

RÉUNION DU 14 DÉCEMBRE 2019



Mi décembre... Bientôt Noël...

Ah la magie de Noël... les cadeaux devant un feu dans la cheminée... à ne pas confondre avec un feu DE cheminée qui est beaucoup moins magique. Mais heureusement, je sais comment gérer ce genre d'évènement.

C'est aujourd'hui la dernière réunion de l'année civile 2019 pour les magiciens du ***Magicos Circus Rouennais***, mais pas la dernière réunion de l'année magique qui, elle, se terminera en juin 2020 avec la célébration – j'espère – des 18 ans du club.



Aujourd'hui, nous devons nous réunir dans la *salle Descartes* au premier étage de la *Maison des Jeunes et de la Culture de Rouen Rive Gauche*... sauf que lorsque je suis arrivé, celle-ci était occupée par des gens en train de ripailler...

Moment de flottement...

Ils ont proposé de nous prêter la salle leur étant – en principe – attribuée et, étant d'un naturel conciliant (parfois), j'ai accepté. Ouais... C'est Noël...

Du coup, nous nous retrouvons dans la *salle Montaigne* au deuxième étage... une salle beaucoup plus petite et j'indique aux membres du club présents « *Heureusement que l'on n'est pas plus nombreux...* ». Ce à quoi **Christophe** répond avec beaucoup d'à propos « *Ah ben Il faut savoir Président, d'habitude tu râles quand on n'est pas beaucoup et là, tu es content...* ».

Et oui, ainsi est faite la nature humaine, pleine de contradictions... et il faut parfois savoir être philosophe...



Quoique certains vous dirons que *Montaigne*, ce n'est pas *Descartes*... et « *c'est pas faux* »...

Nous nous installons, tant bien que mal et, au moment de prendre la traditionnelle photo, je me rends compte que malgré mon grand angle, je n'ai pas assez de recul dans cette salle vraiment petite... Il me faut donc ruser en prenant la photo en me tenant sur le pas de la porte de la salle attenante...



Bon, ça le fait quand même...

Sont présents :

- | | |
|-----------------------|---------------------|
| 1 : Patrice | 2 : Jean-Luc |
| 3 : Éric | 4 : Stéphane |
| 5 : Nicolas | 6 : Thierry |
| 7 : Christophe | 8 : José |
| 9 : Mathis | |

En guise de préambule, je souhaite à l'ensemble des membres le bonjour de **Pierre**, un membre du **MCR** qui a quitté la région Normande pour la Loire Atlantique près de Nantes où il a réussi à trouver un club de Magie. Comme je sais qu'il lit mes comptes-rendus, il pourra ainsi constater que son message est bien passé.



Les uns s'en vont, tandis que d'autres arrivent et je présente donc **Mathis**, un jeune de 16 ans qui souhaite rejoindre notre club. Nous aurons l'occasion lors de cette réunion de lui faire passer notre traditionnelle séance de torture afin de lui faire avouer où il a obtenu les secrets de la Magie...

Avant de démarrer cette réunion, j'ai une communication de la plus haute importance à faire concernant la sécurité Incendie.

En prenant possession hier de la clé de la **MJC**, j'ai reçu une information relative aux consignes à respecter et faire respecter en cas d'incendie notamment en ce qui concerne l'évacuation des lieux.

Ainsi, j'explique que lorsque nous serons au sous-sol en *salle Galilée* ou *Copernic*, il faudra sortir par la cour intérieure et faire le tour du bâtiment jusqu'au point de rassemblement situé devant la **MJC**.





Lorsque nous serons dans la *salle Descartes*, au premier étage, il faudra sortir par la terrasse pour rejoindre ce point de rassemblement.

Problème : aujourd'hui, nous ne sommes, ni au sous-sol, ni dans la *salle Descartes* (pourtant prévue pour nous accueillir) mais au second étage dans la *salle Montaigne* et je ne sais absolument pas, mais alors pas du tout par où sortir car, apparemment, en cas d'incendie, les portes coupe-feu s'actionnent automatiquement et celles de l'escalier ne peuvent être ouvertes une fois fermées... Donc, il semble qu'en cas d'incendie aujourd'hui, nous devons tous mourir. Fort heureusement, je n'ai pas le souvenir d'une seule alarme incendie dans cet édifice et j'aurais donc tout loisir de poser la question lorsque j'irai chercher la clé pour la réunion de janvier.

Ceux qui sont vifs d'esprit... et je ne doute pas qu'il y en ait... auront remarqué que mon compte-rendu débutait par une photo avec un « *feu de cheminée* »... Cela n'est aucunement le fruit du hasard car ce compte-rendu n'est pas construit comme un château de cartes reposant sur un assemblage instable, mais il bénéficie d'un scénario que m'envieraient les meilleurs auteurs de séries hollywoodiennes. Et oui, j'chuis comme ça....

Bien, ce n'est pas le tout de raconter des conneries, il est maintenant temps de passer à la Magie.

Nous n'avions pas programmé de thème d'atelier pour cette réunion car s'agissant de la réunion de décembre, il n'était pas évident de faire salle comble... Or, voici quelques jours, **Éric** m'a soumis une vidéo d'un tour utilisant des cartes ESP en me proposant de la mettre sur le site dans la rubrique (réservée aux membres) intitulée « *L'enquête du magicien* » qui vise à faire cogiter les membres du club sur le « *comment a été réalisé un tour* ».

Tout le monde adore... Non, je déconne... tout le monde (à l'exception d'une ou deux personnes) s'en fout...

Comme la solution de la routine d'**Éric** était loin d'être évidente, j'ai proposé qu'il montre cette routine aujourd'hui et **Éric** a proposé de demander aux autres membres de ramener leurs cartes ESP... D'où l'idée de faire une réunion avec pour thème « *les cartes ESP* ».



Et me voilà donc en train d'expliquer ce que sont les cartes *ESP* – pour *Extra Sensory Perception... Perception Extra Sensorielle*, en français.



Les **cartes de Zener** autre nom des cartes ESP sont un jeu de 25 cartes comportant 5×5 symboles formés d'un nombre de lignes croissant : cercle, croix, vagues, carré, étoile à cinq branches. Inventées en 1920, elles ont été utilisées lors des premières recherches quantitatives effectuées dans le domaine de la [parapsychologie](#), en particulier par [Joseph Banks Rhine](#), qui en serait l'inventeur ; il les a nommées ainsi en l'honneur de son collègue **Karl Zener** qui avait eu l'idée des cinq motifs retenus. (source *Wikipedia*). En gros, et pour faire simple, ces cartes visaient, par le biais d'expériences, à évaluer le potentiel télépathique des sujets.

Bon, on ne va pas discutaitter sur les protocoles mis en œuvre, ni sur la réalité ou non du phénomène... Comme je suis un mec sympa qui aime bien faire rire ses lecteurs, je vous laisse visionner ce [court extrait du film SOS Fantômes](#)... un pur délice.



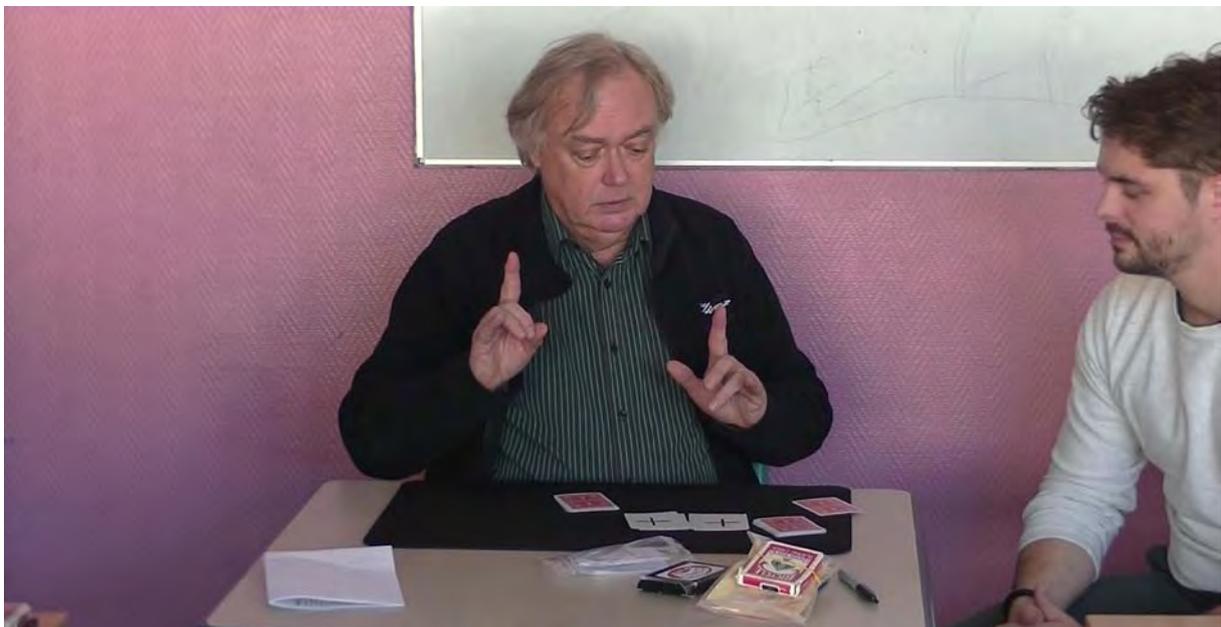
Forcément, les magiciens se sont rués sur ces cartes comme la pauvreté sur le monde afin de créer des routines de mentalisme. Imaginez qu'**Aldo Colombini** a sorti 20 volumes dans la série *ESP Card Magic* compilant ainsi des routines créées par différents magiciens. Cela vous donne une idée du nombre de routines qui utilisent ces cinq symboles...

Mon laïus, incluant les diverses techniques utilisées, étant terminé, j'enchaîne sur une routine très simple pour illustrer mon propos.

Un jeu de 25 cartes ESP, mélangé devant **Nicolas** qui joue le rôle du spectateur et qui est invité à choisir librement une carte dans l'éventail que je lui présente.

Cette carte est posée face en bas sur la table sans que quiconque en prenne connaissance.

Le reste du jeu est à présent séparé en deux tas et je demande à **Nicolas** de faire comme moi. Je retourne face en l'air la première carte de mon tas pour débiter une nouvelle pile et **Nicolas** fait de même. Les deux cartes sont différentes. Nous continuons et chaque carte de mon tas est différente de celle du tas de **Nicolas** jusqu'à un moment où les deux cartes sont semblables : la croix.



Mais c'est peut-être le fruit du hasard.

On continue **Nicolas** et moi à retourner les cartes de notre paquet respectif et au bout de quelques cartes une nouvelle correspondance survient et c'est à nouveau le symbole de la croix...

Une fois, c'est le hasard, deux fois ça commence à être étonnant.

Nous épuisons nos deux tas et aucune autre correspondance n'intervient.

Nicolas est invité à prendre connaissance de la carte qu'il a choisie au début de la routine : elle représente le symbole de la croix.

Le principe utilisé a fait l'objet d'un ouvrage de **Phil Goldstein** appelé « *RedivideR* » (traduit en français sous le titre *Rêver...* de **Max Maven...**).

Après cette entrée en matière, c'est **Jean-Luc** qui prend la suite et qui sollicite l'aide de deux volontaires et il désigne **José**... lequel est coincé entre la table et un poteau de soutènement de la salle et du coup, il ne peut pas bouger (ah ben j'vous avais dit que la salle était petite...). Finalement, ce sont **Christophe** et **Stéphane** qui officieront avec **Jean-Luc**.

Jean-Luc a mélangé le petit paquet de cartes qu'il tient et il demande à **Christophe** de faire deux tas...



Et comme il n'a pas donné de précision, fort logiquement, **Christophe** distribue les cartes pour former deux tas en alternant une carte à droite une carte à gauche (à moins que ce ne soit le contraire)...

Aïe, aïe, aïe... *Achtung* ! comme disent les Teutons...

Du coup, **Jean-Luc** a un doute et prend l'un des paquets pour vérifier si malgré cette façon de distribuer, cela va... ou pas, coller...



Bon, apparemment, ça ira...

Jean-Luc repose le paquet et demande à **Christophe** de choisir un des deux paquets et de décider s'il le garde pour lui ou s'il le donne à **Stéphane**... **Stéphane** se retrouve immédiatement en possession du paquet choisi par **Christophe** qui s'empare du second paquet.

Les deux compères sont invités à mélanger leur paquet respectif et **Jean-Luc** se retourne vers le mur en leur demandant de prendre chacun connaissance de la carte se trouvant sur leur paquet.



Les deux participants doivent à présent échanger leur carte et la mettre dans leur paquet et mélanger celui-ci.

Jean-Luc fait à nouveau face et demande à **Christophe** de lui remettre son paquet et il demande à **Stéphane** de mettre le sien dans la poche poitrine de sa chemise.

Jean-Luc parcourt des yeux le paquet de **Christophe** et en sort une carte. Puis il demande à **Stéphane** de nommer sa carte : « *l'étoile* » ; et **Jean-Luc** montre que c'est cette carte qu'il a sortie du paquet de **Christophe**.



Jean-Luc indique qu'il va à présent essayer de trouver la carte de **Christophe** et pour cela il plonge sa main dans la poche de chemise de **Stéphane** et en sort une carte dont il prend connaissance...

Il recommence ainsi à trois reprises.



Il reste donc une seule carte dans la poche de **Stéphane** et **Jean-Luc** demande à **Christophe** de nommer sa carte : « *les vagues* ».

Jean-Luc demande à **Stéphane** de sortir la dernière carte de sa poche, cette carte comporte le symbole des vagues.



Une routine très simple de **Max Maven** intitulée « *Symbalance* » extraite du DVD *Video Mind vol 2*.

Éric se lève et je pressens (car je suis un excellent mentalisme) qu'il va nous présenter la routine qu'il m'avait soumise.

Éric pose sur la table trois cartes ESP : Rond – Croix – Vague et il coupe le paquet de cartes ESP qu'il tient en main.

Éric invite maintenant un membre de l'assemblée à choisir un nombre entre 1 et 10. Quelqu'un choisit « 5 » et **Éric** distribue quatre cartes et met en 5^{ème} position et face en l'air la carte représentant le « *Rond* ».



Puis **Éric** reconstitue le jeu et demande à une autre personne de donner un nombre entre 1 et 10... « 7 ». Les cartes sont à nouveau distribuées et cette fois-ci c'est la carte « *Croix* » qui est enterrée face en l'air dans le jeu.

On recommence avec un dernier nombre – un petit nombre demande **Éric**, car il n'a pas assez de cartes... Non, sans déconner ?

Et alors que l'on attend ce dernier nombre, on entend une alarme retentir...

Pour être plus précis, on entend une alarme « *incendie* » retentir...

Qu'est ce que c'est que ce binz ? C'est la première fois que cela arrive depuis mars 2006, date de notre première réunion à la *MJC*.

Bon ben, je coupe mon caméscope et tout le monde évacue la salle en descendant l'escalier et en espérant que la porte coupe-feu ne sera pas fermée sinon, ben il va falloir chercher une autre issue.



L'alarme gueule à tout va dans l'escalier et – contre toute attente – la porte coupe-feu est ouverte. On se dépêche de sortir du hall et on se retrouve devant la *MJC* en se disant que nous allons bientôt être rejoints par les « *ripailleurs* » et les membres du Secours Populaire qui organisent aujourd'hui leur Arbre de Noël au rez-de-chaussée de la *MJC*.

Et bien je vous le donne en mille *Émile*...

Il n'y a que neuf cons sur la pelouse à attendre : les membres du *MCR*, parce que personne d'autre ne nous a rejoint.

Des gens (des *ripailleurs*) sont en train de fumer sur la terrasse du premier et il n'est pas impossible que l'alarme vienne d'un détecteur de fumée car, apparemment, aucune flamme ne sort du bâtiment...

Bon, on se regarde... et on décide vaillamment de regagner la salle au moment même où l'alarme s'arrête...

Bon ben **Éric**... Je propose que tu recommences depuis le début...

Éric rappelle qu'il faut éviter les entourloupes avec des nombres du genre « 9 – 9 – 9 » parce qu'il n'a pas assez de cartes... **Jean-Luc** propose « *Dis-nous les nombres carrément, ça sera plus simple...* ».



Évidemment, tout le monde se marre... **Éric** également.

Déjà que je trouve dommage dans un tour de limiter le choix du spectateur en lui demandant de choisir un nombre « *entre 1 et 10* » – ce qui signifie en réalité « *de 2 à 9* » – pour déterminer une carte dans un jeu qui en contient quand même 52... Autant ça me fait marrer de limiter encore cette limite « *Ne me donnez pas trois fois le même nombre 9* » en justifiant ça par « *Je n'ai pas assez de cartes...* ».

Un premier nombre (5) est donné et **Éric** reprend sa procédure en mettant face en l'air la carte « *Rond* » avant de compléter le jeu.

Un second nombre (2) vient compléter le premier et cette fois-ci c'est la carte « *Croix* » qui est enterrée face en l'air dans le jeu.

Le dernier nombre annoncé est « 9 » et la carte « *Vague* » est enterrée face en l'air comme les deux précédentes.

Éric étale à présent le jeu et sort les cartes face en l'air ainsi que la carte qui se trouve immédiatement à leur droite. Les trois cartes face en bas sont retournées, il y a une correspondance parfaite avec les trois cartes face en l'air.



Certains d'entre vous auront peut-être reconnu la procédure « *geminis twins* » mais celle-ci se fait avec deux cartes et leurs jumelles. Là, on utilise trois cartes et la correspondance parfaite devient possible grâce, d'une part à l'utilisation d'un jeu ESP et grâce à une petite subtilité supplémentaire.

Une routine intitulée *Test de complémentarité* créée par **François Ordonnet** (publiée dans le magazine *Imagik* n° 34 de janvier 2002), qui a été inspiré par la routine *Gemini Twins* de **Karl Fulves**.

C'est à présent **Christophe** qui s'installe avec un jeu de cartes ESP comportant des séries de différentes couleurs. Mais, il précise d'emblée qu'il ne va pas s'occuper des couleurs mais uniquement des formes.

Il mélange le jeu et invite **Nicolas** à le rejoindre et il lui demande de vérifier que le jeu est bien mélangé et de le couper.

Christophe demande à **Nicolas** de distribuer les cartes une à une et de s'arrêter quand il veut.



Nicolas arrête sa distribution et **Christophe** lui demande de faire glisser hors du jeu la carte du dessus et il attire l'attention sur la boîte du jeu en disant qu'elle contient une prédiction. La carte de **Nicolas** est retournée : elle porte le symbole de la Croix.

Christophe vide l'étui du jeu où il n'y a qu'une seule carte : la Croix.



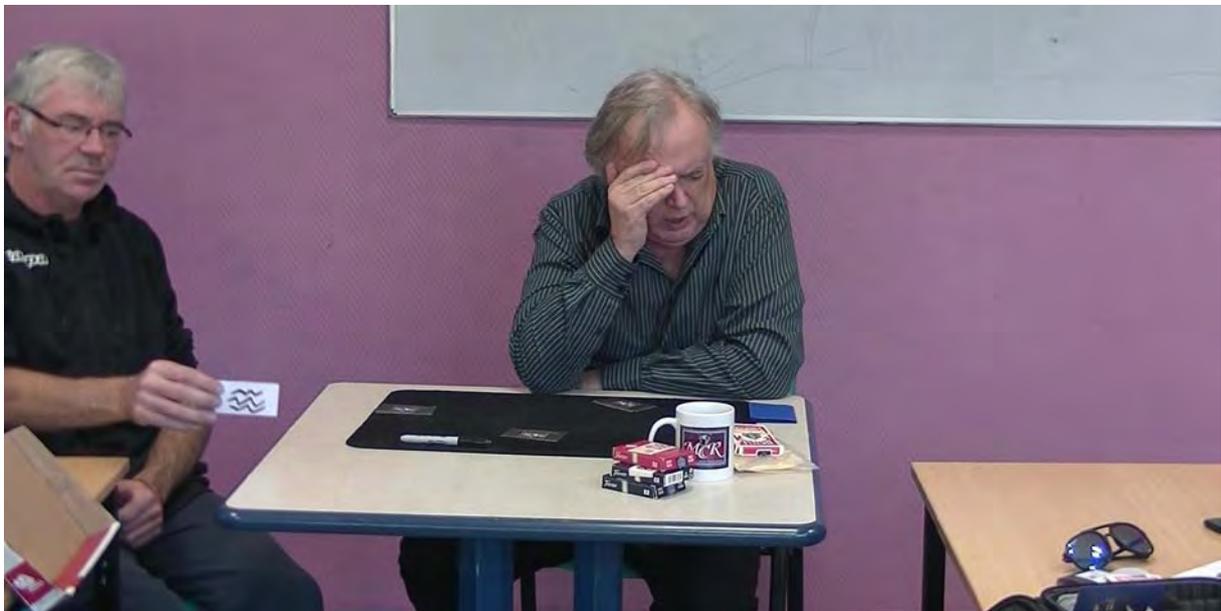
*Shape-up de **Max Maven** – dvd Video Mind volume 2.*

Allez, je repars pour un tour... de magie... avec des cartes ESP bien sur...

J'invite **Thierry** à me rejoindre et j'explique que j'ai deux petits paquets de cartes de visite sur lesquelles sont dessinés les symboles ESP. Je montre les deux paquets et je demande à **Thierry** de mélanger son paquet, puis de mélanger également le mien.

Thierry ayant récupéré son paquet et moi le mien, je me propose de me livrer à une expérience de transmission de pensée. Pour cela, **Thierry** doit prendre connaissance de la carte du dessus de son paquet et se concentrer dessus, tandis que je dois essayer de deviner le symbole.

Lorsque je pense avoir identifié le symbole, je pose une de mes cartes face en bas sur la table et **Thierry** pose sa carte face en bas sur la mienne.



Nous faisons ainsi pour les quatre premières cartes et j'indique à présent que la carte qui me reste en main est un Carré... Celle de **Thierry** est également un Carré.

Et en vérifiant toutes les autres cartes, on s'aperçoit que j'ai réussi un sans faute...

Perfect ESP de **Marc Spelmann** qui repose sur un mouvement très trompeur de **Jacob Daley** (à moins, comme certains le prétendent sur le forum *Genii Magazine*, qu'il ne soit de... **Charlie Chaplin**... étonnant non ?).

Allez, candidat suivant !

Bon apparemment personne n'a d'autre routine ESP à présenter et comme il en reste une dans ma besace, je propose de la montrer dans la foulée.

C'est **Nicolas** qui va m'assister.

Je sors un paquet de cartes ESP et je montre les symboles en expliquant que ces cartes servent dans le cadre d'expériences de parapsychologie, de perception extralucide... Je sors également un paquet contenant toutes sortes de gommettes et un Sharpie, le stylo feutre sans lequel un magicien n'est pas un vrai magicien.

Puis je distribue face en bas cinq cartes en ligne sur la table.

Le but de l'expérience est simple : **Nicolas** va devoir se concentrer et essayer de deviner le symbole de chaque carte.

Pour cela, une gommette a été collée au dos de chacune des cinq cartes et je dessine au fur et à mesure le symbole Rond, Croix, Vague, Carré en écartant les cartes au fur et à mesure sur les indications de **Nicolas**. Pour le dernier symbole, comme je ne suis pas un as en dessin, je demande à **Nicolas** de le faire à ma place.



Vient le moment de vérifier si **Nicolas** a fait preuve de clairvoyance...

Les cinq cartes sont montrées et **Nicolas** a bien identifié chaque symbole.

Zenner-Tech, de **Mark Elsdon**.

Pour l'anecdote, je signale ici que le nom de ce tour est mal orthographié. « *Zenner* » fait référence à **Karl ZeNer**, psychologie créateur de ces cartes. Deux « N » pour le tour alors qu'il n'en aurait fallu qu'un seul.

Ce tour fait débat autour de la table... **Jean-Luc** se demande pourquoi...

Oups ! Bon là je ne peux pas développer dans ce compte-rendu ce que **Jean-Luc** évoque...

Et l'explication que je lui donne ne le convainc pas.

Christophe pour sa part trouve que c'est un peu le bordel sur ma table – ☺. Il est vrai que j'ai laissé ce que j'ai utilisé précédemment mais il fait surtout allusion au gros paquet contenant les gommettes et aux cartes ESP non utilisées. Il aurait préféré faire place nette pour plus de clarté et il trouve que la méthode utilisée n'est pas celle qu'il aurait choisie et **Jean-Luc** est du même avis, tout comme **Éric**. On discute « *addition – soustraction* » et cela n'a rien à voir avec les mathématiques.



J'écoute, tout en essayant de défendre la méthode de **Mark Eldson** qui me paraît être la meilleure et surtout la plus « *clean* ».

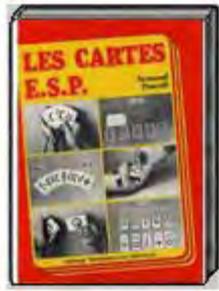
J'aime bien quand un tour ne fait pas l'unanimité, cela nous oblige à réfléchir à des solutions alternatives qui, parfois, permettent d'aboutir à une meilleure faisabilité.

Par exemple, concernant le premier tour que j'ai présenté, le « *Faites Comme Moi – ESP* », **Jean-Luc** a pensé qu'il devrait être possible au final de montrer que les cartes des deux tas coïncident... **José** a confirmé que cela devait exister mais nous n'avons pas trouvé la méthode à utiliser.

Et au moment où je rédige ce compte-rendu, **José** nous a fait parvenir l'explication d'une routine intitulée *Big Bang*, proposée par **Jean-Pierre Hornecker** qui évoque **Nick Trost** et **Aldo Colombini**.

Du coup, j'ai cherché et j'ai trouvé. La routine s'appelle en fait *Ultimate Cidentaquin*. Elle a été créée par **Nick Trost** qui s'est inspiré de la routine *Cidentaquin* créée par **Howard Adams** et on peut la découvrir dans le dvd d'**Aldo Colombini** « *ESP Card Magic volume 1* ». Voilà, voilà...

Et c'est sur cette routine que se termine cet atelier dédié aux cartes ESP.



Jean-Luc a fait circuler un petit livre écrit par **Armand Porcell** intitulé « *Les cartes E.S.P* ». Quand je pense que j'ai acheté ce bouquin il y a une dizaine d'années... Il faudrait quand même que je le lise un jour... Comme plein d'autres ouvrages que j'ai achetés et qui attendent dans ma bibliothèque magique que je me décide à les ouvrir.

Voici enfin venu
Le moment tant attendu
Celui du passage sur le grill
Sous le regard des joyeux drilles.

Oh, des vers... Des vers ? Oh quelle horreur, vite, un vermifuge !

Les plus attentifs d'entre vous auront, sans nul doute, remarqué dans la liste des *présents*, le prénom « **Mathis** » car c'est la première fois qu'il apparaît.

Comme je l'ai indiqué, **Mathis** est un jeune de 16 ans. Il a pratiqué un moment la Magie avant de faire un *break* (pas une *brisure*... une *pause*) et il souhaite s'y remettre. Alors, pourquoi pas avec le **Magicos Circus Rouennais** ?

Il est donc temps de tester un peu ses connaissances. Mais, gentiment...

Mathias s'installe et étale sur la table et face en l'air, un jeu qui, précise-t-il, est totalement normal.

Oh, oh... Y aurait-il des jeux qui ne sont pas normaux...



Comme, **Mathis** a besoin d'un spectateur, nous désignons à l'unanimité **Stéphane**... Enfin, unanimité moins une voix... celle de **Stéphane** qui s'est un peu fait prier.

Stéphane s'installe et mélange le jeu à la demande de **Mathis** qui distribue ensuite quatre lignes de quatre cartes face en l'air.



Stéphane doit à présent choisir mentalement une carte et dire à **Mathis** dans quelle colonne elle est : colonne numéro 2

Mathis rassemble les cartes puis distribue à nouveau quatre lignes de quatre cartes et invite **Stéphane** à dire dans quelle colonne est sa carte : colonne 3.

Cette fois-ci, **Mathis** rassemble les cartes en vrac.



Puis, il demande à **Stéphane** de mélanger le paquet.

Mathis récupère le paquet et parcourt les cartes des yeux. Puis, il compte les cartes une à une pour montrer qu'il a seize cartes dans son paquet, qu'il dépose sur le reste du jeu. Il demande à **Stéphane** de nommer un nombre entre 1 et 52 : 14.

Mathis distribue 14 cartes une à une en les comptant et demande ensuite à **Stéphane** un nombre entre 1 et 14 : 8.

Mathis distribue 8 cartes et dit que la moitié de 8 c'est 4 et il distribue deux tas de 4 cartes. Il demande ensuite à **Stéphane** de choisir un tas et l'autre est éliminé.

Mathis distribue les 4 cartes pour former deux tas de 2 cartes et demande à **Stéphane** d'en choisir un. Ce paquet est éliminé.

Stéphane est à présent invité à choisir l'une des deux cartes restantes. Cette carte est éliminée.

La carte restante est la carte que **Stéphane** avait choisie au début de la routine.



Mathis, fort de ce premier succès, propose de présenter une autre routine et c'est **Thierry** qui va jouer le rôle du spectateur.

Mathis lui demande dans un premier temps de mélanger le jeu et ensuite de choisir librement une carte qu'il doit sortir du jeu sans la montrer à **Mathis**.

Mathis divise à présent le jeu en trois tas, à peu près égaux et il demande à **Thierry** de poser sa carte sur le tas de son choix.

Mathis indique que **Thierry** va devoir choisir un signe magique parmi les trois qu'il lui propose : le plat de la main, le poing fermé ou le majeur sur le paquet avec l'index et le pouce réunis.



Thierry qui n'est pourtant pas un bagarreur, choisit le poing fermé.

Mathis prend la carte de **Thierry** et l'enterre dans le milieu du paquet de gauche, puis il pose le paquet de droite sur ce tas et demande à **Thierry** de mélanger.

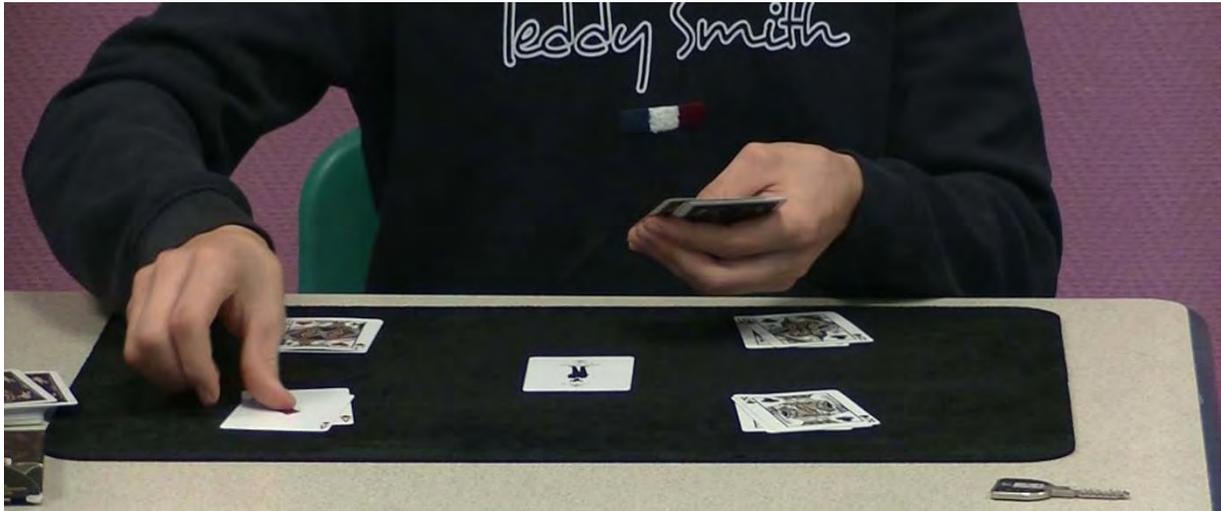
Le troisième paquet est à présent posé sur les autres cartes et **Mathis** demande à **Thierry** de faire le geste magique sur le jeu.

La carte du dessus est retournée : c'est la carte de **Thierry**.



Mathis semble avoir pris goût à nos applaudissements et il propose une dernière routine.

Mathis sort les Valets, les Dames, les Rois et les As et les dispose en carré autour du Joker.



Pour cette troisième routine, **Mathis** souhaite nous raconter l'histoire d'une personne qui s'était perdue dans les bois.

Les As ont envoyé les Valets à la recherche de cette personne et, la nuit tombant, ceux-ci décidèrent de prendre chacun une chambre dans un hôtel : un carré est formé avec les quatre Valets séparés.



Les Dames rejoignent bien vite les Valets dans leurs chambres respectives.

Les Dames appellent alors les Rois pour qu'ils les rejoignent et ces derniers appellent les As pour être encore plus nombreux...

Il y a à présent quatre tas chacun composé des cartes Valet – Dame – Roi – As.

Le Joker, trouvant que tout ce joli monde fait trop de bruit, décide de tous les prendre... Ce sont les termes employés par **Mathis** et bien évidemment, certains esprits mal placés y vont d'allusions graveleuses...

Je ne donnerai pas ici le nom de ces personnes... sinon, ya des carrières qui pourraient stagner...

Mathis est imperturbable et poursuit son histoire en rassemblant chaque tas de cartes. Ceci lui vaut d'emblée mon plus profond respect car j'ai horreur de ce genre d'humour facile à connotation sexuelle. Pour moi, tout individu qui se lance dans ce domaine est forcément *suspect*... Ce qui ne veut pas dire forcément qu'il est *lèche cul*...



Les cartes ont été rassemblées en un seul tas et **Mathis** coupe le jeu en disant que le Joker cherche à les couper... ? Euh... à les séparer peut-être...

Le Joker décide ensuite de remettre ces trublions chacun dans une chambre et **Mathis** distribue les cartes en formant un carré autour du Joker : les cartes sont désormais regroupées par type, les As avec les As, les Rois avec les Rois et ainsi de suite.

Un tour sans aucune difficulté technique, il suffit de suivre l'histoire.

Mathis a gagné sa place au sein du *Magicos Circus Rouennais*.

C'est maintenant **José** qui s'installe après avoir réussi vaillamment à s'extraire de l'emplacement où il se trouvait coincé (voir page 7 de ce compte-rendu pour ceux qui auraient sauté des pages...)

José indique avoir choisi un nombre – qu'il cache pour le moment en mettant une carte à l'écart – et il demande à quelqu'un de lui donner un nombre entre 10 et 20.

Quelqu'un choisit « 17 » et **José** distribue 17 cartes pour former un tas sur la table.



José montre la carte mis à l'écart en disant qu'il avait choisi « 19 ».



Tout le monde dans la salle dit « *Ah ben c'est raté alors...* », mais il en faut plus pour déstabiliser un **José** imperturbable... que dis-je... deux perturbables, qui esquisse un sourire et commence un nouveau tas qui sera composé de 19 cartes.



José indique qu'il va à présent utiliser le nombre « 17 », et il commence à compter en prenant simultanément la carte du dessus de chaque tas pour former deux nouveaux tas (ça va, vous suivez... sinon, regardez la photo)



Dans la salle, on entendrait une mouche voler... s'il y avait une mouche.

Sur le compte de « 15 » le suspense est à son paroxysme...

Et alors qu'il ne reste plus qu'une seule carte dans le premier tas (rappelez-vous, celui constitué des 17 cartes), **José** retourne cette carte pour montrer un As (Carreau). Puis, **José** retourne la carte supérieure des trois autres tas : un As sur deux tas (Trèfle et Cœur) et... un 5P sur le troisième.

« Ah... », fait **José** et devant son expression, tout le monde pense qu'il a foiré son tour.



Et nonchalamment, **José** ajoute « ... *mais c'est du Pique...* » - car il manque effectivement l'As de Pique.

José poursuit « *Bon, je vais essayer de me rattraper...* » et il prend le tas avec le 5P, qu'il met à l'écart et il compte quatre cartes et retourne la 5^{ème} qui est l'As de Pique.



José montre alors toutes les autres cartes du jeu : elles sont blanches à l'exception des quatre cartes face en bas à côté de l'As de Pique qui, une fois retournées, montrent le 10P, le VP, la DP et le RP pour former une quinte flush royale.



José explique que c'est une adaptation d'un tour de **Richard Vollmer** intitulé « *L'aube désarmée* ». Il a eu l'idée des cartes blanches et de la quinte flush. Excellent !

Christophe est un peu frustré il avait prévu de nous montrer un tour en musique mais l'exigüité de la salle ne le permet pas et du coup, il va nous montrer un autre tour qu'il avait l'habitude de faire sur scène ou en salon.



Thierry est invité à jouer le spectateur et à choisir une carte dans un jeu jumbo.



Une fois la carte choisie – non montrée – **Christophe** indique avoir fait une prédiction et il se saisit d'une petite boîte noire d'où il sort une carte : le 3P. Sauf que la carte de **Thierry** est la Dame de Cœur... Catastrophe !



Christophe regarde sa carte et la jette par terre. Puis il prend la carte de **Thierry** et la déchire en plusieurs morceaux qu'il tente, en vain, de faire rentrer dans sa petite boîte noire.

Dans les catastrophes... C'est toujours la boîte noire qu'on cherche...

Comme la boîte est décidément trop petite, **Christophe** prend un genre de sac et demande à **Thierry** d'y mettre les morceaux de sa carte... Un morceau de carte semble avoir été oublié dans la boîte noire que **Christophe** referme.

Christophe explique à **Thierry** qu'il lui a fait rater son tour puisqu'il a choisi une carte différente de sa prédiction et il propose à présent de faire une restauration de carte...

Christophe demande à **Thierry** de faire des signes incantatoires et de dire la formule magique « *Agalaou* » (orthographe non garantie...), le sac s'ouvre en deux et...



... des morceaux de cartes et des confettis d'envolent dans les airs...

« *J'aime quand un plan se déroule sans accroc...* », (Hannibal – Agence Tous Risques).

Christophe semble désappointé (ne pas confondre avec « déjà pointé »). Il réfléchit à la suite à donner à ce fiasco.

Tout à coup, **Christophe** s'écrie qu'il a quand même une sortie de secours... une prédiction qu'il a faite et qu'il a remise à **Mathis** avant le tour. **Mathis** est invité à rejoindre **Thierry** et **Christophe** et à lire la prédiction qui est inscrite sur une enveloppe.

« *Madame, monsieur, vous choisirez une autre carte que la mienne...* »

Christophe fait remarquer que c'est ce qui s'est passé.

« Vous n'avez pas réussi à restaurer la carte... »

Christophe jubile, la seconde partie de la prédiction est également exacte.

« Mais attendez... »

Christophe demande à **Thierry** de faire à nouveau les signes incantatoires en disant « *Agalaou* » (orthographe toujours non garantie)



Christophe demande à **Mathis** d'ouvrir l'enveloppe : elle contient une carte qui est une Dame de Cœur dont un coin est manquant. Et le coin manquant est précisément dans la petite boîte noire posée sur la table.



Une routine personnelle de **Christophe**.

Nicolas propose de prendre la suite et il invite **Thierry** à le rejoindre.

Pour ce tour, **Nicolas** prend juste deux cartes, les deux jokers qu'il pose sur la table avant de faire choisir une carte à **Thierry**.



La carte est ensuite perdue dans le jeu qui est coupé à plusieurs reprises.

Nicolas reprend les jokers et les pose sur le jeu pour les montrer un à un.

Puis, **Nicolas** les dispose l'un au dessus de l'autre en leur imprimant une courbure inverse. Tout à coup, une carte surgit d'entre les jokers et s'éjecte sur la table : la carte de **Thierry**.



Nicolas indique que cette routine et ce mouvement s'appellent le *Natsu Sandwich*...

Bon, pour être plus précis, ce mouvement a été créé par **Ryan Schlutz** et il l'explique dans son dvd « *Completing the Cut* » (2013). Il l'a appelé « *The black hole Pop out* » (grosso modo, *l'apparition du néant*). Si vous êtes curieux... et je ne doute pas que vous l'êtes... cherchez sur *YouTube*... **Shin Lim** a enregistré un tutorial... Oups, j'en ai déjà trop dit.

Éric prend la suite. Il dit avoir décidé de monter une association caritative « *l'ACON* », pour *Association des Chaussettes Orphelines Normandes*... En effet, c'est un problème récurrent, chaque année des milliers de chaussettes se retrouvent sans celle qui permet de constituer une paire...

Éric invite **Christophe** à venir adhérer à l'ACON. Une fois **Christophe** assis, **Éric** lui montre un paquet de cartes qui représentent des chaussettes de toutes sortes.



Éric coupe le jeu et demande à **Christophe** combien il a de paires de chaussettes.

« *Oh ben un paquet... Je sais pas moi...* »

« *Oui mais non, combien ?* »

« *Ben dis-moi un nombre qui t'arrange..* »

« *Ben je sais pas... entre deux et sept..* »

« *Bon, ben alors on va dire six* ».

« *Six paires ? Tu as donc douze chaussettes ?* »

Vous pouvez admirer ci-dessus la qualité des dialogues... Je vous laisse le soin de mettre le nom de l'acteur en face de chaque phrase...

Éric remet le paquet de cartes à **Christophe** et lui demande de distribuer douze chaussettes (douze cartes ?)

Christophe est maintenant invité à faire deux tas avec ses... chaussettes, tandis qu'**Éric** fait de même avec les cartes restantes du paquet.



Les cartes du dessus de chaque tas de **Christophe** sont mises à l'écart et **Éric** demande à **Christophe** de poser un de ses tas sur l'un des tas d'**Éric**, n'importe lequel. Le second tas est mis sur l'autre tas.

Christophe doit maintenant retourner simultanément les cartes des deux tas et on constate que les chaussettes sont parfaitement assemblées par paires.



Les deux cartes mises à l'écart sur retournées : il y a une chaussette jaune à bandes vertes et une chaussette parme avec des étoiles...

Éric a ôté ses chaussures et montre qu'il porte aux pieds les mêmes chaussettes...



[Socks](#), de **Michel Huot**.

Voici quelques semaines, j'ai soumis à la sagacité de mes petits camarades du **MCR**, une enquête du magicien afin de « remonter » un tour de **Mark Leveridge** intitulé *The Virus Card* (La Carte Virus).



Bon, autant le dire tout de suite, cette initiative n'a pas rencontré un franc succès. Alors, faute d'avoir soulevé l'enthousiasme des foules, j'ai décidé de présenter ce tour aujourd'hui.

Tous les magiciens le savent – y compris moi, qui ne suis pas magicien, ou tout au plus un magicien de salle de bain... - il n'y a rien de plus terrible qu'un tour qui se déroule mal. Le problème peut venir du magicien lui-même qui s'est trompé dans une des manipulations ; cela peut venir du spectateur qui n'a pas joué le jeu et a cherché à mettre le magicien en défaut (oui, oui, ça arrive...) ; ou cela peut être du à un problème matériel.

Je sors mon jeu de cartes et fait défiler les cartes face en l'air et là, catastrophe... la face d'une carte est blanche...

Mon jeu a apparemment été victime du virus qui sévit en ce moment et qui efface les couleurs et tout ce qu'il y a sur la face des cartes.

Je sors la carte du jeu et j'indique que ce type de carte infectée est difficile à repérer et je mets la carte entre trois cartes face en bas : un comptage, on ne voit que des dos... Très difficile à repérer cette carte...



Et pourtant, la carte est bel et bien là... Je retourne le paquet et montre que la carte à face blanche est en seconde position... Je la sors du petit paquet et je la mets face en bas pour la frotter sur les cartes suivantes : les quatre cartes ont désormais une face blanche, toutes ont été contaminées par le virus...

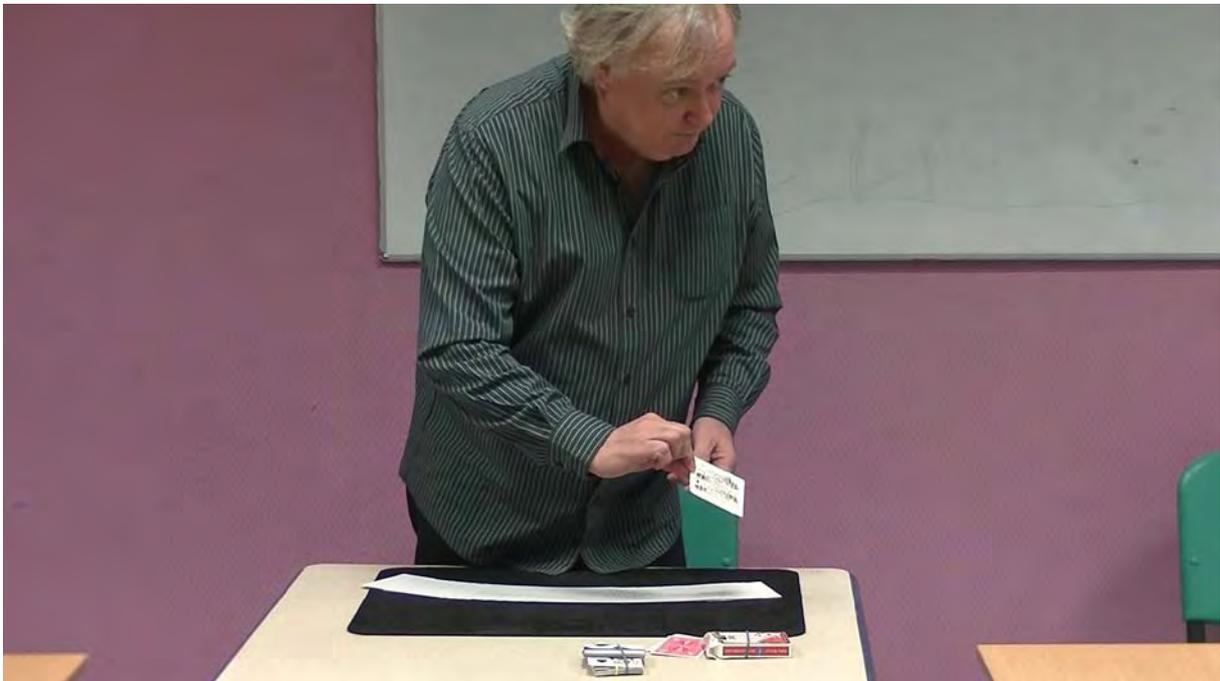
Je décide d'isoler la carte et de montrer ce qui se passe si je prends des cartes de mon jeu et que je les mets en contact avec la première carte infectée : la face de toutes les cartes en contact devient blanche...



Si on recommence, il se produit la même chose et, si on met en contact la carte infecté avec le jeu, la face de toutes les cartes devient blanche, il n'y a plus aucune face imprimée...



Bien évidemment, on a cherché un antidote et on a déjà progressé en ce sens pour faire réapparaître la couleur des cartes... Mais ce vaccin n'est pas encore au point car toutes les faces se réimpriment en tout petit... sur une seule et même carte... et je montre une carte « 52 en 1 »...



J'aime bien ce genre de routine avec un final inattendu et marrant.

La réunion tend à sa fin et certains sont en train de lever le camp...

Comme personne ne propose de montrer d'autres routines, je propose d'en montrer une dernière... pour la route.

Pour cette ultime routine, je sors deux cartes au format poker qui constituent des prédictions et un paquet composé de morceaux de cartes jumbo... que je dis correspondre à des cartes complètes ou pas...

Nicolas est invité à mélanger le petit paquet et je distribue ensuite les cartes face en l'air pour former quatre lignes de quatre cartes...



Je retourne ensuite face en bas quelques morceaux par ci par là...

Et forcément, comme j'ai voulu aller trop vite, j'hésite en me disant que j'ai du me gauffer et je rassemble les cartes pour procéder à une nouvelle distribution et à de nouveaux retournements...



Il y a à présent des morceaux de cartes face en l'air et d'autres face en bas et je demande d'imaginer qu'on va replier un tissu. J'explique qu'on peut le replier de haut en bas, ou de bas en haut, ou de la droite vers la gauche, ou de la gauche vers la droite.

Chacun dans la salle va ainsi pouvoir me dire comment « *replier le tissu* » et donc, comment retourner les cartes par lignes ou par colonnes pour au final n'avoir plus qu'un seul tas de morceaux de cartes dont certains sont face en l'air et d'autres sont face en bas.



Ma première prédiction indique qu'il y aura quatre morceaux de cartes face en bas... et c'est le cas. Première prédiction, exacte.



Je propose de regarder les quatre morceaux qui sont face en bas et je les retourne un à un...

Les trois premiers correspondent à trois morceaux du *Huit de Pique* et j'indique que ce serait quand même formidable si on pouvait reconstituer le *Huit de Pique* entièrement avec le quatrième morceau...

Sauf que ce dernier morceau appartient au *Valet de Carreau*...

Le final du tour semble compromis, mais j'attire l'attention sur ma seconde prédiction... Une carte qui est un *Huit de Pique* avec un coin provenant d'un *Valet de Carreau*.



Quadruplex, de **Nick Trost**, une routine extraite du dvd d'**Ado Colombini** « *Aldo on Trost – volume 9* ».

Allez, fin de la réunion... la prochaine aura lieu le 11 janvier... 2020, avec, en principe, l'atelier de **Fabien** « *initiation à l'hypnose de spectacle* ».

D'ici là, passez de bonnes fêtes de fin d'année.

Patrice
Apprenti Magicien à Vie



PS : désolé, une fois de plus, pour la longueur de ce compte-rendu...
(même pas vrai... ☺)