça part en sucette car le second *Moai* a une pastille rouge au lieu de la jaune attendue... Le troisième *Moai* a une pastille jaune au lieu de la rouge attendue et le dernier *Moai* a bien la pastille verte attendue.

Bon, 2 sur 4, **Christophe** a la moyenne... Mais ce n'était pas le but du jeu. Le matériel a trahi **Éric** et il ne sait pas pourquoi.

Le principe est astucieux et le matériel est réalisé en impression 3D. Ça fait un peu penser à du *Tenyo*.

Set *In Stone* de **3Dmagicworks**.

Et c'est à nouveau **Clément** qui prend la suite.

Clément a un paquet de cartes en main et il invite **Christophe** à choisir une carte. Cette carte est perdue dans le jeu.

Clément demande à **Christophe** de simuler un pistolet avec ses doigts et de faire semblant de tirer sur le jeu tenu en main par **Clément**.

Une carte jaillit du jeu et s'envole en tourbillonnant : C'est la carte de **Christophe**, que **Clément** rattrape habilement dans son autre main.



Et hop ! Une carte boomerang très bien exécutée.

Et c'est sur cette fioriture que se termine cette réunion. La prochaine réunion aura lieu le samedi 16 novembre avec comme atelier, une initiation à l'hypnose de spectacle avec **Fabien**.

Patrice
Apprenti Magicien à Vie

