



COMPTES RENDUS DES RÉUNIONS

Année Magique septembre 2011 à juin 2012

Rentrée Magique du Magicos Circus Rouennais
Samedi 17 septembre 2011

Le **Magicos Circus Rouennais** n'est pas une école de Magie mais le club effectue néanmoins chaque année depuis sa création sa "*rentrée magique*".

Pas de cartable trop lourd... Pas de nouvelle trousse avec le stylo dernier cri ou la gomme fluo... Pas de pleurs au moment de quitter papa maman - ou plutôt (pas le chien), vu la moyenne d'âge... "... au moment de quitter les enfants"...



Donc, une rentrée qui, chaque année, s'effectue sans problème particulier...

Et cette rentrée 2011-2012 ne déroge pas à la règle. L'ami **Roland** de la MJC (ce n'est pas son nom...) nous a réservé une salle – qui j'espère sera assez grande... Je suis allé chercher la clé de la salle, la veille de la réunion...

Donc, tout semble normal, tout ressemble à la routine... Et pourtant, j'ai le sentiment que cette rentrée n'est pas comme les autres.

Et pourquoi donc ?, me direz-vous... et si vous ne le dites pas, ce n'est pas grave... On ne va pas de fâcher déjà... dès le premier jour... Attendons encore un peu... Hum ?

Et là, je m'exclame "*Bon sang, mais c'est bien sur !*", tel le *commissaire Bourel* venant de résoudre une énième énigme avec son fidèle *inspecteur Dupuis*.

"*Oh mais quel c...!*" et pourtant je devrais m'en souvenir de la particularité de cette rentrée puisque j'ai rédigé un "[post](#)" à ce sujet sur le [Forum de Virtual Magie](#) dans la partie allouée à notre club. Un post que j'ai intitulé : "*Rentrée du Magicos Circus Rouennais*" et dont je vous livre la teneur immédiatement à l'aide d'un splendide copier-coller :

"Le Magicos Circus Rouennais fera sa rentrée magique le samedi 17 septembre à 14h30 à la MJC Rouen Gauche.

Une rentrée à marquer d'une pierre blanche puisque le club entre dans sa dixième année d'existence.

D'ailleurs, pourquoi une "pierre blanche" pour ces dix ans ?

Vous pouvez tout à fait utiliser une pierre de toute autre couleur si vous n'avez plus de blanc ou si vous êtes allergique au blanc (moi ça me donne mal à la tête, je préfère le rouge...) - ou vous pouvez utiliser tout autre objet de votre choix si vous n'avez pas de pierre ou si vous êtes allergique à ce matériau ou si vous n'aimez tout simplement pas la pierre...

Comme dirait un de mes amis qui travaille à la Compagnie des Eaux "C'est vous qui voyez... L'égout et l'éboueur, ça se discute pas".

Donc, disais-je avant d'être interrompu par moi-même de façon très impolie alors je faisais allusion à ces 10 ans à marquer d'une pierre. Une interruption symbolisant en quelque sorte, l'âge de la pierre impolie...

Aie ! Non pas sur la tête !

Bon, je disais donc, vous l'aurez compris (ou alors c'est à désespérer...), que cette rentrée est spéciale.

Il va nous falloir réfléchir intensément afin de déterminer comment nous allons célébrer le 10ème anniversaire du MCR, qui interviendra - sauf "kolossal problem" en juin 2012.

Alors, cher lecteur, si tu as quelques idées à proposer... vas-y ! Lance-toi ou sinon ... tais-toi à jamais !

J'en profite pour souhaiter une bonne rentrée à tous les clubs de magie de France, de Navarre et d'ailleurs.

Et également, pour vous annoncer que - sauf "kolossal problem" - cette année encore, vous aurez à subir mes comptes rendus, leur longueur "interminable" (en un seul mot), leur humour si... "ravageur" qu'il en devient parfois (souvent ?) affligeant...

Mais que voulez-vous ? Je ne vais pas me refaire à mon âge... et puis moi... ils me font rire lorsque je les rédige...

Et puis rappelez-vous, on utilise moins de muscles pour sourire que pour faire la gueule

Alors... Lisez mes comptes rendus... Dites-vous que "mieux vaut en rire" et souriez !"



Et voilà, vous savez tout du caractère spécial de cette rentrée magique.

10 ans !



Pas mal non, pour un petit club comme le nôtre ?

Enfin presque 10 ans puisqu'il nous faudra attendre le mois de juin pour fêter ce nouvel anniversaire.

Mais nous pouvons dire que le **Magicos Circus Rouennais** est dans sa dixième année... un peu comme quand quelqu'un meurt et qu'on dit "*Il est mort dans sa soixante septième année...*" et j'espère sincèrement qu'on ne dira pas du **MCR** qu'il est mort dans sa dixième année.

Et c'est en pensant à tout cela que j'arrive devant la *MJC Rive Gauche* où je découvre que je ne serai pas seul aujourd'hui puisque deux personnes sont déjà devant la porte : **Éric** qui fait déjà partie des membres et un jeune qui s'amuse avec un *Rubbik's Cube* et qui devrait donc bien s'entendre avec **Spontus** et qui m'apprend qu'il se nomme *Pierrick Henri*.

"*Pierrick Henri ? C'est un prénom composé ?*"

"*Non... Mon prénom c'est Pierrick et mon nom HENRY avec un Y Grec*"

"*Ahhhh...*" dis-je en me gardant bien de faire tout commentaire sur les Grecs...

Et c'est avec ce dialogue digne du prix Goncourt que je souhaite la bienvenue à **Pierrick**.

Au fil des minutes, les autres membres arrivent et finalement c'est à seize que nous nous retrouvons dans la salle Copernic.

Pierrick ne se sentira pas trop seul puisqu'il y a un autre petit nouveau en la personne de **Léon**.

Sont présents :

- 1 – **Théo,**
- 2 – **Pierrick,**
- 3 – **Alban,**
- 4 – **Léon,**
- 5 – **Edgard,**
- 6 – **Christophe,**
- 7 – **Clément,**
- 8 – **Éric,**
- 9 – **Jacky,**
- 10 – **Pierre,**
- 11 – **Josse,**
- 12 – **Vincent "Tomarel",**
- 13 – **Bastien,**

- 14 – **Antoine,**
- 15 – **Draco,**
- 16 – **Patrice.**

Pas mal non pour un petit club comme le nôtre ?

Ah... On me signale dans mon oreillette que je l'ai déjà dit... Désolé !

Avant d'aborder les informations d'ordre général et ensuite de passer à la partie "*magique*" de la réunion, je sors mon appareil photo et je prends le traditionnel cliché souvenir qui est destiné à illustrer ce compte rendu et à te permettre, cher lecteur, de mettre un visage, sur les prénoms des magiciens dont tu vas lire les prouesses... ou les fiascos...

Clic-Clac Canon ! Et c'est dans la boîte.

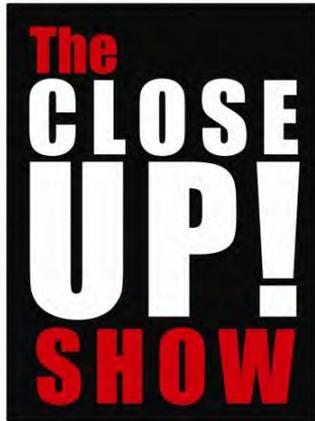


La première info concerne ce qui a été abordé dans l'introduction de ce compte rendu, à savoir "*qu'est ce qu'on va faire pour les 10 ans ?*"

Question super importante car je sens que cette année encore le temps va défilier à une vitesse folle et il nous faut donc réfléchir à une réponse au plus tôt (pas le chien...) surtout si cela doit se traduire par un spectacle au profit d'une association caritative ou autre...

Deuxième info : cette année encore, peut être allons-nous être sollicités par la ville de Rouen pour l'inauguration du *11^{ème} Festival des Jeux* qui devrait se dérouler les 27 – 28 et 29 décembre prochain. Et là encore, cela risque de ne pas être simple car cela va tomber un mardi et donc, en plein milieu de semaine.

Attendons de savoir avant de tirer des plans sur la comète.



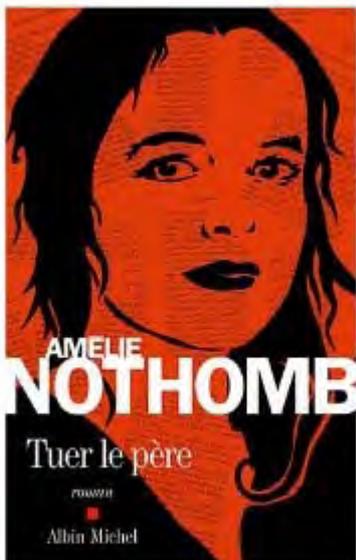
Draco nous a fait parvenir une vidéo qu'il a mise en ligne sur *YouTube* et qui concerne la présentation du "*Close-up Show*", ce spectacle qu'il a monté et présente avec **Spontus**.

Je vous recommande vivement de jeter un œil à cette vidéo dont un lien figure sur le site du **Magicos Circus Rouennais** dans [l'actualité de Draco](#). Elle est très bien faite et devrait vous donner envie d'aller voir cet événement dont les prochaines dates sont : 25 octobre, 15 novembre et 13 décembre.

Et si vous l'avez déjà vu, n'hésitez pas à y retourner car **Draco** promet certaines choses nouvelles... et puis je me suis laissé dire que **Spontus** y incarnait le temps d'une routine un personnage assez amusant.

Le prochain congrès de la *Fédération Française des Artistes Prestidigitateurs* (FFAP) se déroulera les 22 – 23 – 24 – 25 septembre à Dunkerque et ça sera du passé lorsque ce compte rendu sera en ligne.

Spontus y sera présent avec **Draco** en tant que participant pour y commercialiser sa lévitation *Spontus 360*. Et quelques membres du club y vont également à titre personnel.



Draco qui est un homme très cultivé... ou qui lit les posts du forum de Virtual Magie... ou les deux, à la fois... nous indique que l'écrivain **Amélie Nothomb** a écrit un roman de 150 pages intitulé "*Tuer le père*" où le personnage principal est féru de Magie et où il est question d'un festival de Magie dans le désert du Nevada aux USA.

Il vous faudra investir 16 euros pour acquérir cet ouvrage ce qui fait quand même 9 euros 35 la page ...

Mais c'est vous qui voyez !

Draco nous indique également que l'acteur américain **Morgan Freeman**, dans un prochain film intitulé *Now You See Me*, va incarner le rôle d'un magicien qui va aider la police à mettre hors d'état de nuire un groupe de magiciens qui commet des vols.



Le rôle de **Morgan Freeman** n'est pas sans rappeler un certain "*magicien masqué*" puisqu'il incarne un vieux magicien mis à l'index (donc ce n'est pas un FP...) par la communauté magique pour avoir dévoilé certains de ses secrets. Sortie prévue en...2014 !



J'informe l'honorable assemblée que je suis retourné récemment voir le spectacle de **Jan Mad** à Paris sur la péniche *Métamorphosis*.

Les petites assistantes asiatiques ont disparu (mais en Magie, est-ce anormal que des gens disparaissent ?)... et il m'a semblé que le spectacle avait raccourci.

Mais ce fut quand même un grand moment de bonheur. Quelle verve ce **Jan Mad** ! J'adore son style d'humour.

Draco m'informe qu'il a entendu dire que le spectacle allait arrêter et que la péniche allait être revendue. Alors, si cela est vrai, dépêchez-vous, vous ne serez pas déçus. Et comme la péniche fait également restaurant, vous pourrez y dîner avant de savourer le spectacle.

Bon, ça y est ? Plus d'infos ?

Alors il est temps de commencer la partie "*magie*" de la réunion, car après tout, nous sommes tous là pour ça non ?



Et c'est **Alban** qui souhaite nous montrer du matériel.

Alban nous rappelle qu'il a présenté ici même il y a quelques mois (très exactement le 25 septembre 2010 pour ceux qui veulent se rafraîchir la mémoire en relisant le compte rendu), sa routine de l'ombrelle et de foulards multicolores. Il a amené le tube qu'il avait fabriqué pour cette routine et qu'il n'utilisait déjà plus l'an dernier car trop encombrant.

Et très gentiment, **Alban** se propose d'offrir ce tube à celui que cela intéresse.

Alban nous montre ensuite un grand morceau de tissu rayé qui, étant replié sur lui-même, permet de faire disparaître des foulards ou des objets.

Cet accessoire magique n'a pas été fabriqué par **Alban** lui-même qui nous indique qu'il n'est pas pratique d'utilisation parce que ...
Ben parce que ya un truc qui est mal placé.



Le principe des rayures est bien connu dans le domaine de la Magie et **Draco**, source inépuisable de savoir magique, indique que **Dan GARRETT** utilise une cravate rayée qui permet de faire disparaître certains objets.



Il est de coutume de demander aux nouveaux membres de nous présenter un "*petit quelque chose*" histoire de leur faire comprendre et accepter le fait qu'on ne vient pas à nos réunions pour voir comment font les magiciens mais pour participer activement. Si lors de la première réunion le nouveau membre ne souhaite pas se lancer tout de suite dans l'arène, nous sommes assez souples et nous acceptons de différer à la réunion suivante.

Comme aujourd'hui, nous avons deux nouveaux, je m'adresse dans un premier temps à **Pierrick** afin qu'il nous parle un peu de lui et de sa pratique de la Magie et qu'il nous présente un "*petit quelque chose*".

Pour ce faire, je branche ma lampe dont je dirige le faisceau sur le visage de **Pierrick** et après avoir relevé mes manches, je commence l'interrogatoire qui, je peux vous l'assurer, va être sanglant...

30 ans de savoir faire !



Pierrick fini par avouer qu'il a 18 ans et qu'il pratique la magie depuis tout petit – ce qui ne doit donc pas faire depuis très longtemps car je ne le trouve pas très grand... à moins qu'il ne soit loin...

Par contre, il refuse de nous prouver qu'il pratique vraiment la Magie, alléguant qu'il ne se sent pas prêt.

J'hésite à faire monter les bières et les sandwiches et à poursuivre l'interrogatoire.

Ah, on me fait remarquer que ça serait plutôt "*faire descendre les bières et les sandwiches*" car la salle est au sous-sol de la *MJC*.

"*Merd... credi !..*" Ah ben si on peut même plus faire confiance à l'immobilier !

Dépité, j'éteins la lampe, je rabaisse mes manches. Mon visage est en sueur et je l'essuie d'un revers de manche rageur...

Ah, il est coriace le bougre ! Mais ce n'est pas grave, on le fera craquer à la prochaine réunion.

Je tourne mon regard vers **Léon**, lequel contre toute attente affiche un sourire resplendissant.

Léon, qui est l'élève d'**Edgard**, a dix ans et il est "*à moitié bien habillé*".

Ben oui, il a une superbe veste de couleur gris foncé et... un short et des baskets. Peut-être ses parents n'avaient-ils pas les moyens d'acheter le costume complet... Mais c'est déjà un effort vestimentaire très louable et si en plus il fait du close-up assis à une table, eh bien ça ne se verra pas qu'il est en short.

Bon, pour les photos, je vais cadrer "*serré*"...

Et sans se faire prier, **Léon** se lève et vient se positionner face à nous.

Pas impressionné pour deux sous, il commence par nous présenter la routine des trois cordes.

Puis, il enchaîne sur une transposition de deux cartes...

Et il termine par un voyage de balles en mousse.

Et tout cela avec un sourire "*UltraBrite*" et une aisance digne d'un artiste ayant 20 ans de métier.

Tenez... Je vous laisse juge :





J'hésite entre : me lever, ranger mes affaires et rentrer chez moi pleurer, ou me lever, aller lui coller une grande baffe dans sa tronche en le traitant de "*p'tit con* !" ... et puis je reviens à la raison et je l'applaudis chaudement en le félicitant avec le reste de la salle.

Bravo **Léon** ! Tu viens de gagner ta place dans le club et par là même de devenir notre benjamin.

Quand je vois qu'un jeune de 10 ans est capable de présenter la routine des Trois Cordes et celle des Balles en Mousse, c'est là où je mesure toutes les lacunes qu'on peut avoir (que JE peux avoir) en termes de "*classiques*" de la Magie.

Du coup, je propose une nouvelle fois d'organiser de temps en temps des ateliers lors de nos réunions afin d'apprendre les numéros de Magie que tout magicien se devrait de savoir faire.

Je pense bien sûr aux Trois Cordes, et aux Balles en Mousse, mais également aux Anneaux Chinois, au Sac à l'œuf, et bien d'autres encore.



Nous avons eu la chance – grâce à **Draco** – d'organiser un atelier "*Journal déchiré et Reconstitué*" et j'avais trouvé cela très instructif.

Pourquoi ne pas se lancer dans de nouveaux ateliers ?

Je suis persuadé que **Draco**, **Théo** et autres seraient de merveilleux instructeurs à l'instar des magiciens de l'*International Magic Society (I.M.S)*.

Et pourquoi s'en priver, puisque nous avons à notre disposition deux salles contiguës à la *MJC* ce qui permettrait à ceux qui ne sont pas intéressés par l'atelier du jour de faire autre chose.

Pour je ne me rappelle plus quelle raison, nous avons été amenés à parler de "*change de jeu*" et du coup, j'en profite pour montrer un mouvement sur ce sujet.

Ce mouvement est décrit par le magicien américain **Sean Carpenter** dans la routine *Bluff ACAAN* tirée du booklet *Wild At Heart*, un recueil de routines diverses, édité sous la forme d'un Ebook pour aider **Rachel Colombini** à récolter des fonds pour son opération à cœur ouvert.

L'idée, qui va certainement faire dresser l'oreille à certains, est d'utiliser deux jeux de cartes pour



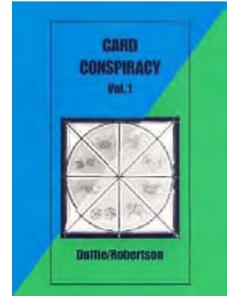
réaliser une prédiction de *N'importe Quelle carte à N'importe Quel Nombre*.

Dans cette routine, **Sean Carpenter** présente deux méthodes : celle où le magicien porte une veste et celle où il est en manches de chemise.



Pour cette dernière méthode, il utilise le "*Daley's Delight Switch*", un mouvement inventé par le **Docteur Jacob Daley** et qui est vraiment très trompeur. Malgré son nom, ce change ("*switch*" en anglais) n'en est pas un... et j'arrêterai là mes explications

Pour ceux qui ne connaissent pas et qui sont intrigués, voire intéressés... Achetez le booklet *Wild At Heart*, ou encore le livre *Card Conspiracy - volume 1* de **Peter Duffie**, ce mouvement trompeur y est décrit en détail.



Théo convient que ce mouvement est vraiment excellent. Cela dit, ce n'est pas le genre de mouvement qu'on utilise tous les jours...



Et puisque l'on évoque les routines **ACAAN**, **Draco** signale qu'on parle de l'*ACAAN Ultime* avec la sortie du DVD *Eureka* de **Roberto Mansilla** et **Vernet**.

Théo, magicien à la longue expérience, est toujours à l'affut d'un perfectionnement dans le scénario d'un tour.

Comme beaucoup de membres du **MCR**, il est allé voir **Draco** et **Spontus** présenter le *Close-up Show* et a été particulièrement intéressé par l'effet final qui consiste à décrocher du plafond de la salle un tube qui s'y trouve depuis le début du spectacle. Dans ce tube se trouve un papier sur lequel sont inscrits, en forme de prédiction, des éléments du spectacle qui vient de se dérouler.

Ce jour là, **Théo** avait entendu une personne du public dire – à titre d'explication de cette prédiction – qu'il y avait plusieurs compères choisis comme spectateurs durant le spectacle.

Cette réflexion amène **Théo** à suggérer que dans ce genre de prédiction, celle-ci ne soit pas trop précise pour éviter de soulever la suspicion, mais que, par exemple, elle soit un peu vague tout en contenant des éléments qui laisseront un sentiment de doute dans l'esprit du spectateur, comme

par exemple un poème ou un dessin pouvant reprendre ce qui s'est passé durant le spectacle.



Et **Théo** de citer à nouveau ce précepte qu'il estime très important : *"Quand on fait un tour, ce n'est pas l'effet du présent qui est important, mais ce qu'il va devenir plus tard dans l'esprit des gens..."*

Et c'est vrai que parfois, un effet simple peut devenir par la suite un effet extraordinaire par le récit que vont en faire les gens... La fragilité du témoignage... Et le caractère très "*joueur*" de la mémoire humaine.

Théo souhaite rester dans le domaine des prédictions et prend un papier sur lequel il se met à inscrire ou dessiner quelque chose. Le papier est ensuite mis dans une enveloppe qui est scellée et remise à **Pierrick**.

Puis, **Théo** demande à **Antoine** de penser à un nombre de 1 à 99.

Afin d'éviter, qu'**Antoine** n'oublie son nombre ou que – très joueur – il mente sur le nombre pensé – **Théo** lui remet un petit bloc contenant des Post-It et lui demande d'inscrire ce nombre sur un Post-It, de le plier deux ce Post-It et de le mettre dans sa poche pour vérification ultérieure.

Ce genre de précaution s'avère parfois (souvent ?) utile ... Ah la fragilité de la mémoire humaine... quand ce n'est pas tout simplement histoire de faire chier... D'où l'utilité quand on fait choisir une carte de demander au spectateur de la montrer à reste de l'assemblée...



Ceci ayant été fait, **Théo** récupère son bloc de Post-It et le range dans son sac et en profite pour en sortir un couteau dont il se sert pour découper le haut de l'enveloppe qu'il avait confiée à **Pierrick**.

Le feuillet est alors sorti et **Théo** remet ce feuillet à **Pierrick**.

Antoine est alors invité à nommer son nombre et **Pierrick** est invité à confirmer qu'il s'agit bien du nombre inscrit sur le feuillet.

Une routine très subtile où l'esprit créatif de **Théo** fait merveille.

Lors de la réunion du 16 avril dernier, **Draco** avait présenté une routine de **Michel Huot** intitulée *Caméra Portable*. **Théo** avait trouvé l'effet super et demande à **Draco** de le présenter à nouveau.

Pour ceux qui n'auraient pas lu le compte rendu de cette réunion (honte à eux !), l'effet est qu'une carte à face blanche, présentée comme étant une carte du futur, est photographiée avec le téléphone portable du spectateur lequel est ensuite invité à choisir une carte dans un jeu. Lorsqu'on regarde la photo sur le téléphone, on découvre que la face représente à présent la carte choisie...

Et très gentiment, **Draco** montre à nouveau cette routine originale.



Draco précise qu'il est préférable de ne pas faire ce tour en début de prestation car, comme on emprunte le téléphone du spectateur, il est souhaitable de savoir comment il risque de réagir afin d'éviter les mauvaises réactions, comme par exemple, celle de vouloir regarder la photo avant la fin de l'effet ...

Et dans la catégorie "ré-explication", **Christophe** nous dit qu'il a du mal avec la routine *Anniversary Waltz* présentée par **Draco** lors de cette même réunion d'avril. Son problème réside dans le retournement d'une certaine carte à un certain moment...

Pour ceux qui n'aurait ... (air connu), l'effet consiste à faire choisir une carte à un premier spectateur qui va la signer avant qu'elle ne soit perdue dans le jeu. Une seconde carte va être choisie et signée par un second spectateur puis également perdue dans le jeu. Au final, les deux cartes fusionnent entre les mains réunies de deux spectateurs.

Draco explique sa technique qu'il fait sur un mouvement de rotation du corps lors d'un détournement d'attention.

Et j'explique la mienne, basée sur un *Retournement de Braue*.

À **Christophe** de choisir celle qui lui convient mieux.

Clément s'approche maintenant avec un outillage surprenant puisqu'il s'agit d'un *Dremel*[®], vous savez ce mini outillage électrique portatif qui permet de percer et de meuler et qui est utilisé dans les travaux de précision.

Va-t-il nous faire un remake miniature de la *Femme Coupée en Deux* de **Horace Goldin** ?

Sachant que nous n'avons pas de femme au **MCR** et que cela ne pourrait donc être que *L'Homme Scié en Deux*, la version – plus ancienne - de **Percy Thomas Tibbles**, plus connu sous le nom de "**Selbit**".

Et donc pour cette version, il va lui falloir un homme très petit...

Je jette un coup d'œil alentour...

J'ai bien un nom ou deux qui me viennent à l'esprit, mais comme je suis quelqu'un de sympathique... si ! si ! – pas l'Impératrice - ça m'arrive... je me tais.

Mais en fait, il ne s'agit pas de cette grande illusion. **Clément** a des ambitions plus modestes, et il veut juste nous montrer un truc pour faire briller ces affreuses pièces jumbo d'un dollar.

"*Ces pièces jumbo de merde*" comme les appelle très simplement **Clément**.





Et voilà **Clément** qui prend sa pièce jumbo et qui lance son *Dremel* (c'est une image, car en fait, il ne le lance pas, il le met simplement en fonction).

Avec **Clément**, on n'est pas toujours sur du résultat...

Et le voilà qui commence à pester en disant qu'il ne comprend pas, que chez lui ça avait marché... car la pièce se noircit mais ne brille pas vraiment...

Finalement, à force de persévérance, et en augmentant la vitesse de son *Dremel*, **Clément** réussit à obtenir un résultat plus qu'honorable.



Le secret : un *Dremel*[®] (ou l'équivalent dans une autre marque), un disque en feutre, de la pierre d'argent... et beaucoup de patience.

Et puisqu'on est dans la minute bricolage, quelqu'un – j'me rappelle plus qui - indique que pour faire la routine de voyage de pièces intitulée "*3Fly*" sans que les pièces ne fassent de bruit dans les différentes phases, on peut coller à l'arrière des pièces un ruban adhésif d'emballage transparent.

Clément a amené – en plus de son *Dremel* – ce qui ressemble à deux gobelets. Il nous indique qu'il travaille une nouvelle routine mais qu'il ne peut pas nous la présenter car il n'est pas prêt. Mais il propose de nous expliquer pourquoi il utilise 2 gobelets dans cette routine.

La réponse est unanime : "*Non !!! On attendra que tu sois prêt.*"

Du coup, **Clément** remballe son matos et laisse la place à **Jacky**.

Jacky veut nous montrer un petit tour simple pour commencer... mais il a besoin d'un assistant et c'est **Pierrick** qui s'y colle.

Jacky remet le jeu à **Pierrick** en lui demandant de le mélanger – tout en précisant malicieusement... que ça ne sert à rien.

Une carte est choisie par **Pierrick** et est ... perdue, dans le jeu.



Jacky se propose ensuite de faire des séries de cinq cartes et demande à **Pierrick** de regarder si sa carte s'y trouve.

Il apparaît que la carte de **Pierrick** se trouve dans la première série.

Jacky dit que ça serait cool de faire disparaître la carte... Puis, il ajoute que ça serait encore plus fort de faire disparaître les quatre autres cartes pour ne conserver que la carte choisie...

Et aussitôt dit, aussitôt fait... Il ne reste plus qu'une seule carte en main à **Jacky**... sauf que ce n'est pas la carte choisie par **Pierrick**.

"Allo Houston ? Ici Jacky... Je crois qu'on a un problème..."

Ah... les inconvénients du "*direct-live*"... Qui n'a pas connu ça ?

Jacky se propose de nous montrer l'explication... et comme toujours dans ce genre de chose, tout se passe très bien pour cette explication...

Comme quoi, pour éviter de se planter en présentant un tour, on devrait toujours l'expliquer en premier... Logique non ?

Draco, toujours de bon conseil, donne quelques petits trucs pour le comptage.

Et alors qu'il aurait pu tranquillement la fermer, **Pierrick** déclare "*Je connais un tour sur le même principe...*"

Et **Jacky** de regarder **Pierrick** avec un petit sourire en lui disant... "*Ben Vas-y ! Montre !*"

Baisé !

Et du coup, **Pierrick** n'a pas d'autre alternative que de se lancer dans la présentation du célèbre "*Une Chance sur Cinq*".

Allez courage, ça va bien se passer...

Ah il est fort ce **Jacky**... un commercial redoutable qui vous vendrait sans problème des portes et des fenêtres...

Ah... On me signale dans mon oreillette que c'est justement ce qu'il fait...

"*C'est sans danger...*" ajoute **Clément**, façon le dentiste nazi du film *Marathon Man*, en mettant en marche son *Dremel* sur lequel il a fixé une mèche à métal...

Bon là, j'en rajoute un peu car **Clément** n'a rien dit du tout...

Mais vous me connaissez... Je suis menteur comme un arracheur de dents... ou un "*perçeur*" de dents... "*C'est sans danger ...*" (ah évidemment, il faut avoir vu le film pour comprendre...).



Pour ceux qui ne connaissent pas le tour "*Une Chance sur Cinq*"... et qui n'ont donc pas commencé la Magie par la cassette *La Magie Par les Cartes volume 1* de **Bernard Bilis**... je m'en vais pour le narrer :

Une carte est choisie par **Jacky** et perdue dans le jeu.
Puis, cinq cartes sont choisies au hasard dans le jeu.

Et j'apprécie cette façon de faire car bien souvent le magicien se contente de prendre les cinq premières cartes du jeu, parmi lesquelles, comme par hasard, se trouve la carte du spectateur qu'on vient juste de perdre dans le jeu avec force de coupes et de mélanges... Étonnant non ?



Puis les cinq cartes sont montrées une à une, face en l'air, au spectateur, lequel bien évidemment voit sa carte... sauf s'il est aveugle et dans ce cas là c'est son chien qui la voit (et qui aboie...).

Puis la carte du spectateur disparaît et est retrouvée face en l'air dans le jeu face en bas.

Draco nous narre les conseils qui lui ont été prodigués par **Bebel** sur la façon de choisir les cartes et également l'usage du choix équivoque pour sélectionner la moitié de jeu avec lequel le tour est réalisé dans un premier temps pour amener l'effet final.

Mais pourquoi ça ne figurait pas dans la cassette numéro 1 de qui vous savez ?

Jacky propose de se rattraper avec une seconde routine. Et cette fois-ci, il a besoin de trois spectateurs. **Clément** vient donc rejoindre **Pierrick** ce qui fait dire à **Jacky** que ton tour va foirer.

Allons courage... ça va bien se passer...

Et c'est **Léon** qui fait le troisième.



Clément est invité à mélanger le jeu et à choisir une carte...

Aïe... Finalement, il n'a peut être pas tort d'avoir peur le **Jacky**...
Mais rappelons-nous... La peur n'évite pas le danger...

Les deux autres font de même : mélange du jeu et choix d'une carte chacun.

Les trois cartes sont posées face en bas sur la table avant d'être perdues dans le jeu.

Jacky qui a fait de hautes études déclare : *"Il y a une chance sur 52 de retrouver la première carte et c'est donc du domaine du possible... Retrouver deux cartes, ça serait chanceux... Mais trois cartes c'est impossible"*.

En fait, c'est un nouvel axiome concernant les probabilités qui va très certainement remettre en cause beaucoup de certitudes mathématiques...

Pendant que **Jacky** poursuit sa routine... Je prends des notes et bien évidemment, **Draco** qui est assis à côté de moi, se découvre une passion pour la photo... Il a d'ailleurs évoqué cela dans [son interview sur Artefake](#).

Afin de vous en convaincre, je m'en vais insérer dans ce compte rendu quelques unes des photos de notre ami... Bon... autant l'avouer, cela n'a rien à voir avec du **Zakary Bellamy** ou du **Thomas Muselet**...

Mais bon, ça fera quelques pages de plus pour le compte rendu de cette rentrée magique et peut-être vais-je battre le record du CR le plus long...



(**Draco** Hamilton dans ses œuvres)

Jacky choisit trois cartes au hasard dans le jeu au moyen de coupes successives. Il montre ensuite ces trois cartes à **Pierrick** qui indique qu'il ne voit pas sa carte parmi ces trois cartes.

Il fait ensuite de même avec **Léon** qui voit sa carte, puis avec **Clément** qui voit également sa carte.

Jacky remet les cartes dans le jeu et annonce "*Bon ben c'est foiré...*"

Et d'expliquer que logiquement personne n'aurait du voir sa carte dans un premier temps et au final les trois cartes devaient être à nouveau montrées et chacune d'entre elles devait une des cartes choisies.

On retiendra une chose, c'est que **Jacky** est un excellent mentaliste car il avait prédit que la présence de **Clément** allait faire foirer le tour...

Je propose de montrer une routine que l'on fait avec des dés



Mais il est où Dédé ?...
Pas Dédé... des dés...

Je pense que tout le monde se rappelle cette pub de la Française des Jeux...

Quand je pense que le cochon s'appelle **Patrice**... J'ai honte...

Allez pour ceux qui ne connaissent pas, [voici le lien vers la vidéo](#). Moi, elle me fait toujours rire celle-là.

Bon... Donc cette routine se fait avec... deux dés (ah ah... je ne suis pas un adepte du comique de répétition... enfin... pas tout le temps.)

Cet effet qui s'intitule *Double Blind* est de **Thomas Henry** et est publié par **Aldo Colombini** dans un booklet dont le titre est *Snake Eyes* et que j'ai traduit récemment en français. Ce livret comporte exclusivement des routines avec des dés et un jeu de cartes et il fait bien l'avouer – comme je l'ai déjà dit dans un compte rendu précédent – il ne passera pas à la postérité.

Toutefois, cette routine est basée sur un principe intéressant et c'est la raison pour laquelle je décide de la montrer (et puis aussi parce qu'elle est ... automatique... mais... chutttt !!!!)



Un jeu est mélangé à l'aide d'un *Mélange Charlier*... ou tout simplement coupé à plusieurs reprises.

Puis le spectateur – ici, c'est **Théo** qui s'y colle – est invité à couper le jeu en deux parties et à en choisir une librement... tout à fait librement.

La seconde moitié de jeu est mise de côté et tandis que je tourne le dos, **Théo** est invité à lancer les deux dés, à prendre connaissance du total, à retourner l'un des deux dés – n'importe lequel – et à ajouter la valeur de la face au premier total. Il doit ensuite prendre le dé qu'il a retourné, le lancer et ajouter la valeur de sa face au précédent total.

Théo doit ensuite rassembler les deux dés l'un à côté de l'autre puis il doit distribuer à partir de sa portion de jeu, une à une, autant de cartes que le total obtenu grâce aux jets successifs. Ce paquet de cartes est alors posé sur les deux dés pour en dissimuler les faces et **Théo** est invité à mettre les cartes restantes dans sa poche.

Bon, je vous l'accorde, c'est un peu laborieux et il ne faut pas se gourer...

Et pendant ce temps là... **Draco** s'amuse avec mon appareil photo...



(**Draco** Newton dans ses œuvres)



Une fois que toutes ces opérations ont été menées à bien, je me retourne et annonce à **Théo** que je suis en mesure de "*voir*" la valeur affichée par les deux dés et plus fort encore de déchiffrer le nom de la carte qui se trouve à la position indiquée par le total de ces deux dés.

Je propose de faire cette révélation de façon progressive et je sors trois cartes de la moitié de jeu qui avait été laissée à l'écart.

Je précise que la première carte indiquera la couleur de la carte, la seconde carte indiquera la famille de la carte et la dernière indiquera la valeur de la carte.



(**Draco** cartier Bresson dans ses œuvres)

Théo est maintenant invité à soulever son petit paquet de cartes et à distribuer une à une sur la table et face en bas autant de cartes que le total indiqué par la face des dés qui sont sur la table. Il doit garder en main et regarder la dernière carte distribuée.

Suspense ... Au final, mes trois prédictions sont exactes : la couleur de la carte est la bonne, de même que la famille, de même que la valeur.

Le tour utilise une particularité du *Chapelet Si Stebbins* et si le spectateur ne se trompe pas dans le déroulement du début, l'effet est assez incompréhensible et ce d'autant plus si on a pris la peine d'effectuer un ou deux Mélanges *Charlier* et que l'on a fait couper le jeu à plusieurs reprises par le spectateur.

Et pendant ce temps-là, **Draco** s'amuse ...



Et quand je dis qu'il s'amuse... Il s'amuse...



Mais c'est fou ce qu'il peut s'amuser... et bien sur, amuser les autres, pendant que je me casse le... derrière, à essayer d'intéresser les autres avec ma routine.



(**Draco** Doisneau dans ses œuvres)

Cela me fait vaguement penser au tour de l'Horloge... Mais je n'en suis pas sur... en général on utilise moins de cartes. Là, j'avoue, je ne vois pas...

Comme, je suis déjà en place, je décide de montrer une routine de cordes.

Souvent on se dit (je me dis...) "*Ah ça c'est pas mal, il faudrait que je m'y mette...*" et on ne le fait pas.

Et bien j'ai mis à profit une partie de mes vacances pour bosser un peu les cordes avec les DVD de **Daryl - Expert Rope Magic Made Easy**. Et je ne le regrette pas.

Cette routine nécessite un chapeau, une corde et deux ou trois anneaux en métal ou en plastique d'une dizaine de centimètres de diamètre.

La corde est montrée tenue entre les deux mains, puis nouée pour former un anneau de corde.

Un anneau en métal s'enclave et de désenclave ensuite mystérieusement sur la corde alors que celle-ci est nouée.

Ca marche avec un anneau, et on montre que cela marche également avec deux ou trois... Les anneaux sont au final mis dans le chapeau où ils sont rejoints par la corde qu'on vient de dénouer.



(**Draco** Lartigue dans ses œuvres)

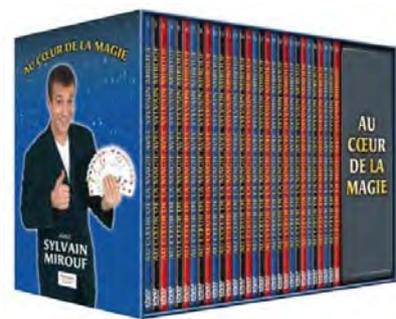
J'explique ensuite que la routine peut se poursuivre en routine de corde coupée et reconstituée et que c'est là que le chapeau prend toute son importance.

Théo qui a créé une superbe routine d'anneaux chinois (cf. compte rendu du 19 juin 2010 à lire sur le site du **MCR**) et dans laquelle il utilise également un anneau de corde, en profite pour donner quelques conseils judicieux.



J'en ai profité pour retourner m'asseoir et pour récupérer mon appareil photo des mains de **Draco** Niepce, l'arrière arrière arrière petit fils de l'homme qui inventa la photographie.

C'est à présent **Edgard** qui fait son grand retour avec une routine tirée d'un des DVD de la collection *Au Cœur de la Magie* de **Sylvain Mirouf** (qui compte 30 DVD.. et la routine en question est sur le DVD 7).



Les cartes au format normal étaient livrées avec le DVD mais **Edgard** a trouvé plus sympa de les refaire en format jumbo.

Il s'agit de cartes représentant des fruits de couleurs différentes et **Théo** est invité à choisir mentalement l'un de ces fruits.

Edgard distribue alors les cartes en trois tas et demande à **Théo** de choisir l'un des paquets.

Son choix se porte sur le tas du milieu et ayant pris ce tas, **Edgard** le perd au milieu des deux autres tas, puis il se propose de déterminer les goûts de **Théo**.



Une série de questions auxquelles **Théo** répond librement et voilà que sont épelés les mots GOUT – SORBET – ROUGE et dans la foulée, **Edgard** indique à **Théo** qu'il avait choisi le fruit "*cerise*". Et c'est correct !

Edgard enchaîne sur un tour qu'il qualifie de "*Tour Gag*"

Il présente un genre de natte...

Pas des cheveux coupés sur le crâne d'un samouraï pour le déshonorer, mais un truc du genre qu'on met sous les assiettes sur une table.

Avec cette natte, il y a trois cartes qu'**Edgard** met en éventail, et un support en plexiglas où se trouve une représentation des trois cartes, pour mémoire précise **Edgard**.

Edgard rassemble les cartes et les introduit dans la natte repliée sur elle-même.

Une passe magique... Puis **Edgard** ressort les cartes et les posant sur le support en plexiglas, nous fait constater que l'une d'elles a disparu.

Il ouvre la natte et nous pouvons voir qu'il n'y a rien dedans...

Ce qui peut paraître paradoxal, car comment pouvons-nous voir... alors qu'il n'y a rien à voir ?

C'est alors qu'on aperçoit derrière la natte comme un coin de carte qui dépasse.

Edgard se moquerait-il de nous ?



Que nenni ! La natte est retournée et là non plus il n'y a rien.

Envolée la carte !

Un principe simple pour un effet amusant.

Notre magicien conteur **Tomarel** a également mis à profit ses vacances.

Il se présente devant nous pour nous apprendre que le métier de chimiste est un métier assez récent.

En fait, cela daterait du 18^{ème} siècle avec **Lavoisier** dont tout le monde connaît le célèbre principe...

Non ?



Allons... Vous ne connaissez pas le célèbre "*Rien ne se perd, rien ne se crée, tout se transforme*" ?

D'ailleurs, pour être tout à fait exact, l'ami **Lavoisier** a quelque peu pompé et adapté le philosophe grec **Anaxagore de Clazomène**... mais ça, tout le monde le savait.

Il a appliqué à lui même ce principe : "*je ne perds rien, je ne crée rien, j'adapte tout*..."

Avant **Lavoisier**, on parlait d'alchimie... et vous en conviendrez le terme "*chimie*" rappelle furieusement le terme "*alchimie*", comme quoi "*rien ne se perd*..." (air connu).

Et concernant l'alchimie, **Tomarel** explique que cela consistait à changer des matières inertes en matières nobles.

J'ajouterai qu'elle cherchait surtout à transformer des métaux "*vils*" – comme le plomb - en métaux "*nobles*" comme l'or et l'argent et c'est ce qu'on appelait la *transmutation des métaux*. (ce n'est pas moi qui le dis, mais l'encyclopédie libre *Wikipédia*...).



Tomarel nous montre alors un coffret en bois d'où il sort un tube métallique, une bougie, une petite coupelle en terre cuite et un genre de bijou avec une chaîne

Et je me fais alors la réflexion qu'on ne va sûrement pas se marrer, car c'est bien connu, là où il y a de la chaîne, il n'y a pas de plaisir...

Tomarel nous montre des petites pierres noires qu'il met dans le tube en métal qu'il nous indique être un creuset.

Puis, ayant allumé la bougie, il met le "*creuset*" dans la flamme.

Lorsqu'une odeur de chair grillée commence à se faire sentir, **Tomarel** nous déclare : "*Voilà, c'est cuit. A table !*"

Ah non, ça c'est ma femme quand le repas est prêt.



Tomarel ouvre ensuite le tube et en retire des pierres qui sont désormais de couleur jaune... comme de l'or.

Y aurait-il eu transmutation de métal ?

Le rêve le plus fou des alchimistes se serait-il réalisé devant nos yeux ?

Tomarel nous rappelle que **Lavoisier** aurait démontré que cette transmutation n'était pas possible.

Et pourquoi donc, me direz-vous, puisque rien ne se perd, rien ne se crée et que tout se transforme.

Alors pourquoi pas le plomb en or ?

Pourquoi pas les pierres noires en pépites d'or ?



A cette question maintes fois posée, **Lavoisier** avait répondu en son temps : "*Parce que !*" et cela avait clos le débat.

Et pour nous démontrer que **Lavoisier** avait raison, **Tomarel** remet les pierres jaunes dans le tube... le chauffe à nouveau... puis l'ouvrant une nouvelle fois, il nous fait constater que les pierres sont redevenues noires.

Aurions-nous été victimes d'une illusion collective ?

Tomarel sort alors un petit morceau de papier de sa poche, et y dépose délicatement l'une des pierres noires.

Tomarel se saisit ensuite de ce que, moi, j'appellerais volontiers une pince à thé... mais il faut dire que je n'ai aucune imagination. **Tomarel** nous indique qu'il s'agit d'une pince d'alchimiste... Ah ben oui, j'suis con !

Puis, **Tomarel** y enferme sa petite boulette de papier laquelle contient la pierre noire, et il l'approche de la flamme de la bougie... et là ... (voir infra)



Et là... disais-je pour ménager le suspince à thé... Une flamme lumineuse jaillit.

Tomarel nous fait alors constater que la pince à... euh... d'alchimiste contient à présent – non plus une petite pierre noire – mais un petit diamant, preuve s'il en est que les magiciens sont plus forts que les alchimistes.

Tomarel nous confie qu'il n'était pas trop sur de l'impact en présentant cet effet. Nous le rassurons tout de suite, l'histoire est originale et les effets de transformation s'enchaînent très bien.

La réunion tire à sa fin et **Draco** a envie de nous montrer ce qu'il qualifie d'un *tour de malade*... Ce tour est extrait du livre de **David Williamson**, *Les Merveilles de Williamson* et concerne la disparition d'une pièce grâce à un stylo.

Draco propose une idée pour faire réapparaître la pièce... tout en précisant qu'il y a beaucoup d'angles et que le public doit impérativement être assis et le magicien debout.

Effectivement, c'est chaud...



Draco n'est pas venu les mains vides... Il fait actuellement du grand nettoyage dans ses "*possessions magiques*" et en propose certaines à la vente.

Il montre ainsi un *Omni Deck*, ce bloc en plexiglas du format d'un paquet de cartes qui permet plein d'effets et qui a été créé par **Jerry Andrus**.

L'un de ces effets consiste à faire choisir une carte dans un jeu bien réel puis à l'aide d'un change, à ne conserver que la carte choisie et l'*Omni Deck* montrant ainsi en quelque sorte un choix impossible puisqu'il n'y avait qu'une seule carte...

Draco se prête au jeu (de cartes) et à notre demande, montre ainsi quelques unes des possibilités de cet accessoire magique.



Il poursuit ensuite avec l'explication du *Pliage Mercury*, fort utile pour le tour d'**Etienne Pradier** intitulé *Barking Dog*.

Dans cette routine, une pince à dessin est posée sur une table ou remise à un spectateur à tenir. Entre les mâchoires de la pince : une carte pliée en deux (1 fois – puis une seconde fois. Ce qui pour certains fait dire que la carte est pliée en 4... Mais passons...), et cette carte est présentée comme étant une prédiction.

Une carte est choisie par un spectateur, signée puis perdue dans le jeu.

Draco attire alors l'attention sur la pince et sur la carte qu'elle emprisonne. Il saisit la pince et fait tomber la carte : il s'agit de la carte signée par le spectateur.

Après toutes ces présentations, il est l'heure de nous quitter.

Les prochaines aventures du **Magicos Circus Rouennais** se dérouleront au même endroit le 15 octobre.

D'ici là, portez-vous bien !

Patrice
Apprenti Magicien à Vie

Réunion du 15 octobre 2011

Ca y est... la rentrée, c'est du passé. Voici que va se dérouler la seconde réunion de l'année magique 2011-2012 du **Magicos Circus Rouennais**.

L'angoisse de la première réunion est reléguée au plus profond de ma mémoire et je sais que le club a encore de nombreux beaux jours devant lui.

Et ce n'est pas le nombre des présents aujourd'hui qui va venir ternir ce bel optimisme. Car ce sont quatre nouvelles têtes qui viennent nous rejoindre.

Sont présents :

- 1 – **Patrice**
- 2 – **Toff**
- 3 – **David "Coda"**
- 4 – **Christophe**
- 5 – **Kristouf**
- 6 – **Pierre**
- 7 – **Louis**
- 8 – **Vincent**
- 9 – **Vincent "Tomarel"**
- 10 – **Clément**
- 11 – **Éric**
- 12 – **Pierrick**
- 13 – **Léon**

Et

- 14 – **Ludovic**
- 15 – **Pascal**
- 16 – **Augustin**
- 17 – **Yves**

Le temps de mettre les tables et les chaises en place dans la salle Europa de la Maison des Jeunes et de la Culture de Rouen et me voilà prêt pour faire la photo de groupe.

Clic Clac Canon !



Et vont venir nous rejoindre également – ce qui fait qu'ils ne sont pas sur la photo de groupe :

18 – **Antoine**

Et égal à lui-même, arrivant tranquillement à 15h45, j'ai nommé :

19 – **Benjamin**, l'homme qui vit hors du temps.

La première info est urgente puisqu'elle concerne une demande de prestation formulée par la ville de Rouen concernant un spectacle de Noël pour le 24 décembre au soir... **Sachant que** les membres du club - pour la quasi totalité - exercent la magie par passion et ont une activité annexe, j'ai indiqué à la ville que je doutais fort qu'il y ait des volontaires pour cette soirée de réveillon généralement passée en famille mais que j'allais **néanmoins poser la question...**

Et la réponse ne se fait pas attendre... Personne n'est intéressé par cette proposition.

En prévision de la chose, j'avais donné les noms des professionnels du club et la ville de Rouen devait les contacter parallèlement.

La seconde info est en forme de prospection, puisqu'elle concerne le 11^{ème} **Festival des Jeux** qui est organisé chaque année par la ville de Rouen. Depuis décembre 2008, le **Magicos Circus Rouennais** participe à l'inauguration du festival chaque 27 décembre.

Pour lors, je n'ai pas encore été contacté par les responsables de la mairie mais rien n'empêche dès à présent de déterminer qui, parmi les membres du club présents aujourd'hui, serait intéressé pour participer cette année à cette prestation... **au cas où, nous** serions à nouveau sollicités.

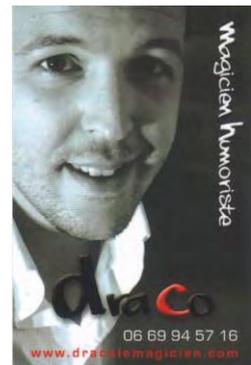
Et ce sont donc 10 mains qui se lèvent.

Lors du dernier festival, nous étions 17 magiciens participants et compte tenu des absents aujourd'hui, nous ne devrions pas être loin du compte encore cette année.

Reste à savoir si en cette période de restriction budgétaire, la municipalité rouennaise voudra à nouveau investir pour avoir notre présence car tout a **un prix...**

Et c'est ensuite l'actualité de **Mister Draco** – absent aujourd'hui – qui est évoquée. Une activité artistique bien remplie pour les mois de novembre et décembre.

D'abord en duo avec **Spontus** et le désormais célèbre **Close-Up Show**. Mais également en solo, puisqu'il présente son spectacle **Quand j'étais petit**.



Éric indique qu'il a assisté à la cérémonie des **Mandrakes d'Or** le lundi 10 octobre et qu'il a passé une très bonne soirée.

Il semble que le numéro qui l'a le plus impressionné soit celui de pickpocket.

Si cet artiste a des montres non restituées, qu'il en offre une à notre ami **Benjamin...**

La partie "**informations diverses et variées**" (et parfois "**avariées**" lorsque je les fais paraître trop tard..) étant à présent terminée, nous décidons de laisser la place à la Magie.

Et c'est **Léon** qui se lance. Un **Léon** habillé "*normalement*".

Rappelez-vous, lors de sa première venue, le mois dernier, il est "*à moitié bien habillé*" avec une veste de costume et ... un short en jean's.

Apparemment c'est son mentor **Edgard**, qui lui avait dit de mettre une veste car en prestation à table on ne voit pas le bas...

Aujourd'hui, **Léon** a fait simple... Tenue "*djeuneze*" et c'est aussi bien comme ça.



Léon propose de nous jouer un air de piano...

Avec l'aide d'**Antoine**, notre autre benjamin (je ne parle pas ici de celui qui n'a pas de montre...) des cartes blanches et noires sont éliminées successivement. Lorsqu'on retourne les cartes restantes, on constate qu'elles comportent chacune une lettre imprimée et qu'elles forment le mot PIANO.

Un tour de **Sylvain Mirouf** extrait de la collection *Au Cœur de la Magie* basé sur le *forçage PATEO* qui comme tout le monde le sait est l'acronyme de *Point Any Two Eliminate One*. Ce que nous traduirons bien évidemment par "*En désigner deux et en éliminer une*", mais était-ce bien utile de la rappeler ?

Ah, on me dit dans mon oreillette que ce n'était pas inutile. Soit !



La grande question existentielle concernant cette technique d'élimination étant "*Qui est censé commencer ? Le magicien ou le spectateur ?*"

Petite truc mnémotechnique : il suffit juste, en fonction du nombre d'objets de départ de se rappeler : **Pair = Public** donc le spectateur, ou de se rappeler que Impair = Illusionniste, donc le magicien.

Éric confond Magie et travaux de jardinage...
Le voilà qui nous annonce avoir voulu tailler sa haie et que, comme il n'est pas bricoleur, il a coupé son jeu de cartes en deux.

Pff ! Quelle idée de tailler une haie avec un jeu de cartes en main...

Il nous montre effectivement, un jeu de cartes coupé en deux dans le sens de la largeur.

Puis il explique qu'il a cherché à le réparer mais qu'il n'est vraiment pas doué pour le bricolage car **une partie du jeu était à l'envers...**



Finalement, il a décidé d'exercer une torsion pour remettre le tout en place et croyez-le ou non, ça a marché.

Le *Screwed Deck* de **Paul Harris**, en vente dans toutes les bonnes boutiques de Magie...



Éric qui a désormais un jeu en bon état de marche, nous déclare qu'il faut d'abord le dresser pour qu'il obéisse, **avant de s'en servir...**

Mouais... ça me rappelle certains auxquels j'avais affaire dans le passé et qui fumaient des herbes... aromatiques... Ils avaient eux-aussi des idées... bizarres.

Voilà qu'**Éric** confond un jeu de cartes avec un clébard...

Malgré ce que peut avoir de farfelue cette assertion, **Éric** poursuit en disant que, pour qu'un jeu de cartes obéisse, il faut lui donner à manger...

Wouah... C'est plus grave que je ne pensais...

Et dire qu'on n'a plus de médecin dans le club... (private joke)

Je ne vois plus qu'une seule solution : l'euthanasie.

Et **Éric** indique que le Joker n'est guère obéissant parce qu'il saute du jeu... et effectivement le Joker est éjecté du jeu. Puis, **Éric** annonce qu'il va commencer par **nourrir les Rois...** Des Rois qui apparaissent un à un suite à des coupes successives et qui sont ensuite perdus dans le jeu.

Le jeu est alors étalé et on y retrouve les Jokers, face en l'air, encadrant 4 cartes, face en bas : les 4 Rois.

Et c'est là que le festin commence... Un Joker est mis entre les Rois et disparaît. Le second Joker est également mis entre les Rois et lui aussi disparaît. Les quatre cartes restantes sont comptées une à une sur la table... Les deux Jokers ont bel et bien disparu.

Une routine basée sur les *As Cannibales* de **Dominique Duvivier**.



Et pour ceux qui sont intéressés par les routines du même genre, sachez qu'il existe une compilation intitulée *Cannibal Cards* dans la collection *The World's Greatest Magic By The World's Greatest Magicians*.

Il est de coutume de demander à nos nouveaux de nous présenter un petit quelque chose... histoire de leur montrer qu'on ne vient pas en spectateur à nos réunions... ni en curieux.

Aujourd'hui ne devrait pas déroger à la règle et c'est **Pascal** qui va se lancer.

Pascal a eu le virus à 6 ans avec une boîte de magie en cadeau... Puis les années ayant passé, il a abandonné la Magie et aujourd'hui, il est venu avec son fils **Augustin** qui s'est lui aussi découvert une passion.



Pascal nous présente un grand foulard rouge tandis que **Clément** se propose de faire le spectateur... et tout le monde de prévenir **Pascal** en chœur "*attention... ça va foirer...*"

Ah, il est des réputations qui vous collent à la peau... Bon d'accord... parfois elles sont justifiées...

Pascal ne connaît pas encore **Clément** et accepte sa proposition.

C'est ce qu'on appelle "*prendre des risques*" et je respecte cette décision courageuse qui, pour d'autres, pourrait être assimilé à de l'inconscience...

Clément est invité à signer une pièce de monnaie, laquelle est ensuite mise dans le foulard qui est tenu par **Clément** dans sa main.



Pascal sort alors de sa poche une boîte entourée d'élastiques. Il invite ensuite **Clément** à poser son foulard sur la table... avec sa pièce, puis à prendre la boîte entourée d'élastiques et à l'ouvrir.

Dans la boîte, se trouve une autre boîte... également entourée d'élastiques et **Clément** ouvre également cette seconde boîte. Cette fois-ci c'est une petite bourse qui est découverte. Elle est fermée par un élastique (ou une élastique car d'où je suis je ne vois pas bien...).

Et dans la bourse, se trouve la pièce signée par **Clément**.

Pascal montre que c'est une autre pièce de monnaie qui se trouve à présent dans le foulard.

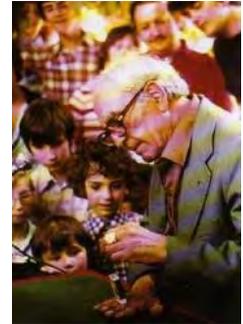
Ce "*final*" ne met pas en valeur l'effet de voyage de la pièce signée et sa découverte dans des boîtes enfermées les unes dans les autres et entourées d'élastiques. En fait, il aurait fallu que la pièce disparaisse tout simplement du foulard et nous en faisons la remarque à **Pascal**.

J'explique ma version avec la pièce tenue sous le foulard lâchée au dessus d'un verre ou d'une soucoupe. On entend le tintement mais lorsque le foulard est soulevé la pièce a disparu et est finalement retrouvée dans les boîtes.

Yves propose une version un peu similaire utilisant un type de foulard légèrement différent.

Et une autre version est évoquée qui consiste à laisser tomber la pièce sous le foulard dans un verre rempli d'eau, d'où – bien évidemment – elle disparaît avant d'être retrouvée dans les fameuses boîtes.

Et dans le cadre de la séquence culturelle, sachez que ces boîtes gigognes (**non... je ne parle pas de cigognes...**) – qui s'emboîtent les unes dans les autres – sont souvent appelées "**boîtes Renélys**" du nom du magicien français (décédé en 1991) qui en a popularisé l'usage dans les années 1960-1970. Or en fait, elles ont été brevetées en 1954 par **Jean Elambert...** ([source ArteFake](#)).



Toutefois, il semble que cet accessoire magique ait déjà été fabriqué en 1940 par la **société SS Adams** sous le nom **The Jiffy Coin Trick** (source : revue **The Linking Ring** de décembre 1940)

Comme je l'ai signalé dans la première partie de ce compte rendu, certains ne figurent pas sur la photo "**souvenir**" car arrivés après la prise du cliché... **Benjamin** fait partie de ces absents... car, égal à lui-même, il se pointe gentiment à 15h45...

Que dire ?

Que faire, à part lui acheter une montre et prier pour qu'il s'en serve ?

D'un autre côté, c'est lui qui se prive lui-même d'une partie de la réunion et du coup, j'espère qu'il lit avec attention mes comptes-rendus afin de prendre connaissance de ce qu'il a manqué.

Pierrick propose de nous montrer quelque chose en précisant qu'il pense que tout le monde connaît...

Ah, parfois on est surpris... et même après quelques années de pratique de la Magie, on se rend compte qu'on découvre régulièrement des tours présumés "**connus de tous**" présentés par des débutants.

Voyons voir ce que **Pierrick** veut nous montrer...

Ah... un portefeuille en feu...

Loupé... on connaît... surtout grâce à **David Stone** qui utilise régulièrement et recommande l'utilisation de cet accessoire magique... ;-)

Comme je l'ai signalé dans la première partie de ce compte rendu...

Non non, je ne vais pas parler à nouveau de **Benjamin**... mais du fait qu'il y a des nouvelles têtes présentes à cette réunion.

C'est maintenant **Yves** qui propose de nous parler un peu de lui.

Yves est loin d'être un débutant. Il pratique la magie depuis 2004 et a notamment pris des cours auprès de **Jean-Pierre Crispon** (cf. le Cabaret magique "*Le Double Fond*").

Depuis quelques temps, **Yves** se produit dans un bar de Rouen L'*Emporium Galarium*, situé rue Beauvoisine, où il présente le spectacle de close-up qu'il a créé. Cela faisait déjà un moment qu'il souhaitait nous rendre visite mais il avait des difficultés à faire coïncider les moments libres de son agenda avec les jours de nos réunions.

C'est désormais chose faite.

Yves demande dans un premier à **Benjamin** de mélanger un jeu de cartes puis explique que tout le monde a une "*carte de chance*".

Pour lui, sa carte de chance est le Valet de Carreau, et cette carte est sortie du jeu et mise de côté sur la table.

Yves commence alors à soupeser le jeu, puis enlève quelques cartes jugées en trop.



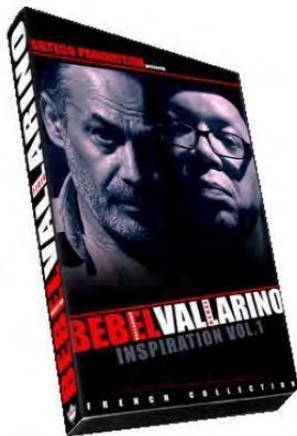
Le jeu est à nouveau mélangé et la carte du dessus est regardée par **Benjamin**.

Yves explique qu'il y a deux méthodes pour perdre une carte dans un jeu. La première **consiste à mettre la carte dans le jeu et à mélanger...** La seconde consiste à perdre la carte à une place donnée. Pour cela, on peut utiliser des dés imaginaires et leur total permet de perdre la carte.

La carte ayant été perdue dans le jeu, celui-ci est distribué en deux paquets et la carte de chance d'**Yves** est utilisée pour sélectionner un des paquets tandis que l'autre est éliminé.

La carte va ainsi être utilisée successivement pour éliminer des paquets de carte jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une seule **carte... La carte de Benjamin.**

Yves poursuit avec une routine qui, précise-t-il, est extraite de l'excellent DVD de **Bebel** et **Jean-Pierre Vallarino** intitulé *Inspiration*.



Je vous renvoie à ce DVD car mes notes sont tellement illisibles et incomplètes que – au moment où je rédige ce compte rendu - je ne me rappelle plus vraiment du déroulement, et en regardant le DVD, je **n'ai pas retrouvé cette routine...**

Alors peut-être aurez-vous plus de chance que moi.

Comment ?

C'était quoi le thème de cette routine ?

Ben, je viens de vous dire que je ne m'en rappelle plus. Vous êtes sourd ou quoi ?

Ah, si... Y avait des Rois et des As et puis des changements de position...

Non ! Ca n'a rien à voir avec le *Kamasoutra*.

Euh désolé **Yves**, j'essaierai de faire mieux la prochaine fois...

Heureusement que **Benjamin** était déjà arrivé sinon il ne comprendrait rien en lisant ce compte rendu.

Et c'est maintenant un autre nouveau qui se présente devant nous. J'ai nommé **Ludovic**, qui nous explique qu'il a appris la Magie grâce à **Kristouf**.

Une carte est choisie au "*stop*" par **Benjamin** (le 3♥) puis elle est perdue dans le jeu par **Ludovic**. Le jeu est ensuite remis à **Benjamin** pour qu'il le mélange.

Le jeu est alors étalé et en se servant du "*Talisman*" (une pièce chinoise), **Benjamin** passe sa main au-dessus du jeu et sélectionne une portion de celui-ci.



On recommence avec cette portion de jeu pour sélectionner un plus petit nombre de cartes et au final, il ne reste que six cartes.

Benjamin pose sa pièce sur une carte.

La pièce est retournée : 3♥ est inscrit au verso... Oh oh !
La carte est retournée, c'est le 3♥. Ah ah !

La pièce chinoise est alors rangée dans une petite bourse qui est remise à **Benjamin**.

Ludovic fait une prédiction en remettant une carte à **Benjamin**.
Puis, **Ludovic** demande à **Benjamin** de nommer une carte et **Benjamin**, toujours très joueur, nomme le 3♥.

La carte de prédiction est retournée... Ce n'est pas le 3♥.
Le tour aurait-il loupé ?

Ludovic demande qu'on ouvre la petite bourse et fait remarquer qu'il y a une carte pliée à l'intérieur. Il prend la bourse et la retourne. La carte tombe sur la table. C'est le 3♥.

J'ai précisé que **Ludovic** a appris la Magie avec **Kristouf**...

Et bien, **Kristouf** est parmi nous et c'est lui qui souhaite maintenant nous montrer une routine qu'il qualifie de "*vieux tour très simple*"

Hum... Avec **Kristouf**, la notion de "*simplicité*" rime parfois avec "*complexité*"... alors méfiance...

Kristouf utilise quatre As : 2 As rouges et 2 As noirs.

Les As rouges sont mis sous l'étui du jeu...

Un claquement de doigt et les As rouges changent de place avec les As noirs.

On recommence en séparant bien les cartes...

Et au final, il n'y a plus d'As mais 4 Rois.

Les 4 As sont retrouvés dans la poche de **Kristouf**.

Le tour se poursuit en rangeant les As et les Rois en deux colonnes.

Une carte est retournée en haut de chaque colonne pour rappeler la valeur des cartes – As ou Roi – qu'elle contient.



Et là encore, rien n'est simple quand on inverse la carte face en l'air de chaque colonne, car mystérieusement, toutes les cartes de la même valeur se regroupent sous cette carte.

"Groupir... Restez groupir !"

C'est ce que l'on appelle une routine de "*carte leader*"



À un moment de la routine, **Kristouf** a demandé à **Benjamin** de couper le jeu et la coupe avait été marquée en mettant l'une des portions perpendiculairement au-dessus de l'autre (en croix quoi !).

Benjamin prend alors connaissance de la carte de coupe. Il s'agit d'un Six.

Le Roi leader est alors mis à l'envers à la place du Six et le jeu est reconstitué, tandis que le Six est mis à la place du Roi dans la colonne des Rois.

Au final, les quatre Six sont retrouvés à la place des Rois, et les quatre Rois sont retrouvés à l'envers dans le jeu.

Cette routine est extraite d'un des DVD de **Bernard Bilis**.

J'espère que personne ne m'en voudra (et surtout pas **Kristouf**) si ma description de l'effet est un peu... approximative... car il n'est pas évident de suivre les routines et dans le même temps, de prendre des notes sur leur déroulement. Et je n'ai pas envie de me replonger dans le DVD de **Mister Bilis**.

Et c'est maintenant **Pierre** qui s'avance en disant "*Des cartes... Des cartes... Des cartes...*"

Et à mon avis, il ne parle pas du philosophe, ni de l'*Institut Géographique Nationale* (IGN).

Il le confirme d'ailleurs en disant que c'est *une petite trouvaille de Dunkerque*.

Traduisez, qu'il est allé au dernier congrès FFAP et qu'il a vu cette routine de cartes qu'il a trouvée très bien.

Pierre utilise des cartes avec des numéros au dos.

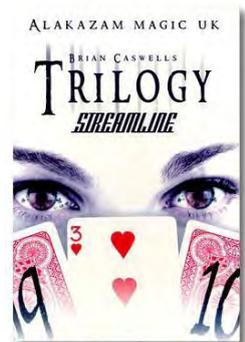
Il nomme le R♥ et demande si quelqu'un a une idée du numéro qui se trouve au dos de cette carte... **Benjamin** répond "23"

Puis **Pierre** nomme l'A♣ et c'est **Christophe** qui répond "17" ce à quoi **Pierre** répond "*Ah ça c'est l'A♠... l'A♣ est situé plus haut*". **Christophe** choisit donc le "41". Ok, c'est validé.

Pour changer un peu, **Pierre** explique qu'il va donner un nombre et que quelqu'un devra nommer une carte. Et c'est **Antoine** qui à l'énoncé du nombre 25 choisit le 6♥.

Pierre cherche alors dans son jeu les cartes correspondantes et c'est tout bon !

Pierre indique que cela s'appelle *Card Shark* et là je sursaute car je possède cet effet et il s'agit de *Trilogy Streamline* version 2 (n'utilisant qu'un seul jeu de cartes *Protea, made in South Africa*) de **Brian Caswell**.



Sauf erreur de ma part, *Card-Shark* est une société allemande créée pour la commercialisation des cartes *Phoenix* et des tours réalisés à partir avec ces cartes... [Un site internet](#) permet de s'informer sur les produits et de les acheter si on le souhaite.

En fait, c'est *Trilogy* mais présenté avec des *cartes Phoenix*...

Pierre sollicite à présent l'aide de **Vincent** et il nous explique qu'il a une passion : il collectionne la carte publicitaire des hôtels où il séjourne.

Pierre montre alors un paquet de cartes de visite se référant toutes à un hôtel différent.



Puis, **Pierre** demande à **Vincent** de faire défiler une à une les cartes et de s'arrêter sur la carte de son choix. La carte choisie doit être mise sous le tapis de table par **Vincent** et les cartes restantes doivent être remises dans la boîte où elles se trouvaient.

Tout cela est fait bien évidemment tandis que **Pierre** détourne le regard.



Malgré ces conditions draconiennes (aucun rapport avec notre ami **Draco...**), **Pierre** est en mesure de nommer le nom de l'hôtel choisi et même plus encore...

Pierre annonce que ça s'appelle *Hôtel* et qu'il a acheté ce tour sur Internet sur le site du [Marchand de Trucs](#).

Vincent veut nous montrer ce qu'il qualifie une expérience scientifique plutôt (pas le chien...) qu'un tour de magie.

Et c'est **Léon** qui va l'assister dans cette expérience.

4 As sont posés sur la table. D'une part les 2 As rouges et d'autre part les deux As noirs.

Léon est invité à mélanger le jeu (ce qui ne sert évidemment à rien...)



Léon est ensuite invité à choisir une carte qui est sortie du jeu. Il s'agit du 3♣. Puis il choisit les deux As ... Rouges...
À moins que ce ne soit noirs...

En fait j'ai gribouillé mes notes et je n'arrive pas à me relire...

Ah, je vous ai déjà fait le coup des notes illisibles avec **Yves** ?
Euh... désolé... mais j'vous jure que c'est vrai.

Bon enfin bref, **Léon** choisit deux As... d'une même couleur, qui sont perdus dans le jeu.

Vincent déclare de façon péremptoire à **Léon** qu'il a l'impression de tenir le 3♣ mais qu'il se trompe. Cette carte est mise entre les 2 As rouges ...

Ah ben il avait du choisir les deux As noirs au début alors...

Et le 3♣ disparaît d'entre les As.
Cette carte est retrouvée dans le jeu entre les deux As noirs.

Vincent explique qu'il s'agit à la base d'une routine de **Dominique Duvivier** – les 4 Reines - qu'il a complètement modifiée et ça doit être la raison pour laquelle j'ai eu du mal à suivre...

Pour nous changer un peu des cartes, **Christophe** nous propose une routine de cordes... en musique.



Et nous assistons au miracle de la corde coupée et reconstituée, à la transformation de la corde en un anneau de corde fermé, à des extrémités de cordes qui se séparent de la corde pour y revenir...

On sent que **Christophe** a beaucoup bossé et le résultat est impressionnant.

Ses sources d'inspiration ont été **Tabary** et **Richard Sanders** (*Fiber Optics*)

C'est maintenant **Augustin** qui se lance sous le regard attendri de son père **Pascal**...

Augustin nous demande si nous avons déjà vu un jeu invisible...

Paradoxal non ? Comment peut-on voir ce qui n'est pas visible ?

Et pourtant, **Augustin** fait le geste de mélanger un jeu de cartes puis il demande à **Benjamin** de tirer une carte et de la remettre, à l'envers, dans le jeu.

Dis donc **Pascal** ! Il va falloir lui acheter un jeu de cartes à ton fils... Ce n'est quand même pas une dépense excessive !
C'est quand même dingue qu'il en soit réduit à faire semblant...



Finalement, le jeu se matérialise entre les mains d'**Augustin**, qui demande à **Benjamin** quelle carte il avait choisie. **Benjamin** répond : le R♦

Augustin étale le jeu entre ses mains. Une seule carte est à l'envers : le R♦.

Augustin poursuit en montrant un jeu avec des cartes blanches des deux côtés.

Benjamin – toujours lui – ça aurait été dommage qu'il ne vienne pas... - est invité à choisir entre la couleur rouge et la couleur noire et il choisit la rouge.

Puis il est invité à choisir entre Cœur et Carreau et il choisit Cœur.

Le choix s'affine comme un camembert au lait cru et finalement c'est le Roi de Cœur (R♥) qui est sélectionné.

Augustin cherche dans son jeu et dépose sur la table deux cartes blanches en déclarant qu'il s'agit de deux Rois.

Puis il tend le jeu à **Benjamin** et lui demande de sortir les deux Rois manquants.



Les quatre cartes retenues sont posées sur la table puis trois sont éliminées une à une. La dernière carte est retournée, et l'on constate que sa face s'est imprimée... en R♥.

Augustin étale alors le jeu et

Que se passe t-il ?

Ben, je ne m'en rappelle plus parce que je n'ai pas fini ma phrase sur mes notes et que cela fait maintenant quatre semaines que la réunion a eu lieu...

Euh, désolé ! Oui je sais, ça devient une habitude... Ca doit être l'âge.

Toff se propose de jouer les serruriers...

Il nous montre un cadenas à combinaison à 4 chiffres et, ayant emprunté une bague, il emprisonne celle-ci sur le cadenas dont il demande à **Benjamin** de brouiller la combinaison.

Puis **Toff** annonce que, sous couvert d'un foulard, il va ouvrir le cadenas en trois secondes et libérer la bague.

Apparemment, il peine un peu car les secondes passent... et rien ne se passe. Entre d'autres termes, le temps s'écoule, mais pour **Toff**, c'est pas cool.

Finalement, **Toff** renonce en prétextant qu'il ne se rappelle plus de la combinaison.

Pour se faire pardonner, **Toff** explique qu'il va faire un tour de cartes.

Il sort alors un paquet de cartes, qu'il sépare en trois tas.

Chaque tas est mélangé par un spectateur différent et une première carte est choisie dans un tas désigné par **Benjamin**.

Toff propose de se servir des cartes qui vont être choisie successivement pour former un nombre à quatre chiffres et ainsi s'en servir comme combinaison pour le cadenas. On ne sait jamais ...



La première carte est un 3 et **Toff** annonce fièrement que la combinaison commence sûrement par un 3.

Deux autres cartes sont encore choisies : 1 et 9.

Les trois cartes forment 913... mais le cadenas ne peut pas s'ouvrir car il faut quatre chiffres. Une autre carte est choisie... Ca ne marche pas... puis une autre... et encore une autre...

Enfin il semble que la combinaison ne commence pas par 913...

Toff propose de recommencer et cette fois-ci on arrive à 265 et là encore on a beau rajouter un chiffre ça ne marche pas. Le cadenas refuse obstinément de s'ouvrir...

On recommence une autre fois et le résultat final commence par 487 mais là encore aucun chiffre supplémentaire ne permet d'ouvrir le cadenas.

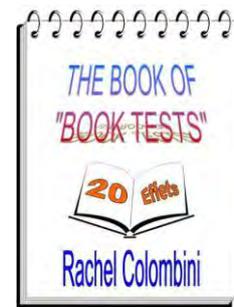
Toff se marre car ça commence à tourner au gag... et il y en a un qui commence à s'inquiéter pour sa bague...

Et une combinaison à quatre chiffres, je vous laisse calculer le nombre de combinaisons possibles.

Enfin, **Toff** a une illumination et en désespoir de cause, propose d'additionner les valeurs : $913 + 265 + 487$.

Le total donne 1665 et miracle... le cadenas libère la bague.

Une application des carrés magiques qui n'est pas sans rappeler la routine de **Rachel Colombini** intitulée *Astro Colors* extraite du livre *The Book Of Book Test volume 1* que j'avais présentée lors de la réunion du 16 avril 2011.



Toff explique que c'est un "vieux vieux" tour de **Richard Osterlind** et qu'il a acheté son cadenas à combinaison modifiable dans un supermarché. Facile et pas cher.

Toff demande à présent un assistant et c'est **Antoine** qui se propose.

Un jeu de cartes est mélangé par **Toff** et coupé par **Antoine** en deux moitiés à peu près égales.

Puis, chaque paquet est lui-même coupé en deux.

Selon **Toff**, si **Antoine** est chanceux, la carte supérieure de chaque paquet devrait former un carré.

La carte du dessus de chacun des paquets est retournée et...

Loupé ! Il y a un 5, un 7 un 9 et un 7.

Il faut bien avouer qu'on est loin d'un carré... on a juste réussi à avoir une paire de 7.



Et pourtant...

Dans le premier paquet, on compte 5 cartes, dans le second on compte 7 cartes et ainsi de suite en fonction de la valeur de la carte retournée et... Miracle : 4 As apparaissent.

Toff indique qu'il s'agit d'une routine extraite d'un des DVDs de **Bill Malone** "*Malone Meets Marlo*".

Et puisque nous sommes dans les As, j'en profite pour montrer une production d'As très facile réalisée avec deux dés.

Il s'agit d'une routine intitulée *Never Die Alone* extraite du livret de **Aldo Colombini** intitulé *Snake Eyes*, dont j'ai déjà parlé lors de précédentes réunions.

Coda joue les spectateurs. À ma demande il coupe le jeu en deux portions à peu près égales et pour égaliser au mieux les deux paquets je transfère une carte, puis une seconde d'un paquet vers l'autre.

Une fois l'égalisation à peu près parfaite, j'invite à lancer les deux dés. Un premier total est trouvé. Puis les dès sont lancés une seconde fois pour amener à un nouveau total.



À l'aide d'un des totaux trouvés, les cartes des deux paquets sont distribuées simultanément une à une sur la table pour former deux autres tas et la dernière carte de ces deux nouveaux tas est retournée face en l'air.

Les deux cartes retournées sont différentes, et j'explique que cela aurait été vraiment une chance de tomber sur deux cartes de la même valeur.



Les cartes distribuées sont remises sur leur paquet respectif et en se référant au second total des dés, les cartes sont à nouveau distribuées en deux nouveaux tas. La carte supérieure de ces deux tas est retournée et les deux cartes sont encore différentes.

Les cartes sont remises sur leur tas respectif et j'explique que parfois les **dés aident fortement la chance...**

La différence des deux totaux est calculée et les cartes sont à nouveau distribuées. La carte supérieure des deux tas est retournée et il s'agit d'un As. La carte supérieure des deux paquets initiaux est retournée et là aussi il y a un As.

Un carré d'As, facile à obtenir grâce à une petite subtilité de départ....

Mais chuttt !!!

Pierrick sort un jeu de cartes et deux cartes sont choisies.



Une carte est pliée en deux dans le sens de la largeur et l'autre est pliée dans le sens de la longueur et insérée entre la première carte.



Nous sommes le 15 octobre et voici que la Magie opère (en décembre, elle opère Noël...).

Aussi incroyable que cela paraisse si on appuie sur la carte pliée en longueur on s'aperçoit que son autre extrémité s'est retournée.

D'un côté, on voit un dos et de l'autre côté, on voit apparaître une face, **comme si une mystérieuse force magique était à l'œuvre à l'intérieur de la carte pliée sur sa largeur pour exercer une torsion sur l'autre carte.**



Ca vous rappelle quelque chose ?

Une routine intitulée "**card warp**" qui laisse en général les spectateurs très perplexes.

J'ai un faible pour la version que présente **Brad Christian** dans un de ses DVD et du coup, je l'explique à **Pierrick**.

LL Publishing consacre un DVD de la série **World's Greatest Magic** en regroupant plusieurs routines consacrées à cet effet qui aurait été créée par **Roy Walton**.

David Jenkins a présenté une version époustouflante nommée **Warp One** n'utilisant qu'une seule carte, que je vous invite [à découvrir sur YouTube](#)

Et c'est à présent **Pierre**, le sosie d'**Éric Antoine**, qui propose lui aussi une routine de cartes.



Et c'est bête, pour une raison que j'ignore, je n'ai **pas pris de photo...**

Je devais être trop absorbé par la routine car je n'ai pas pour habitude de dormir dans la **journée...**

Alors pour éviter que **Pierre** ne s'offusque (et je **sais que ce n'est pas son genre...**) de cette absence de photo, j'en mets une qui date de quelques mois et vous avez juste à imaginer **Pierre avec les cheveux plus courts...**

Un jeu est étalé sur la table. **Pierre** fait défiler son index sur le jeu et au "**stop**" une carte est sélectionnée.

Cette carte est ensuite mise face en bas entre les deux Rois rouges face en l'air et les trois cartes sont perdues dans le jeu.

Benjamin choisi une seconde carte, un 5♣.

Le jeu est à nouveau étalé, la carte qui se trouve entre les deux Rois rouge est sortie: il s'agit désormais de la carte choisie par **Benjamin**.

Certains esprits attentifs objecteront que cette description est quelque peu **confuse et qu'il manque des étapes...**

J'en conviens....

Peut-être me suis-je **légèrement assoupi** durant quelques secondes...

Mais, je pense plutôt que c'est "**hâchement**" compliqué de regarder et de prendre des notes en même temps... alors forcément il peut y avoir du "**déchet**".

Et puis ... si vous n'êtes pas content à la lecture des comptes rendus, ben vous n'avez qu'à venir aux réunions et vous vivrez les routines en direct "live".

Et cette routine clos le vote du jury yougoslave ainsi que la réunion du jour.

Prochaine réunion le samedi 19 novembre. Venez nombreux !

Patrice

Apprenti Magicien à Vie

Réunion du 19 novembre 2011

Et chaque mois tu te réuniras...

Facile à dire, mais faire une réunion tout seul, ce n'est pas une chose évidente à réaliser.

Heureusement, fidèles à leur club, plusieurs membres du **Magicos Circus Rouennais** ont répondu "*présent !*"... Même les quatre nouveaux du mois derniers, qui ont trouvé ça si bien qu'ils sont revenus pour cette nouvelle réunion placée sous le signe du soleil et qui confirme l'adage "Soleil en Novembre, Noël en décembre..."

Du soleil dont nous ne profiterons pas vraiment puisque c'est dans la salle Copernic située en sous-sol de la **MJC** que nous allons nous réunir.

Sont présents :

- 1 – **Patrice**, l'homme qui fait des comptes rendus moins vite que son ombre.
- 2 – **Ludovic**, une de nos nouvelles recrues.
- 3 – **Pierrick**, l'homme qui a vaincu le Rubik's Cube
- 4 – **Jean-Luc**, l'homme qui avait une barbe.
- 5 – **Clément**, l'ex-sale gosse,
- 6 – **Alban**, Monsieur Bricolage.
- 7 – **Vincent** "Tomarel", le magicien conteur,
- 8 – **Louis**, le petit homme qui voulait être grand... et qui y arrive.
- 9 – **Éric**, l'homme qui coupe les jeux de cartes en deux.
- 10 – **Pascal**, une de nos nouvelles recrues et le papa d'Augustin.
- 11 – **Augustin**, une de nos nouvelles recrues et le fils de Pascal.
- 12 – **Théo**, qui aurait du s'appeler Géo, car il trouve tout.
- 13 – **David "Coda"**, l'ami des Circassiens.
- 14 – **Toff**, l'ami d'Aldo et donc le mien.
- 15 – **Yves**, rameur occasionnel sur une galère impériale.
- 16 – **Josse**, dont au sujet j'o sais pas quoi dire...
- 17 – **Vincent**, l'homme qui pose des questions...
- 18 – **Christophe**, l'homme pour qui magie rime avec Musique.
- 19 – **Draco**, historien de la Magie et magicien humoriste accessoirement.

et

20 – **Pierre**, fils spirituel de **Benjamin** (mais il n'arrive qu'à 15h15... Pfff...P'tit joueur !)

Les mois se suivent et se ressemblent, je sors mon **appareil photo** et ...

Clic Clac Canon ! Tout le monde est dans la boîte... sauf **Pierre**.



Immédiatement je me transforme en *Rapetou* et je rackette les membres qui ne se sont pas encore acquittés de leur cotisation *MJC*.

Puis, j'indique que la *Mairie de Rouen* n'a toujours pas donné signe de vie pour le 11^{ème} Festival des Jeux et que cela semble apparemment compromis en ce qui concerne notre participation.

Draco intervient et précise que selon ses informations, la Mairie est un petit peu à court d'argent et que si nous sommes contactés, ça sera vraiment au dernier moment.

Et puisque **Draco** vient de prendre la parole, c'est l'occasion de lui souhaiter un bon anniversaire, avec une journée de retard...

Bon anniversaire **Draco** !

J'ai amené avec moi le tour de *Brian Caswell Trilogy Streamline 2* qui est commercialisé en *cartes Protea* fabriquées en Afrique du Sud et j'indique qu'en fait, *Card Shark* dont parlait **Pierre** le mois dernier est un site allemand qui diffuse les *cartes Phoenix*, avec lesquelles on peut se constituer un jeu pour présenter *Trilogy* comme l'a fait **Pierre**.

L'intérêt de la *version Phoenix* est qu'elle supprime une restriction imposée par la *version Protea* et permet un choix réellement libre de la part du spectateur. Si vous souhaitez en savoir plus sur cette routine, il suffit de [télécharger le booklet offert gracieusement par Card-Shark](#).



Draco confirme mes propos et ajoute que **Josuah Jay** a créé une routine intitulée *The Prism Day* qui est très bien et qu'on peut trouver sur le [site Card Shark](#).

Et puisqu'on parle des *cartes Phoenix*, **Draco** nous narre une anecdote concernant un certain magicien – enfin... certains disent que ce n'est pas un vrai magicien... je ne donne pas le nom volontairement – qui utilise apparemment les *cartes Phoenix* et qui, se servant de sa "notoriété", a voulu rentrer gratuitement au *Congrès de Dunkerque*...

Manque de bol pour lui, ça n'a pas impressionné les personnes à l'accueil...

J'imagine facilement la scène :

"Euh t'es qui toi ?

"Ben je suis XXX le magicien de la télé (je précise que son nom n'est pas Triple X le magicien de la télé - je ne donne pas le nom...) ... Vous me reconnaissez pas ?

"M'ouais et alors ?

"Ben...J'peux rentrer gratuitement alors ?

"Ah ah ah, mort de rire ... Eh mec, t'es comique ou magicien ?

"Eh ben à vrai dire... J'sais pas trop... Ya plein de gens méchants qui disent que j'suis pas un vrai magicien et qui se moquent tout le temps de moi...

"C'est 90 euros, sinon dégage ou j'appelle la sécurité !

Bon, le dialogue n'était peut être pas exactement celui que je viens d'écrire...

Mais j'aime bien en rajouter...

Draco poursuit en disant que le programme du *Festival International des Magiciens de Forges les Eaux* est presque finalisé et que pour cette 25^{ème} édition ça reste secret pour le moment, mais il y aura plein de belles surprises.

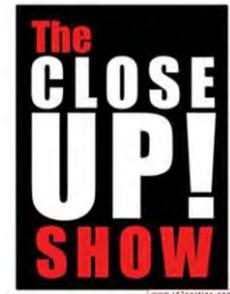
Draco, qui sera de l'aventure, conseille à ceux qui souhaitent y aller de réserver dès à présent car il n'y a déjà presque plus de places disponibles.



Et puisqu'on parle de Forges, je relance la question d'une éventuelle conférence par un des magiciens du festival et **Draco** nous indique qu'il va voir ce qui peut être fait en ce sens.

Draco, toujours lui, poursuit par son actualité artistique en signalant que le prochain *Close-Up Show* avec son ami **Spontus** aura lieu le 13 décembre prochain. Il nous incite fortement à venir ne serait-ce que pour voir **Spontus** et son nouveau personnage.

Le *Close-Up Show* nouvelle mouture débutera en 2012.



Et toujours concernant l'actualité magique de **Draco**, notre ami rappelle qu'il va présenter son one-man show destiné au jeune public mais qui plait également beaucoup aux moins jeunes "*Quand j'étais petit*", le dimanche 27 novembre.

Cela risque d'être du passé quand ce compte rendu paraîtra... mais au moins, j'en aurai parlé.

Louis indique qu'il est allé voir le 2^{ème} spectacle d'**Éric Antoine** au Petit Montparnasse à Paris et que c'était bien, mais moins agressif que le premier spectacle...

Et c'est le moment que choisit **Éric Antoine** pour faire son entrée dans la salle... Ah non... c'est **Pierre**... Euh désolé...

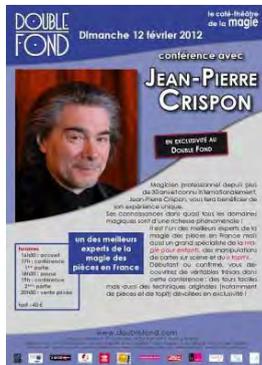


Ah salut **Pierre**, ça va ?

Yves nous indique que *France Inter* diffuse le samedi de 11h00 à 12h00 une émission intitulée "*Sur les épaules de Darwin*" et qu'il a été question lors d'une récente émission des "*inversions de causalité*" avec comme support : la Magie. Le propos faisait notamment allusion à ce que le spectateur voit et ce qui se passe réellement.

Et puisque **Yves** a pris la parole, nous en profitons pour lui demander quand il se produira à nouveau à l'*Emporium Galarium* (Galère Impériale, pour ceux qui n'auraient pas saisi l'allusion dans l'intro du compte rendu) un bar situé rue Beauvoisine à Rouen. Réponse : courant mars ou avril.

Draco qui n'en perd pas une pour reprendre la parole, précise que **Spontus** et lui sont allés voir **Yves** et que **Spontus** a bien mangé... Nous n'en dirons pas plus...



Tout à l'heure nous parlions de conférence, et **Jean-Luc** nous indique avoir rencontré récemment **Jean Pierre Crispin** et que ce dernier présente sa conférence le 12 février 2012 au cabaret magique *le Double Fond*. **Jean Luc** a fait un peu de publicité pour le **Magicos Circus Rouennais** et **Jean Pierre Crispin** a proposé de venir nous faire sa conférence à Rouen si nous étions suffisamment nombreux.

Il reste maintenant à connaître le contenu de cette conférence et surtout son prix...

Et c'est là que rejaillit le débat "*Et si on passait en association ?*"

Nous avions déjà eu plus d'une discussion à ce sujet et je sens qu'il va falloir que je sonde les membres (n'ayez crainte, je ferai doucement...) pour savoir quelle est l'opinion de chacun sur ce sujet "*délicat*"...

L'argument avancé aujourd'hui étant "*comme ça on aurait une réserve d'argent pour faire venir des conférenciers*"...

Pour ma part, je ne vois pas ce qui empêche chacun de mettre un peu d'argent de côté tous les mois, s'il le souhaite, en prévision d'une conférence... et j'indique que qui dit "*association*" dit "*Président, Trésorier, Secrétaire, etc.*" et qu'il faut éviter de "*tuer*" le club en le rendant trop rigide. Et qu'enfin, les moyens financiers des uns et des autres dans le club ne sont pas les mêmes.

Mais c'est promis... Je vais sonder... et c'est l'avis général qui primera.



Pour revenir à des sujets moins "*sensibles*", **Théo** rappelle gentiment qu'il est prêt à accueillir une prochaine réunion chez lui – dans son château de Ferrières en Bray mais **Draco** indique que décembre est un mois important en terme de travail pour tous les artistes et que ça serait préférable d'en reparler en 2012. Dont acte.

Nous avons maintes fois parlé des ateliers, destinés à l'apprentissage des classiques et je relance le sujet. Plusieurs thèmes sont évoqués : Gobelets, Chop Cup, Fil Hindou, Anneaux Chinois, Trois Cordes...



Finalement, comme il faut bien se lancer, le choix se porte sur les Balles et les Gobelets (en anglais Cups and Balls, c'est à dire les Gobelets et les Balles... ce qui confirme que les Anglais ne font jamais rien comme les autres et qu'ils ont l'esprit de contradiction).

Et là... gros problème... qui fera l'instructeur ?

Je sais que plusieurs personnes dans la salle ont les connaissances pour...

Et que va-t-on apprendre ?

On décide que le plus simple est d'apprendre une routine de base.

Oui mais laquelle ?...

Christophe propose celle d'**Aldo Colombini**...

Euh... je crois que c'est celle que j'ai traduite en français et avec laquelle il a gagné le FISM... Elle ne m'a pas paru si simple que ça...

Mais **Christophe** n'est pas de cet avis...

Draco propose d'apprendre la routine de **Dai Vernon**, laquelle, de son point de vue est la plus facile et est présentée par **Michael Ammar** dans son DVD Cups and Balls...

Mais **Draco** précise qu'il ne sera pas là le mois prochain... et que personnellement il préfère le **Chop Cup** parce que ça prend moins de place en close-up...



Théo dit qu'il veut bien faire l'instructeur mais qu'il ne connaît pas la routine de **Dai Vernon** et propose de nous enseigner sa routine.

Ca commence à tourner au gag...

Jean Luc observe et ne dit rien... et pourtant, il manie très bien les balles et gobelets. Il a une très bonne routine où il fait le chef cuisinier

Bon ! **Allez, on se lance**... C'est décidé, le mois prochain venez tous avec trois gobelets, 4 muscades, 1 baguette magique ou l'équivalent, 3 charges de taille similaire et une ou trois charges un peu plus grosse. Et prévoyez une veste avec des poches.

Draco fait remarquer que vu le nombre que nous allons être, ça fait beaucoup de monde...

Scrogneugneu ! Tant pis ! On se lance quand même et on verra bien.

Et maintenant, assez causé ! Place à la Magie !

Et **Draco** d'ajouter avec un petit sourire sadique, "*C'est moi qui vais désigner ...*"

Et l'heureux gagnant est "*And the winner is...**Ludovic** !*"

Ludovic souhaite nous montrer "*un bonneteau que tout le monde doit connaître*".

Ah... dans ce cas, pourquoi nous le monter ?

Non, je déconne... Au contraire, en fait, parfois on est très surpris par des tours supposés connus.

Une carte noire est mise entre deux cartes rouges. Et la carte noire se retourne magiquement. Puis si on met les deux cartes rouges avec la noire, face en bas, la carte noire revient mystérieusement face en l'air...



Ludovic marque alors **une pause...** Il hésite, regarde ses cartes, car il ne se rappelle plus de la suite et pense même s'être trompé à un moment donné...

Draco, humoriste de profession, déclare "*c'est parce que ce ne sont pas des cartes Phoenix...*"

Cruel moment de solitude... Finalement, **Ludovic** retrouve le fil de la routine et il n'y a bientôt plus que trois cartes noires **entre ses mains...**

Un geste magique et ce sont maintenant trois cartes rouges... **et tout à coup**, voilà que la carte noire réapparaît et si elle est mise dans le jeu, elle revient aussitôt entre les deux cartes rouges.

Au final, **Ludovic** montre qu'il ne tient que deux cartes rouges qui encadrent une carte noire.

Illusion ou réalité ? Routine intitulée *Bonneteau Impromptu* de **Thomas Hierling** (livre *New Wave Close Up*) reprise par **David Stone**.

Draco parcourt la salle de son regard pénétrant et toujours avec ce sourire sadique aux lèvres. Il désigne à présent **Pascal**.

Mince... C'est flippant ce truc... ça peut tomber sur n'importe qui.
Même moi... Et je ne sais pas si l'excuse de la prise de notes pour le compte rendu marchera avec **Draco**...

Pascal propose un petit tour de mémorisation avec dix cartes tout en précisant qu'on peut le faire avec quinze mais que c'est plus long.

Ah j'aime lorsque les explications sont limpides et d'une logique implacable...



Le jeu est mélangé et **Pascal** commence à distribuer les cartes en demandant à **Christophe** de dire "*Oui*" pour celles qu'il souhaite que **Pascal** mémorise et "*Non*" pour les autres qui sont alors mises de côté.

Pascal ramasse alors le paquet de 10 cartes sélectionnées et fait passer les cartes une à une, la face des cartes tournées vers nous, en annonçant au fur et à mesure la valeur des cartes... alors même qu'il ne la voit pas.

Ah ah !... Serait-ce un rival de **Spontus** en termes de mnémotechnique ?



Christophe est impressionné et demande l'explication...

Alors forcément, on se moque un peu de lui...

Mais voilà une démonstration flagrante qui prouve que ce qu'on pense connu de tous... et bien, ne l'est pas forcément.

Et pour m'en convaincre encore plus, je demande si d'autres ne connaissent pas le truc et quelques autres mains se lèvent... Comme quoi ...

Yves et **Draco** donnent quelques conseils particulièrement avisés pour améliorer encore plus l'effet.

Yves en profite pour évoquer un certain jeu de **Sylvain Mirouf** avec une impression en relief et quelqu'un indique que c'est un peu le principe des jeux de cartes en braille.

Et pour info, *US Playing Cards* a sorti un jeu en braille.



Après le père... Le fils... en attendant le Saint Esprit ? (ou le sain d'esprit...)

Augustin prend la relève et se sert des quatre As.



Augustin demande à **Pierre** quel est son As préféré et on apprend qu'il s'agit de l'A♠.

Les quatre As sont alors distribués en ligne sur la table et trois cartes quelconques sont mises sur chaque As.

Le tas avec l'As de Pique est mis à l'écart.

Les cartes des trois autres tas sont montrées et on s'aperçoit que les **quatre As ont disparu... Pas bien loin car ils sont venus rejoindre l'As de Pique.**

Un bien beau regroupement d'As qui se nomme "**Les As Mc Donald's**".

Et c'est maintenant **Josse** qui va devoir s'y coller...



Josse utilise également quatre As et... un jeu "*normal*" dit-il (comme s'il existait des jeux "*anormaux*"), que **Pierre** est invité à mélanger.

Les 4 As sont posés sur la table, face en bas et le jeu est coupé.
Une carte est choisie par **Pierre** dans le jeu.

Josse indique qu'il va faire une prédiction et sort une autre carte du jeu.

La carte choisie par **Pierre** est posée face en bas sur les As ... Les cartes sont comptées et ... et...

Et merde ! Je n'ai pas marqué la suite sur mes notes...

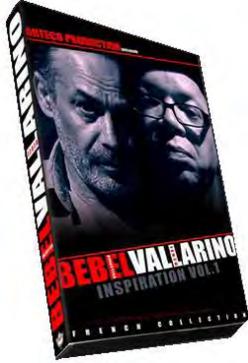
Enfin si... J'ai noté : "*les cartes sont comptées, la (revoir) Colombini - conseil de Draco : faire la coupe après*".

Ah ben avec ça, on ne va pas loin... ou alors il faut faire un jeu, du genre "*Trouvez la suite...*"

Et quand je vous disais dans certains comptes rendus précédents que ce n'était pas évident de regarder les routines, de prendre des notes, de prendre des photos, et tout cela en même temps.

Et en plus, parfois, certains s'ingénient à montrer des routines compliquées à suivre.

D'ailleurs, lors de mon dernier compte rendu, j'avais été incapable de retranscrire une des routines présentées par **Yves**...



Et bien, comme **Yves** a lu ce compte rendu (et je l'en remercie), il a compris ma détresse et m'a envoyé ce mot que je vous livre tel quel :

"Pour le deuxième tour que j'ai montré, je me suis effectivement inspiré du tour 1,2,3,4 de pique dans le DVD Bebel vs Valarino. À la fin du tour, Bebel essaie une version ascenseur. Il ne fait qu'un effet ascenseur et j'ai repris l'idée pour combiner ascenseur + transpo. Pour sa description, pas facile de suivre puisqu'il y a 8 LD, 2 Emsley et un mexican turn over".

Alors ! Vous voyez bien que parfois ce n'est pas facile à suivre ni à décrire.

Quand on me donne ses sources et que j'ai un problème avec mes notes, il me suffit alors d'essayer de retrouver le descriptif de la routine originale mais encore faut-il **avoir les sources... et que la routine** originale ait été respectée.

Désolé **Josse**, j'essaierai de faire mieux la prochaine fois.

Et c'est maintenant **Draco** qui se désigne lui-même (quel courage !) pour nous présenter une routine avec des cartes...

Des cartes, mais d'un genre particulier puisqu'il s'agit de cartes de visite.

Draco sort un paquet de cartes de visite et il pose trois cartes de visites sur la table.

Clément s'est proposé pour jouer le spectateur et je me dis *in-petto* (tandis que le *père de Pinocchio* se dit *Gepetto*), que le tour va foirer.

Mais **Draco** est un grand artiste, qui aime la difficulté et il accepte donc cette candidature qui en aurait fait frémir et renoncer plus d'un dans la salle – dont moi.

Draco explique à **Clément** qu'il va devoir éliminer deux de ces cartes de visite, que **Draco** va récupérer et **Clément** doit ensuite poser son téléphone mobile sur la dernière.



Clément écoute attentivement ces recommandations qui sont sommes toutes très simples et commence à se marrer.

Douterait-il lui aussi du résultat du tour ?



Le mobile ayant été posé sur la dernière carte restante, **Draco** repose sur la table les deux cartes éliminées et demande à **Clément** de poser sur l'une d'elles sa montre, tandis que la seconde carte est enlevée.

La montre ayant été posée sur la carte, **Draco** repose la dernière carte sur la table et demande finalement à **Clément** de poser ses clés dessus.



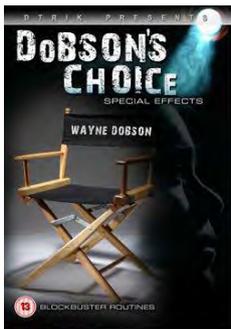
Tout est en place à présent **pour le grand final...**

La carte se trouvant sous le téléphone est retournée et on peut lire dessus "**téléphone**".

La carte se trouvant sous la montre est retournée et on peut lire dessus "**montre**".

La carte se trouvant sous les clés est retournée et on peut lire dessus "**téléphone**".

Ah merde, loupé ! **Qu'est ce que je disais ... Clément !** Dehors !



Draco explique que c'est la première fois qu'il présentait ce tour et nous arrêtons alors de jeter des pierres sur le pauvre **Clément**.

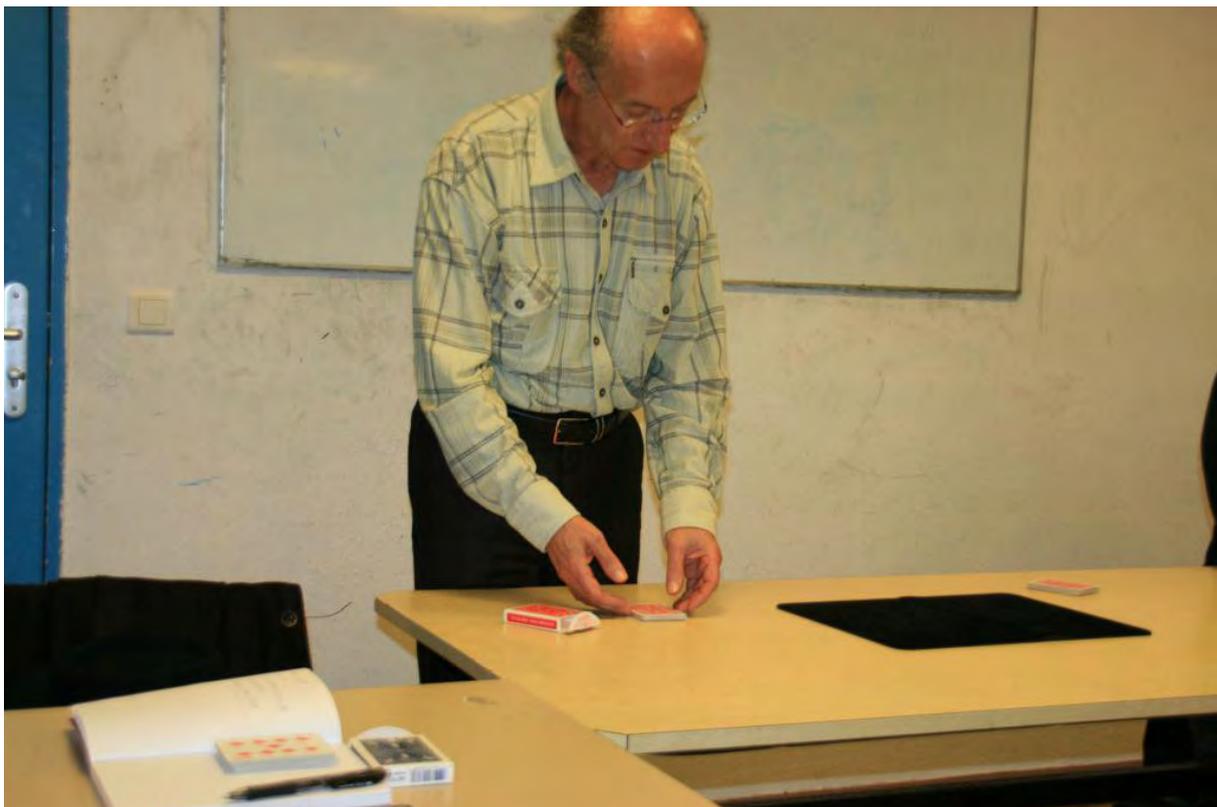
Une routine subtile extraite du livret "**Dobson Choice**" de **Wayne Dobson** qui comporte 13 routines.

Concernant cette routine, **Draco** précise qu'on peut également se servir d'un *portefeuille Himber* et puisqu'il fait allusion à cet accessoire magique, il précise qu'il y a un gag facile à faire lorsqu'on dispose d'un *mini-Himber* qui consiste à montrer une carte de visite vierge de toute indication qui va mystérieusement et magiquement s'imprimer le temps de fermer puis d'ouvrir à nouveau le portefeuille.

Théo avait beaucoup apprécié une routine présentée par **Draco** et a créé une adaptation personnelle de l'effet.

Théo, à titre de préambule, explique que les magiciens ne font jamais deux fois de suite le même tour, mais qu'exceptionnellement, il va **aujourd'hui passer outre ce principe à ce détail près... qu'il va présenter deux fois le même tour, mais en même temps.**

Et pour cela, il va utiliser un jeu de cartes, qui va être coupé en deux portions afin de pouvoir faire le tour à deux personnes en même temps.



Les deux moitiés de jeu sont mises à chaque extrémité de table et **Théo** précise qu'il va donc y avoir un tour pour les gens de droite et un pour ceux de gauche.

Le demi-jeu de droite est effeuillé et au "*stop*" de **Christophe**, une carte est choisie et signée sur sa face. Il s'agit d'un 8♦ qui est mis face en bas sur la table.

Le 2^{ème} demi-jeu est pris et effeuillé, et au "*stop*" de **Pierre**, un 6♠ est sélectionné, signé sur sa face et mis face en bas sur la table.

La première carte choisie est mise dans le premier demi-jeu et la seconde carte choisie est mise dans le second demi-jeu.

Le second demi-jeu est posé sur le premier demi-jeu et **Théo** se met à appuyer sur le jeu ainsi reconstitué. Puis très lentement, il étale les cartes face en bas.

Une carte apparaît face en l'air : le 6♠ et elle est venue magiquement se placer à côté du 8♦ qui lui, est face en bas. Les deux cartes sont prises en **main et retournées telles quelles...** Le 8♦ est fort logiquement à présent face en l'air tandis que le 6♠ est à présent face en bas.

Les deux cartes sont égalisées l'une sur l'autre et emprisonnées entre les mains de **Pierre** et de **Christophe**.



Lorsque tous deux séparent leurs mains, on se rend compte que les deux cartes ont fusionné en une seule. **Plus de dos... Que des faces... signées.**

Une belle adaptation de la routine *Anniversary Waltz*.

Toff nous déclare qu'il ne va pas vraiment présenter un tour mais plutôt nous raconter une histoire. Et pour cela, il a besoin de trois personnes qui aiment le jeu.

Et **Toff** de raconter que les Américains aiment les casinos et que du temps des *Cowboys*, ceux-ci jouaient au casino entre eux.

Toff propose une mise à 20 euros mais personne ne semble disposer à jouer avec du véritable argent.

Toff sort alors quatre cartes quelconques qui vont symboliser 4 billets de banque et indique qu'il va jouer le rôle de la banque et que le principe est simple : chacun tire une carte et celui qui a la carte la plus forte gagne.



Toff distribue les cartes une à une et au stop de **Pierrick**, la "*carte-billet*" de celui-ci est mise face en l'air sur les cartes distribuées et le jeu est reconstitué.

L'opération est ainsi renouvelée avec **Augustin**, **Vincent** et bien sur **Toff**.

Au final, le jeu est étalé face en bas et on aperçoit bien évidemment les quatre "*cartes-billet*" face en l'air.



Chaque carte face en bas se trouvant à droite d'une carte face en l'air est sortie de l'étalement et retournée. Quatre cartes étant ainsi sorties de l'étalement, il apparaît qu'il s'agit des quatre As.

Et **Toff** de conclure par ces mots avec un grand sourire : "*En cas d'égalité, c'est la banque qui gagne !*".

Toff précise qu'il s'agit d'une adaptation d'une routine qui lui avait été montrée par **James Wad**, un ancien membre du club, et qu'elle est basée sur un principe classique.

Éric a dû se tromper de réunion car il veut nous montrer un diaporama. Ses photos de vacances peut-être...

Ah ben dans ce cas là il faudra que j'amène celles de mon récent voyage au Vietnam et au Cambodge.

Ah... **Éric** précise que ce diaporama est pour illustrer la *Quadrature du Cercle*.

La quoi ? La Droiture du Cercle ?
C'est quoi ce truc là ? C'est bien connu qu'un cercle n'est pas droit mais rond...

Ah... On me signale dans mon oreillette que la "*quadrature du cercle*" est une construction, impossible à réaliser, du côté d'un carré dont la surface serait égale à celle d'un cercle donné, à l'aide de la règle et du compas seuls (source *Dictionnaire Hachette* édition 2006.. si si j'vous jure !).

Aïe... J'ai rien compris... et le mec qui a fait la définition, lui non plus...

Ah... on me signale dans mon oreillette que je suis un "*pôve naze inculte*" et qu'en fait cette expression désigne aussi un problème insoluble.

Ah ben ça c'est déjà plus facile à comprendre.

Et **Éric** d'expliquer qu'on ne peut pas dessiner à la main un carré et un cercle de la même surface à cause du nombre π (pi).

Vous savez ... 3,141 592 653 589 793 238 462 643 383 279 502 884 197 169 399 375 105 820 974 944 592 307 816 406 286 208 998 628 034 825 342 117 067 etc.

Et comme chacun le sait π (pi) est le rapport constant entre la longueur d'un cercle (le périmètre du cercle) et son diamètre (le double de son rayon) qu'on peut également formuler de la façon suivante : π (pi) est le rapport constant entre l'aire d'un disque et le carré de son rayon.

Il est certaine chose évidente qu'il est parfois utile de rappeler...



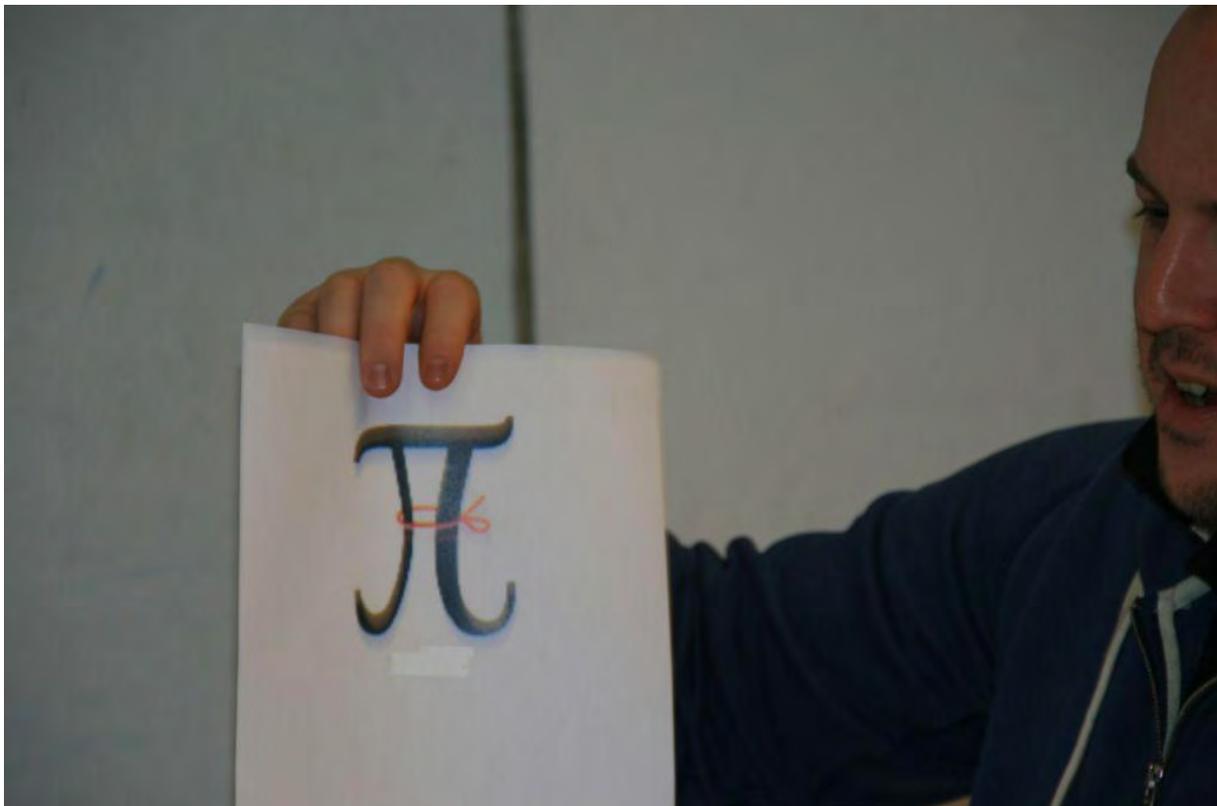
Et c'est **Draco** qui va servir de "*support vivant*" à ce diaporama car à défaut d'être un spécialiste de la "*quadrature du cercle*", **Draco** s'y connaît particulièrement en matière de "*quadrature de la boule... à zéro*" qui désigne là aussi un problème insoluble : comment faire repousser des cheveux sur un crâne alors que cela va de mal en pis (à ne pas confondre avec π (pi)).

Et puisqu'on est dans le jeu de mots de haut niveau,

D'aucuns malotrus diraient "*foireux*", **et je les méprise...**

Éric nous a concocté un diaporama basé sur π (pi).

Nous avons donc droit à un dessin du symbole avec une corde nouée autour... C'est un pi-lié (pilier)



Mais il y a aussi un π (pi) avec des yeux et un mufle. C'est un pi-veau (pivot).

Ou encore un π (pi)-gnon, un π (pi)-thon et enfin un π (pi)-catchou pour les amateurs de japonaiseries. ([voir ce lien pour tout savoir...](#))

Mais tout cela pour en arriver où, me direz-vous, en prenant un air tellement "*dé - π (pi) - thé*" qu'on a envie de " *π (pi) - c*" de rire".

Oui, je sais... c'est " *π (pi) - toyable*" mais j'assume.

Et bien dans le même temps, **Éric** nous présente une plaque en plastique percée d'un carré en son centre, et il nous montre également un cercle en plastique également.

Puis, il nous fait constater que le cercle ne passe pas au travers du carré.

La plaque est alors remise dans son étui et **Éric** nous montre à présent un carré en plastique.



Une passe magique sur l'étui...

La plaque est ressortie et nous constatons qu'elle **comporte à présent un cercle percé en son centre... où bien évidemment, le carré ne passe pas.**

La magie de **Tenyo**.

Un tour ancien créé par **Hideo Kato**, qui date de 1988 et qui se nomme **Geometrick**.



Et puisqu'on parle de π (pi), je vous soumets cette petite équation. Et, si vous n'êtes pas inspiré, vous pourrez en lire la solution à la fin de ce compte rendu :

$$\frac{3a \text{ Boq Phlé}}{3 \pi R^2} = ?$$

Éric poursuit à présent avec un tour de cartes et c'est **Vincent** – toujours aussi joueur... pour ne pas choisir un autre qualificatif – qui l'assiste pour mélanger ce jeu.

Après cinq minutes passées par **Vincent** à mélanger les cartes, **Christophe** peut enfin en choisir une qui est ensuite perdue dans le jeu.

Éric sort du jeu sa "**carte fétiche**" ainsi que les deux Jokers. La carte fétiche est mise face en bas entre les deux Jokers qui sont face en l'air.

La suite du tour est une transposition de cartes car la carte fétiche disparaît et c'est la carte choisie par **Christophe** qui se retrouve entre les deux Jokers.

Mais où est donc passée la carte fétiche ?
Elle est retrouvée dans l'étui du jeu.

Bon d'accord, l'explication laisse un peu à **désirer**...

Mais c'est normal, c'est du **Dan & Dave Buck** et ça va un peu trop vite pour moi.

Ah ça devrait être plus facile à suivre pour moi, car **Christophe** propose une routine de cartes avec quatre As et trois cartes quelconques sur chaque As...

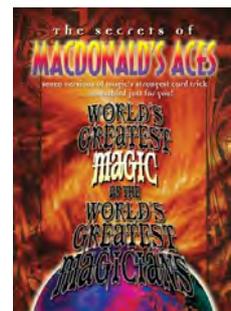
Tiens, ça me rappelle vaguement quelque chose ...

Bon sang ! Mais c'est bien dur ! C'est à nouveau les *As McDonald's* mais façon **Christophe**.

Une présentation quelque peu différente de celle d'**Augustin** mais tout aussi efficace.



Draco source du Savoir Magique Suprême (de volaille) indique qu'il existe un DVD *LL Publishing* consacré aux "*MacDonald's Aces*" dans la série *World's Greatest Magic By The World's Greatest Magicians*, laquelle, rappelons-le, est consacrée à des thèmes bien précis – comme les pièces à travers la table, les anneaux chinois, le chop cup, etc. – et un même DVD rassemble plusieurs routines présentées par différents magiciens.



Pratique pour apprendre et voir différents styles... et en plus, ce n'est pas cher.

Et concernant les *As McDonald's*, j'en profite pour raconter une petite anecdote rapide (vous me connaissez, avec moi ce n'est jamais long au plus grand désespoir de mon épouse...) :



la première fois que j'ai vu faire cette routine, c'était en Angleterre à **Leicester** à la conférence du magicien suédois **Jahn Gallo** qui a créé et commercialisé une variante intitulée *Barcelona Swindle* (commercialisée par *El Duco*)

Pour la disparition des As, **Jahn Gallo** utilisait le *Rumba Count* de **Jean Pierre Vallarino**, un comptage que personne au *Leicester Magic Circle*, vénérable institution, ne connaissait.

Je suis bien évidemment devenu – moi, l'apprenti magicien à vie - un pôle d'attraction local, en étant le seul – avec **Jahn Gallo** – à connaître ce mouvement, et surtout lorsque, en plus, j'ai montré le *Kiss Count* de **Boris Wild**, que personne – pas même **Jahn Gallo** – ne connaissait dans la salle.

La foule en délire jetait des moules et des bigorneaux...
Cocorico ! Vive la France !

Et c'est sur cette dernière routine que nous quittons la MJC.

La prochaine réunion aura lieu le samedi 17 décembre 2011 et un atelier *Balles et Gobelets* est programmé. Amenez votre matériel !

Patrice
Apprenti Magicien à Vie

Solution de l'équation :

Il fallait lire l'énoncé de la façon suivante : 3 abbés occupés à chier sur 3 pierres carrées... et cela donne donc trois culs baissés (3QBC).

RÉUNION DU 17 DÉCEMBRE 2011

Voilà un compte rendu qui devrait être assez court...

Comment ? Vous doutez ? Vous vous dites qu'une fois de plus je vais faire dans la longueur ...

Non, non ! Promis, juré craché...

Je promets de faire court... Enfin... tout du moins d'essayer de faire court.

Alors évidemment, dans votre petite tête bien pleine, vous vous dites : "*Et pourquoi ce compte rendu serait-il différent des autres ? Pourquoi serait-il court alors que tous les autres étaient longs... interminablement longs ?*"

Ce à quoi je pourrais répondre – si j'avais de l'humour – qu'il n'y a que les **imbéciles qui ne changent pas et que désormais je ferai court... et que** c'est l'âge qui veut ça. C'est ce que je me tue à expliquer à ma femme...

Mais, comme je n'ai aucun sens de l'humour... - enfin, le vrai, celui avec un grand "H" - je préfère être sincère et vous avouer que ce compte rendu ne peut pas être long à cause de la nature de la réunion qui va se tenir aujourd'hui.

Ah cher lecteur, **je vous sens impatient... limite énervé, car vous vous** demandez où je veux en venir et quand je vais enfin me décider à expliquer le pourquoi du comment.

Bon, j'ai dit que j'allais essayer de faire court... Mais j'ai quand même le droit de faire durer un peu mon plaisir non ?

Vous comme moi n'êtes tout de même pas un "*éjaculecteur*" précoce ?

Allez, assez causé, je me lance...

Rappelez-vous la [réunion du 19 novembre 2011](#)... Nous avons convenu de faire un atelier "*Balles et Gobelets*".

Et bien ça y est, le grand jour est arrivé et nous attendons notre **instructeur... Non sans quelques inquiétudes car il est près de 14h40 et** toujours pas de **Théo** à l'horizon.

Ah quoique... **On me signale** dans mon oreillette que notre ami **Théo** est sur le parvis devant la **MJC** et qu'il est en train de téléphoner...

Ouf !

Théo nous ayant rejoints, nous pouvons à présent descendre à la salle Galilée et nous installer.

Clic clac Canon et voici cette honorable assemblée immortalisée pour la postérité.



Sont présents :

- 1 – **Théo**
- 2 – **Patrice**
- 3 – **Pierrick**
- 4 – **Clément**
- 5 – **Vincent "Tomarel"**
- 6 – **Toff**
- 7 – **Josse**
- 8 – **Éric**
- 9 – **Vincent**
- 10 – **Christophe**
- 11 – **Ludovic**
- 12 – **Kristouf**
- 13 – **Jacky**

Et

- 14 – **Benoit**, une nouvelle tête.

Avant d'attaquer dans le bois dur, nous évoquons les informations diverses et variées et notamment le fait que cette année, le **Magicos Circus Rouennais** ne participera pas à l'inauguration du **11^{ème} festival des jeux** organisé par la Ville de Rouen du **27 au 29 décembre 2011... apparemment** pour cause de restrictions de budget.

C'est dommage ... pour la ville de Rouen et pour nous aussi car cela permettait de se retrouver en conditions réelles et par ailleurs de nous faire un peu de pub.

D'un autre côté, nous n'allions pas non plus participer gratuitement.



La seconde info est la venue de **Bebel** à Elbeuf en février prochain (du 16 au 21) pour la présentation de son spectacle "**Les dessous des cartes**".

En fonction du nombre de membres du club intéressés pour aller applaudir **Bebel**, les organisateurs nous proposent un tarif préférentiel. Cool...

À mon avis, cela devrait intéresser beaucoup de personnes.

Comme, il n'y a apparemment plus d'info à communiquer, c'est **Théo** qui prend à présent la parole.

Mais avant... comme on dit dans les vidéos de l'**International Magic Society**...

"Welcome your instructor... Mister Théo !"

Théo a des gobelets, mais il a aussi de la bouteille...

N'allez pas croire que je veux dire par là, qu'il commence à sucrer les fraises par la racine en raison de son grand âge...

Non, non... Loin de moi l'idée de manquer de respect à une personne âgée...

Oups !

Non, non... ce n'est pas ce que je voulais dire... enfin... écrire...

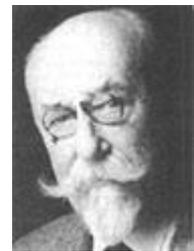
N'allez pas non plus croire que **Théo** a une certaine addiction pour l'alcool car pour avoir déjeuné une fois à son domicile en sa compagnie, j'ai pu constater qu'il ne buvait pas d'alcool.

Aussi l'addiction éventuelle de **Théo** à quoi que ce soit concernerait plutôt **la Magie, la physique et l'informatique...**

Quand à la diction de l'intéressé, d'après ce que j'ai pu constater, elle est excellente.

Lorsque je faisais allusion à la "**bouteille**" c'était pour rappeler que **Théo** possède une longue pratique de la magie.

Pensez, il a passé son examen d'entrée à la FFAP (à l'époque c'était l'AFAP) avec le **Docteur Jules Dhotel**, célèbre auteur de l'ouvrage "**La Prestidigitation sans Bagages**", un grand magicien que vous pouvez écouter sur le [site Chop-cup.com](http://site.Chop-cup.com) dans un débat sur la Magie enregistré le 27 septembre 1947.



Théo, en bon instructeur qu'il est, soucieux de notre culture magique, commence par nous faire un brin d'histoire de la Magie en rappelant que **les Balles et les Gobelets** sont l'un des tours de Magie les plus anciens connus (sinon le plus ancien).

Pour parfaire notre éducation magique, **Théo** a amené avec lui différents types de gobelets, de "**muscades**" et de balles.

L'appellation "**muscade**" fait référence à cette épice servant à accommoder certains plats en cuisine et qui se présente sous la forme d'une noix de forme ovoïde d'environ trois centimètres sur deux, dont se servaient les prestidigitateurs dans le passé - ceux qu'on appelait les "**escamoteurs**" - pour faire le tour des gobelets.

D'où l'expression "**Passez muscade**" qui serait en fait la déformation de "**Partez muscade**", signifiant "**Disparaissez muscade**".

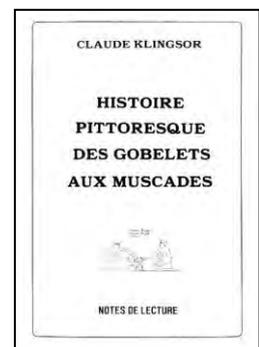
Voici pour la minute culturelle...

Et parmi les "*muscades*" et les balles de **Théo**, il y a notamment des billes de souris informatique que **Théo** trouve fort intéressantes car caoutchoutées et ce revêtement empêche ainsi qu'elles ne "*parlent*" dans les gobelets.

Théo nous montre aussi bien évidemment les gobelets qu'il utilise et qui sont en fait des bols. Ces bols sont d'ailleurs dépourvus d'une caractéristique fort utile des gobelets traditionnels, et je ne dirai rien de plus sur le sujet.

Mais **Théo** est désormais habitué à cette particularité ou plutôt, à cette "*absence*" de particularité, ce qui explique, précise-t-il qu'il exécute les passes un peu plus rapidement que s'il utilisait des gobelets traditionnels.

Pour ceux qui veulent approfondir le sujet, le magicien **Claude Klingsor** a écrit un ouvrage intitulé "*Histoire Pittoresque des Gobelets aux Muscades*" dont vous pouvez faire l'acquisition pour une somme très modique sous la forme d'un fichier pdf sur le [site Magikdata](#).



Et puisque le mot a été évoqué précédemment : "*muscades*", sachez qu'on utilise généralement désormais des petites balles crochetées, et que vous pouvez faire l'acquisition de cet accessoire incontournable pour la *routine des Balles et des Gobelets* sur le [site Danis Magic Workshop](#) lequel comme son nom ne l'indique pas est un site français et qu'il est de bon ton ces derniers temps d'acheter français... Il y a plusieurs tailles et plusieurs couleurs différentes.

Théo ayant terminé son propos préliminaire et nous ayant montré son matériel, il nous invite à présent à sortir notre matériel personnel... **ce qui permet de constater qu'il y a des mauvais élèves...**

Ah la la... l'atelier était pourtant programmé depuis un mois... Et dire que j'aurais pu ramener un jeu de gobelets et de balles supplémentaire pour le prêter...

Car il est bien évidemment compréhensible que tout le monde n'a pas forcément ce type de matériel. Cela a beau être un "*classique*", encore faut-il s'y être intéressé et avoir fait l'acquisition de ce qu'il faut pour présenter ce tour, même si on peut tout à fait utiliser de simples gobelets et du papier toilettes pour présenter cette routine (cf *L'Ecole de la Magie 1* de **Dominique Duvivier**).

Comme je ne suis pas une balance, je ne donne pas le nom de celui qui n'a pas osé demander si quelqu'un avait du matériel à lui prêter...

Il vous suffit de regarder sur la photo que **Théo** trouvait sympa à faire et vous comprendrez tout...



La routine que **Théo** souhaite nous apprendre se déroule en trois phases. Notre instructeur nous propose de nous montrer d'abord la routine dans sa totalité, puis de passer ensuite phase par phase à l'explication et à l'apprentissage.

Je sors mon caméscope – enfin... celui que j'ai acheté à ma femme et que je lui ai piqué avant la réunion.
J'installe le pied et fais mon réglage de zoom.
L'angle de prise de vue n'est pas forcément le meilleur qui soit mais ça devrait quand même le faire.

A toi **Théo** !

Phase 1 :

1 – sortie des gobelets qui sont montrés pleins de vide et alignés sur la table.



2- sortie des muscades qui sont posées sur le dessus de chaque gobelet.

3 – sortie de la "*baguette magique*", qui dans le cas de **Théo** ressemble plutôt (pas le chien) à un plumeau d'archéologue ou à un mini balai de sorcière.

4 – la muscade du second gobelet est posée sur la table et ce gobelet est mis sur le premier gobelet, emprisonnant ainsi la muscade qui se trouve sur le dessus.

Un coup de baguette magique – ou de plumeau – et hop, on soulève les deux gobelets pour montrer qu'apparemment la muscade a traversé la matière et se trouve à présent sous les deux gobelets.

5 – un des gobelets est remis sur cette muscade. La muscade du deuxième gobelet, laquelle se trouve actuellement sur la table, est déposée sur le dessus du gobelet recouvrant la première muscade. Ce gobelet est ensuite recouvert à l'aide d'un second gobelet.

Un coup de balai de sorcière et hop, ce sont à présent deux muscades qui se trouvent sous le premier gobelet comme si la seconde muscade avait elle aussi traversé la matière.

6 – un des gobelets est remis sur les deux muscades. La muscade du troisième gobelet est déposée sur le dessus du gobelet qui recouvre les deux autres muscades, qui est ensuite recouvert à l'aide d'un autre gobelet.

Un coup de baguette et hop, ce sont à présent trois muscades qui se trouvent sous le premier gobelet.

La démonstration vient d'être faite que les muscades ont le pouvoir de traverser la matière.

Phase 2 :

1 – les gobelets sont à nouveau alignés avec une muscade sur le dessus de chaque gobelet.

2 – la muscade du premier gobelet est prise en main et mise sous ce gobelet. La muscade du second gobelet est prise en main et mise sous ce second gobelet. La muscade du troisième gobelet est prise en main et mise sous ce troisième gobelet.

3 – un coup de baguette magique sur le troisième gobelet et hop, la muscade mise sous ce troisième gobelet disparaît et ce sont deux muscades qui sont retrouvées sous le second gobelet.

4 – le second gobelet est remis sur les deux muscades. Un coup de baguette magique sur le premier gobelet et la muscade qui s'y trouvait disparaît. Ce sont désormais trois muscades qui se trouvent sous le second gobelet.

Les muscades ne se contentent pas de traverser la matière, elles **voyagent également dans l'espace... De plus en plus étrange...**

Phase 3 : de plus en plus difficile...

1 – la première muscade est prise en main et disparaît d'un coup de baguette magique. La seconde muscade est prise en main et disparaît d'un coup de baguette magique. La troisième muscade est prise en main et disparaît d'un coup de baguette magique. **Théo**, non sans un certain aplomb - comme le fil du même nom – affirme que chaque muscade a en fait été envoyée sous son gobelet respectif.

2 – **Théo** nous propose de vérifier son affirmation et soulève le premier gobelet pour montrer qu'une muscade s'y trouve. Il prend cette muscade et la range dans son sac. **Théo** soulève le second gobelet pour montrer qu'une muscade s'y trouve. Il prend cette muscade et la range dans son sac. **Théo** soulève le troisième gobelet pour montrer qu'une muscade s'y trouve. Il prend cette muscade et la range dans son sac.

3 – **Théo** nous indique que le premier gobelet est particulièrement "*proliférant*"...

Ah j'en vois qui haussent un sourcil voire deux et qui se disent "*Kezako ?*".

Ca vient du verbe "*proliférer*" qui signifie "*se reproduire, se multiplier*"... Ah, on voit que **Théo** est un scientifique, il cause pas comme nous...

Donc, disais-je avant cette interruption intempestive de moi-même... **le premier gobelet est particulièrement... proliférant... car à chaque coup de baguette magique, une muscade y apparaît.**

Et de fait (de fin d'année car c'est l'époque), **Théo** soulève le premier gobelet pour montrer qu'une nouvelle muscade s'y trouve. Il prend cette muscade et la range dans son sac... avant de soulever à nouveau le gobelet pour montrer qu'une nouvelle muscade y a fait son apparition.

Phase 3 :

1 - **Théo** sollicite l'aide de **Pierrick** et lui confie la baguette magique.

2 - **Théo** demande à **Pierrick** de choisir un des gobelets et de taper un "*joli petit coup*" dessus avec la baguette. **Pierrick** choisit le gobelet du milieu et à la demande de **Théo** soulève celui-ci. Une pomme de taille respectable se trouve à présent sous ce gobelet.

3 - **Théo** récupère sa baguette magique et donne un coup sur chaque gobelet restant. Sous chaque gobelet se trouve également une pomme.

Théo rassemble son matériel sous les applaudissements et met ses pommes de côté en précisant qu'on peut bien évidemment mettre des fruits différents ou tout autre objet. **Théo** ajoute que certains magiciens vont également plus loin dans ce tour et qu'ils font un truc assez génial, en terminant en tapant avec la baguette magique sur les trois gobelets empilés pour faire apparaître un objet encore plus gros... **mais que ça, il ne sait pas le faire...**

Et joignant le geste à la parole pour illustrer son propos, **Théo** tape avec sa baguette sur les trois gobelets empilés et fait apparaître un fruit ou un légume de couleur jaune que mes connaissances très limitées en jardinage et autres activités ludiques du même type ne me permettent pas d'identifier mais qui est quand même plus gros que les pommes de tout à l'heure (un petit pamplemousse peut être ?).

Sacré **Théo** ! Il fallait bien se douter qu'il n'allait pas en rester là.



Théo nous propose à présent de décortiquer chaque phase de la routine afin de voir toutes les passes et les subtilités de celle-ci, notamment en termes de détournement d'attention.

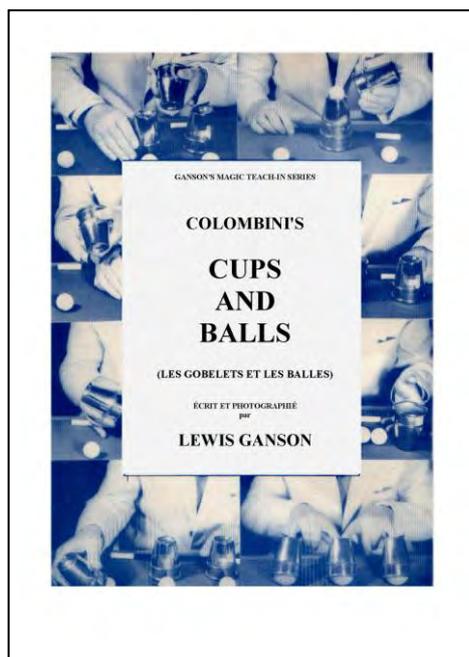
Puis, nous sommes invités à nous entraîner et chacun tente de reproduire avec plus ou moins de bonheur les gestes que **Théo** nous a enseignés.

Théo nous observe avec attention, nous conseillant pour rectifier nos éventuelles erreurs.

Finalement, **Théo** demande à notre honorable assemblée si quelqu'un veut se lancer et présenter la routine dans sa totalité.

Et c'est **Clément** qui se propose tout en nous avouant qu'il n'est pas intéressé par ce tour mais qu'il veut bien jouer le jeu.

Tout compte fait, ce n'est pas mal du tout... Si **Clément** persévère en améliorant sa présentation et en y "*croyant*", il sera tout à fait convaincant.



Pour crâner un peu – de temps en temps, j'aime bien – je fais passer dans la salle la traduction que j'ai faite de la routine de balles et gobelets d'**Aldo Colombini** avec laquelle il a gagné la FISM en 1976 à Vienne (Autriche).

Et comme j'ai vraiment envie de me la péter, je fais également circuler l'original du booklet en langue anglaise (américaine) créé par **Lewis Ganson** afin de montrer que la traduction reproduit la mise en page exacte du texte original avec les photos.

Monsieur **Horneker** – père – m'avait dit être intéressé par cette traduction et devait en parler avec **Aldo Colombini** ...

Mais pour lors, à l'Est (Strasbourg...) rien de nouveau. Et c'est bien dommage quand on imagine le nombre de magiciens français qui ne pratiquent pas la langue de **Shakespeare**...

Et le plus marrant, c'est que j'ai fait cette traduction, comme plusieurs autres d'ailleurs, gratuitement, pour le plaisir, en me disant que ça pouvait être utile à d'autres magiciens.

Et puisqu'on parle de la routine d'**Aldo Colombini** et que je sais que **Christophe** la maîtrise, je lui propose de la présenter devant nous... ce qu'il accepte sans se faire prier.

Ah, il faut reconnaître qu'il y a de sacrées subtilités et que cela demande un entraînement certain.

Contrairement à la routine de **Théo**, qui se fait debout, la routine d'**Aldo Colombini** se fait – n principe – assis à une table comme vous pouvez le voir sur cette photo où il faut être très fort pour reconnaître le célèbre **Aldo Colombini**...



Avant de se lancer dans l'apprentissage de cette routine, je pense qu'il est hautement préférable de se faire les dents avec la routine de **Théo** qui est – à mon sens – beaucoup plus facile et également beaucoup plus ludique.

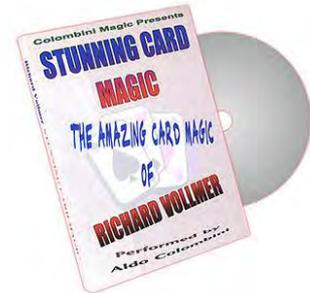
Subjugué par la dextérité de **Christophe** qui exécute cette routine sur une musique que diffuse l'ipad de **Jacky**, j'en ai oublié de prendre une photo... Qu'à cela ne tienne, vous aurez droit à celle de la [réunion du 21 novembre 2009](#) lors de laquelle **Christophe** nous avait présentés cette routine pour la première fois.



Christophe retourne s'asseoir et cette prestation clôt l'atelier *Balles et Gobelets*.

Comme il reste du temps, on s'interroge pour savoir si quelqu'un souhaite nous présenter une routine, **voire même plusieurs...**

Et comme personne ne se décide, c'est moi qui me lance en présentant une routine que je qualifierai de pure magie. Elle est extraite du DVD d'**Aldo Colombini** (*encore lui...*) intitulé "*Stunning Card Magic - The Amazing Card Magic Of Richard Vollmer*" et cette routine s'appelle *Double Chameleon* ("*Double Caméléon*" en Français)



Une carte est choisie dans un jeu de cartes à dos rouges.
Cette carte est posée face en l'air sur la table.
Une pochette est sortie. Elle contient quatre Jokers à dos bleus.

Un des Jokers est posé sur la table et la carte choisie - une Dame de Trèfle - est mise à sa place parmi les autres Jokers.
Instantanément les trois Jokers restants se transforment en Dame de Trèfle. Et en plus, les dos changent de couleur pour devenir rouges.

L'une de ces Dames de Trèfle est posée sur la table et le Joker est remis parmi les trois autres Dames.
Instantanément, les quatre cartes redeviennent des Jokers et les dos redeviennent bleus.

Une routine très visuelle et incompréhensible pour celui qui ne connaît **Alex Elmsley...**

Tandis que **Christophe** mange ses "*charges*"... - les pratiquants des Balles et Gobelets me comprendront... - je me tourne vers **Benoit** qui m'a contacté par l'intermédiaire du site et qui souhaitait rejoindre le club.

Comme il est de tradition, les postulants sont invités à montrer qu'ils ont déjà effectué un petit travail personnel en Magie et qu'ils ne viennent pas en spectateur pour savoir "*comment ça marche*".

Il faut respecter les traditions... Elles forgent les règles de nos sociétés et c'est avec bonne grâce que **Benoit** se lève et vient s'installer à la table devant nous.

Il invite **Pierrick** à venir jouer le spectateur.

Aujourd'hui, c'était "*atelier Balles et Gobelets*" et **Benoit** se présente devant nous avec ... un bol.

Ah, il manque du matériel apparemment... Les temps sont durs, c'est la crise... Allez encore un petit peu de patience et bientôt il pourra sûrement s'acheter les deux gobelets manquants...

Quoique ... Me serais-je trompé ?

Benoit sort trois balles en mousse et une aiguille à tricoter...



Très sérieusement, désignant son aiguille à tricoter, **Benoit** demande à **Pierrick** ce que c'est selon lui...

Et **Pierrick** de répondre "*Une baguette magique ?*"

Et non, répond **Benoit**, c'est une aiguille à tricoter.

Ah ben oui, évidemment...

Benoit met son aiguille sous son bras... ce qui est moins douloureux que de se l'enfoncer dans l'oreille et commence sa routine.

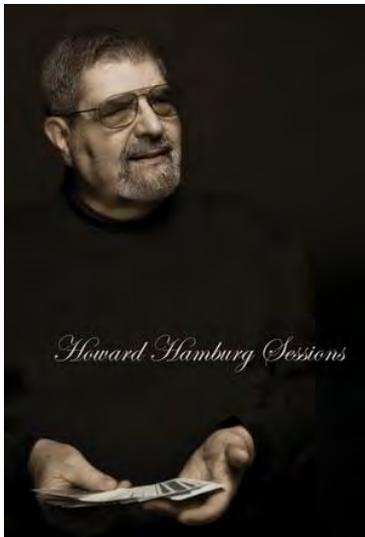
S'enchainent ainsi disparitions et réapparitions **des balles en mousse...** dans l'oreille (ce qui est également moins douloureux qu'une aiguille à tricoter...), **dans le bol**, dans une poche de vêtement...

Benoit, façon gentil camarade, prête son aiguille à tricoter à **Pierrick** qui, s'en servant comme de la baguette magique dont il rêvait, fait apparaître les balles sous le bol renversé.

Puis s'en suit un voyage de balles de main à main entre **Pierrick** et **Benoit**.

Bref, une routine amusante qui démontre – s'il besoin était– qu'il y a plein de trucs sympas à faire avec des balles en mousse (autres que de se les mettre dans l'oreille..) et que cela pourrait sans nul doute faire l'objet d'un prochain atelier magique.

Bon... Quelqu'un d'autre veut passer ?



Comme personne ne "*moufte*", je propose de montrer une seconde routine non dénuée d'intérêt et qui m'a particulièrement bluffé lorsque je l'ai vue pour la première fois.

Il s'agit d'une routine d'**Howard Hamburg** extraite du DVD "*Sessions*" qui s'intitule **Ace, 2, 3, 4**. Le final est particulièrement surprenant.

Les quatre As sont extraits d'un jeu de cartes et posés face en l'air sur le jeu face en bas.

Les As sont comptés et on explique que par solidarité pour le jeu face en bas, ils vont se retourner magiquement un à un...

Le premier As qui se retourne est l'As de Pique... Puis l'As de Cœur se retourne également... Puis c'est l'As de Trèfle... et enfin l'As de Carreau.

Les quatre As sont désormais face en bas. On explique que le processus n'est pas irréversible et voici à présent que l'As de Trèfle revient face en l'air tandis que les trois autres As restent face en bas.

Assurément, les spectateurs pensent que pour réaliser ce tour, plus de quatre cartes sont **utilisées**...

"Mais non, il n'y a que quatre cartes"...

L'As de Trèfle est posé sur la table et est compté "*Une*..."

Puis les trois autres cartes qui sont face en bas sont retournées une à une et comptées "*Deux... trois... et quatre*".

Il s'agit du Deux de Trèfle, du Trois de Trèfle et du Quatre de Trèfle.

Les autres As ont disparu.

Magique et pourtant pas trop difficile à faire. Cela m'a permis de découvrir le *Visual Count*, une technique que je ne connaissais absolument pas.

Pour l'anecdote, **Howard Hamburg** – que je ne connaissais pas non plus - explique dans ce DVD qu'il a côtoyé **Dai Vernon** pendant quelques années et que ce dernier s'obstinait à l'appeler "*Howar*"... sans prononcer le "D" final.



Évidemment **Howard Hamburg** lui en avait fait la remarque et **Dai Vernon** continuait son petit jeu qui lui permettait de dire "*Oh Howar... how are you ?*" un jeu de mot intraduisible en Français et qui signifie "*Oh Howar, comment vas-tu (ou comment allez-vous) ?*" et qui faisait particulièrement marrer **Le Professeur**.

Amusant non ? Quand je pense que d'aucuns pensent que je fais des jeux de mots foireux... **je me marre...**

Désormais, je ne veux plus qu'on m'appelle "**Président**" mais "**Professeur**".

Et c'est **Kristouf** qui décide de prendre ma place en précisant que c'est une première parce qu'il n'a jamais présenté ce tour auparavant.

Et pourquoi donc ?

Ben parce qu'il faut cinq spectateurs et qu'il n'y a pas cinq personnes chez lui.

Ah ben oui, vu comme ça, c'est une explication recevable.

Kristouf, prudent à l'extrême, nous précise "*Comme c'est la première fois, ça risque de foirer...*"

Pas forcément **Kristouf**... Mais évidemment, si tu choisis **Clément** comme spectateur, tu ne mets pas la chance de ton côté ...

Pierrick est invité à mélanger un jeu de cartes et à donner cinq cartes au hasard à **Vincent "Tomarel"** qui doit en choisir une mentalement. Cinq autres cartes sont remises à **Théo**, qui en choisit également une mentalement.

Et la distribution se poursuit pour qu'au final, cinq personnes aient reçu chacune cinq cartes et en aient choisie une mentalement parmi les cinq reçues.

Au fur et à mesure cinq tas sont faits sur la table, puis rassemblés.

Les cartes sont ensuite distribuées une à une pour former à nouveau cinq tas qui sont ensuite montrés à l'assemblée. Les participants doivent annoncer s'ils voient ou non la carte qu'ils ont sélectionnée.

Bien évidemment, à aucun moment **Kristouf** ne voit la face des cartes depuis qu'il a remis le jeu à mélanger à **Pierrick**.



Le tas numéro 1 a été montré et **Vincent** voit sa carte de même que **Christophe**.

Le tas numéro 2 est montré et personne n'a vu sa carte.

Enfin, quand je dis personne...pas tout à fait, car **Clément** annonce qu'il voit sa carte... or **Clément** ne fait pas partie des participants... Allez comprendre ... Il est très joueur ce **Clément**.

Le tas numéro 3 est montré et personne ne voit sa carte.

Le tas numéro 4 est montré et une personne voit sa carte.

Le tas numéro 5 est montré et deux personnes voient leur carte.

$2 + 1 + 2$, le compte est bon, les cinq cartes ont été repérées.

Pour le grand final, **Kristouf** nomme les cartes pensées.

Hélas pour lui, il commet quelques erreurs notamment sur la couleur.

Mais il avait prévenu... c'était la première fois et ça risquait de foirer.

Ultimate Carte Pensée... avec le jeu Ultimate.

Comme personne ne semble désireux de prendre la suite, nous envisageons de mettre fin à la réunion lorsque **Clément** nous sollicite.

Clément souhaite notre avis sur sa routine d'anneaux chinois. Il pense avoir trouvé de nouveaux mouvements et voudrait savoir si visuellement ça passe et ce que nous en pensons.

Clément nous montre donc trois ou quatre passes réalisées avec de grands anneaux chinois et à l'exception de l'une d'elles qui est loin de nous convaincre, nous sommes bluffés par les autres.

Clément n'est peut être pas intéressé par les *Balles et les Gobelets*, mais on voit qu'il se passionne pour les anneaux chinois et qu'il essaie de diversifier sa routine par tous moyens.



Il est vrai qu'il n'est pas facile de renouveler le genre car de nombreux grands magiciens ont visité ou revisité ce grand classique de la Magie, en créant des mouvements originaux ou en agrémentant certains autres d'un petit plus rendant cette routine encore plus agréable à regarder (je pense notamment à l'utilisation de colombes).



Clément est rassuré par nos commentaires et c'est sur ces mouvements très esthétiques que nous décidons de clore la réunion.

La prochaine réunion aura lieu le samedi 21 janvier 2012.

Patrice

Apprenti Magicien à Vie

PS : Aie ! 19 pages ! Et dire que je prévoyais de faire court...

Remarquez, en novembre j'avais fait 23 pages, 28 en octobre et 38 en septembre. Alors vous voyez... J'me soigne.

Vous ne voudriez quand même pas non plus que je bâcle le travail ?

Au moins, vous pouvez sentir l'ambiance des réunions, suivre le déroulement des routines (lorsque j'arrive moi-même à suivre et à les restituer correctement)...

Et puis, il y a quand même 21 photos, dont certaines occupent pratiquement une demi-page !

Bon j'arrête, sinon je vais entamer une 20^{ème} page et là, j'aurai vraiment tout faux.

Bonne année à tous !

Réunion du 21 janvier 2012

Une réunion... bavarde... mais le temps consacré à discuter, c'était pour la bonne cause... enfin, je pense... enfin j'espère...

Sont présents :

- 1 – **Patrice,**
- 2 – **Draco,**
- 3 – **Spontus,**
- 4 – **Jean-Luc,**
- 5 – **Kristouf,**
- 6 – **Alban,**
- 7 – **Christophe,**
- 8 – **Augustin,**
- 9 – **Clément,**
- 10 – **Toff,**
- 11 – **Vincent,**
- 12 – **Benoit,**
- 13 – **Antoine,**
- 14 – **Tomarel**
- 15 – **Edgard**
- 16 – **Yves**





Souriez ! Ouais bon, c'est pas gagné... Quelle tristesse ...Clic Clac Canon !

Et on peut commencer.

Lors d'une précédente réunion était ressurgie l'idée que le **Magicos Circus Rouennais** passe en association et un des arguments avancés était que cela permettrait, en demandant une cotisation, de faire venir des conférenciers...

Mouais... Pas si simple que ça...

Le débat "*association – pas association*" avait déjà été abordé voici quelques années. Il y avait été adjoint "*adhésion FFAP – pas adhésion FFAP*". Avec le résultat que vous imaginez, puis le **MCR** n'est pas – pour le moment une association.

Les années passent, et il arrive que certaines idées ne trépassent pas et soient à nouveau proposées.



Comme le fonctionnement du **MCR** se veut démocratique, j'avais indiqué que je ferai un nouveau sondage... et chose promise, chose due.

C'est ainsi que j'ai sondé les membres durant une semaine complète.

Que les défenseurs de la Ligue des Magiciens Opprimés se rassurent... aucun magicien n'a été maltraité durant ce sondage...



J'ai juste fait quelques allusions perfides... après, lors de la divulgation des résultats...

Ah... ben on se refait pas à mon âge.

Après un démarrage un peu laborieux des votes à ce sondage, qui m'a obligé à diffuser un mail de rappel pour mobiliser les foules, ce sont finalement 21 membres qui se sont exprimés sur le devenir du club.

On aurait pu faire mieux car il y a plus de 21 membres au **MCR**, mais c'est déjà pas mal et comme notre fonctionnement se veut "*démocratique*" (oui je sais je l'ai déjà dit), libre à chacun de ne pas voter s'il n'en a pas envie.

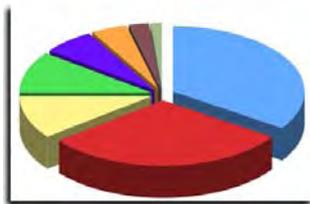
La première question portait sur la somme que chacun serait prêt à payer comme cotisation annuelle en plus de la cotisation *MJC* (13 euros pour un adulte et 6 euros pour un mineur) que nous acquittons pour l'accès à la salle de réunion : 10 membres ont jugé que la cotisation *MJC* était suffisante.





La seconde question était de savoir qui était d'accord pour s'investir dans une fonction de l'éventuel futur bureau de l'association (Président, Trésorier, Secrétaire...) : un seul membre a dit être d'accord pour devenir secrétaire, les 20 autres ne souhaitant pas avoir de fonction dans l'association.

La troisième question était de savoir si en plus de passer en association le **MCR** devait adhérer à la FFAP : 4 membres ont répondu favorablement.



La quatrième question posait le fond du débat pour savoir qui souhaitait que le **MCR** passe en association et 5 membres sur les 21 votants ont répondu favorablement.

Au sujet des réponses à ces deux dernières questions, j'ai fait part de ma surprise sur le fait que des personnes veuillent passer en association et adhérer à la **FFAP** mais, pas s'investir dans la nouvelle structure... et que même l'un d'eux – pour des raisons personnelles que je respecte - ne venait plus aux réunions depuis plus d'un an.

J'avais mis une cinquième question demandant si le votant souhaitait s'identifier ou rester anonyme... et j'ai eu quelques surprises avec 4 anonymes et plus surprenant, parmi ces anonymes l'un d'eux voulant passer en association et adhérer à la FFAP...

Bon finalement, la cause semble entendue – jusqu'à une prochaine fois – et le **Magicos Circus Rouennais** va donc rester ce qu'il est... un club de magie qui ne se prend pas la tête – sauf quand je fais des sondages – et où chacun vient quand il veut ou quand il peut, sans avoir de compte à rendre ; le tout moyennant une cotisation tout à fait modeste.



Le second sujet abordé est relatif aux 10 ans du **Magicos Circus Rouennais**.

Il a été récemment proposé de faire un spectacle caritatif sous couvert d'une association (Aïe, le mot qui tue...) et **Edgard** a une amie qui gère un théâtre et qui se proposait de le mettre à notre disposition.

Le souci étant qu'elle souhaite faire sa programmation rapidement et avoir tous les détails de notre spectacle dès maintenant.

Des détails que nous ne pouvons communiquer puisque rien n'a été concrètement décidé.

Le second souci est qu'il avait été envisagé de faire un spectacle en deux temps : close-up à table suivi d'un spectacle sur scène, mais que la salle du théâtre concerné ne s'y prêterait pas et qu'en plus, elle est assez petite (une centaine de places).

Du coup, plutôt que de vouloir faire pour le *10^{ème} anniversaire* quelque chose qui risquerait d'être bâclé, on convient d'y réfléchir plus longuement quitte à ne faire ce spectacle qu'en 2013 après l'avoir monté soigneusement.

Le troisième sujet abordé est la venue de **Bebel** courant février au *Cirque Théâtre d'Elbeuf* pour son spectacle *Les Dessous des Cartes*.

Le **Magicos Circus Rouennais** ira l'applaudir en force le vendredi 17 février et quelques autres membres iront également le dimanche 19 février.



Mine de rien, la discussion concernant ces divers sujets a été longue et comme dit **Draco**, on se serait cru dans une *réunion FFAP*...

Il est temps à présent de penser à se distraire un peu avec de la Magie, puisqu'en fait, c'est un peu – beaucoup – pour cela que nous sommes ici.

Et c'est **Spontus** qui propose de nous montrer quelques unes de ses fabrications maisons.

Spontus sort d'abord un puzzle qu'il s'est offert à Noël.



Notre ami adore les casse-têtes - pas les massues, ni les matraques de CRS...- je parle ici des objets, parfois étranges où il faut réfléchir pour en découvrir la clé...

Il a donc résolu très rapidement ce puzzle, constitué de pièces en bois, et l'a bien vite rangé dans sa boîte prévue pour qu'il y rentre parfaitement.



Quelques jours après son achat, **Olivier "Spontus"** a été contacté par le vendeur de la boutique qui s'excusait car il avait oublié de donner une pièce du puzzle lors de l'achat.



C'est ainsi que **Spontus** a récupéré une pièce supplémentaire pour ce puzzle qui avait somme toute l'air d'être complet.

Mais l'ayant refait, il s'est rendu compte que cette nouvelle pièce s'intégrait parfaitement dans le puzzle et que – plus étrange – celui-ci rentrait toujours parfaitement sans sa boîte.

Le problème de la pièce manquante semblait donc réglé... sauf que quelques temps plus tard, la sœur de **Spontus** venant lui prendre visite lui remit une pièce en bois provenant du puzzle, qu'elle avouât lui avoir dérobé...pour rire.

Quelle conne ! s'écria **Spontus**... qui intrigué par cette pièce supplémentaire ressortit son puzzle et s'aperçu, qu'une fois encore, il pouvait refaire le puzzle et le ranger sans problème dans sa boîte.

Comme **Spontus** est quelqu'un que plus rien n'étonne, il mit ce puzzle dans son placard et commença à ranger ses décorations de Noël.

Et alors, qu'il rangeait guirlandes et boules multicolores, il remarqua au pied du sapin, ce qui ressemblait à une pièce du puzzle.

Intrigué, il sorti le puzzle du placard, pour s'apercevoir que cette pièce était apparemment en trop.

Et si ?...

Aussitôt pensé, aussitôt fait. **Spontus** démontra une nouvelle fois son puzzle et l'ayant reconstitué, il constata que cette troisième pièce supplémentaire s'adaptait parfaitement et pire... que le puzzle rentrait toujours dans sa boîte.

Magique non ? Ça c'est une vraie histoire de Noël.

Ce puzzle existe en plusieurs versions faisant appel à des procédés différents, et sous diverses appellations.

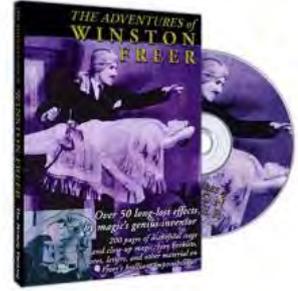
Cherchez sur votre moteur de recherche préféré "*Puzzle Paradoxe*" ou encore "*Enigma*" et vous trouverez...

Mais faites bien attention au système utilisé sinon vous risquez d'être déçu... comme je l'ai été en achetant sur internet une version, "*bon marché*" de ce puzzle, et qui ne me convient pas...





Spontus nous révèle qu'il adore ce genre d'énigme et il nous conseille l'œuvre du magicien américain **Winston Freer** (1910 – 1981), un inventeur qualifié de génie dont on peut lire les "*adventures*" en achetant un CD qui lui est consacré et ainsi découvrir ses inventions.



Spontus a fait beaucoup de kilomètres pour venir de *Grumesnil* où il demeure au milieu de ses créations. Aussi, cela serait vraiment trop bête qu'il s'arrête à ce puzzle.



Et, comme pour nous prouver son amour des casse-têtes, il nous présente une version géante d'un tour de **Tenyo** qu'**Éric** nous avait présenté récemment et qui s'appelle "*Geometrick*".

Rappelez-vous...la quadrature du cercle...

Comment ? Vous n'avez pas lu le compte rendu de la réunion du 19 novembre 2011 ? Honte à vous !

Toutefois, il est encore temps de vous faire pardonner en cliquant sur [ce lien](#).

Bon, comme le tour de **Tenyo** – qui, depuis sa sortie, est devenu un collector que vous trouverez à prix d'or – était un peu "*rikiki*" en taille, **Spontus** a eu l'idée de s'en fabriquer un ... un petit peu plus grand.

Le principe reste le même, on présente dans un premier temps un plateau comportant une découpe carrée en son centre.

Ce plateau est rangé dans un réceptacle en bois.

Une passe magique – normale après un réceptacle – blague ô combien subtile que seuls les amateurs de football comprendront... – et hop, le plateau est ressorti et comporte désormais une découpe en forme de cercle en son milieu.

Je vous rassure, ça marche aussi dans l'autre sens – cercle vers carré.



Spontus qui vit un peu en ermite dans sa campagne (*Grumesnil* doit compter environ 500 âmes... et peut être aussi quelques ânes), trouve ici un bon moyen de renouer avec la civilisation et décide de conserver la parole pour nous montrer une idée très subtile que **Draco** et lui utilisent dans leur *Close-up Show*... et que je m'en vais vous narrer.



L'effet : un dessin est réalisé sur un morceau de tissu qu'on fait ensuite disparaître... Un pot de peinture est sorti et ... Oh non ! Ça serait vraiment trop dingue... Le pot de peinture étant fermé, on l'ouvre avec la lame d'un tournevis...

Hélas, c'est un vieux pot contenant de la peinture séchée et rien d'autre...

Et **Spontus** d'expliquer que parfois, le voyage du tissu supportant le dessin s'effectue mal... Il prend un cutter et découpe le manche du tournevis, dans lequel est retrouvé le dessin.

C'est **Gaétan Bloom** qui avec sa routine "*le gardien du pain*" a inspiré cette idée. **Spontus** et **Draco** ont réfléchi au moyen de présenter une variante de cette routine afin de permettre ce voyage magique alors même qu'à aucun moment ils ne se croisent sur scène.

Spontus et **Draco** nous parlent alors de la démarche créative et de l'élaboration des personnages pour arriver au résultat final que nous avons pu applaudir lors du *Close-up Show*.

Je n'ai qu'un qualificatif pour cette routine : "*excellente* !"

Clément a une passion en ce moment : les anneaux chinois.

Lors de la dernière réunion, il avait soumis à nos critiques affutées quelques mouvements avec de grands anneaux.

Clément a poursuivi dans sa quête de l'anneau magique et sollicite à nouveau quelques conseils.

Son propos porte dans un premier temps sur un principe qu'il qualifie de "*tout con*" et qui s'appelle "*keyless opener*" et dont je ne peux rien dire dans ce compte rendu sous peine de me faire des ennemis.

Clément précise que les mouvements qu'il va nous présenter sont juste "*pour le principe car la routine n'est pas travaillée*"... Comme d'hab.

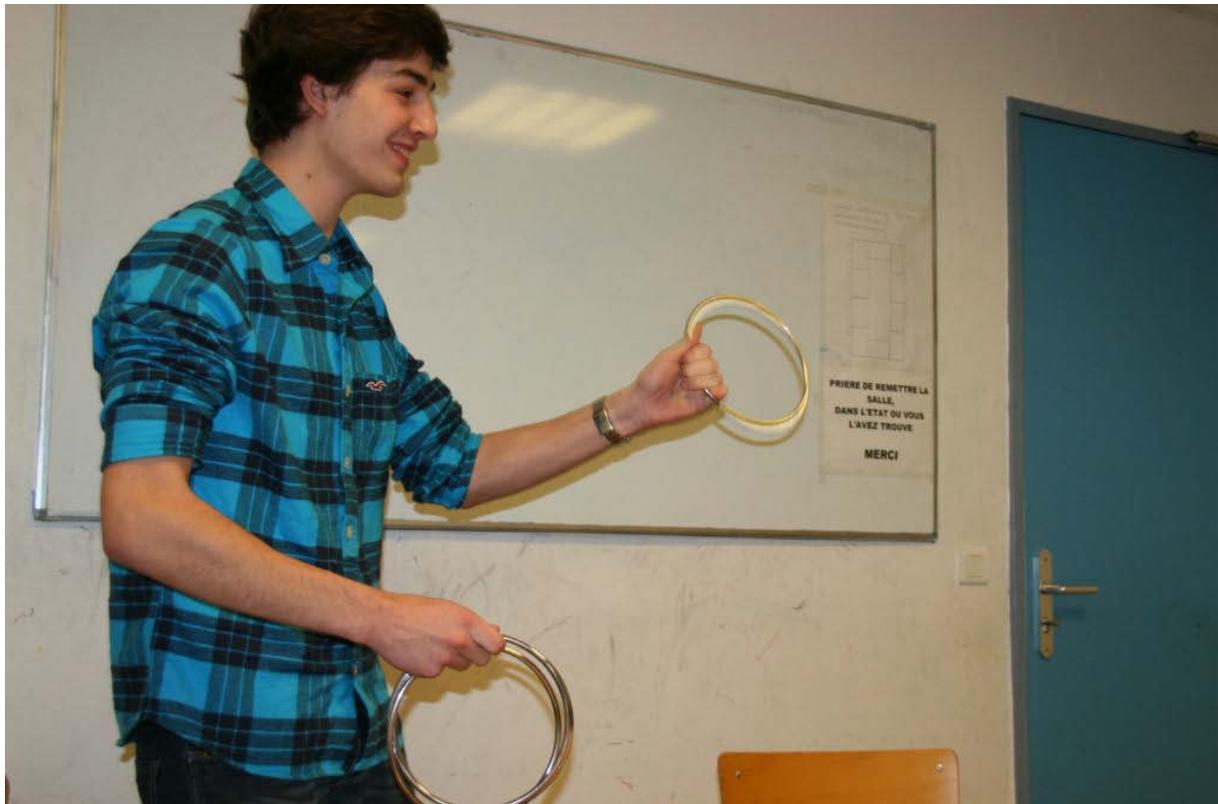
"Et hop !... un comptage tout pourri".

Ce n'est pas moi qui le dit mais **Clément** lui même.

"Et pour le final, un autre comptage tout pourri".

Même remarque que précédemment...

Draco recommande à **Clément** d'y aller mollo car il a cassé un des anneaux.



Quant à **Spontus**, toujours prêt à encourager, il déclare ; "*Ce que tu veux faire n'est pas clair...*"

Et **Clément** de répondre "*Oui je sais qu'il y a beaucoup de trucs pourris mais c'est juste pour le principe...*"

Nous retiendrons de cette réunion que **Clément** est un mec à principes...



Bon, il faut quand même reconnaître qu'il y a de bonnes choses et des mouvements très intéressants.

Clément recommande la série de DVD "*Levent's Ultimate Guide To Linking Rings*" et nous montre divers types d'anneaux, de différentes tailles, qu'il utilise.

Cette manipulation du matériel est intéressante à plus d'un titre car elle nous donne enfin la clé du mystère des anneaux xhinois.



Clément qui décidément ne veut pas laisser la place, enchaîne avec des mouvements utilisant une écharpe et dont certains lui ont été inspirés par **Tina Lenert**.

Je pense un moment à lui piquer son écharpe et à m'en servir pour l'attacher pour ainsi permettre qu'un autre puisse tenter sa chance.

Et finalement, comme j'aime bien **Clément**, je m'abstiens.



Spontus, **Draco** et d'autres y vont de leurs conseils et finalement, **Clément** se rendant compte qu'il monopolise le terrain depuis un moment déjà, remercie et regagne sa place.

Yves propose de montrer un truc très rapide.

Ah ben ça va nous changer de **Spontus** et **Clément**...

Yves nous explique qu'il s'agit d'une "hum... hum... hum.." coupe sans table.

Ne cherchez pas sur *Google*, vous ne trouverez pas...

À un moment donné du mouvement, les deux portions du paquet se retrouvent face à face en décalé.



Face à nos remarques peu convaincues, **Yves** explique les avantages du mouvement et le justifie également comme une fioriture.

Et en bonus, **Yves** nous propose une application supplémentaire qui consiste en une production d'As et là, nous y allons de nos commentaires positifs car cette application est intéressante.

Du coup, après une intense réflexion, nous proposons une amélioration dans le déroulement de cette production d'As.

Et apparemment, **Yves** semble satisfait de cette proposition.

Yves nous propose ensuite une subtilité d'**Aldo Colombini** concernant un contrôle de deux cartes. Intéressant.



Puis **Yves** nous parle d'une fioriture de **Ricky Jay** consistant à lancer en l'air une carte, qui se dédouble et les deux cartes en résultant sont récupérées, une dans chaque main. **Yves** éprouve des difficultés pour reproduire ce mouvement de façon régulière.

Certains testent et quelques conseils jaillissent. À travailler.

Je fais actuellement la traduction d'un booklet concernant la routine de **Stewart James** intitulée *Sefalajja*.

Cette routine utilise une boîte – un "*cabinet spirite*" dans lequel des choses très étranges se passent et le booklet décrit la routine initiale et propose une adaptation moderne utilisant une caisse en plastique.

Dans la routine des temps modernes, on assiste à un effet d'anneau qui s'enfile magiquement sur une corde ainsi qu'à deux enclavements mystérieux de cordes.

J'avais découvert ce principe après avoir vu une vidéo de **Dean Dill** avec sa *Dean's Box* et également une prestation de **Bernard Billis** au *Plus Grand Cabaret*.



En fait, concernant l'enclavement des cordes, **Dean Dill** a repris un principe inventé par **Elizabeth Warlock** (fille de **Peter Warlock**) et on peut en trouver la description dans le livre de **Stewart James Encyclopedia of Rope Tricks** sous l'intitulé "*Link Later*". **Dean Dill** a toutefois embelli cet effet et l'a facilité par une subtilité de sa *Dean's Box*.

J'adore cet effet car c'est de la magie pure. On présente une boîte pleine de vide et malgré tout, des choses magiques surviennent.

Spontus, est également très friand de ce genre d'effet, et il a fabriqué son propre modèle joliment décoré. Le matériel évoque du *Jules Verne*.



Deux cordes – une rouge et une blanche – sont montrées et chaque corde en pliée en deux.

Pour enclaver les cordes par leur milieu, il n'y a apparemment qu'une solution possible : passer par les extrémités de l'une ou l'autre corde.

Pas si sur...

Spontus montre une boîte en bois, comportant un panneau monté sur charnières à l'avant, un trou circulaire de chaque côté pouvant permettre le passage de la main et un genre de trappe sur charnière sur le dessus.

Le milieu des deux cordes est introduit par chacun des trous des côtés et il ressort par la petite trappe du haut.

Nous constatons tous que les deux milieux paraissent enclavés alors que nous savons que ce n'est pas possible puisque les extrémités des cordes sont à l'extérieur de la boîte.

Spontus tire sur les deux milieux de cordes enclavés et on constate alors que les deux cordes sont réellement enclavées.



Les deux cordes sont séparées et à nouveau introduites par les trous de chaque côté de la boîte. Cette fois-ci, les milieux dépassent par la petite trappe.

Spontus ouvre le panneau situé à l'avant de la boîte et montre que les cordes sont bien séparées.

Puis le panneau est refermé et les deux milieux de cordes sont emprisonnés par une baguette magique.

Les deux cordes sont ensuite tendues, puis la baguette est retirée.

À nouveau, on constate que les deux cordes sont enclavées.

La dernière partie de la routine, consiste à ne garder qu'une seule des cordes. Une extrémité est passée dans un des trous de la boîte et ressort par l'autre trou.

Spontus montre un anneau en métal, qu'il introduit dans la boîte.

Un coup de baguette magique et **Spontus** ouvre le panneau situé à l'avant de la boîte pour faire constater que l'anneau est désormais enfilé sur la corde.

Quand l'impossible devient possible ...

C'est à présent **Vincent** qui souhaite nous montrer une routine de cartes et pour cela il a besoin de deux volontaires. **Spontus** et **Yves** se proposent.

Deux cartes sont choisies et montrées à tout le monde, y compris **Vincent**, avant d'être perdues dans le jeu.



À peine la routine démarrée, **Spontus** conseille à **Vincent** de se calmer, d'être plus posé quand il présente mais **Vincent** ne semble pas prêt à suivre cette recommandation du vénérable **Spontus** et continue à un train d'enfer tout en se marrant...

À mon avis, la seule solution est la BDLG⁽¹⁾, mais je réprovoe ce genre de méthode même si parfois, ça fait un bien fou à celui qui l'utilise...

Vincent montre à présent les quatre As.

Un mouvement magique et 1, 2, 3 et 4...L'As de Carreau s'est retourné face en bas.

1, 2, 3 et 4 et l'As de carreau est revenu face en l'air mais c'est à présent l'As de Trèfle qui est face en bas.

Les retournements se poursuivent avec l'As de Cœur, puis l'As de Pique.

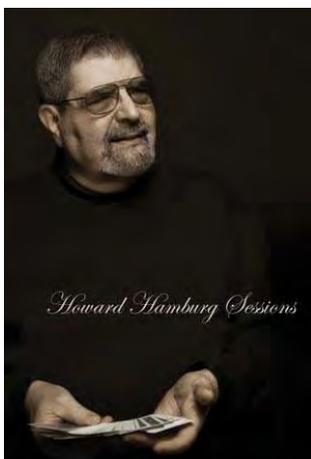
L'As de Pique et l'As de Trèfle sont posés face en bas sur un côté de la table, et les deux autres As sont posés à l'autre extrémité de la table.

Alors que **Vincent** retourne les deux As rouges on s'aperçoit qu'il y a désormais un As rouge et un As noir.

Le jeu est étalé face en bas et on s'aperçoit qu'il y a un As rouge et un As noir faces en l'air au milieu de l'étalement.

Mais alors ? Les deux cartes sur la table ?

A l'emplacement où se trouvent les deux As noirs se trouvent à présent les deux cartes choisies.



J'ai découvert récemment le magicien **Howard Hamburg**, dont j'avais présenté une routine extraite de son DVD "*Sessions*" lors d'une précédente réunion.

Il y a plein de choses intéressantes dans ce DVD et notamment un effet de houlette très facile à faire.

Un jeu est sorti de son étui, une carte est librement choisie et perdue dans le jeu qui est ensuite remis dans l'étui.

Pour éviter toute suspicion, le magicien ressort le jeu de l'étui et propose que quelqu'un le coupe.

Le jeu est ensuite remis dans l'étui mais en l'enfonçant seulement à moitié.

Le jeu et l'étui sont basculés et le jeu est tenu verticalement par ses petites tranches avec l'étui qui dépasse au dessus.

Le spectateur est invité à se concentrer sur sa carte et tout à coup, l'étui commence à se soulever.

On enlève l'étui et on s'aperçoit alors qu'une carte émerge du milieu du jeu... Cette carte est prise en main : il s'agit de la carte choisie.

Comme tout le monde commence à ranger ses affaires, il semble que la réunion soit sur le point de se terminer. Il faut dire qu'il est environ 18 heures et qu'une fois encore, le temps a passé très vite.

La fois prochaine, pas de sondage en vue, et la partie magie devrait donc être plus conséquente.

Quoique ... cette prochaine fois aura lieu le samedi 18 février 2012... le lendemain du spectacle de **Bebel**... On aura peut être des choses à raconter, sauf si on décide de garder le mystère pour ceux du club qui iront le lendemain, dimanche 19...

Patrice

Apprenti Magicien à Vie

(1) – la BDLG = La Baffe Dans La Gueule... à n'utiliser que dans des situations extrêmes...

Réunion du 18 février 2012

Et voilà un nouveau compte-rendu – Oh dommage ! - dans lequel, fidèle à mon habitude, je vais pouvoir dire du mal des prestations des uns et des autres... **au nombre desquels, je m'inclus bien évidemment.**

Aïe ! Je viens de prendre un CDPAC ⁽¹⁾ pour me punir pour cette entrée en matière...

Et ce compte rendu aurait pu fort bien ne pas avoir lieu.

Car pour qu'il y ait un compte rendu de réunion, il faut bien évidemment **qu'il y ait... une réunion.**

Or, sur ce coup là, j'avais quelque **peu...merdé ?**
Eh oui ! **Enfin... oui et non.**

J'vous explique : (comme vous l'avez remarqué c'est une affirmation, pas **une question...**)

En général, je vais chercher la clé de la *Maison des Jeunes et de la Culture* le vendredi, en fin d'après midi, la veille de chaque réunion.



Vous savez... La clé... La fameuse clé dont on a déjà parlé dans quelques comptes rendus.

Rien à voir avec les anneaux chinois...

Celle-ci sert à ouvrir la *MJC* et la salle qui nous est attribuée pour les réunions de notre club de magie.

Cette clé, ce n'est pas le *Père Fouras de Fort Boyard* qui me la remet, mais *Roland de la MJC*.

Son prénom c'est "*Roland*", mais son nom ce n'est pas "*de la MJC*" sinon ça serait vraiment lourd à porter...



Et vendredi 17 février, veille de réunion du **Magicos Circus Rouennais** j'avais prévenu la *MJC* que je viendrai chercher "*la clé*" vers 19 heures.

Bon, ça c'est la théorie... le plan.

Et "*j'aime quand un plan se déroule sans accroc*" (**Hannibal de l'Agence Tous Risques**).

18h45 – je quitte le boulot et ma première mission est de déposer près de chez elle, ma charmante collègue Corinne.

18h55 – je dépose Corinne et je me rappelle que ma charmante épouse m'a confié également une mission en me demandant d'acheter du pain.

19h00 – j'achète deux baguettes à un charmant boulanger.

19h15 – j'arrive chez moi et je mange un truc vite fait car il faut que je sois à 20h00 à Elbeuf pour payer les billets qui ont été réservés - par moi - au nom du **Magicos Circus Rouennais** pour le spectacle de **Bebel...** enfin de "**Belkheïr**" qui doit avoir lieu le soir même à 20h30.



19h35 – je pars de chez moi, direction Elbeuf. Je suis dans les temps. Cool !

19h55 – j'arrive sur Elbeuf quand tout à coup, lumière bleue d'un gyrophare : "**Bonjour monsieur, Police Nationale, contrôle des papiers**".

Oh non ! C'est quoi, c'est un gag pour surprise sur prise ?

Je regarde autour de moi... Pas de caméra.

Bon finalement, j'explique qui je suis : "**Patrice, du Magicos Circus Rouennais** en mission spéciale pour le club" (façon "**Les Blues Brothers** avec leur célèbre "**We're on mission for God**", mais si je dis ça aux policiers, ça va surement pas le faire...).

Les policiers ayant reconnu en moi celui que j'affirmais être, s'excusent. On me dit qu'on ne m'avait pas reconnu et on me laisse partir après m'avoir demandé si je veux une escorte.

20h05 – j'arrive au **Cirque Théâtre d'Elbeuf**. **Spontus, Draco** et **Éric** sont déjà là.

Je paie les places - 15 places à 13 euros car nous avons eu un tarif de groupe - et je commence la distribution moyennant remboursement de la somme afférente.



22h15 – le spectacle est terminé, on attend dans le hall la venue de **Bebel...** enfin de **Belkheïr**, parce que concrètement, **Bebel** on ne l'a pas trop vu dans la soirée.

C'est à ce moment là que **Spontus** me dit qu'il va venir à la réunion **MCR** demain et là...

Oh merde ! La clé ! J'ai oublié d'aller chercher la clé !

Diantre ! Comment va-t-on faire ?

Parce que sans clé, dur dur d'entrer dans la **MJC** et encore plus dur d'entrer dans la salle qui nous est réservée... De plus, ça me paraît difficile de faire la réunion chez moi parce qu'en ce moment dans ma rue, c'est un peu le boxon car la municipalité refait la chaussée et les trottoirs, ça ressemble à Beyrouth et pour se garer c'est hyper coton.

Bon on verra ça demain, la nuit porte conseil.

Alors, j'me doute que maintenant que j'ai commencé, vous voulez connaître la suite de cette passionnante aventure dont le scénario serait à même de rivaliser avec le meilleur des **Indiana Jones**... quoi que, moi, le fouet, ça m'excite pas trop. Par contre, certains autres accessoires...



Ah, on me signale que ce compte rendu est également lu par des mineurs...

C'est con parce que j'allais pas parler du casque, ni de la lampe à huile...

Bon, je vais faire court – comme d'habitude...

Je passe sur mon échographie de la prostate et de mes reins (tout est normal je vous rassure) et je vais à l'essentiel.

Finalement, j'ai réussi à joindre **Roland de la MJC** (ce n'est pas son nom) et je suis allé jusqu'à chez lui à **Saint Jacques sur Darnétal** car il m'a très gentiment proposé de **me prêter sa clé...**

Car oui, mesdames et messieurs, vous avez bien lu... Il n'y a pas une seule clé de la MJC, il y en a plusieurs.



30 kilomètres aller-retour entre mon domicile et celui de Roland

Du coup, à 14h00, en ce samedi 18 février 2012, je me retrouve dans le hall de la **MJC** à attendre que tout le monde soit là quand tout à coup, j'entends une voix féminine qui dit "**Ya pas quelqu'un qui a un problème de clé ?**"

Je me retourne et là, je vois une jeune femme – que je ne connais pas et qui ne me connaît pas – et je lui demande "*Euh c'est Philippe qui a vous demandé de passer ?*"

Ah oui, il faut que je vous explique que comme je n'arrivais pas à joindre *Roland au début (enfin... à "Saint Jacques"...)* , j'ai essayé de joindre aussi *Philippe*, le directeur de la *MJC* et comme il était sur répondeur j'ai laissé un message et

Quoi ? Je vous ennuie avec mes histoires de clés ?

Bon d'accord... Mais sans clé, il n'y aurait pas eu de réunion et donc pas de compte rendu...

CQFD ⁽²⁾

Chacun a finalement pu prendre place dans la salle Galilée au sous-sol de la *MJC*, et comme à mon habitude, je sors mon appareil photo pour attester de la présence des uns et des autres au cas où certaines épouses suspicieuses auraient des doutes sur l'occupation de leur mari certains samedi après-midi.

Clic Clac Canon !



Sont présents à cette réunion :

1. **Patrice,**
2. **Draco,**
3. **Spontus,**
4. **Pierrick,**
5. **Alban,**
6. **Edgard,**
7. **Léon,**
8. **Augustin,**
9. **Vincent "Tomarel",**
10. **Thierry,**
11. **Yves,**
12. **Pierre.**

Avant de démarrer la séquence "**Infos**", j'évoque brièvement (oui, oui, j vous assure...) l'attaque dont a été victime le site du **Magicos Circus Rouennais** au début du mois de février.



Certains d'entre vous ont peut-être (surement ?) remarqué que le site était devenu indisponible et qu'une page Internet affichait une "**erreur 500- erreur interne au serveur**".

J'ai d'abord pensé que cela venait de chez Free, avant de mettre les mains dans le "**campouis**" – traduisez : **aller jeter un œil sur les fichiers** puisque j'avais toujours accès à ceux-ci.

Finalement, j'ai découvert le pot aux roses, à savoir qu'un fichier que je n'utilisais pas avant été implanté et avait pour but de renvoyer sur un site situé en Russie.

J'ai donc supprimé ce fichier... qui s'est recréé automatiquement quelques heures après et malgré toutes mes tentatives d'effacement, ce "**put#**" de fichier revenait systématiquement.

Une recherche sur des forums dédiés a permis de glaner quelques infos pour résoudre le problème et c'est finalement grâce à **Microsoft Security**



Essentials – logiciel gratuit que je vous recommande chaudement – que j'ai réussi à trouver la "**porte dérobée**" qui avait permis d'implanter un virus appelé "**cheval de Troie**" et d'éradiquer celui-ci.

Les mêmes forums dédiés m'ont permis de mieux sécuriser le site et désormais, je croise les doigts car on n'est jamais à l'abri d'un pirate plus malin qu'un autre.

Draco prend à présent la parole et attaque d'emblée sur le *Festival International de Magie de Forges Les Eaux*, la 25^{ème} édition dont il sera – avec **Spontus** – l'un des acteurs.

Et pour cette édition qui représente un quart de siècle d'existence, les organisateurs, **Hugues Protat** et **François Normag** ont fait dans le "lourd". D'abord, avec une très belle affiche, dont j'ai hâte d'avoir un exemplaire pour compléter ma collection, mais également avec une "com" (traduisez "*communication*") axée vidéo avec quelques clips visibles sur YouTube.



Ca a commencé avec un mec sans cheveux qui marchait sur l'eau :
<http://www.youtube.com/watch?v=-RUZtoDIT1s&feature=related>

Et cela continue avec Esprit Magique 1 et 2 qui valent leur pesant de cacahuètes :

<http://www.youtube.com/watch?v=vVMneGMVrPE&feature=related>

http://www.youtube.com/watch?v=rPkqVFvnlbg&feature=results_video&r=1&ob=0

Vite la suite !

Pour ce qui est du programme de cette année, il suffit d'aller sur le site <http://www.festivaldemagie.com/> et vous saurez tout.

Seul hic... et non des moindres, il va être très difficile pour les retardataires de trouver des places...



Bon, puisqu'on parle de spectacle de Magie, c'est peut être le moment de parler du spectacle de **Djenane Belkheir**, que la plupart d'entre nous connaissent sous le pseudo de **Bebel**.

Je précise que ce **Bebel** n'a rien à voir avec l'acteur du film "*l'As des As*", même si celui-ci manie les cartes avec dextérité, comme il l'a prouvé à maintes fois durant cette soirée.

Non ce **Bebel**, c'est ce magicien cartomane au style si particulier doté d'une connaissance magique sans borne et qui – sous son véritable nom – a souhaité nous entraîner dans une histoire qui lui tenait particulièrement à Cœur (Pique, Trèfle et Carreau...) où les cartes mènent la danse.



Alors forcément, les magiciens s'attendaient à voir du **Bebel**, le souriant, celui de la *station de métro Mabillon à Paris*.

Mais dans ce spectacle, c'était avant tout du **Belkheïr**, l'acteur de théâtre, magicien des cartes, et c'est peut-être pourquoi, à l'issue du spectacle, les avis étaient partagés.

Le spectacle raconte une histoire – pas toujours simple à suivre – qui débute de façon assez sombre par un accident de voiture qui va être la porte d'entrée dans le monde des cartes.

Une grande table, pour ne pas dire une "*immense table*", un écran géant et l'acteur, qui ne redeviendra **Bebel** que l'espace de quelques minutes vers le milieu du spectacle, avant de redevenir aussitôt **Belkheïr**.



Qu'on ait aimé ou pas, il reste que ce spectacle sort des sentiers battus et mérite d'être vu. Nous avons eu affaire à une sacrée démonstration de virtuosité en Magie des Cartes, troublée toutefois par quelques problèmes d'ordre "*informatique*"... mais le spectacle est en rodage et cela devrait donc se régler.

C'est vrai que la caméra filmant en gros plan les mains de l'artiste, nous permettait – à nous autres magiciens – de voir certaines préparations de mouvements – mais il est quasiment certain qu'un public non averti ne l'aura pas remarqué.

Et si vous le souhaitez, vous pouvez visiter [le site de Bebel](#) (qui n'est pas vraiment à jour car les dernières infos datent de 2009...) et lire le [dossier de presse](#) de ce spectacle.

Et puisqu'on parle de spectacle, autant continuer.

Certains membres du club sont allés voir **Julien Labigne** le 10 février 2012 à Oissel, afin qu'il leur révèle 4 Secrets.

Verdict : c'était bien, sympathique, avec un public pas facile de "*djeuneze*"... mais **Julien Labigne** en a "*scotché*" plus d'un, suscitant quelques réactions du genre "*Oh l'autre y m'a trop venère*". *Waouh, mais comment il a fait le bouffon ?* Ah la beauté de la langue française...



Et alors qu'on aurait pu croire que les infos diverses et variées – donc récentes sinon elles auraient été "*avariées*" – étaient terminées, **Spontus** a fait son cirque...



En fait, **Spontus** est resté très calme, comme à son habitude, il nous a juste parlé du **Cirque Arlette Gruss** qui incorpore désormais un numéro de Magie dans son nouveau spectacle "*L'autre Monde*" et qui sera sur notre région du 23 février au 4 mars 2012.

"*Oui bon et alors ?*" me direz-vous...

C'est **Spontus** qui a été contacté par la direction du Cirque pour proposer et fournir des grandes illusions.

Ah ah ! Pas pareil hein ? On fait moins le malin maintenant !

Est-il besoin le rappeler que **Spontus**, outre le fait qu'il pratique la Magie depuis plusieurs décennies – nous tairons le nombre exact par respect pour son grand âge - est également un créateur de Magie. **Spontus** invente des grandes illusions ou en adapte certaines en reprenant des principes existants.

Et là, dans le cas du **Cirque Gruss**, le contrat était simple : "*Il y a un camion stationné dehors. Remplissez-le !*"

Le numéro de magie, qui s'appelle "*Grandes Illusions pour Grande Métamorphose*" est présenté – apparemment à un rythme d'enfer – par **Kevin Gruss**.



Spontus a fourni quatre grandes illusions – sa lévitation "*la Spontus 360*" ([visible sur son site](#)), une apparition et également une "*Modern Art*" pour une femme coupée en deux, et une évasion.

Mais au final, comme il faut aller vite, vite façon **Hans Klok**, seules trois illusions seront présentées.

La lévitation a donc été écartée de l'aventure.

Spontus explique qu'une des raisons ayant conduit à écarter la lévitation, est un problème de "**bande son**".

Traditionnellement, les cirques d'antan avaient un orchestre qui s'adaptait en fonction du déroulement du spectacle et qui pouvait donc "*temporiser*" lorsqu'il fallait faire venir quelqu'un sur scène... ou le convaincre de venir sur scène. Or désormais, le **Cirque Arlette Gruss**, comme beaucoup d'autres cirques travaille sans orchestre, avec des enregistrements numériques. Et du coup, il faut que les numéros et les intermèdes soient calés à la minute, voire à la seconde près.

Allez, encore un petit coup de pub pour le "**vénérable Spontus**" (oui je sais, j'ai déjà employé cette expression dans le dernier compte-rendu, **mais j'ai mes raisons de l'employer à nouveau... Comprenne qui pourra**) : Beaucoup d'entre vous ont certainement vu la prestation d'**Hugues Protat** au **Plus Grand Cabaret du Monde** où il incarne le savoureux personnage d'**Edmond** qui fait apparaître pas moins de 55 bouteilles.



Oui ? Non ? Pour ceux qui ne connaissent pas, jetez un œil sur cette [vidéo YouTube](#) ça vaut le détour.

Et bien je vous le donne en mille **Émile... ou plutôt Edmond**, c'est **Spontus** qui a fabriqué le matériel et pour dérouter les plus suspicieux, plusieurs méthodes différentes sont utilisées pour les "**recharges**".

Quelqu'un pose la question de savoir si le **Magicos Circus Rouennais**, bénéficiera d'une conférence dans le cadre du **Festival de Forges...** Et il n'y a rien de moins sur. En fait, **Draco** ne sait pas. Selon lui, ce n'est pas une chose facile à gérer depuis certains travaux de réaménagement du **Casino de Forges** et il préfère nous dire qu'il va voir plutôt que de promettre.

Une dernière info concerne la **soirée Magie** qui sera diffusée le vendredi 24 février 2012 sur **Direct 8** et qui sera bien évidemment du passé lorsque vous lirez le compte rendu.

Et oui, pour ceux qui n'auraient pas encore capté, j'utilise l'indicatif présent lorsque j'écris, mais ce compte rendu est élaboré par portion au jour le jour à partir de mes notes – pas toujours lisibles – et ne paraît donc que quelques temps (un temps plus ou moins long) après la réunion écoulée et de préférence avant la suivante.

Ah ! Tiens... **Un retardataire** ...

Comme je suis un infâme personnage (qui s'assume), j'en profite pour vous informer que **Clément** vient juste d'arriver.

Il est 15h20 et il nous sort avec le sourire - une vague excuse concernant une américaine qu'il a rencontrée dans la rue, qui cherchait son chemin et avec laquelle il a conversé un moment.

Et comme **Clément** se marre : Allez, Clic Clac Canon !
Non mais enfin !



Et tandis qu'on était toujours en train de parler des infos du jour, c'est à présent **Éric** qui se pointe.

Il est 15h30.

On s'attend à ce qu'il nous explique avoir rencontré une américaine qui cherchait son chemin et qu'il a taillé le bout de gras avec ; mais non, il nous sourit et s'installe sans une explication.

Ah ah, on sourit, on est fier de soi ?

Allez, Clic Clac Canon !
Non mais enfin !



Et bien, sauf nouvelle arrivée tardive – Clic Clac Canon ! Non mais enfin !
- nous sommes donc 14 pour cette réunion et comme plus personne n'a d'information à partager, la Magie peut commencer.

Et c'est **Alban** qui se lève.

Alban tient une bouteille d'eau à la main et je me dis qu'à partir d'un certain âge... et même d'un âge certain, il est effectivement préférable de s'hydrater... sauf qu'**Alban** est dans une forme exemplaire car c'est un sportif accompli et il n'a – à mon sens – pas besoin de s'hydrater.
Par ailleurs, nous sommes au mois de février, en Normandie... et la température ambiante est loin d'être caniculaire.

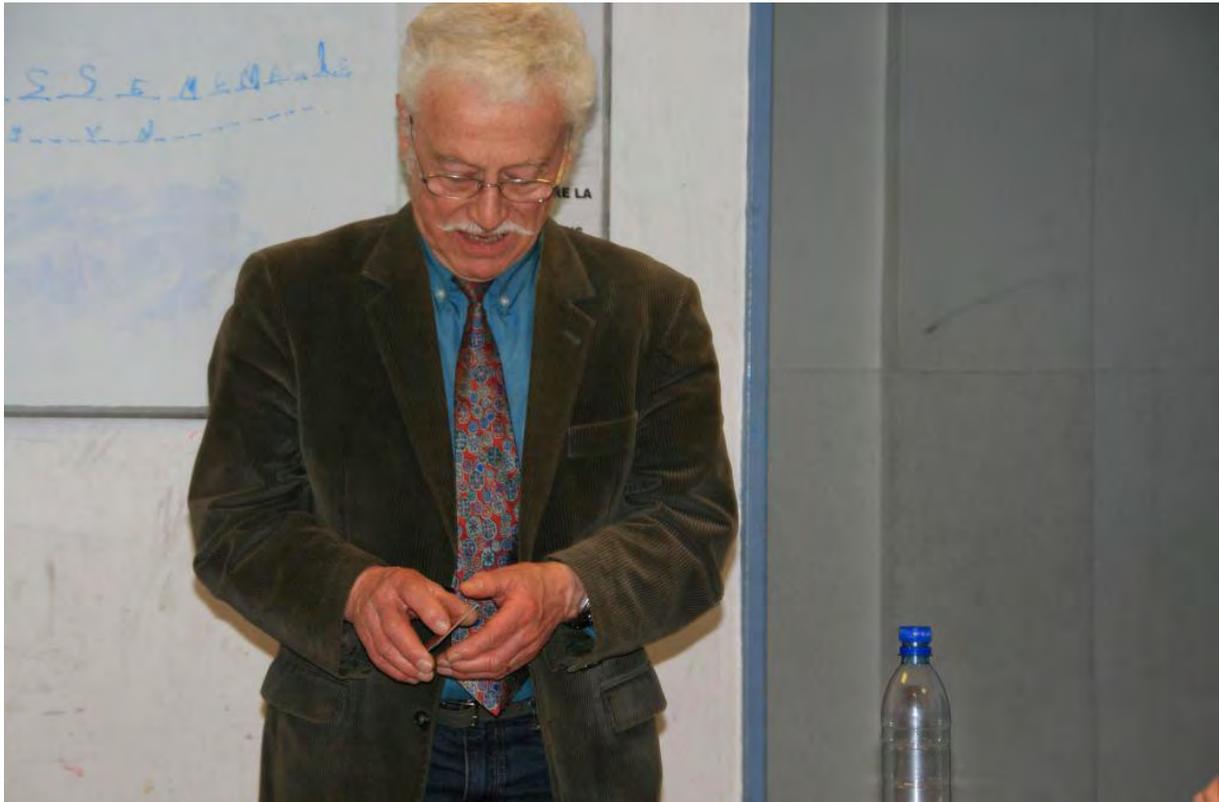
Ceci explique peut être le fait que la bouteille d'**Alban** est ... vide.

Alors que tout le monde se demande ce qu'**Alban** nous réserve avec cette bouteille, l'intéressé fait durer le suspense en sortant trois cartes à jouer :

Il y a une noire; une noire et une noire.

Et pour être sur que nous ayons bien vu, **Alban** recommence le comptage.

Et il fait bien car il y a à présent une rouge, une rouge et une rouge.



Comme nous sommes un peu surpris, il recommence son comptage en nous disant qu'en fait nous avons été victimes d'une illusion, car il tient une carte blanche, une carte blanche et une carte blanche.

Un tour inspiré de *Brigade des Jeux* de **Jim Pely**.

C'est magique !

Et c'est le moment qu'**Alban** choisit pour se saisir de sa bouteille.

Ah ! On va enfin savoir...

Il sort également une pièce de monnaie qu'il fait tenir en équilibre sur le bouchon de la bouteille.

Puis il assène un coup sur la pièce avec la paume de sa main et aussitôt la pièce passe à travers le bouchon et se retrouve à l'intérieur de la bouteille.

Un beau passage à travers la matière qui peut se faire avec une bouteille pleine également.

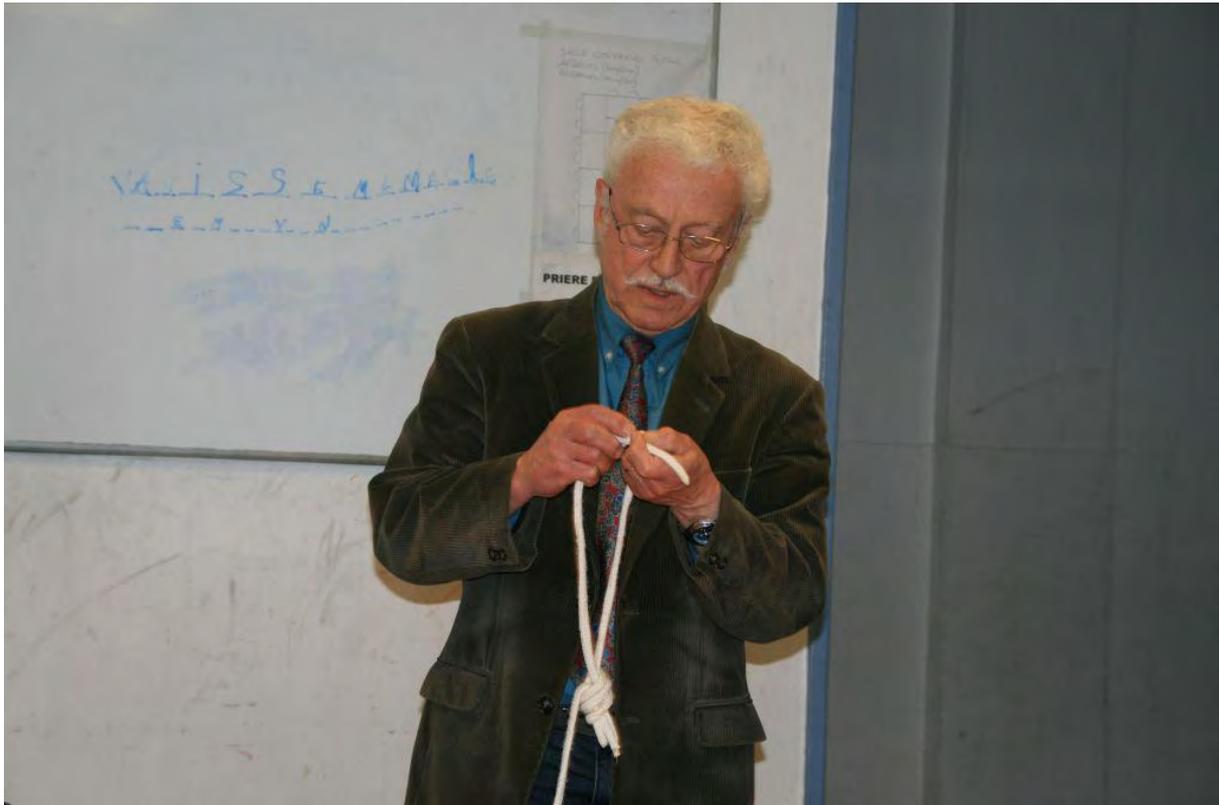
La bouteille et la pièce peuvent évidemment être laissées à l'examen après le tour.



Comme **Alban** est en forme (je vous l'ai dit qu'il a une forme exemplaire), il nous propose maintenant un tour de cordes.

Il sort trois bouts de corde qui sont noués ensembles par leurs extrémités.

Puis, il défait le premier nœud pour attacher deux des cordes ensembles et libère ensuite le second nœud pour constituer une longue corde formée par la réunion des trois bouts de corde.



Un souffle magique et tout à coup les deux nœuds qui relient les trois morceaux de corde tombent l'un après l'autre sur le sol.

Il ne reste donc plus qu'une longue corde.



Diabolique.

Ce tour, que tout un chacun peut se fabriquer sans grandes difficultés, est commercialisé en version simple avec de la corde blanche ou avec des cordes de couleur qui fusionnent.

Fort à propos, **Spontus** nous signale qu'il y a de la corde bleue de bonne qualité chez **Leroy Merlin** dont il suffit de retirer l'âme (la partie centrale) si on le souhaite pour avoir une corde utilisable en magie. Pub gratuite.

Ça fait partie des informations qui permettent de faire quelques économies parfois non négligeables sur le prix des consommables en Magie.

Léon est notre plus jeune membre... Mais la valeur n'attend pas le nombre des années car malgré son jeune âge, il fait preuve d'une grande maîtrise, de beaucoup d'aisance et de savoir faire. S'il continue ainsi, je pense qu'il fera un très bon magicien.

Pour la circonstance, il souhaite nous raconter une histoire de casse d'une banque.



Non, non, il ne s'agit pas d'altermondialistes qui ont décidé de s'attaquer au grand capital et de saccager les locaux d'un établissement financier. C'est plutôt une histoire du genre cambriolage de banque avec une bande de malfrats hyper bien équipés genre *Ocean 11* ou *Ocean 12*.

Ces bandits du 21^{ème} siècle sont représentés par les quatre Valets d'un jeu de cartes qui lui, symbolise la banque.

Et voilà, nos quatre brigands qui atterrissent en hélicoptère sur le toit de la banque – Ah ben, **je vous ai prévenu... Ya du matos....**

Selon le plan consciencieusement élaboré, le premier voleur se rend immédiatement au sous-sol pour désactiver le système de surveillance par caméras. Un Valet est mis sous le jeu.

Le second voleur se rend au premier étage de la banque pour enfermer les gardes dans leur local de surveillance. Un Valet est mis aux deux tiers inférieurs du jeu.



Un troisième voleur a pour mission d'aller au deuxième étage de la banque pour prendre en charge le directeur et l'amener à la salle des coffres. Un Valet est mis vers le premier tiers du jeu.

Le quatrième malfaiteur reste sur le toit pour surveiller une éventuelle arrivée de la police et en plus c'est lui qui a les clés de l'hélicoptère. Le quatrième Valet est laissé sur le dessus du jeu.

Et heureusement qu'un guetteur a été placé sur le toit car le directeur de la banque a réussi à activer une alarme silencieuse et la brigade de répression du banditisme, la célèbre B.R.I comme on dit, est en train de prendre place autour de la banque.

Le guetteur prévient alors ses complices et aussitôt tout le monde se retrouve sur le toit de la banque pour prendre la fuite avec l'hélicoptère.

Léon retourne les quatre cartes sur le dessus du jeu pour montrer que les quatre Valets se sont regroupés à nouveau.



Un tour classique remis au goût du jour avec une histoire modernisée.

Bravo **Léon** !



Et c'est maintenant **Edgard**, qui prend la suite de son élève **Léon**.

Alban se baladait avec une bouteille et **Edgard** se ballade avec un "*mug*".

Oh les mecs ! C'est pas un salon de thé ici. On est là pour faire de la Magie !

Bon, je m'énerve peut être un peu vite car en fait le mug est vide... comme l'était la bouteille d'**Alban** et **Edgard** explique qu'il va s'en servir pour nous raconter une histoire magique.



Edgard sort également trois petites boules rouges de sa poche et nous raconte qu'un jour, il a vu un vieux magicien faire ce tour.

Ce vieux magicien avait lui aussi un mug, un peu semblable à celui d'**Edgard** et également trois balles rouges.

Et ce vieux magicien mettait deux balles dans le mug tandis que la troisième était mise dans sa poche.

Un geste magique et aussitôt les trois balles se retrouvaient dans le mug.

Devant le regard surpris et intrigué d'**Edgard**, le vieux magicien avait recommencé une nouvelle fois – deux balles dans le mug et une dans la poche, pour le même résultat : les trois balles se retrouvaient dans le mug.



Alors forcément, **Edgard** ne comprenait pas et le vieux magicien l'avait invité à mettre les balles lui-même, et à nouveau la magie avait opéré.

Edgard était de plus en plus intrigué et arrivé chez lui, il s'était **entraîné...** en vain car à chaque fois, au final, il n'y avait que deux balles dans le mug... **Bref un tour à deux balles.**

Mais **Edgard** est quelqu'un de persévérant et finalement, il se retrouva **avec ... une grosse balle à la place des trois petites attendues.**

Étonné, il se dit que c'était déjà un bon début et il décida d'y réfléchir durant la nuit car il faut bien reconnaître que cela ne correspondait pas au résultat espéré. Et puis, ça ne fait pas de mal de laisser ses boules au repos la nuit.

Le lendemain, il recommença à s'entraîner et là, il obtint un résultat encore plus surprenant...

En renversant le mug, il ne découvrit pas trois petites balles...
Il ne découvrit pas non plus une grosse balle...

En fait il vit avec surprise – tout comme nous d'ailleurs - une multitude de petites balles.

Oh c'est fou !



Oui, c'est fou et c'est flou ! (je parle de la photo).

Un tour de **Henry Mayol**.

Draco, source suprême d'un savoir magique sans limite, précise que c'est une reprise d'un tour de **René Lavand**.

Waouh, les bras m'en tombent !

Comme personne ne bouge, je propose de montrer un tour dont j'ai fait l'acquisition récemment et qui s'appelle **Twisted Blizzard** de **J Aaron Delong**. Ce tour a apparemment fait sensation lors d'un récent congrès à Blackpool.



Je sors un jeu de cartes et j'invite un des membres du club à citer une valeur de cartes... n'importe laquelle. Le 9 est choisi.

Je décale alors dans le jeu quatre cartes en disant que ce sont les quatre 9 et je dépose ces quatre cartes face en bas sur la table en indiquant au fur et à mesure la famille de la carte posée: 9 de Trèfle, 9 de Cœur, 9 de Pique, 9 de Carreau.



Puis, je demande à un autre membre du club de nommer une des familles. Et c'est le Carreau qui est choisi.



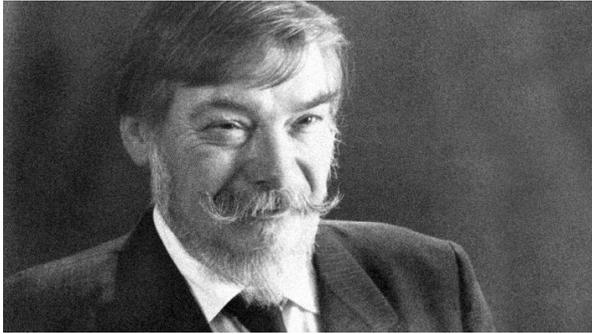
Je décale alors cette carte vers l'arrière, et demande à quelqu'un d'autre de nommer une autre famille et ainsi de suite de façon à éliminer trois cartes.

Ces cartes – qui sont toujours face en bas – sont alors ramassées et mises en éventail. La **dernière carte, qui est le 9 de Cœur** est également ramassée et mise dans l'éventail.

Les quatre cartes en éventail sont alors posées sur la table. Le 9 de Cœur est parfaitement visible...les trois autres cartes sont blanches.

Étonnant que le choix se soit porté **précisément sur le 9 de Cœur** parmi tous les 9...

Et ce choix tombe **particulièrement bien car...** le reste du jeu est étalé face en l'air. Toutes les cartes sont blanches !



Je propose ensuite de montrer la seconde application possible de ce jeu et après une rapide préparation, je me lance dans une version du célèbre *Out Of This World* de **Paul Curry**.

Je prends le jeu, l'étale entre mes mains et décale une carte en demandant à **Pierre** si selon lui cette carte est rouge ou noire ?

Pierre répond "*rouge*". Et c'est gagné, je dépose une carte rouge face en l'air à ma droite sur la table.

Puis, je me tourne vers **Spontus** et, ayant décalé une seconde carte dans le jeu, je lui demande si, selon lui, cette carte est rouge ou noire.

Spontus répond "*noire*", et c'est également gagné. Je dépose une carte noire face en l'air à ma gauche sur la table.

Et j'explique que, chacun à tour de rôle, **Pierre** et **Spontus** vont devoir essayer de deviner la couleur de la carte que je vais leur soumettre.

Pierre joue avec la couleur rouge et **Spontus** joue avec la couleur noire.

Je sors une dernière carte du jeu et je dépose celle-ci face en bas sur la table un peu en retrait et au milieu des deux autres en expliquant que cette carte symbolise la "*poubelle*".

Ainsi, si **Pierre** pense que la carte que je lui présente est rouge, elle sera déposée face en bas sur la carte rouge se trouvant sur la table. Et s'il n'est pas sûr que la carte que je lui présente est rouge, il devra dire "*poubelle*" et cette carte sera déposée sur la carte poubelle.

Spontus devra faire pareillement avec les cartes noires.

Et voici que commence le jeu du "rouge ou poubelle – noire ou poubelle" en présentant alternativement à **Pierre** et **Spontus** les cartes du jeu.

Au final, il y a trois tas de cartes sur la table.

Je prends la carte rouge et m'en sers pour ramasser toutes les cartes que **Pierre** pense être rouges. Le tas est retourné et effectivement toutes les cartes sont rouges... enfin presque car je me suis un peu emmêlé les cartes...

Mais mes petits camarades de jeu sont indulgents et personne ne me jette de cailloux... Pas même **Pierre**.

(Eh... "*pierre*", "*cailloux*"... Humour !)

Je prends la carte noire et je m'en sers pour ramasser les cartes que **Spontus** pense être noires. Le tas est retourné et effectivement toutes les **cartes sont noires...** Enfin presque car comme je me suis emmêlé les pinceaux avec les rouges, bien évidemment le résultat est "*à peu près*" pour les cartes noires. Là encore, personne ne me jette de pierres... **ni de cailloux.**

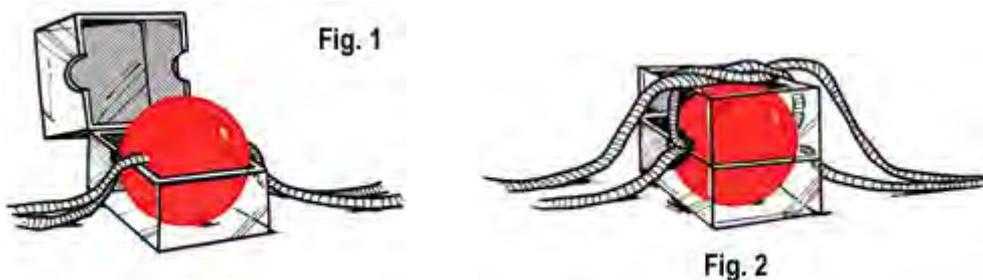
Je félicite **Pierre** et **Spontus** pour leur perspicacité et j'indique que je comprends qu'ils aient hésité et préféré mettre certaines cartes à la poubelle... J'étale les cartes qui ont été mises dans la "*poubelle*", elles sont toutes blanches.

Ce tour coute un peu plus de vingt euros et pour deux effets de cette qualité, c'est donné.

Et c'est maintenant notre créateur de Magie, j'ai nommé **Spontus**, qui souhaite nous montrer ce dont il est capable.

Et il commence par nous montrer une de ses fabrications basée sur un tour très classique pour débutant qui se présente la plupart du temps sous la forme d'une boîte en plexiglas transparent contenant une petite boule rouge percée de deux trous diamétralement opposés. Étant précisé que la boîte plexi est également munie de deux trous sur ses côtés.

Le but du jeu est d'enfiler deux petits cordons par les trous de la boule, d'introduire celle-ci dans la boîte, de faire ressortir les cordons par les trous de la boîte, de nouer un des brins, de tirer et hop c'est magique de libérer la boule.



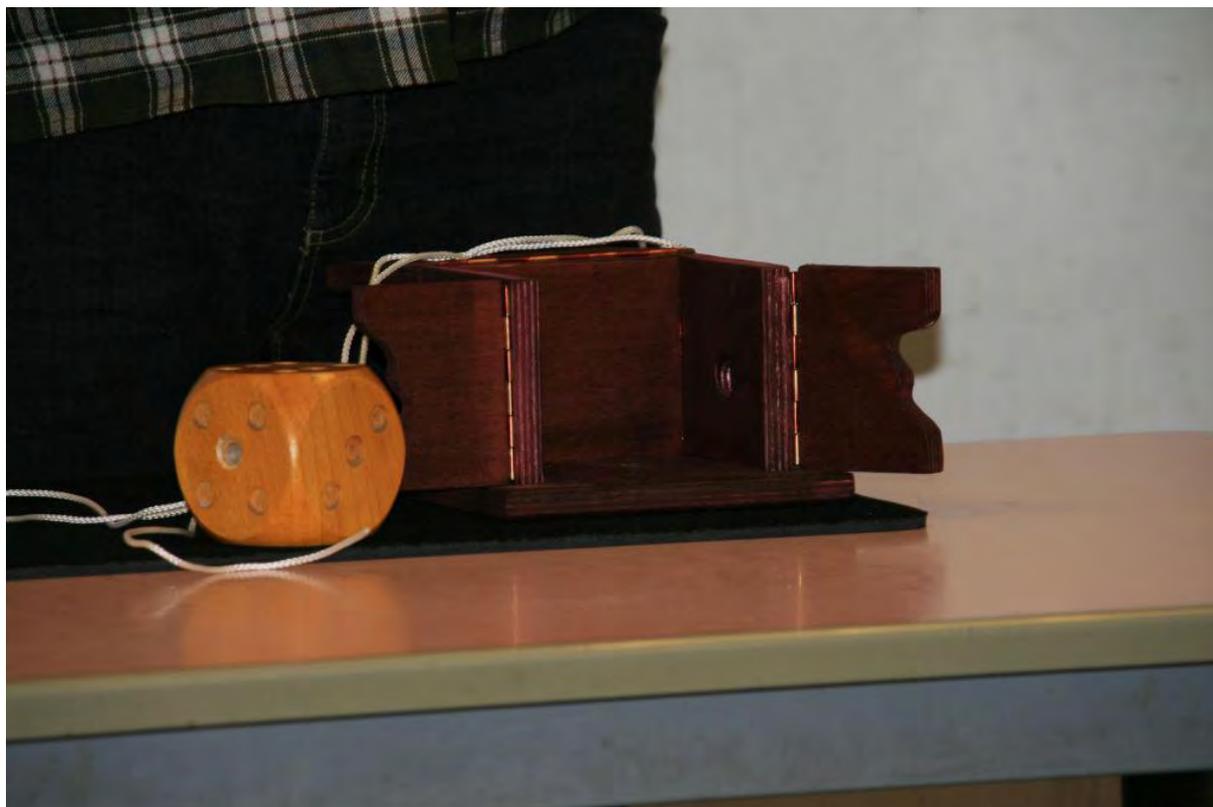
(croquis – site de Magix – pour le tour "Les Cordons du Fakir")

Vous voyez le tour ? Non, vous ne visualisez pas ?
J'ai pourtant mis deux croquis.

Vous avez des problèmes de vue ?

Non, parce que sinon, ben **Spontus**, il a prévu un modèle pour mal voyant. **Mais un truc quand même très beau...** Pour les mal voyants qui ont du pognon quoi.

Bon, **Spontus** utilise un dé au lieu d'une balle et la boîte n'est pas transparente, mais le principe est exactement le même.



Spontus a pensé utiliser ce tour pour le *Close-Up Show 2* qu'il présente avec **Draco**, mais il n'était pas trop convaincu et du coup, il a laissé tomber.

Et voilà notre ami **Spontus** qui se rassoit et c'est **Edgard** qui prend à nouveau sa place.

Edgard sort un jeu de cartes et l'étale sur la table pour nous montrer les faces, puis il rassemble les cartes et pose le jeu devant lui et annonce qu'on va jouer avec l'âme du paquet.

Oh bonne mère ! Voilà qu'on tombe dans le spirituel.

Et quand je dis "*spirituel*" croyez-moi, ce n'est pas marrant.



Jouer avec l'âme du paquet, ça consiste à faire semblant de le mélanger et de le couper... **Les deux parties sont posées l'une à côté de l'autre...** toujours en faisant semblant, car pour l'instant le véritable jeu d'**Edgard** est toujours à sa place.

Edgard indique qu'il retourne face en l'air une des parties du jeu ...

Ben voyons, si tu y crois... c'est ton problème.

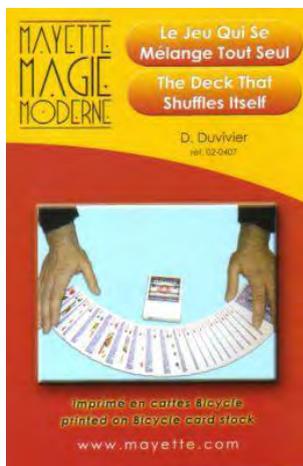
Puis les deux moitiés de jeu imaginaire sont mélangées entre elles, faces en l'air-faces en bas et le jeu imaginaire est posé au même endroit que le jeu réel.

Remarquez, c'est une façon de ne pas abîmer ses cartes quand on fait semblant.

Edgard semble content de lui.

Il étale le vrai jeu et nous constatons tous qu'il est effectivement mélangé et que des dos alternent avec des faces.

Edgard ressemble le jeu le pose à nouveau devant lui avant de recommencer avec son jeu imaginaire soit disant pour séparer les faces et les dos.



Puis, il étale à nouveau le jeu réel et nous constatons que le jeu est désormais à nouveau parfaitement dans le même sens.

La carte sur la face du jeu est une Dame de Cœur. Une passe magique et le jeu est étalé une dernière fois : toutes les cartes sont à présent des Dames.

Le *Jeu Qui Se Mélange Tout Seul*, de **Dominique Duvivier**.

Vous voulez jeter un œil à la [vidéo sur YouTube](#)

Et comme dans une chorégraphie parfaitement réglée, **Edgard** se rassoit et **Spontus** prend sa place.

Je ne sais pas si vous vous en rappelez, mais **Spontus** fait de la *Mnémotechnique*. Il est donc capable de mémoriser un nombre assez conséquent de noms, de mots divers, de chiffres et tutti quanti.

Là, il nous présente 25 jetons qui supportent des nombres de 50 à 100. Un même jeton comporte un nombre au recto et un autre – différent du premier – au verso.

Les jetons sont jetés sur la table et après un coup d'œil très bref à ces jetons, **Spontus** annonce "1775" puis se ravise en disant "1800".

Euh 1800 quoi ? C'est l'année de ta naissance ?

Et **Spontus** de préciser "*la somme des nombres qu'on voit est égale à 1800...*"

Ah ben ça va mieux en le disant.



Une calculatrice est utilisée et donne un chiffre... différent.

Mais sur de lui, **Spontus** affirme que le total est bien 1800 et que celui qui a utilisé la calculatrice – je ne donne pas de nom, parce que je n'aime pas dire du mal de **Draco** – s'est trompé parce que la somme qu'il a trouvée n'est pas possible.

On pourrait même dire, à la limite, qu'il "*s'est lamentablement planté...*" mais bon, ça peut arriver à tout le monde de se tromper.

Surtout avec une calculatrice.

Regardez, prenez un mec comme moi.. j'ai tellement confiance, que lorsque j'utilise une calculatrice, je refais systématiquement l'opération une deuxième fois pour être sûr du résultat et il m'arrive fréquemment de trouver un résultat différent, et du coup, je préfère terminer mon calcul à la main avec un papier et un crayon. Dingue non ?

Spontus nous apprend qu'il a envisagé de présenter ce tour dans la cadre du *Close-up Show saison 2*, mais qu'il y a renoncé, précisément par crainte d'une erreur du spectateur utilisant la calculatrice.

Ben ça fait donc deux tours auxquels il a renoncé du coup...

Alors que **Spontus** donne ses explications dans le détail, **Éric** s'écrie "*Ah oui, c'est la courbe de Gauss...*"

Et **Spontus** de répondre "*Exactement !*"

Je regarde **Éric** avec un air effaré.

Oh bonne mère !... *La Courbe de Gauss* ?

Ça doit pas être un truc marrant ça ...

Là, en fait, je plaisante... Car je pense très sérieusement que tout le monde sait que dans le domaine des probabilités, on dit qu'une variable aléatoire que nous nommeront X suit une *loi normale* - autrement appelée *loi normale gaussienne* ou encore *loi de Laplace-Gauss* (à ne pas confondre avec *la Place du Tertre*) - d'espérance μ et d'écart type σ strictement positif (donc de variance σ^2 - mais est-il vraiment besoin de le préciser ?) si cette variable aléatoire réelle X admet pour densité de probabilité la fonction $p(x)$ définie, pour tout nombre réel x , par l'équation:

$$p(x) = \frac{1}{\sigma\sqrt{2\pi}} e^{-\frac{1}{2}\left(\frac{x-\mu}{\sigma}\right)^2}$$

Et donc, nul n'ignore qu'une telle variable aléatoire est alors dite *variable gaussienne*, ce qui est habituellement noté de la manière suivante :

$$X \sim \mathcal{N}(\mu, \sigma^2)$$

Ai-je vraiment besoin de rappeler que la *loi normale* est une des principales distributions de probabilité et qu'elle a été introduite par le mathématicien *Abraham de Moivre* en 1733 et utilisée par lui afin d'approcher des probabilités associées à des variables aléatoires binomiales possédant un paramètre n très grand ?



Et tout le monde acquiescera lorsque j'aurai dit que cette loi a été mise en évidence par *Carl Friedrich Gauss* au XIX^e siècle (et oui, le temps passe...) et permet de modéliser de nombreuses études biométriques.

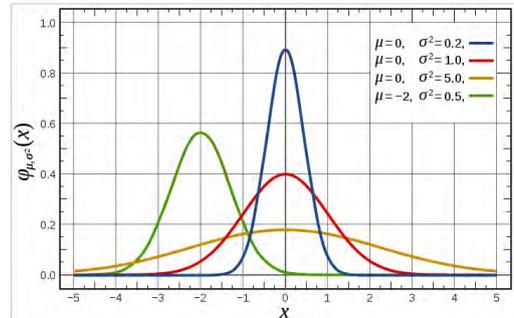
Sa densité de probabilité dessine une courbe dite "*courbe en cloche*" ou "*courbe de Gauss*". CQFD ⁽²⁾.

Ah j'en vois dans l'assistance qui font des yeux ronds et qui ont de la fumée qui sort des oreilles. J'en déduis que, soit je suis allé trop vite dans mes explications, soit certains ont du sécher leurs cours de mathématiques à l'école et n'ont donc pas compris de quoi je parlais.

Qu'est ce que cela aurait été si – en plus – je vous avais parlé de la *loi normale centrée réduite* ?

Et moi de rire, non mais franchement... **je me gausse.**

Allez, pour me faire pardonner mais aussi afin que ces ignares ne meurent pas idiots, voici la représentation graphique de cette fameuse **Courbe de Gauss** et vous remarquerez certainement – sinon c'est à désespérer – que sa forme n'est pas sans présenter quelques similitudes avec la quatrième colonne de la feuille de calcul de **Spontus**.



Histoire de laisser refroidir un peu notre cerveau en ébullition, **Spontus** ramasse ses jetons et laisse la place à **Augustin** lequel pour sa prestation sollicite l'aide de **Pierre** auquel il fait choisir une carte qui est ensuite perdue dans le jeu.

Puis **Augustin** indique que pour retrouver la carte, il va faire six tas... à moins que ce ne soit cinq, car en voyant la photo, le doute mes trains comme dirait un cheminot.



Augustin distribue ainsi des cartes face en l'air jusqu'à ce qu'apparaisse un Joker et retourne alors les tas pour continuer sa distribution face en bas.

A la fin de la distribution, il ne reste que quelques cartes qu'**Augustin** montre à **Pierre** qui ne voit pas sa carte parmi elles.

S'en suit alors une élimination de cinq tas (ou de quatre). C'est ainsi **Pierre** qui décide au fur et à mesure quel tas il veut éliminer et au final, il ne reste plus qu'un seul tas de 8 cartes.

Augustin en pose cinq face en bas sur la table et montre les trois dernières : **Pierre** ne voit toujours pas sa carte.

Quatre cartes sont ensuite éliminées et la carte restante se trouve être la carte de **Pierre**.

Bon, sur ce coup là, il faut que je fasse mon *mea culpa* (et si le méat coule pas, consultez d'urgence un urologue) parce que j'ai été un peu – voire très – chiant (**oui, oui, ça m'arrive de temps en temps... Comment ça "souvent" ?**) lors de cette routine.



En fait le tour présenté par **Augustin** est une variante du tour connu sous le nom "*Le Dé de Fred Kaps*" mais dont le créateur serait en fait **Claude Rix** et certains trucs me "*titillait*" dans la présentation, comme par exemple, l'absence de justification de la distribution face en l'air, qui se continue face en bas quand on atteint le Joker et des petits détails comme ça.



Du coup, je trépignais pour intervenir mais **Augustin** est toutefois resté très zen malgré mon impatience.

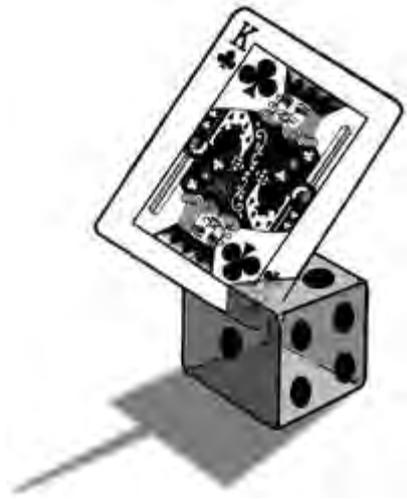
J'ai quand même réussi à montrer – **sans dé, car je n'en avais pas... mais on peut utiliser un dé invisible...** - la routine originale qui utilise plusieurs dés dont un est choisi par le spectateur et qui conduit au choix de l'un des six tas puis au choix d'une carte sur les six restantes, grâce au hasard des lancements de dé.

L'élimination des paquets et des cartes se fait en tenant compte de la valeur du dé.

Mais on demande également au spectateur si on doit compter à partir de la droite, ou de la gauche, en insistant sur le fait qu'en fonction de son choix, on tombe sur un paquet différent ou sur une carte différente.

L'introduction du hasard dans cette routine est quelque chose de très fort et le tour est rempli de subtilité en ce sens.

J'avais acheté – voici quelques années – l'explication de cette routine chez **Magix** et **Maximus** m'avait montré une façon très habile de "*montrer*" que le jeu est composé de cartes quelconques différentes en y cherchant les deux Jokers, avant de retourner le jeu pour faire choisir une carte qui sera au final la dernière sur le tapis. La distribution de toutes les cartes se fait alors face en bas.



Draco qui n'en manque pas une quand il s'agit de foutre la ... enfin j'me comprends... déclare à **Augustin** : "*la façon dont tu as fait cela, ça m'a déçu...*" mais **Augustin**, stoïque, n'en a cure et propose de montrer une seconde routine qui dit-il se fait avec des cartes "*déetectives*".

Et **Draco** qui n'en manque (air connu – référez-vous au paragraphe précédent), déclare à **Augustin** : "*Ah je l'aime pas celle là...*"

Et **Augustin** de répondre, qu'il espère que **Draco** ne sera pas déçu...

Ah ces jeunes, quelle répartie !

Dans cette routine, deux cartes sont choisies. L'une par **Pierre** et l'autre pas **Spontus**. Ces deux cartes, selon un scénario bien connu, sont ensuite perdues.

Auparavant, **Augustin** avait sorti du jeu deux cartes "*déetectives*" et à peine sont-elles posées sur le dessus du jeu, voici qu'une carte apparaît entre elles deux.

Cette carte est l'une des deux cartes choisies.

La carte est remise dans le jeu mais à nouveau, elle se retrouve en sandwich entre les deux cartes déetectives, alors qu'on s'attendait plutôt (pas le chien) à découvrir la seconde carte choisi.

Augustin propose de chercher cette carte dans le jeu.



Augustin distribue alors les cartes une à une les cartes du jeu face en l'air sur la table et chose étrange la seconde carte ne se trouve pas parmi les cartes distribuées.



Augustin attire notre attention sur les deux cartes détectives qui sont à présent face en l'air avec une carte face en bas entre elles.

Le petit paquet est retourné et nous découvrons que la carte face en bas est la seconde carte choisie.

Spontus et **Yves** prodiguent leurs conseils et tout le monde applaudit **Augustin** pour sa prestation.

Yves profite de ce changement d'artiste pour nous donner une info : le site [Neufs - Occasions Magie](#) propose à la vente des anciens numéros du magazine Imagik pour moins de trois euros et **Yves** nous recommande vivement d'en faire l'acquisition.

Puis **Yves** nous indique que ceux qui veulent faire l'acquisition de faux œufs de couleur naturelle et non blancs, peuvent se rendre à la boutique *Loisirs et Création* et il vous en coûtera 11 euros les 4 œufs...

Surprenant quand on sait qu'en général les œufs sont vendus par six ou à la douzaine. Mais n'essayez surtout pas de faire une omelette avec ceux-ci.

J'ajouterai qu'il est possible de trouver ce genre d'œuf factice dans les boutiques spécialisées pour animaux... Ils sont destinés à inciter la ponte.



Et ces renseignements ne seraient pas complets, si on ne parlait pas de balles en "*mousse*" en genre de ouate vendues de différentes tailles qui feront merveille dans une routine de gobelets par exemple.

Et comme **Yves** n'a plus d'info à communiquer, j'en profite pour montrer la routine "*I hate David Copperfield*" (en Français : *Je déteste David Copperfield*) qui m'a été suggérée par **Maxime** de [Magisphère](#) lors d'une récente discussion.

Trois cartes sont montrées face en bas. Il y a une carte à dos rouge et deux cartes à dos bleu. Les deux cartes à dos bleus sont mises l'une sur l'autre, la carte supérieure étant décalée vers l'avant et sur la droite de quelques centimètres et la carte à dos rouge est mise légèrement inclinée sous les deux autres cartes.

Les cartes qui sont tenues telles quelles en main gauche sont alors montrées en élevant la main. Il y a deux Valets rouge – qui ont un dos bleu. Et il y a un Huit de Trèfle à dos rouge.

La main gauche reprend ensuite sa position pour que seuls les dos soient visibles. Et la main droite vient imprimer une légère rotation à la carte à dos rouge.



Le mouvement va en s'amplifiant et on constate que la carte rouge apparaît petit à petit entre les deux cartes bleues comme si elle passait à travers la carte bleue inférieure. Le mouvement se continue et effectivement la carte rouge passe complètement à travers la carte qui se trouve au-dessus d'elle.

Un effet assez simple de **William Goeff**, mais qui est assez bluffant visuellement.

Et voici à nouveau **Yves... non pas pour nous délivrer une information qu'il** aurait oubliée mais pour nous proposer une histoire de saloon dans l'Ouest Américain.

Pour cette routine, il sollicite deux spectateurs. Et le voilà qui explique que dans l'Ouest Américain, on jouait beaucoup aux cartes dans les saloons. Et comme en Amérique, **les gens étaient armés... comme** c'est toujours le cas maintenant – on interdisait la triche pour réduire le nombre de gars enduits de plumes et de goudron, s'ils avaient la chance de ne pas finir entre les quatre planches d'un cercueil.

Mais, il y avait quand même un concours de triche où toutefois il était interdit de produire des As.

Et en ce grand soir de juin 1848, c'était la finale de ce concours.

Yves joue le rôle de l'arbitre tandis que **Spontus** sera *Bill du Texas* et que **Pierre** sera *John du Kansas*.

Et pour cette finale, la première épreuve consiste à couper sur 26 cartes. Une sorte d'estimation si vous préférez.

Avant toute chose, le jeu a été mélangé et étalé face en l'air pour montrer qu'il était normal.



Spontus et **Pierre** semble passionnés par l'histoire d'**Yves** qui lui même semble très dubitatif si on se fie à la photo ci-dessus.

Mais ne vous y trompez pas, c'est de la concentration.

Spontus coupe le jeu mais il y a 27 cartes au lieu des 26 demandées. Ce qui est tout de même pas mal vous en conviendrez.

Yves propose de marquer le score.

Il indique que dans le temps, on marquait les scores en distribuant un groupe de cartes pour les dizaines et un autre groupe de cartes pour les unités, ce qui dans le cas de **Spontus** aurait donné deux cartes, et sept cartes pour représenter 27.

Mais depuis qu'on a constaté des cas de triche avec ce système, **Yves** indique que c'est la carte suivante qui va servir à marquer le score et il la sort du paquet pour la poser face en bas sur la table.

C'est à présent à **Pierre** de couper le jeu. Lui aussi coupe sur 27 cartes. Il y a donc égalité.

Là encore, le score aurait pu être marqué selon l'ancienne méthode, qu'**Yves** nous montre à nouveau, mais comme pour **Spontus**, c'est la carte suivante qui est mise de côté.



Il y a donc deux cartes face en bas sur la table.

Yves retournent les deux cartes et Scrogneugneu ! Ça a foiré !

Yves explique qu'il aurait du y avoir le Valet de Trèfle et le Valet de Pique.

Finalement, **Yves** nous explique la routine en détail et **Spontus** indique que pour ce qui le concerne, il pousserait le vice jusqu'à produire un carré.

Yves qui est un garçon super organisé qui pense au compte rendu de la réunion, m'a indiqué que cette routine est inspirée d'une routine de **Stewart James** intitulée "*Heduz*". Ce tour est décrit dans la collection "*The Very Best Of*" de **Richard Vollmer**- page 73 dans l'édition 2003 – et qu'il s'agit d'une prédiction d'une carte et d'un nombre tandis que sa routine est une coïncidence de cartes jumelles.

C'est à présent **Éric** qui se lance.

Je profite de ce compte rendu pour le remercier de ses compliments au sujet du site du **Magicos Circus Rouennais** et du gentil mot qu'il a inscrit dans le Livre d'Or. Merci **Éric**.

Je précise que je ne dis pas ça pour que les autres en fassent autant...
Mais bon... Ils peuvent toujours s'exprimer...

Éric fait dans le "*classique*".

Il nous montre deux versions du célèbre *Twisting The Aces*.



Il y a dans un premier temps, la version que la plupart des magiciens connaissent et qui est basée sur la méthode de **Dai Vernon**.

Pour la seconde routine, **Éric** nous montre la version de **Thomas Hierling** qu'on peut découvrir dans son livre *New Wave Close-Up*.

Et nous avons donc droit à la *Donne de Jacob Daley* en guise de test de mémoire.

Exit **Éric** et retour d'**Yves** pour une routine de petit paquet.

Pour la circonstance **Yves** dit qu'il a pris ses cartes préférées.

Spontus est invité à prendre les deux cartes du dessus du petit paquet, à les retourner face en l'air et à couper le paquet. Il peut le faire autant de fois qu'il le souhaite tandis qu'**Yves** tourne le dos.

Ceci ayant été fait, **Yves** récupère les cartes et mettant les mains derrière son dos avec le petit paquet, il se livre à une mystérieuse manipulation et nous montre ensuite que les cartes sont désormais classées par couleur – les rouges ensemble, et les noires ensemble.

Yves propose de refaire le tour. Il indique qu'il a acquis avec la pratique une **hypersensibilité des doigts avec les cartes** et ... apparemment sa sensibilité vient de la trahir car le tour ne se termine pas comme prévu.

Ce sont les aléas du direct

Yves explique que dans cette seconde partie de la routine, il devait y avoir une séparation des figures et des cartes à point.

Yves poursuit et demande à présent à **Spontus** de recommencer le processus : prendre deux cartes, les retourner et couper et recommencer autant de fois qu'il souhaite.

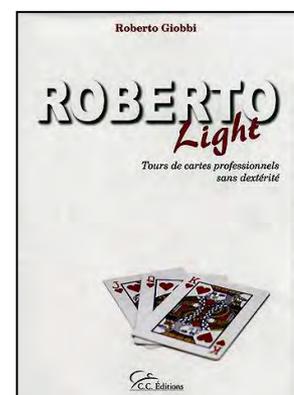
Mais cette fois-ci, lorsqu'il s'arrête, **Spontus** doit retenir la valeur de la carte qui se trouve sur la face du jeu. Il doit ensuite la retourner puis couper le jeu pour perdre cette carte dans le paquet.

Yves récupère le petit paquet et à nouveau se livre à une manipulation probablement savante dans son dos...

Lorsqu'il nous présente à nouveau le paquet, toutes les cartes sont à présent orientées pareillement sauf une carte : celle de **Spontus**. C'est ce qu'on appelle un "**triomphe**" en cartomagie.

Yves m'a précisé que cette routine est une adaptation d'une routine qui se nomme "**Sens tactile**" et qui se trouve à la page 43 dans le livre intitulé "**Light**" de **Roberto Giobbi** (édition de juin 2006).

Les deux effets sont une séparation de cartes et un triomphe et sont basés sur une subtilité de **Bob Hummer**, inventeur du 4x4 du même nom... (non ? C'est pas lui ? Ah bon, désolé !)



Yves a rajouté un effet intermédiaire avec la séparation "figure – cartes à point" pour faire croire que le magicien a loupé son tour car on s'attend à une nouvelle séparation "rouges-noires".... **Sauf qu'Yves** s'était réellement planté... Mais ça, cela arrive même aux meilleurs... La preuve.

Je m'aperçois que plongé dans cette routine, j'en ai oublié de prendre quelques photos... Ah ce sont les aléas du direct... Désolé !

Bon d'un autre côté, il y a plein de photos ainsi que des croquis dans ce compte rendu et vous n'êtes donc pas perdants.

Mine de rien, il commence à être tard et il va être l'heure que je rentre à **la maison de retraite pour la soupe....**

Sinon, gare à la punition : privé de *Plus Grand Cabaret du Monde*.

La prochaine réunion aura lieu le samedi 17 mars 2012 et d'ici là...
Préparez plein de routines magiques !

Patrice

Apprenti Magicien à Vie

Nota : **Spontus** me fait savoir que : Chez **Gruss**, il y a un orchestre en live, sauf pour un ou deux rares morceaux (en gros quand c'est du hard rock et que l'orchestre ne sait pas le jouer) - C'est le cas du numéro de **Kévin**. Mince, dire que j'avais écrit des bêtises...

(1) CDPAC : Coup De Pied Au Cul

(2) CQFD : Ce Qu'il Fallait Démontér. Abréviation qui – comme tout le monde le sait est l'équivalent de l'abréviation latine QED, "**quod erat demonstrandum**", elle-même traduite de l'expression grecque "ὅπερ ἔδει δεῖξαι" (hoper edei deixai).

Réunion du 17 mars 2012

Et c'est reparti pour un tour... un tour de magie et même plusieurs si c'est possible.

Pour cette réunion, j'ai pris mes précautions et c'est donc en possession de "*la clé*"... la fameuse clé de la *MJC*, qui avait donné lieu à moult péripéties le mois dernier.

Il est 14h25 et je suis dans le hall de la *MJC*... J'attends l'arrivée des membres du *Magicos Circus Rouennais*, lorsqu'arrive un jeune homme, de 18-20 ans, avec des dread locks et un look "*baba cool*" qui vient vers moi, me tend la main et me déclare "*Salut, moi c'est Maxime...*"

Comme je sais – parfois – me montrer cordial, je lui réponds "*Salut moi c'est Patrice...*" et j'attends la suite... Mais Maxime se désintéresse de moi et commence à regarder des affichettes posées sur la banque de l'entrée de la *MJC*... et là, j'ai un flash...

Moi (perspicace): "*Euh, j crois qu'on vient pas pour la même chose ...*".

Maxime : "*Ah bon, vous êtes pas là pour le concert de ce soir ?*"

Moi : "*Euh non, quel concert ?*"

Et Maxime fait glisser vers moi une des affichettes, tout en précisant :
"*Ben ce concert...*"

Je jette un œil sur l'affichette et découvre le nom des groupes qui me sont totalement inconnus.

Moi : "*Et c'est quoi comme style de musique ?*"

Maxime : "*C'est du métal...*"

Moi : "*Ah... Ben alors ça va pulser alors...*"

Maxime : "*Ben j'espère... Et vous, vous êtes là pour quoi alors ?*"

Moi : "*Ben je fais partie d'un club de magie et j'attends les autres membres...*"

Maxime : "*Ah cool, bon ben salut et bonne magie...*"

Moi : "*Ben salut et bon concert (j'ai failli dire "*bon bruit*" mais je me suis retenu à temps...).*"



Bon ben mine de rien je regarde ma montre et je constate qu'il est 14h35 et qu'il n'y a toujours personne du *MCR*... à part moi.

Aïe Caramba ! Que passa ?

Alors, je prends mon mal en patience en rongant mes ongles et tout à coup, à 14h40, j'aperçois une première tête connu... Ah ben on sera au moins deux... Puis j'aperçois un autre visage connu et encore un autre... Ouf, finalement, je ne vais pas faire la réunion tout seul.

Sont (finalement) présents :

- 1 – **Patrice**
- 2 – **Théo**
- 3 – **David "Coda"**
- 4 – **Alban**
- 5 – **Louis**
- 6 – **Christophe**
- 7 – **Augustin**
- 8 – **Éric**
- 9 – **Clément**
- 10 – **Vincent "Tomarel"**
- 11 – **Jean-Luc**
- 12 – **Yves**

La traditionnelle photo ayant été prise, *Clic-Clac Canon!*, on peut désormais passer aux choses sérieuses.

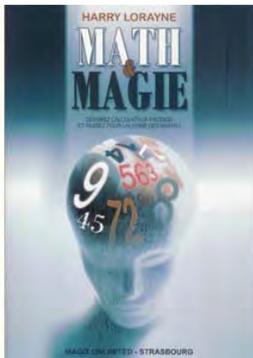


Et on commence bien évidemment par les infos du jour...

Au titre des infos du jour qui peuvent d'ailleurs dater de quelques jours, **Christophe** signale qu'il est allé voir **Draco** et **Spontus** dans le *Close-up Show 2* et qu'il a bien aimé.

Pour ne pas être en reste, j'indique que j'y suis allé également et que j'ai également passé une bonne soirée ce que confirme **Tomarel** qui était là ce soir là et qui, s'il est fidèle à son habitude, devrait y retourner plusieurs fois avec différentes personnes de sa connaissance.

Christophe indique qu'il était quelque peu "*dubitatif*" (j'ai pas dit "*éjaculateur précoce*"...) sur le tour avec le *Carré Magique*, mais que finalement ça passe bien avec le numéro de mnémotechnique et le personnage de **Spontus** façon "*autiste savant*".



Yves en profite pour parler d'**Harry Lorayne** et de son ouvrage *Math & Magie*.

Tandis qu'**Yves** dit tout le bien qu'il pense de ce livre, je guette **Éric** du coin de l'œil car le mois dernier il avait démontré une certaine connaissance... voire même une connaissance certaine en mathématiques avec son "*C'est la Courbe de Gauss*"... mais là... que dalle, il ne réagit pas.

Peut-être est-il en train de réfléchir à un problème d'orthographe car j'ai découvert que c'était un de ses dadas et que son idole était **Maître CAPELLO**.

J'attends avec impatience qu'il corrige les "*fottes*" de ce compte rendu comme celles de celui du mois dernier... Je vais même peut-être en faire certaines volontairement, tiens... Comme ça, s'il en trouve, je dirai que c'était exprès... Malin non ?

Et puisqu'on parlait du personnage de **Spontus**, on en arrive à parler tout naturellement du personnage d'**Edmond** incarné par **Hugues Protat** et que beaucoup ont pu découvrir récemment lors du *Plus Grand Cabaret*.

Pour ma part, j'adore...

Mais **Théo** n'est pas de cet avis et déclare qu'il est pour une "*Magie sérieuse*" et qu'il faut donc la prendre au sérieux.



Yves déclare, très joueur, souligne qu'on peut "*faire sérieusement un spectacle très drôle*"

Théo semble très sensible sur ce sujet. Selon lui, on peut distinguer trois types de magiciens : celui qui dit qu'il a des pouvoirs, celui qui dit qu'il n'a pas de pouvoirs mais qu'il peut influencer votre choix, celui qui dit qu'il est magicien.

C'est vrai que vu comme ça, **Edmond** n'a pas sa place car le personnage fait plutôt "*gentil bouseux*" (c'est un terme affectueux)...

Il n'en reste pas moins que l'apparition de 55 bouteilles, même faite sous la forme d'une grosse farce, reste quand même quelque chose de magique.

Et si la Magie se doit d'être sérieuse, que dire dans ce cas d'**Ali Bongo**, de **Tom Mullica**, de **Mac Ronay**, de **David Williamson** avec son *Racoon*, et de pleins d'autres dont un certain ... **Draco**.

L'essentiel n'est-il pas de distraire le public ?

Et puis, peut-être faut-il aussi se poser le problème de la crédulité du public...

Bon, vaste débat... Visions différentes... et exprimées.

Et tout ce petit monde cohabite gentiment au sein du **Magicos Circus Rouennais**.



Pour changer de sujet, **Tomarel** nous apprend qu'il est allé voir le spectacle "*L'Autre Monde*" au *Cirque Arlette Gruss* et que c'était très bien.

Il est peut être utile – pour les quelques rares personnes qui n'auraient pas lu le compte rendu du mois dernier – que **Kevin Gruss** y présente à un train d'enfer trois grandes illusions fabriquées par **Spontus**.

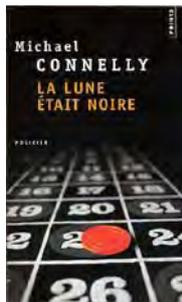


Yves nous annonce qu'il reprend prochainement du service au *bar l'Emporium, rue Beauvoisine à Rouen*.

Pour l'instant, trois dates sont programmées : le mardi 10 avril, le mardi 15 mai et le mardi 5 juin. **Spontus** et **Draco** était allé le voir en 2011 et avait trouvé ça très bien.

Comme je suis un mec sympa (mais vous n'en doutiez pas...), je vous mets (façon de parler...) le *flyer* et vous pouvez également aller jeter un œil sur *Daily Motion* car **Yves** a concocté une petite vidéo pour annoncer l'évènement. C'est à voir [ICI](#).

D'ailleurs vous pourrez en profiter pour visionner les autres vidéos de l'intéressé puisqu'il en a fait d'autres.



En information complémentaire, **Yves** qui est un homme cultivé, nous indique qu'il a lu récemment un livre de **Michaël Connelly** intitulé "*La Lune était noire*" (j'avais écrit "*La lunette est noire*" en prenant mes notes... Ah ah... mort de rire...). C'est un polard, et l'un des personnages est magicien. **Yves** a été surpris par la qualité descriptive de certains tours et a vite compris en lisant les "*remerciements*" en y découvrant le nom d'un certain... **Bobo**.

Alors que nous causons, mon téléphone sonne et je fais un petit break car **Grégory** et son fils **Lucas** sont devant la porte de la MJC.

Grégory m'a contacté il y a peu de temps par téléphone et m'a demandé s'il pouvait venir à nos réunions. Il a 36 ans et a pratiqué – dans le temps dit-il – la Magie.

Il avait laissé un peu tomber mais le virus a réapparu lorsque son fils **Lucas**, âgé de 9 ans a commencé à s'intéresser également à la Magie.

Certes, nous n'avons plus de médecin dans le club, mais le virus de la magie n'est pas dangereux et **Grégory** et **Lucas** sont donc les bienvenus.

Comme la séquence "*infos*" semble terminée, il est temps de passer à la partie "*magie*" de cette réunion.

Et c'est **Yves** qui se lance avec l'assistance de **Théo**.

Pour ce tour, **Yves** n'utilise que quelques cartes et demande à **Théo** de prendre deux cartes, de les retourner – s'il le souhaite – et de les mettre sous le paquet.



Ceci ayant été fait, **Yves** qui bien évidemment ne regarde pas, demande à **Théo** de recommencer à plusieurs reprises, puis au final, il récupère le paquet et cache ses mains sous la table pour...

Non, je n'ose y penser...

En fait pour lui permettre de mener à bien ce tour...

Ce faisant, il indique faire comme **Théo**.

Une fois qu'**Yves** a fini de "*se tirlipoter*" ses cartes sous la table, il les distribue en deux tas : d'un côté, les cartes face en l'air ; de l'autre, les cartes face en bas.

Yves a besoin de trois cartes face en l'air pour conclure ce tour et malheureusement pour lui, avec les mélanges réalisés, il n'y en a que deux... Ce qui ne signifie pas que le tour à foiré, rassurez-vous.

C'est la raison pour laquelle il demande à **Théo** de recommencer et dans la foulée, **Yves** se livre à nouveau à son petit manège sous la table avant de procéder à une nouvelle distribution des cartes en séparant les cartes face en l'air de celles qui sont face en bas.

Cette fois-ci, il y a trois cartes face en l'air : 9P – RT – DC.



Yves attire l'attention sur un jeu de cartes dans son étui qui est sur la table depuis le début du tour.

Le jeu est sorti et les cartes sont étalées face en l'air.

Trois cartes sont la face en bas. Elles sont alors retournées et tout le monde constate qu'il s'agit du 9P, du RT et du DC.

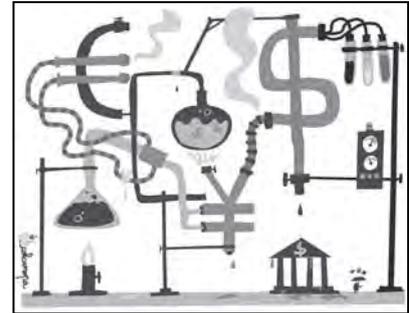
Ah ben vu comme ça, évidemment...

Bien évidemment, nous voulons connaître le secret et **Yves** nous indique que nous avons la solution depuis le mois dernier puisque la méthode employée est identique.

Pour mémoire, je rappelle qu'il fait ici allusion aux routines qu'il nous a présentées le mois dernier et dont je vous ai bien évidemment parlé dans le compte rendu précédent. La méthode repose sur une subtilité de **Bob Hummer** et je vous renvoie – Ouste ! – à mon "*excellent compte rendu*" (si ce n'est pas moi qui le dit, personne ne le fera...) du mois de février si vous voulez en savoir plus ou vous rafraichir la mémoire.

Et puisqu'il a la parole, **Yves** en profite pour nous parler d'une méthode permettant de déterminer le jour de la semaine correspondant à une date.

Waouh ! L'explication est hyper chiante (enfin... pour moi) et me donne mal à la tête. Immédiatement, je visualise une usine à gaz, mais histoire de me contredire, quelques membres de l'Honorable Assistance trouve ça très cette idée très cool. Comme quoi, il en faut pour tous les goûts...



Et comme dirait l'Autre, ce célèbre philosophe tant de fois cité, "*L'égoût et l'éboueur, ça se discute pas...*"

Comme, je n'ai pas vraiment eu le temps (ni pris le temps, en fait..) de préparer grand-chose pour cette réunion, j'ai pensé ce matin même à présenter une routine très simple mais agrémentée d'une histoire afin de rendre hommage à **Tomarel**, notre magicien conteur.

C'est l'histoire d'un mec... (Ah... vous la connaissez ?) qui débarque dans un petit village de Transylvanie et qui prend une chambre à l'auberge du coin. Il interroge le tenancier sur la localisation de la demeure de la famille *Von Dracula*... Vous voyez où je veux en venir ?



Pour cette histoire, j'utilise une mallette (dont le contenu est secret), une boîte d'un genre particulier...

C'est un accessoire généralement en plastique mais j'ai habillé ma boîte un peu avec un genre de revêtement marron car cette boîte est destinée à représenter le cercueil du *Comte Von Dracula*.

Un jeu de carte légèrement mis en biseau symbolise les marches de l'escalier qui mène à la crypte où se trouve le cercueil et me permet de faire choisir une carte qui est forcé...ment choisie librement.

Bref, au terme de cette histoire très gaie, l'aventurier se retrouve dans le cercueil dont bien évidemment le couvercle se referme sur lui... et pour cela, la carte choisie est mise dans la petite boîte.

Ce n'est que le lendemain que les villageois s'inquiétant de la disparition de cet étranger se rendent à la crypte, ouvrent le cercueil et découvrent son cadavre avec une marque de morsure dans le cou...

La carte choisie est montrée, elle comporte désormais deux trous rapprochés d'où part une trainée de sang.

Au pied du cercueil, se trouve une mallette... dans laquelle on trouve : une lampe torche, un marteau et un genre de cheville en bois aiguisée, une gousse d'ail, une balle en argent et un crucifix en bois.



Tel a été pris qui croyait prendre...

Bon, je reconnais que je ne me suis pas foulé et que, mis à part la méthode pour le choix de la carte et le petit accessoire magique, tout le reste n'est qu'habillage. Je pourrais avoir honte de moi... mais même pas.

Et c'est **Christophe** qui va à présent relever quelque peu le niveau de cette réunion... quoi que ...

Christophe veut nous montrer un accessoire... pas vraiment magique... qu'il a trouvé au magasin *Brico Dépôt*, avenue du Mont Riboudet à Rouen.

Il s'agit d'une ceinture porte-outillage.

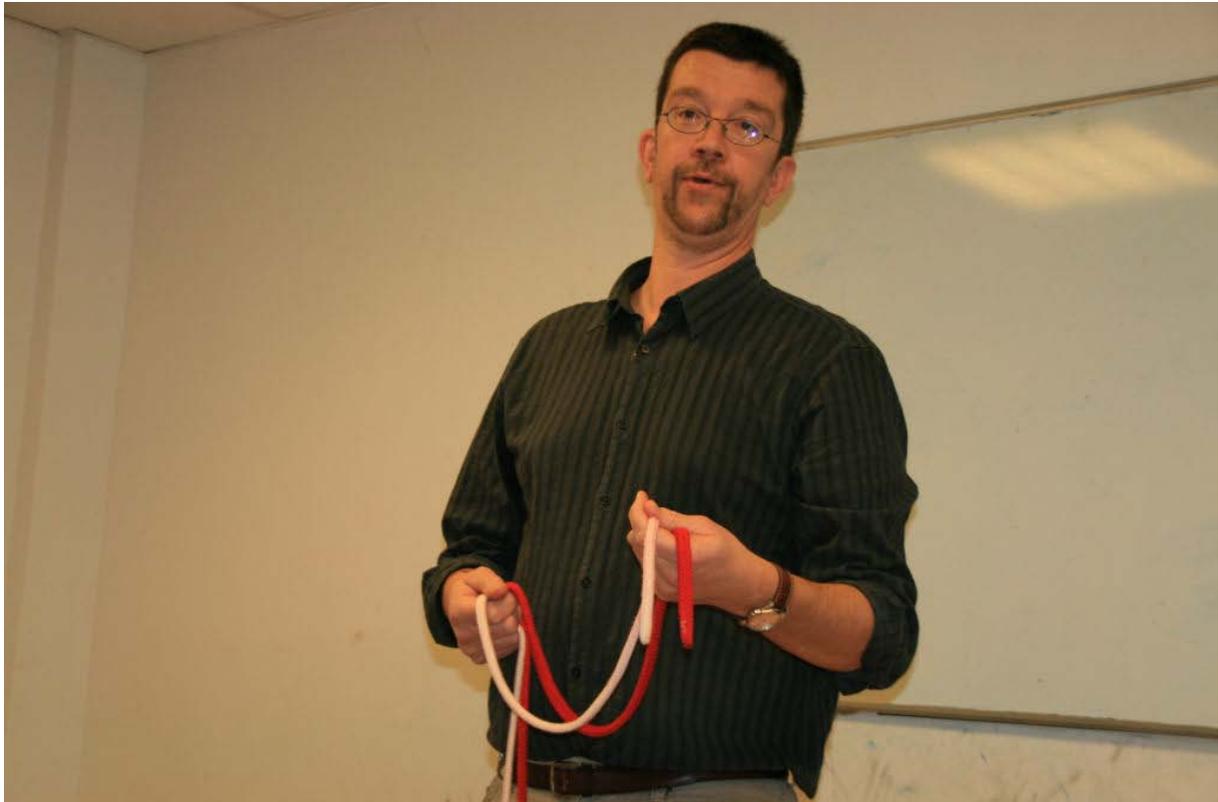


Ah évidemment, il fait oser porter ça...

Mais **Christophe** précise que pour lui, c'est très pratique pour ranger ses accessoires de Magie quand il présente une routine assis à table, et qu'on peut, à la limite, s'en servir sous une veste... Mouais... on va dire ça...

Et pour parfaire son info, **Christophe** indique que ça coûte 10 euros avec une poche de chaque côté mais qu'il y a également un autre modèle avec une seule poche qui est moins cher (ben heureusement tiens ...)

Et comme **Christophe** veut nous montrer une routine debout, il dégrafe son très seyant porte-outil et nous propose une histoire de deux magiciens qui se défient en Magie en rivalisant avec des effets magiques utilisant deux cordes.



Christophe voulait nous présenter cette routine uniquement en musique, mais il n'a pas retrouvé son lecteur mp3 et du coup, il a concocté cette histoire qui ne le satisfait que moyennement.

Quelqu'un dans l'assistance sort son téléphone et propose de mettre une ambiance sonore mais **Christophe** explique qu'il a calé sa routine sur une musique particulière et décline cette offre.

Christophe commence avec deux cordes. Une corde rouge, sur laquelle il y a un nœud, et une corde blanche. Les deux cordes sont entortillées et le nœud – rouge – passe sur la corde – blanche.

Puis, **Christophe** déplace ce nœud rouge le long de la corde blanche et le récupère dans sa main, avant de le faire réapparaître sur la corde blanche.



Au final, la corde blanche est dénouée et on s'aperçoit que l'endroit où se trouvait le nœud a fusionné avec la corde qui est désormais de deux couleurs.

Christophe nous indique qu'il s'est inspiré d'**Aldo Colombini** pour cet enchaînement.

Christophe poursuit ensuite sur le même thème de la rivalité entre deux magiciens, avec une routine n'utilisant qu'une seule corde.

Un premier nœud apparaît sur la corde, puis un second.
Les nœuds sont à chaque extrémité de la corde.
Tout à coup, l'un des nœuds disparaît, puis le second disparaît également.

Au final, les deux nœuds réapparaissent et peuvent être défaits pour enchaîner sur une autre routine.

Pour cet effet, **Christophe** s'est inspiré de **Tabary**.

Théo se tourne alors vers **Grégory** et **Lucas** et propose que l'un des deux se lance.

Et c'est **Lucas** que son père envoie courageusement pour présenter une routine de cartes pour laquelle il sollicite l'assistance d'**Yves**.

Une carte est choisie. Le jeu est coupé. La carte est remise sur le dessus de la portion inférieure du jeu. Le jeu est reconstitué perdant ainsi la carte en son milieu.



Lucas déclare alors qu'il va retrouver la carte grâce à l'aide des deux Jokers. Il étale le jeu et effectivement la carte est retrouvée prise en sandwich par les deux Jokers.

Et **Grégory** de s'écrier : "*Ben alors et le mélange et tout ce que tu devais faire ?*"

Ben c'est vrai ça **Lucas**, franchement tu nous déçois... T'as neuf ans quand même, faut assurer sinon tu n'auras pas ta carte de membre du club... Non mais enfin !

Mais non, ne t'inquiète pas **Lucas**... La première fois c'est toujours impressionnant... Par contre... Te rate pas la prochaine fois sinon ... Ben sinon, tu seras à égalité avec bon nombre de membres du club qui parfois ratent également leur routine ou sautent des étapes. Et nous... on n'a plus vraiment d'excuses à cela.

La bienvenue à notre nouveau benjamin !

Et quid du papa du benjamin si prompt à réagir face à la prestation de son rejeton ?

Grégory prend donc la suite de **Lucas** et nous propose une histoire de cambriolage ...



Oh ben non, on l'a déjà eu le mois dernier avec **Léon** !

Ah non, apparemment c'est autre chose... car c'est en fait l'histoire d'un cambrioleur, personnalisé par l'AK, et qui avait commis ses méfaits dans une maison, symbolisée par le jeu de carte, dans lequel l'As est perdu.

La police, appelée sur place avait en vain tenté de retrouver le malfaiteur dans les lieux– jeu coupé et mélangé.

Deux détectives privés, symbolisés par les deux 9 rouges, ont alors été appelés à la rescousse pour une reconstitution sur les lieux. Les deux cartes sont mises face en l'air dans le jeu face en bas et ressorties aussitôt. Entre les deux cartes se trouve un morceau de papier plié.

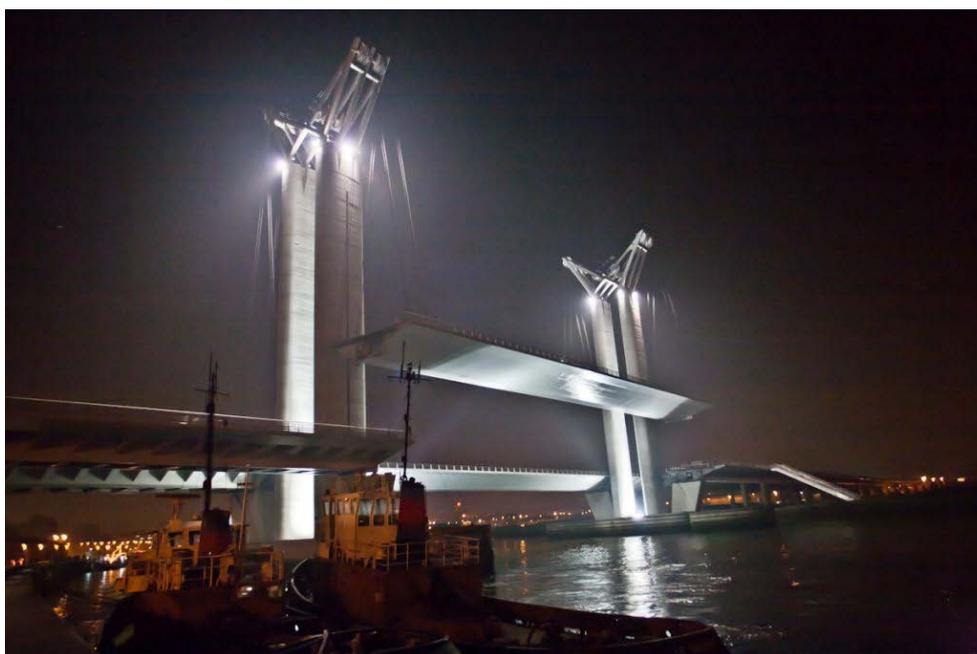
Sur le morceau de papier ces mots : "*Désolé, nous ne sommes pas payés pour les reconstitutions*".

Le jeu est alors étalé et une seule carte est face en l'air... l'AK.

Grégory explique que la méthode pour le retournement de l'As qui se fait lors du mélange n'est pas évidente à faire car il y a des "*angles*". Je propose mon "*traditionnel*" *retournement de Braue* et bien évidemment ça en fait marrer certains... J'ai les noms... mais je ne balance pas.

Clément est plus pragmatique et propose un retournement à "*l'arrache*" sur un temps mort. Un temps mort ... de rire ?

Je me rends compte que cette page n'aura pas de photo et du coup, je mets une photo du *Pont Flaubert* à Rouen en pleine lévitation.



C'est un bien beau pont, vous ne trouvez pas ?

Et voici le moment temps attendu... celui de la Magie sérieuse avec **Théo**.

Et **Théo** semble avoir amené de la documentation avec lui, puisqu'il est en possession de cinq livres.

Et **Théo** de préciser : "*voici un tour que tout le monde peut faire au bout de cinq minutes*".

Oh oh... est-ce bien sérieux tout ça ?

Théo propose à **Yves** de choisir l'un des livres et ce choix est entièrement libre... ou livre, si vous préférez.



Et là, on se rend compte que ces livres sont des romans et n'ont donc rien de magique. C'est vraiment pas sérieux tout ça !

Le livre choisi par **Yves** est "*La rencontre*" par **Henri Troyat**.

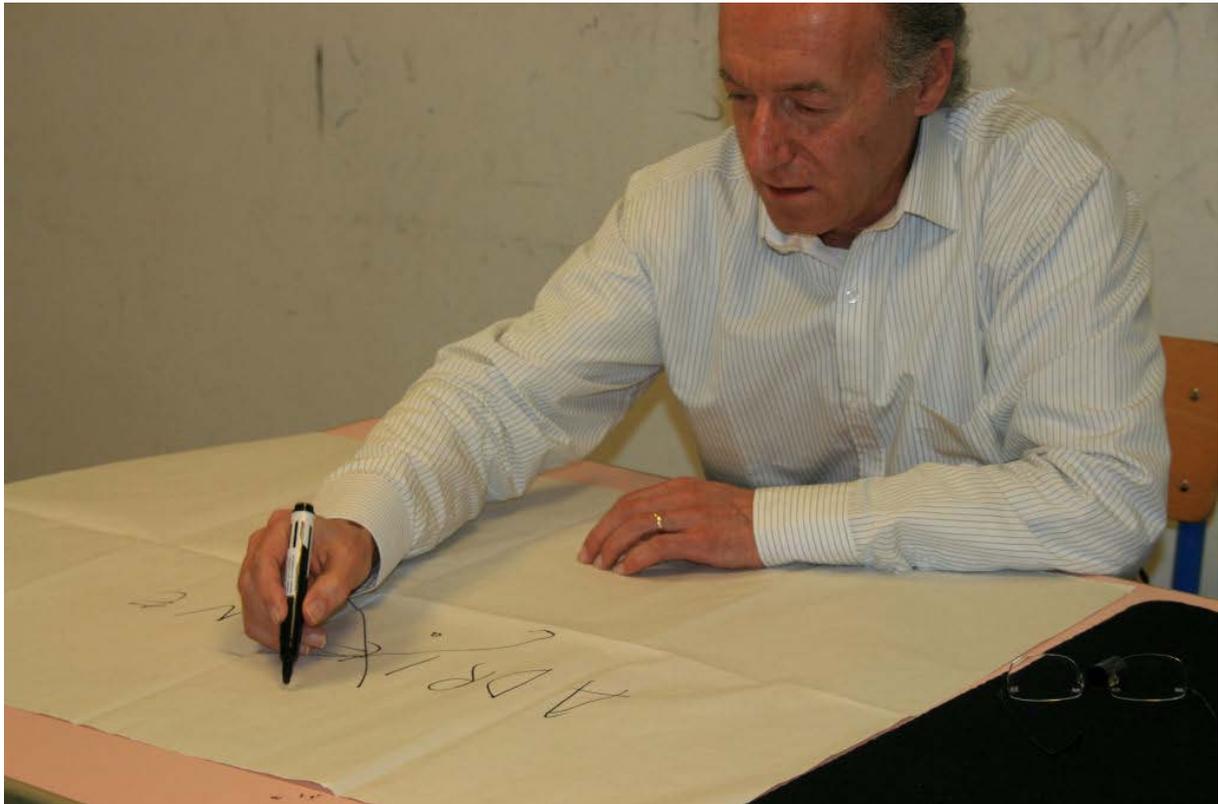
Théo commence à effeuiller le livre et demande à **Yves** de lui dire stop lorsqu'il le veut. Et c'est la page 134 qui est sélectionnée.

David "Coda" est alors invité à choisir l'un des quatre autres livres et il choisit "*Les Gens de Mogador*" par **Elizabeth Barbier**. **Coda** regarde les premiers mots de la page 134.

Théo demande alors à **Coda** de ne pas essayer de lui transmettre ces mots par la pensée car cela ne servira à rien car c'est lui, **Théo**, qui a le pouvoir.

Ce n'est définitivement pas sérieux de vouloir faire croire à l'existence d'un pouvoir.

Ben alors **Théo**, on se contredit ?



Théo, qui s'est muni d'une grande feuille de papier, se concentre puis au bout de quelques instants écrit un mot en grandes lettres "**ADRIENNE**", mais le barre aussitôt et écrit dans la foulée "**JAMAIS ADRIENNE**".

Coda confirme qu'il s'agit bien des deux premiers mots de la page.

Théo qualifie cette prestation de "*tour au bluff*". Mouais... escroc !

Et pour l'aider à mémoriser tout ça, **Théo** nous montre son "*antisèche*"... C'est diabolique !

C'est le moment que choisit **Lucas** pour demander s'il peut présenter un autre tour que vient de lui inspirer celui-ci.

Voici donc le retour de **Lucas**.

Pour ce tour, il me met à écrire une série de chiffre sur quatre lignes et quatre colonnes.



Il y a donc ?... Alors ? J'attends...

Ben 16 chiffres !

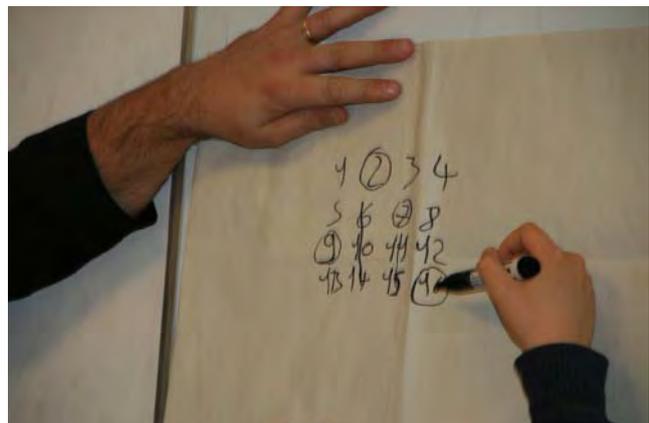
Y en a que deux qui suivent, un peu d'attention que diable !

Et, je vous le donne en mille *Emile*, ces chiffres se suivent de 1 à 4, puis de 5 à 8, puis de 9 à 12 et enfin de 13 à 16.

Yves est invité à choisir une colonne et un chiffre dans cette colonne.

Les autres chiffres de la colonne choisie sont alors éliminés.

On procède ainsi pour deux autres colonnes et c'est **Lucas** qui choisit le dernier chiffre dans la colonne restante.



Lucas indique qu'on va faire la somme des quatre chiffres choisis et comme s'il avait des dons innés pour le calcul mental à la vitesse de l'éclair, il annonce d'emblée que le total donne "34", ce que nos "*pôvres*" petits cerveaux primaires confirment après un calcul un peu moins rapide...

Waouh... Impressionnant cette rapidité, **Spontus** a trouvé son maître...

Lucas attire maintenant notre attention sur un jeu de cartes posé sur la table et demande à **Yves** de compter jusqu'à la 34^{ème} carte, laquelle est montrée au public mais pas à **Lucas**.

Et **Lucas**, après une intense concentration indique qu'il s'agit du 5K... et c'est exact.

Cela non plus ce n'est pas très sérieux comme Magie, hein **Théo** ...

Bon c'est à présent **Augustin** qui propose de nous montrer un tour et j'espère sincèrement qu'il va relever le niveau car pour l'instant on frise le domaine de l'escroquerie.

Augustin sort un jeu de cartes, l'étale et s'écrie : "*merde* !"

Il s'agit donc, à priori, d'un tour de merde...



Yves est invité à choisir une carte laquelle est ensuite perdue dans le jeu qui est coupé et laissé sur la table.

Augustin prend la première moitié de jeu et prend les 5 premières cartes.

Puis, il fait défiler les cartes face tournée vers **Yves** qui confirme voir sa carte.

Finalement, une carte parmi les cinq disparaît et c'est la carte de **Yves**, qui est retrouvée face en l'air dans le jeu face en bas...

Tout le monde a bien évidemment reconnu la célèbre routine "*1 Chance sur 5*" de la "cassette n° 1" de **Bernard Bilis**... laquelle est désormais disponible en DVD pour le plus grand plaisir de tous les magiciens...

Et on en revient toujours à la même remarque concernant cette routine : pourquoi choisir les cinq premières cartes du jeu ?



Sont alors citées différentes méthodes de choix des cartes ici et là dans le jeu, et **Jean-Luc** y va également de son conseil fort judicieux sur la façon dont on peut reposer la moitié de jeu utilisée sur la seconde

Après ce "*classique*" de la magie des cartes, c'est **Coda** puis vient nous proposer un tour avec un vieux jeu de cartes trouvé – nous dit-il – lors d'une foire à tout.

Un jeu tellement vieux que la face des cartes s'est effacée ainsi que leur dos.

Vous l'aurez peut être compris – sinon c'est à désespérer - les cartes sont entièrement blanches.

Coda fait choisir une carte à **Yves** et la perd dans le jeu.

Aussitôt, la carte se retrouve sur le dessus du jeu.



Évidemment, ce gag de la carte ambitieuse fait toujours sourire mais laisse quand même planer un doute.

Et si la carte choisie était effectivement remontée sur le dessus du jeu ?

Et oui, je ne vois pas pourquoi cela ne fonctionnerait qu'avec un jeu imprimé et pas avec un jeu blanc...

Forcément, dans votre tête, vous vous dites "*On s'en fout, c'est une carte blanche...*"

Certes... Mais c'est aussi une carte choisie... et notre responsabilité à nous les magiciens honnêtes c'est de faire effectivement remonter sur le dessus du jeu la carte choisie par le spectateur et pas de lui montrer n'importe quelle carte en lui disant que c'est la sienne, car il n'a aucun moyen de contrôle...

La magie se doit d'être sérieuse... Et un magicien sérieux ne se moque pas de son public.

Ah j'imagine **Théo** opinant de la tête (ce qui, d'un point de vue littéraire, est quand même plus élégant que "*branler le chef*"), lisant ce compte rendu tout en récitant son mantra "*La Magie est une chose sérieuse... On ne doit pas rire de la Magie...*" (répéter 50 fois puis recommencer)

Aucun moyen de contrôle, disais-je ?...
Pas si sur...

Coda sort deux stylos feutre de sa poche. Un stylo à encre rouge et le second à encre verte.

Coda demande à **Yves** de désigner l'un des stylos et **Yves** désigne le stylo à encre rouge que **Coda** prend pour lui et **Yves** se retrouve donc avec le stylo à encre verte.

Coda demande à **Yves** de signer la face (à moins que ce ne soit le dos...) de la carte blanche se trouvant sur le dessus du paquet et cette carte est ensuite perdue dans le jeu. Avec une signature dessus, la carte devient donc facilement identifiable.

Coda signe une autre carte et cette carte est également perdue dans le jeu.

S'en suit un voyage de signatures, qui se termine par une fusion puisque les deux signatures se retrouvent sur une seule et même carte : l'une au recto et l'autre au verso.

Je préfère ce genre de routine avec des cartes blanches et le voyage des signatures sur une seule et même carte, à la fusion de cartes signées du type "*Anniversary Waltz*" dont on a parlé dans un compte rendu précédent. En effet, dans ce type de routine "*Anniversary Waltz*" on part avec deux cartes imprimées et chaque spectateur signe sa carte pour terminer avec une seule carte comportant deux faces signées. De mon point de vue, moins on révèle l'existence de certaines cartes, mieux ça vaut....

Un conseil pour ce type de routine :
il faut impérativement utiliser un stylo feutre de la marque **Sharpie**[®] ...

Non pas parce que ce tour ne marche qu'avec des stylos de cette marque... Non; non... c'est uniquement pour faire plus... sérieux. Tout magicien qui se respecte, et qui respecte son public, se doit de n'utiliser que des stylos feutres de la marque **Sharpie**[®] sous peine de se faire huer par les spectateurs et de passer pour un magicien ringard.



Grégory, pour montrer qu'il est un vrai magicien, avec ou sans *Sharpie*[®] vient à nouveau devant nous pour nous montrer quatre cartes d'un genre un peu particulier car le dos de ces cartes représente une horloge.

Il nous dit que ce sont des cartes "*spéciales*".

Spéciales à cause de leur dos... mais aussi à cause de leur face, car il s'agit de Rois.

Et de nous expliquer que l'horloge du dos agit sur le temps et que si on remonte le temps... avant que les cartes ne soient imprimées, on retrouve une face ... blanche.

Et effectivement, la face des cartes est désormais blanche.

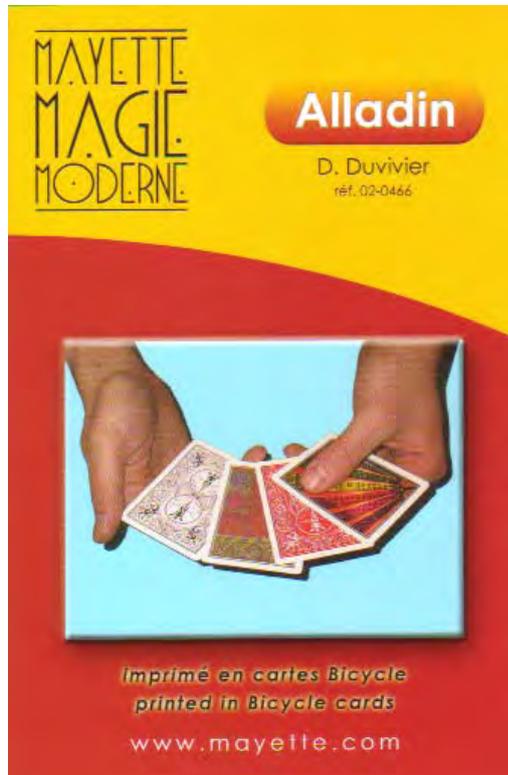


Et comme le temps est très capricieux... il peut prendre le contrôle et bientôt nous nous rendons compte qu'il n'y a plus que des dos... Les cartes montrent une horloge au recto et au verso.

Mais heureusement, le temps reprend son cours normal et ... Tic tac... Tic tac... les Rois reviennent sur la face des cartes tandis que les horloges restent gentiment au dos des cartes.

Et comme on parle des routines dans lesquelles les cartes se transforment, **Grégory** nous indique qu'il aime beaucoup une routine de **Dominique Duvivier** intitulée *Alladin* et il se propose de nous la montrer.

Bon, comme une description de cette routine n'est pas évidente, vu tous les changements qui interviennent, je me permets, une fois n'est pas coutume, de faire un *copier-coller* de la description qui figure sur le site de la boutique *Mayette Magie Moderne*.



Le tour est maintenant fourni avec une explication sur DVD !

Une cascade de transformations

Mais pourquoi diable avez-vous décidé de présenter ce tour ? Les cartes ne vous obéissent plus. Elles n'arrêtent pas de se transformer dans vos mains. Vous ne savez plus où donner de la tête et vos spectateurs commencent à se demander si les cartes que vous présentez ne sont pas purement et simplement diaboliques.

Au départ, vous vouliez simplement faire un tour avec quatre huit de trèfle. Et là, catastrophe, vous vous trompez de geste magique. **Les huit de trèfle commencent à se retourner tout seuls**, un à un, comme par magie.

Puis, en essayant de vous rattraper, **vous changez accidentellement la couleur des dos des quatre cartes**. Les dos étaient bleus, tout le monde l'a vu !

Ils deviennent rouges. La panique commence lorsque vous remarquez que les huit ont tous disparu et qu'il ne vous reste plus que des dos ! **Plus de faces !**

Petit à petit vous refaites surface et, une à une, les faces reviennent magiquement. Ouf, vous allez enfin pouvoir réaliser votre tour.

C'est alors que vous remarquez avec stupeur que tous les dos de vos cartes viennent de se transformer. **Ils sont maintenant tous multicolores.**

Tout comme vous, vos spectateurs en resteront totalement époustouffés. Vous rangez vos cartes en disant que parfois, la magie est plus forte que le magicien.

Points forts

Vous pouvez bien sûr inventer votre propre scénario, le tour se prête à de nombreuses situations ;

Les cartes sont au format Bicycle ;

Autant de transformations avec si peu de cartes, c'est tout simplement impossible !

Très abordable techniquement ;

Impact redoutable sur le public.

Explication sur DVD

(cliquez sur l'image pour aller directement à la Boutique Mayette... Pub gratuite)

Vincent est un mec branché... Enfin... connecté, car il a un Iphone et que celui-ci fonctionne sans fil...

Il nous explique qu'il a installé sur son téléphone une application – gratuite - qui s'appelle [Magic Money](#). Cette "*appli*" a été créée par **Benjamin Vianney**, magicien de son état.

Grâce à ce logiciel, vous pouvez transformer votre téléphone en DAB, Distributeur Automatique de Billet, avec une CB, Carte Bancaire (ou Carte Bleue ce qui est une mauvaise appellation car ma carte est une MasterCard et est dans les tons ocre-jaune et noir).

Et **Vincent** nous fait la démonstration : l'écran tactile se transforme en digicode où vous pouvez taper le code de votre carte bancaire et tout à coup apparaît une fente d'où sort un billet de banque plié. Au final, vous passez votre main sur l'écran pour montrer dans votre main un billet de banque bien réel.



Pour ajouter un petit plus à cette routine, **Vincent** explique qu'on peut également utiliser du papier flash et "*volatiliser*" ce billet de banque si on le souhaite ou si on est un peu "*flambeur*".



Pour ne pas être en reste, je montre – à nouveau – une application *Android* (car je n'ai pas d'*iPhone*), qui s'appelle [Coin In Phone](#) dont j'ai fait l'acquisition pour la modeste somme de 3 euros et quelques.

On peut utiliser n'importe quelle pièce de monnaie française ou étrangère – j'utilise pour ma part une pièce de deux euros - sur laquelle le spectateur dessine à l'aide d'un feutre (*Sharpie*[®] bien sur !) une forme simple (cercle, carré, triangle, croix, etc.) pour personnaliser la pièce.

On montre la pièce dans une main et on la transfère dans l'autre en appliquant la paume de la main sur l'écran du téléphone... Un crac se fait entendre, comme si l'écran venait de casser et lorsqu'on retire la main on s'aperçoit que la pièce se trouve sous l'écran. Il s'agit forcément de la pièce du spectateur puisque la pièce comporte le dessin fait par le spectateur.

Plus étrange est que l'écran tactile du téléphone fonctionne toujours, on peut faire défiler l'écran...

Quoi que, tout à coup l'écran se bloque et c'est à présent la pièce qu'on peut faire bouger sous l'écran.



Au final, on incline le téléphone vers la main paume ouverte et la pièce glisse, sort de l'écran et se retrouve – bien réelle – dans votre main.

Draco qui a également un *Iphone*, m'a montré quelques applications magiques qu'il a installées sur son téléphone et il faut reconnaître qu'il y a des trucs sympas.

C'est ça le XXIème siècle, la magie s'adapte.

Bon, je jette un œil dans la salle et je constate que c'est un petit peu le "brin"... La troupe est très dissipée et des regroupements se sont faits ici et là pour montrer des tours par petits groupes...

Comme aujourd'hui je n'ai pas de voiture pour rentrer chez moi et qu'**Alban** se propose gentiment de me servir de chauffeur, j'invite cordialement – mais fermement – tout le monde à ranger son matos et à quitter la salle.

En gros, je leur dit "*Cassez-vous, on ferme !*"

Et voilà !

Une de plus et deux nouveaux membres, signe que le **Magicos Circus Rouennais** est bien vivant et qu'il devrait passer sans problème le cap de ses dix ans d'existence en juin prochain.

Dix ans !... Déjà !... Ben ça nous rajeunit pas tout ça...

Prochaine réunion le samedi 14 avril 2012.

Et pour conclure ce compte rendu, je reprendrai cette phrase sentencieuse de mon ami **Théo** (mais le restera-t-il après avoir lu ce compte rendu... car il y a des précédents ... Mais chuttt !!! Pa'd polémique...) :

"On peut rire lors d'un spectacle de Magie, mais on ne doit pas rire de la Magie !"

Patrice

Apprenti Magicien à Vie

Réunion du 14 avril 2012

12h45 – je suis chez moi – coup de fil sur mon téléphone portable. Je ne connais pas le numéro mais je reconnais aussitôt la voix de **Clément**.

Clément : "*Euh Patrice, ça y est vous êtes déjà tous chez Théo ?*"

Moi (moqueur – c'est une seconde nature...) : "*Eh faudrait peut être lire tes mails, la réunion chez Théo c'est le 19 mai... Cet après midi on est à la MJC.*"

Clément (peu convaincant) : "*Non, non, je lis mes mails... C'est le 19... Ah d'accord... (silence)... Mais il y a quand même une réunion aujourd'hui ?*"

Moi (très moqueur – une autre seconde nature...): "*C'est le 19... mai... et aujourd'hui on est le 14... avril. Oh dis, tu fumes ou tu picoles toi ? ...*"

Clément (pas convaincu): "*Non, non... ben à tout à l'heure alors...*"

Je l'aime bien **Clément**, avec lui, la vie c'est comme une boîte de chocolat... On ne sait jamais sur quoi on va tomber...

Bon, finalement, il est **14h15** et je me trouve à la **MJC** et pour une fois, je ne suis pas en possession de la clé...

D'aucuns qui suivent les épisodes de la vie du **MCR** feront remarquer que ce n'est pas la première fois que j'oublie la clé.

Que nenni, répondrai-je à ces perfides persifleurs... Je n'ai pas oublié la clé... **Vincent "Tomarel"** s'est gentiment proposé d'aller la chercher à ma place et c'est donc lui qui a la clé...

Et je sais qu'il est passé la chercher car **Roland de la MJC** (ce n'est pas son nom... mais son prénom c'est **Roland**) m'a appelé pour me le confirmer.

Il n'y a donc plus qu'à attendre **Vincent**... et la clé.

Et comme **Vincent** est quelqu'un de ponctuel, notre attente est de courte durée et **Vincent** n'a pas oublié LA clé..

À 14h45, nous pouvons tous rejoindre la salle Europa au rez-de-chaussée de la MJC, qui nous a été allouée exceptionnellement. Et c'est une agréable surprise car cette salle est bien plus spacieuse et lumineuse que la salle Copernic située au sous-sol du bâtiment.

D'aucuns pourraient se dire "*Tiens, il meuble une fois de plus avec des détails sans importance...*" mais croyez-moi, ce genre de détail matériel est important pour ceux qui assistent aux réunions.

Et puisque nous parlons des présents... En voici la liste :

- 1 – **Patrice**, (charité bien ordonnée commence par soi-même)
- 2 – **Vincent "Tomarel"**,
- 3 – **Yves**,
- 4 – **Pierre**,
- 5 – **Clément**,
- 6 – **Pierrick**
- 7 – **Edgard**,
- 8 – **Augustin**,
- 9 – **Eric**,
- 10 – **David "Coda"**,
- 11 – **Léon**,
- 12 – **Grégory**,
- 13 – **Lucas**,

Et comme il est désormais de tradition, je me saisis de mon appareil photo et j'immortalise cet instant. "*Clic-Clac Canon !*"



Un quatorzième membre devrait bientôt nous rejoindre en la personne de **Jean-Luc** qui m'a prévenu qu'il n'arriverait que vers 15 heures.



La première information concerne la prochaine réunion qui aura lieu le 19 mai à Ferrières en Bray chez **Théo**.

Notre ami **Théo** a gentiment proposé de renouveler une précédente expérience en accueillant une réunion à son domicile.

Ceux qui sont intéressés pourront venir pour 10 heures et passer la journée, tandis que les autres pourront n'arriver qu'à 14h30 en fonction de leur disponibilité.

Yves a une proposition à faire dans le cadre du 10^{ème} anniversaire du **Magicos Circus Rouennais** qui arrive à grands pas... La date de sa dernière prestation au bar ***L'Emporium Galorium*** rue Beauvoisine à Rouen, est programmée pour le mardi 5 juin et il propose une scène ouverte pour les membres du club qui seraient intéressés. À noter sur vos tablettes.



Je rappelle à l'ensemble des présents, une demande de prestation reçue sur la boîte mail du site.

Une demande bien mystérieuse au départ à laquelle j'ai failli ne pas donner suite vu l'attitude assez cavalière du demandeur. Finalement, c'est le président du ***Rotary Club de Rouen*** qui sollicite le **Magicos Circus Rouennais** pour un spectacle caritatif au profit des enfants malades du cœur du C.H.U de Rouen. Jusqu'à présent quatre membres du club ont donné une réponse favorable, fonction de la date qui sera retenue.



Yves souhaite faire un peu de publicité et nous conseille la lecture du ***Very Best Of Ibidem*** par **Richard Vollmer** qu'il a trouvé très très bien. Ce livre regroupe une trentaine de routines provenant de la *revue Ibidem* parue entre 1955 et 1979.

Compter environ 30 euros pour l'acquérir neuf.

Pour ne pas être en reste, **Grégory** indique qu'il s'est intéressé à l'œuvre de **Serge Arkhan** et qu'il a beaucoup aimé certaines routines de mentalisme.



Et comme personne n'a d'autres informations, il est temps de cesser de parler Magie, afin de faire de la Magie.

Mais attention... de la magie... sérieuse...

Quoique... **Théo** n'étant pas présent, je pense qu'on peut se lâcher un peu....



C'est **Yves** qui se lance en nous proposant de nous intéresser à la Haute Couture et d'imaginer que nous nous trouvons dans un atelier de création **Coco Chanel**.

Allons bon, moi je dis qu'on va faire de la Magie sérieuse et **Yves** veut nous parler Frou-frou...

Bon "*haute couture*"... mais petits moyens car point de tissus précieux, point de "*petites mains*" s'agitant ici et là... mais seulement trois bols et trois petites boulettes de couleur et les deux mains d'**Yves**... et encore ces deux mains restent assez inactives puisqu'elles se contentent de désigner les bols et les boulettes tandis que leur propriétaire (des mains) explique ce que **Jean-Luc** va devoir faire aujourd'hui.

Pourquoi cette précision "*aujourd'hui*" me direz-vous ?

Car je sais pouvoir compter sur votre sagacité et votre intérêt pour ce compte rendu

Tout simplement parce qu'il ne faut pas remettre à deux mains ce que l'on peut faire aujourd'hui.



Et comme vous trépignez fort légitimement d'impatience afin de savoir... ce que **Jean-Luc Gaultier** (ah non, je me trompe, c'est **Jean-Paul...**) va devoir faire, je vous livre la clé du mystère : il y a trois bols de couleur, à savoir : vert pale – bleu – orange. Et il y a trois boulettes de couleur : vert pale – bleu – orange.

Ces objets symbolisent d'une part, une robe et d'autre part, les accessoires destinés à mettre cette robe en valeur.

Le but du jeu consiste à poser une boulette sur le dessus d'un bol.

Jean-Luc s'exécute mais **Yves** fait la moue, tout en restant zen, car il applique à fond le précepte "*Faites la moue et pas la guerre*".

Yves qui a fait H.É.C, c'est à dire de Hautes Études de Couture, et qui sait parfaitement recoudre un bouton, explique que le "*ton sur ton*", ce n'est pas très joli, désignant ainsi un bol sur lequel se trouve une boulette de la même couleur. Et la sanction tombe lorsqu'**Yves** déclare que **Jean-Luc** vient d'échouer à son examen d'entrée dans le prestigieux atelier **Coco Chanel**.

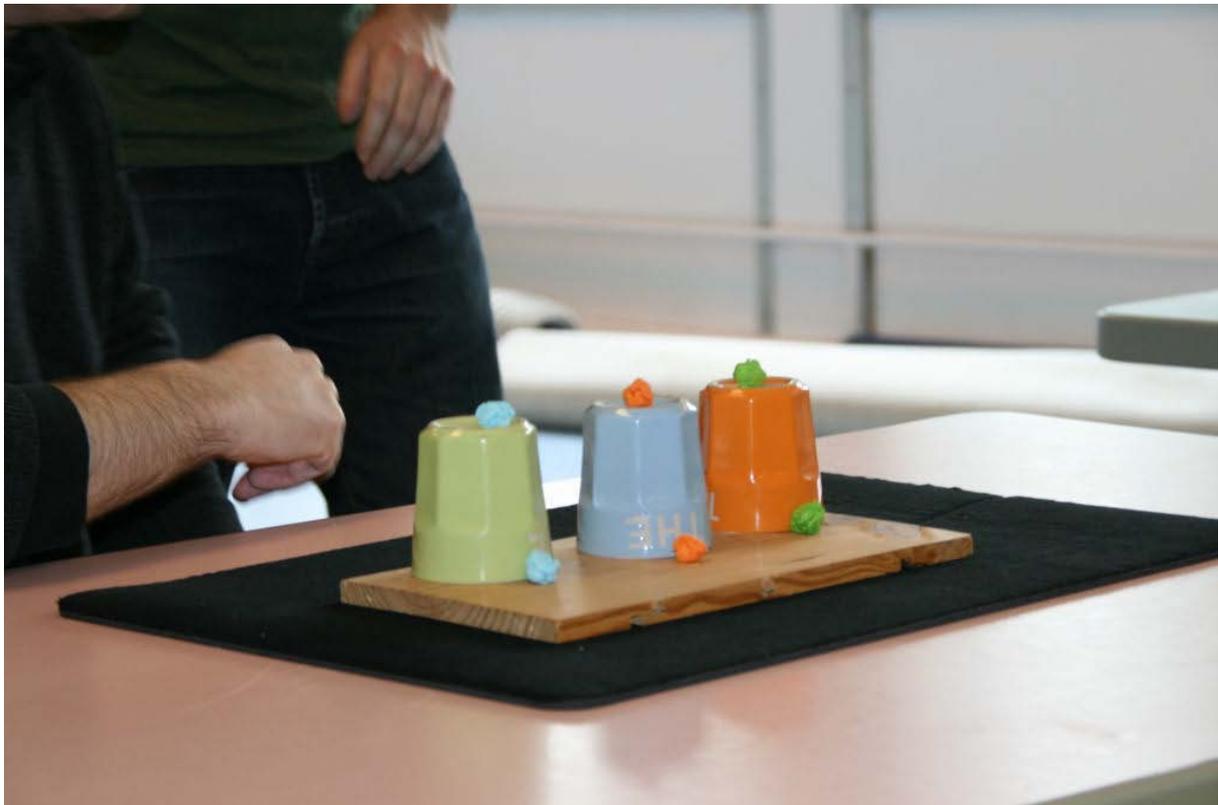
Toutefois, bon prince, il lui propose de recommencer l'expérience ce que **Jean-Luc** accepte volontiers et il dispose à nouveau les boulettes sur les bols.



Yves lui demande à présent s'il est satisfait du résultat final, lui proposant éventuellement de changer.

Mais **Jean-Luc** qui vient de se découvrir une vocation de styliste reste sur sa position, c'est-à-dire debout sur ses deux pieds.

Yves soulève alors les trois bols pour montrer qu'une boulette de couleur se trouve sous chaque bol et que la couleur de chaque boulette est identique à celle de la boulette se trouvant sur le dessus du bol.



Évidemment, si on réfléchit bien après coup, on se rend compte du principe, mais il faut avouer que c'est assez bien amené.

Yves précise que c'est tiré d'une idée de **Martin Gardner** parue dans la revue... *Ibidem*.

Je propose de montrer une routine et comme personne ne s'y oppose, je m'installe à la table après avoir sollicité l'aide d'un spectateur.

Et... Oh non !... C'est **Clément** qui me rejoint.

Que faire ?

Refuser en prétextant qu'il est trop grand et que ses genoux vont toucher le dessous de la table une fois assis ?...

Lui dire que je ne l'aime pas et que je préfère une autre personne ?

Lui dire que son haleine va m'empêcher de lui parler en face ?

Ou tout simplement lui dire la vérité "**Non, toi tu portes la poisse !**".

Mais voilà, j'aime bien **Clément** et je me vois mal lui dire toutes ces méchancetés... Alors du coup, je prends discrètement une pincée de sel dans ma poche (j'en ai toujours avec moi en prévision... au cas où ce genre de situation se présenterait...) et le jette par-dessus mon épaule. Puis, je me signe intérieurement : "*Au nom de la Paire, du Six et du Cinq de Pique... Seigneur protège moi de mes amis... et de Clément, mes ennemis, je m'en charge...*"



Et, en croisant les doigts – et croyez ce n'est pas facile quand on fait un tour de cartes – je sors un petit paquet de cartes de visite de ma poche. Il y a dix cartes réparties en deux paquets comportant chacun cinq cartes et sur chaque carte est dessiné un symbole : un rond – une croix – des vagues – un carré et une étoile.

Ca y est vous captez ?

Oui c'est ça... comme sur les cartes ESP.

Je montre le premier paquet de cinq cartes, ainsi que le second puis je tends le premier jeu à **Clément** et lui demande de mélanger les cartes face en bas sans les regarder.

Ceci étant fait, je récupère le paquet de **Clément** et lui demande de mélanger également le mien.

Ceci étant fait pareillement, je récupère mon paquet et je lui rends le sien.

Le tour consiste en un test de perception extra sensorielle et je me dis *in petto* (ça veut dire "*en moi-même*", à ne pas confondre avec "*Geppetto*" qui est le père de Pinocchio et nous n'avons aucun lien de parenté...) que je n'aurais finalement pas du accepter de faire ce tour avec **Clément**...

Mais bon, c'est trop tard pour jeter l'éponge.

Le test consiste pour **Clément** à regarder la carte du dessus de SON paquet et à se concentrer sur le symbole pour que moi, avec mon récepteur intégré d'ondes cérébrales, je puisse trouver la bonne carte dans MON paquet. Une fois cette carte identifiée, je la dépose face en bas sur la table et **Clément** dépose sa carte face en bas par-dessus la mienne.

Et ainsi de suite pour les trois cartes suivantes.

Au final, **Clément** a une carte devant lui et je tiens une carte en main.

Je montre ma carte, il s'agit d'un "*carré*". **Clément** retourne sa carte, il s'agit également d'un "*carré*".

Les quatre tas de deux cartes sur la table sont retournés, tous les symboles ont été correctement assemblés.

Je pousse un "*Ouf !*" de soulagement et pour un peu, je sauterais au cou de **Clément** pour l'embrasser, mais je sais rester digne dans ce genre de situation libératrice.



Ce tour qui se nomme *Perfect ESP* est tiré du volume 1 des DVD de **Mark Spelmann** et **Peter Nardi** intitulés *Unexpected*. Le secret réside dans un mouvement très subtile que j'avais déjà rencontré précédemment et expliqué lors d'une réunion : le *Daley's Delight Switch*. Il s'agit d'un mouvement du Docteur **Jacob Daley** apparu pour la première fois dans le magazine The Phoenix (numéro 220) mais qui est mieux décrit dans le chapitre consacré à cette technique dans Card Conspiracy Volume 1 (**Peter Duffie** et **Robin Robertson** 2003).

Et pour compléter la démonstration je vous décris la routine *Bluff Acaan* de **Sean Carpenter** extraite de la compilation de soutien à **Rachel Colombini** "*Wild At Heart*".

Ce "*pseudo*" ACAAN (*Any Card At Any Number... N'importe Quelle Carte à N'importe Quel Nombre*) utilise deux jeux dans deux étuis identiques.

Le spectateur est invité à choisir un des jeux – choix entièrement libre – et à mélanger ce jeu tandis que le second jeu est laissé à la vue du public.



Le jeu est étalé et un spectateur désigne une des cartes qu'il voit. Le jeu est alors mélangé pour ainsi perdre la carte choisie et un second spectateur est invité à couper une partie du jeu pour précise-t-on choisir un nombre au hasard. Les cartes coupées sont comptées une à une pour savoir combien il y en a et elles sont ensuite remises sur le dessus du jeu qui est alors rangé dans son étui.

Le magicien récupère le jeu et attire l'attention sur le jeu qui est sur la table depuis le début. Il pose le jeu du spectateur et récupère le second jeu qu'il remet au spectateur en lui demandant de distribuer les cartes jusqu'au nombre déterminé précédemment par le hasard et de retourner la carte correspondante. Il s'agit de la carte choisie.

Jean-Luc avec lequel je fais cette seconde routine semble avoir été très impressionné par le mouvement de **Daley** utilisé pour parvenir à mes fins.

Et il faut reconnaître que ce mouvement est hyper trompeur.

Et c'est maintenant **Éric** qui va essayer de nous bluffer.

Il a entre les mains un jeu de cartes, qu'il mélange à l'américaine (**Billis** – cassette numéro 1) puis, il fait choisir une carte librement à **Grégory** en lui disant qu'il avait peut être un jumeau dans une autre vie... Et il lui demande de penser très fort à sa carte (10P).

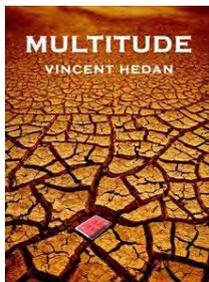
Une carte jaillit du jeu et traverse la salle, poursuivie par **Éric** qui a, semble-t-il, des difficultés avec la fioriture qu'on nomme "*carte boomerang*".

Finalement, **Éric** ayant réussi à capturer sa carte volante, montre celle-ci à l'ensemble de l'assistance : il s'agit du 10T, la carte jumelle de celle de **Grégory**.

L'expérience est renouvelée avec **Tomarel**. Et à nouveau une carte jaillit du jeu et à nouveau **Éric** court après pour la récupérer.

Et croyez-le ou non, mesdames et messieurs... Cette carte... qui a jailli du jeu tel un diable monté sur ressort... Cette carte, qui a fait un triple axel dans les airs avant d'atterrir avec grâce sur le sol... Et bien, cette carte, mesdames et messieurs..... (roulement de tambour...)... n'est pas la carte jumelle de celle de **Vincent** (dont le second prénom est *Clément*...)

Oh zut, flute !... Et oui, ça arrive même aux meilleurs. Ce sont les inconvénients du "*direct – live*".



Cassoulet ne tienne, comme dirait un Toulousain, **Éric** propose de renouveler l'expérience avec moi (RC) et c'est le 5K qui jaillit du jeu.

Multitude ... de **Vincent Hedan**.

La valeur n'attend pas le nombre des années... **Léon** du haut de ses dix ans, l'a déjà démontré lors de précédentes réunions. Il nous revient donc aujourd'hui avec un tour de cartes...

Mais, comme il a des petites mains, il ne peut pas utiliser un jeu entier et il n'utilise donc que trois cartes.

Mais au fait, j'y pense ... "*petites mains*" ... Donc "*Haute Couture*" ... Décidément, c'est la journée...

Bon, en fait, j'exagère un peu car **Léon** a des mains tout à fait normales pour son âge et il est parfaitement apte à tenir un jeu complet de 32 cartes... Ben oui... 52... ça fait beaucoup pour ses mains...

Mais non, je plaisante.

Bon là, il n'y a que trois cartes : une carte supportant un losange bleu, une seconde carte supportant elle-aussi un losange bleu et enfin la dernière carte supportant un losange rouge.



Vous connaissez ce jeu d'argent qu'on appelle le *bonneteau* et qui consiste, pour les gogos, à essayer de trouver LA carte gagnante parmi trois qu'un escroc, spécialiste de la manipulation, mélange sur une boîte en carton dans la rue en vous agitant sous le nez des billets de banque ?

Et bien là, c'est un peu le même challenge.

Pour un dollar, il faut retrouver la carte rouge, qui n'est jamais là où l'on pense. À tel point qu'on se demande s'il y a vraiment une carte rouge ou s'il n'y a pas plus de trois cartes.

À chaque mauvaise réponse, c'est un dollar de moins dans votre bourse.

Et on peut même intéresser le jeu en proposant de chercher une des cartes à losange bleu... sans plus de succès.

Au final, on propose un "*quitte ou double*" et pour 14 dollars, on vous montre une carte avec un losange bleu, une carte avec un losange rouge...

Mais quelle est donc la couleur de la troisième carte ?
Rouge ? Bleue ? Verte à pois jaunes ?

Que nenni... Elle représente un bonhomme tenant plein de billets de banque et affichant la somme "**14\$**".

Les spécialistes auront bien évidemment reconnu le célèbre *Color Monte* créé par **Jim Temple** et commercialisé par **Arthur Emerson** et **Larry West** en 1974 ; une excellente routine qu'on trouve désormais en version Euro.



Et franchement, c'est la première fois que je vois cette routine présentée par un jeune magicien de 10 ans...

Et comme dirait **José** dans la série *Scène de ménage* sur M6 : "*On ne sait plus... je ne sais plus...*"

Mais où va-t-on avec cette nouvelle génération de jeunes magiciens ?

Si cette routine vous intéresse, faites bien attention car les prix vont de 5 euros à 14 euros sur une grande boutique de Magie en ligne ... et on peut franchement se demander ce qui justifie cet écart de prix... à moins que ce ne soit pour coller avec le climax du tour....

C'est maintenant un autre jeune magicien qui prend la suite de **Léon**. J'ai nommé **Lucas**... âgé de 9 ans.

Et **Lucas** n'a même pas peur, puisqu'il demande un volontaire et dans la foulée tend la main pointant du doigt **Clément** en disant : "*Lui !*".

Pour cette routine, **Lucas** sort un jeu de cartes et le coupe.

Puis il sort une carte de prédiction et une carte est choisie d'une façon originale puisqu'un tiers du paquet est retourné face en l'air sur le reste du jeu, puis deux tiers du jeu sont retournés et posés face en l'air sur le dessus du jeu et c'est la première carte face en bas – désignée par le hasard de ces coupes successives – qui va être utilisée et cette carte est ...

Lucas marque un temps d'arrêt... nous regarde... regarde son père...

Ah ben non... Ca a foiré...

Il faut reconnaître à sa décharge que c'était prendre des risques que de choisir **Clément**...

On n'arrête pas de le répéter à chaque réunion et pourtant certains – dont moi - s'obstinent à penser que "*Ca va aller...*"

Mais la *Méthode Coué* (du nom d'**Émile Coué de la Châtaigneraie** né le 26 février 1857), cela ne marche pas à tous les coups.



Bon un échec rend fort... Du coup, **Lucas** recommence car rappelez-vous :



*"Hâtez-vous lentement, et sans perdre courage,
Vingt fois sur le métier remettez votre ouvrage,
Polissez-le sans cesse, et le repolissez,
Ajoutez quelquefois, et souvent effacez"* (**Nicolas Boileau**)

Le métier... à tisser... pour faire du tissu ou de la broderie... pour la Haute Couture...

Et de trois ! C'est la journée.

Allez courage... une carte est choisie, par la méthode décrite précédemment, deux tas sont distribués.

Un des tas est coupé et la portion inférieure est mise "*en croix*" sur la portion coupée.

Le deuxième tas est coupé et comme précédemment, la portion inférieure est posée "*en croix*" (j'en vois qui sourient...) sur la portion coupée.

La carte choisie est un 9.

La première carte de "*coupe*" est un 9...

La seconde carte de "*coupe*" est également un 9

La carte de prédiction est un 9.

Bon, ben sauf erreur de ma part, ça fait un carré de 9.

Et **Lucas** de conclure qu'il ne jouera jamais avec **Clément** au poker.

Exit le fils et voici le père... Traduisez par le fait que **Grégory** prend la suite de **Lucas**.



Et tel père, tels fils et vice et versa... car **Grégory** sort un jeu de cartes et pose sur la table deux Jokers en précisant qu'il s'agit en quelque sorte de deux détectives.

Grégory prend ensuite le 6 de Cœur qu'il place dans sa poche de veste.

Jean-Luc joue le rôle du spectateur et choisit une carte (le 8P) qui est perdue dans le jeu.

Les deux détectives (les deux Jokers) sont à nouveau montrés.



Grégory indique chercher la carte de **Jean Luc** dans le jeu et sort une carte... invisible. **Grégory** fait semblant de jeter cette carte invisible entre les deux Jokers, entre lesquels – contre toute attente, apparaît le 8P.

Le 8P est mis entre les deux Jokers qui sont posés sur la table.

Puis, **Grégory** va chercher dans sa poche le 6C et l'insère dans un petit étui transparent qu'il commence à secouer doucement.

Le public constate que le 6C se transforme à vue en 8P.

Mais alors ?

Entre les deux Jokers est retrouvé le 6C.

Une des utilisations du *Wow!*, une création du génial **Masuda**.

Bernard Bilis en a fait une très belle utilisation récemment au *Plus Grand Cabaret du Monde* et vous pouvez la découvrir (ou la revoir) sur [YouTube](#) parce que cette routine vaut vraiment le détour.

Et pour ceux qui ne le sauraient pas... *Wow! 2* est également disponible à la vente.



Augustin, un autre de nos benjamins prometteurs, nous propose également une routine de cartes.

Il utilise pour cela quatre Rois de Pique à dos bleu.

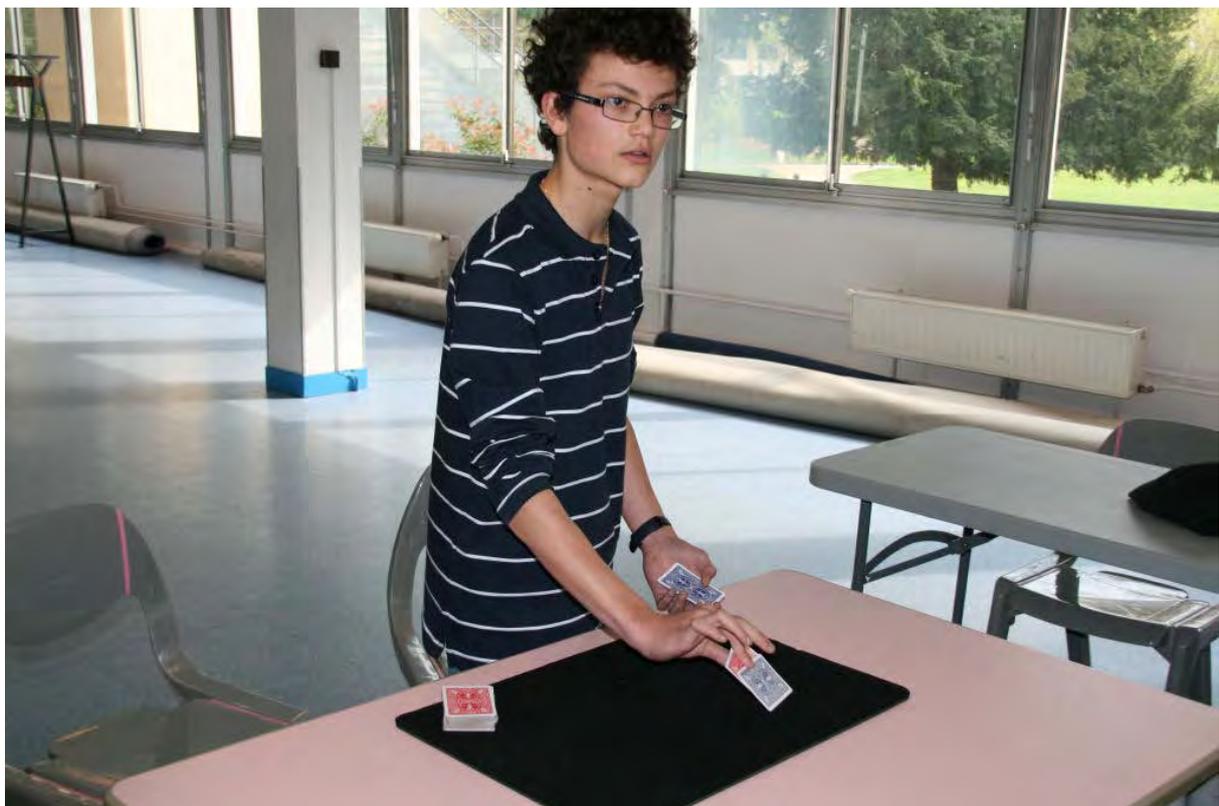
Deux Rois sont posés face en l'air sur la table sur la table tandis que les deux autres sont mis dos à dos.

Un geste magique et immédiatement le dos de ces deux cartes dos à dos devient rouge.

Les deux Rois à dos bleu qui étaient sur la table sont pris en main et mis dos à dos, tandis que les deux Rois désormais à dos rouge sont posés face en l'air sur la table.

Un geste magique et immédiatement, un des deux Rois dos à dos a désormais un dos rouge et l'autre un dos bleu.

Étrange, et d'autant plus étrange que sur la table c'est la même chose : un Roi à dos bleu et un Roi à dos rouge.



Bon... les cartes sont reprises en main et un Roi à dos rouge est posé face en l'air sur la table à côté d'un Roi à dos bleu, tandis que les deux cartes restantes sont mises dos à dos.

Un geste magique et les deux cartes dos à dos ont à présent chacune un dos rouge tandis que les deux cartes sur la table ont toutes les deux un dos bleu.

Au final toutes les cartes redeviennent à dos bleu comme si nous avions été victime d'une hallucination collective.

Augustin demande alors à **Jean-Luc** de choisir un des Rois. Et il lui montre que c'est le seul Roi à avoir un dos rouge, tandis que les trois autres ont un dos bleu.



On parlait de **Bernard Bilis** et de sa routine avec le *Wow!*, et bien, voici à nouveau **Bernard Bilis** dans un exercice pas très facile. La routine s'appelle "*les 4 Jokers*" et est extraite du DVD *100% Bilis volume 2*.

Alors forcément, j'attends votre remarque "*Ben c'était une routine avec des Rois...*"

Oui, parce qu'**Augustin** n'avait pas de Jokers.

Il n'a pas de Jokers... Mais il a des As...

Quatre As sont montrés ainsi que deux cartes blanches.



Augustin propose une *téléportation*, et en deux temps trois mouvements, les cartes s'intervertissent, les deux cartes blanches prenant la place des Rois.

Comme, on n'a pas vraiment bien vu ce qui s'est passé, on demande à **Augustin** de recommencer et là, le "*pôvre*" se mélange les pinceaux n'arrivant plus à montrer le mouvement permettant cette permutation.

Bon finalement, il se concentre et il arrive quand même à retrouver ses moyens et il doit probablement nous maudire de notre intervention.

Edgard veut nous montrer un petit truc... Pour ce faire, il sort un jeu de cartes qualifié de "*tout à fait normal*" et cherche un spectateur pour l'assister en précisant "*Non ! Pas Clément, c'est un porte-poisse !*"

Bon... ça c'est dit... et c'est donc **Jean-Luc** qui s'y colle.

Une carte est choisie – signée sur sa face et perdue dans le jeu.

Un élastique qui est placé autour de l'étui du jeu, est donné à l'examen. Le jeu mélangé est mis dans l'étui autour duquel l'élastique est à nouveau placé.

Edgard sort alors une grande enveloppe dans laquelle il met le jeu.



Edgard demande ensuite à **Jean-Luc** de tenir un couteau dont la lame est pointée en l'air.

Edgard empale son enveloppe sur la lame du couteau. Puis il déchire l'enveloppe pour montrer qu'une carte est transpercée par la lame : la carte choisie et signée par **Jean-Luc**, alors même que l'élastique se trouve toujours autour de l'étui du jeu de cartes.



Tool, de **David Stone**. Un "outil" (*tool* en anglais) qui permet de présenter 11 routines. Et si vous voulez avoir une idée des possibilités offertes... [Regardez cette vidéo](#).

Edgard poursuit avec une routine de... cordes. Et oui, ça change des cartes.

C'est une routine qu'on a déjà vu avec **Alban** le mois dernier et qui se fait avec trois cordes attachées ensemble : une blanche – une rouge et une bleue. **Alban** qui a des petits moyens n'avait que des cordes blanches...



Les nœuds sont défaits de sorte qu'une extrémité de la corde blanche soit attaché avec une extrémité de la corde rouge et que son autre extrémité soit attaché avec une extrémité de la corde bleue.

La corde est enroulée autour de la main d'**Edgard** et les nœuds disparaissent. La corde se retrouve d'un seul tenant mais en conservant les trois couleurs séparées.



Cette corde est à présent mise dans une quêteuse, cet accessoire magique que tout le monde connaît et....



Ah, on me signale dans mon oreillette que tout le monde ne sait pas ce qu'est une quêteuse... Je précise que cela n'a rien à voir avec ces femmes âgées qu'on rencontre dans les églises et qui essayent d'obtenir de votre part une petite pièce à la fin de l'office... Et pour être plus explicite, je vous mets... une photo de l'objet en question.

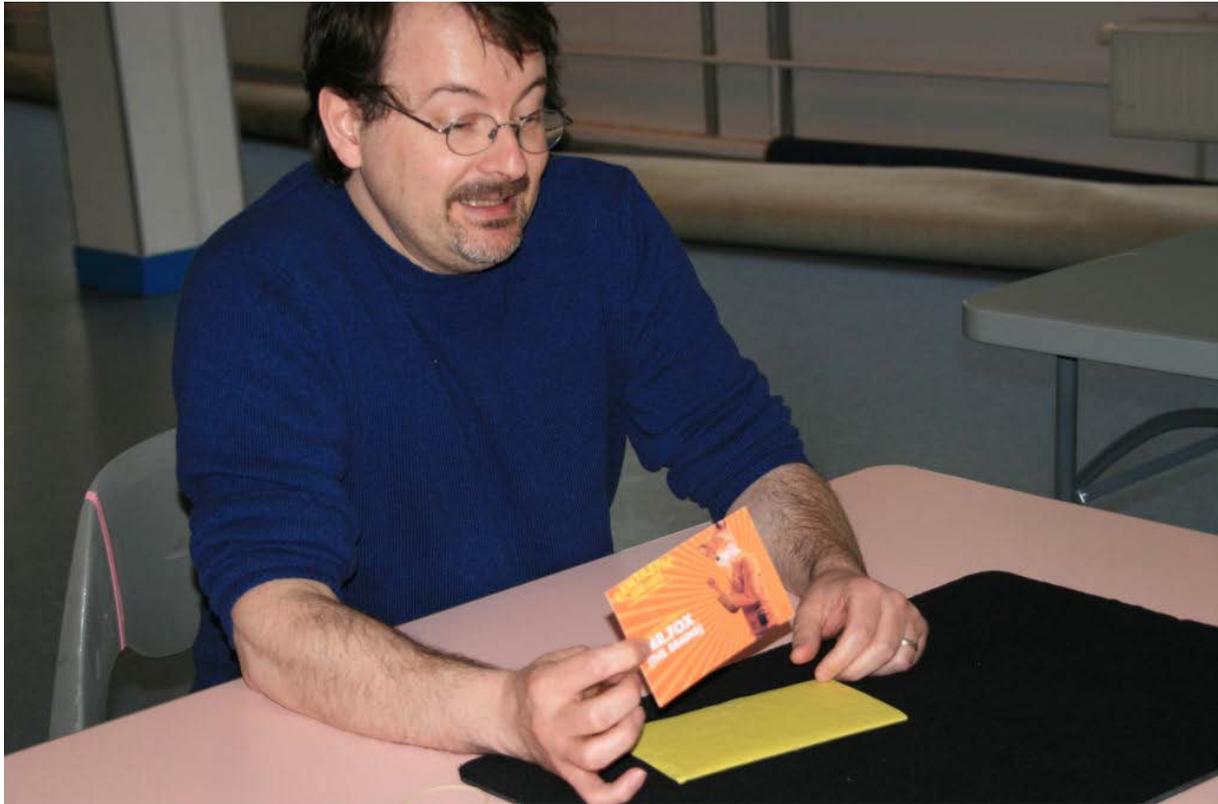
Un geste magique et hop ! Voici que la longue corde se transforme à nouveau en trois cordes de différentes couleurs : une blanche, une rouge et une bleue.

La carte au couteau d'**Edgard** avec son enveloppe m'incite à parler de la carte au couteau de **Bill Abbott** qu'on peut découvrir dans son DVD *Close-up Magic For Kids*. Et j'en profite également pour montrer celle que j'utilise et qui est de **Frank Garcia**. Vous pouvez en trouver l'explication dans le *Best Of Frank Garcia* de **Richard Vollmer**.

Jean-Luc montre la méthode **Daryl** et du coup voilà plusieurs possibilités offertes aux membres présents qui voudraient se lancer dans la carte au couteau à défaut de lancer des couteaux sur une carte.

Il n'est pas encore l'heure de se mettre au lit, mais notre magicien conteur se propose de nous raconter une histoire. **Tomarel** veut nous narrer l'histoire de *Mister Fox*, l'histoire d'un renard dépressif car devenu végétarien par amour.

Tomarel nous montre une carte sur laquelle on découvre qui est *Mister Fox*.



Ce pauvre renard déprimait jusqu'au jour où la famille déménagea près d'un poulailler dans lequel se dandinaient de magnifiques poulettes.

Tomarel ouvre un genre d'enveloppe qui symbolise la campagne environnante. Cette enveloppe en contient une seconde, qui symbolise la ferme, laquelle en contient une troisième qui symbolise le poulailler.

Alors forcément, en regardant ce poulailler, *Mister Fox* salivait à l'idée de se taper une petite poulette, voire plus si affinité... Et une nuit, alors que madame *Fox* dormait, il décida de tenter sa chance en se promettant que ce serait la seule fois... Promis juré.

Tomarel dépose la photo de *Mister Fox* sur la dernière enveloppe dans laquelle se trouve la photo d'une superbe gallinette cendrée...



C'était hélas compter sans les mesures de sécurité mises en place par l'éleveur et notre pauvre *Mister Fox* se retrouva bientôt prisonnier.

Tomarel referme l'enveloppe contenant la photo de *Mister Fox* et celle de la poulette de ses rêves puis referme celle qui représente la ferme et referme enfin celle qui symbolise la campagne.

Au loin, on entend les chiens qui aboient. Ils ont senti l'odeur de *Mister Fox* et bientôt ils seront là. Apparemment, l'avenir de *Mister Fox* s'annonce assez sombre... Il faut vite trouver une solution...

Et c'est l'instant tant redouté lors duquel le fermier s'introduit dans le poulailler accompagné de molosses aux babines dégoulinantes de bave à l'idée de croquer un renard.

Tomarel ouvre tour à tour les deux premières enveloppes...

Le suspense est intense ...

Puis il ouvre la dernière enveloppe et nous montre la carte supportant la photo de *Mister Fox*... sauf que cette carte est découpée autour de la silhouette de *Mister Fox*.

Il semble que notre héros ait réussi à s'enfuir in extremis... Mais il a quand même eu le temps d'assouvir son désir car la photo de la poule a disparu et l'enveloppe ne contient plus désormais que quelques plumes.



Merci monsieur **Bill Abbott** pour cette idée extraite du DVD *Close-up Magic For Kids*, qu'on peut adapter en créant toutes sortes d'histoires.

Pour ma part j'avais montré il y a de cela quelques temps déjà, une histoire d'évasion du pénitencier d'*Alcatraz* et voici une nouvelle idée sortie de l'esprit créatif de **Tomarel**.

Tomarel nous propose une seconde histoire en précisant que l'histoire n'est pas de lui et que ça risque d'être très décevant.

L'action se passe – si j'ai bien compris – en 1758 à Londres. C'est l'histoire d'un joueur malchanceux qui, par une nuit de brouillard comme on n'en rencontre qu'à Londres, décide de se suicider.

Ah ben **Théo** va être content... La Magie est quelque chose de sérieux et là, franchement, je ne pense pas qu'on va rire beaucoup vu l'ambiance.

Alors que ce joueur, qui se nomme *George Liddle*, s'achemine vers les quais de la Tamise, il rencontre un personnage étrange à l'allure de croquemort lequel le convie à le suivre jusqu'à une proche taverne.

Et voici nos deux personnages installés à une table en train de parler "*jeu d'argent*" et dettes de jeu...

Tomarel sort un portefeuille d'où il extrait une carte représentant un démon et six autres cartes sur lequel sont imprimées 9 pièces d'une guinée.



L'homme propose à *George Liddle* de parier. Il distribue des cartes la face en l'air et d'autres la face en bas. Puis il met ces cartes en contact avec celle représentant le *Diable*, lequel apparaît sur chacune des cartes face en bas.

L'inconnu propose à *George Liddle* de lui offrir ces cartes magiques, qui dit-il, lui permettront de gagner au jeu. Toutefois, il précise qu'il ne faut pas jouer plus de trois fois sinon, le Diable prendra l'âme de *George Liddle*.

George Liddle regarde les cartes, réfléchissant à cette alléchante proposition et lorsqu'il relève le regard, il se rend compte que son mystérieux compagnon a disparu.

Un an plus tard, alors que *George Liddle* a réussi à rembourser toutes ses dettes de jeu grâce à ces cartes magiques, il rencontre un soir dans une taverne, un marchand avec lequel il joue à trois reprises et bien sur, gagne à chaque fois.



Le marchand propose un dernier jeu et *George Liddle* se rappelant de la mise en garde du mystérieux homme qui lui a offert ces cartes, refuse.

Tout à coup, le marchand sort une bourse d'or et propose un dernier pari.



George Liddle regarde la bourse d'où s'échappent les pièces d'or. Son esprit pèse le pour et le contre, et l'appât du gain l'emporte sur la raison. Il accepte de jouer une dernière fois.

Hélas, le Diable s'imprime alors que toutes les cartes posées sur la table, et c'est ainsi que *George Liddle* perdit son âme.

Une routine genre "*cartes folles*" à la mode de **Christian Chelman**.

Le tour s'appelle *Pacte* et **Tomarel** explique l'avoir acheté lors d'une conférence de **Christian Chelman**, mais qu'il regrette que les cartes vendues soient de qualité nettement inférieure à celles – superbes – utilisées par le créateur lorsqu'il a montré l'effet.



Les cartes de Chelman

Peut-être aurait-on un jour la chance d'une réédition avec des cartes plus jolies que celles vendues par *Joker Deluxe*...

Jean Luc doit avoir une petite faim car il nous propose un sandwich.

"Jambon-beurre et fromage pour moi !"

Ah, on me fait remarquer que ce n'est pas ce genre de sandwich qui est au menu.

"Ah ? Bon, ce n'est pas grave, je vais choisir autre chose. Donnez-moi la carte !"

Ah, on me signale que ce type de sandwich se fait avec deux cartes...

Bigre, cela devient de plus en plus compliqué... Bon, voyons voir de quoi il s'agit ...



Et c'est **Clément** qui va faire le spectateur... et on craint le pire.

Jean-Luc explique que la routine qui va suivre, il la fait souvent à l'issue d'un repas en disant *"Comme ce soir ce n'était pas bon, je vais faire un sandwich..."*

Évidemment, ce genre de remarque peut jeter un froid. C'est à faire, si vous n'avez pas envie que vos hôtes vont inviter à nouveau.

Jean-Luc sort du jeu deux Valets et les pose face en l'air sur la table.

Une carte est choisie par **Clément** tandis que **Jean-Luc** détourne le regard et la carte est ensuite perdue dans le jeu.



Jean-Luc explique que ce sont les deux Valets qui vont retrouver la carte, car eux, ils ont vu la carte tandis que **Jean-Luc** avait le dos tourné.

Jean-Luc montre que la carte n'est pas sur le dessus du jeu et qu'elle n'est pas au-dessous... On peut donc raisonnablement penser qu'elle se trouve entre la première et la dernière carte du jeu.

Le jeu est effeuillé. Au "**stop !**", un Valet est inséré. On effectue un nouvel effeuillage et au "**Stop !**", le second Valet est inséré.

Là, **Jean-Luc** explique qu'il faut attendre ... environ une heure, le temps que les Valets fassent leur travail pour retrouver la carte.

Mais c'est bien évidemment une blague (enfin, j'espère...).

Au final, une carte est retrouvée entre les deux Valets. On dit qu'elle est prise en "**sandwich**" ...

Ah d'accord ! D'où ma confusion tout à l'heure...

Et la carte, prise en sandwich, est la carte choisie par **Clément**.

Jean-Luc indique avoir encore une petite faim et propose un second sandwich.

Là encore, une carte est choisie et perdue dans le jeu. Elle n'est toujours pas dessus, et toujours pas dessous.

Jean-Luc propose d'essayer d'attraper la carte avec les Valets.

Il effeuille le jeu et introduit les Valets et une carte est prise en sandwich.

À nouveau, il s'agit de la carte choisie.

Et pour la fin, après la faim, **Jean-Luc** propose un dernier sandwich.

Cette fois-ci les Valets se trouvent dans le jeu.

Une carte est choisie et perdue.

Jean-Luc prend une carte dans le jeu... Oh tiens ! Le Valet de Pique.

Ce Valet est inséré dans le jeu et **Jean-Luc** indique que la carte de **Clément** doit se trouver soit au-dessus du Valet, soit au-dessous.

On regarde... Eh non ! Loupé ! Aucune de ces deux cartes n'est la carte choisie par **Clément**, lequel est en train de se dire, "*Et merde ! Ca y est, j'ai encore fait foirer un tour...*"

Sauf que... **Jean-Luc** attire notre attention sur le Valet de Pique qui est face en bas... le retourne, et tout le monde constate qu'il s'est transformé en la carte de **Clément**. Ouf !

Jean-Luc explique que le premier sandwich est de **Larry Jennings**, le second est une routine de **Daryl** "*Le spectateur fait son sandwich*" et le troisième s'appelle "*la Surprise de Paul Rossini*".

Et puisqu'on parle de sandwich, je propose d'en montrer un assez original.

Un jeu est donné à mélanger à **Jean-Luc**, puis, je sors un portefeuille de ma poche. Ce portefeuille est entouré d'élastiques, afin, dis-je, d'empêcher deux cartes assez spéciales de s'en échapper...



Deux Jokers sont sortis du portefeuille comportant chacun un trou permettant de voir au travers.

Ces deux Jokers sont laissés à l'examen, puis une carte est choisie. Et tandis que je détourne le regard, la carte choisie est mise face en bas entre les deux Jokers face en l'air.

Je prends le "*sandwich*" ainsi constitué et en le posant sur le dessus du jeu, je fais remarquer qu'on voit bien le dos de la carte qui se trouve entre les deux Jokers. Puis, je retourne d'un bloc le sandwich de trois cartes et dans le trou apparaît un losange rouge.

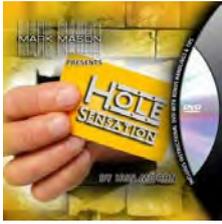


J'indique que ce losange rouge laisse penser que la carte choisie est probablement un As de Carreau, ou un Trois, ou encore un Cinq, mais que cela peut également être un Neuf de Carreau.

Puis j'explique que ces deux Jokers qui emprisonnent la carte vont m'aider à l'identifier précisément en la renvoyant face en l'air dans le jeu bas en bas.

Je pose le jeu et tiens le sandwich de trois cartes en main gauche. Une pichenette avec la main droite sur ces trois cartes et tout à coup, la carte entre les deux Jokers disparaît. Les deux Jokers sont montrés de face et de dos. La carte choisie a vraiment disparu.

J'étale le jeu entre mes mains en faisant défiler les cartes face en bas. Une seule carte est face en l'air, la carte choisie : un 5 de Carreau.



Hole Sensation de **Ian Moran**. Un effet très flash... enfin normalement... lorsque le matériel fonctionne correctement. J'ai depuis effectué une petite adaptation...

Comprenne qui pourra ...

Et puisque nous sommes dans les sandwiches, **Grégory** propose une routine avec un vieux jeu et un foulard.

Jean-Luc choisit une carte ... Un Joker !

Bon, on recommence, sinon ça va sembler bizarre.

Une nouvelle carte est choisie et perdue dans le jeu.

Grégory sélectionne dans le jeu, trois cartes... Aucune n'est la carte choisie. Ces trois cartes sont insérées de quelques centimètres dans le jeu mais en les séparant les unes des autres. Un foulard est mis autour du jeu.

Les trois cartes sont enfoncées.



Tout à coup, une carte sort toute seule du jeu... La carte choisie.

Grégory explique que la précision "*vieux jeu*" a vraiment son importance pour la réussite du tour.

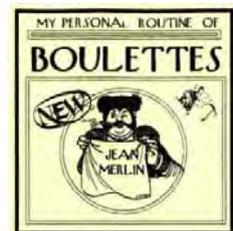
Et voilà la réunion qui tire à sa fin...

Tomarel se lève et tend un paquet à **Edgard** et lui disant qu'il s'agit d'un cadeau.

Edgard est intrigué et se demande ce qui peut bien justifier ce cadeau.

Tomarel me jette un regard amusé car il sait que je sais...

Edgard retire le paquet d'emballage et découvre le livre de **Jean Merlin** "*My Personal Routine of Boulettes*" consacré aux *Boulettes de Slydini* et là, il comprend immédiatement.



Évidemment, j'en vois qui haussent les sourcils... car eux, ne comprennent pas...

Bon, j'explique... **Tomarel, Edgard** et moi-même avons assisté à la soirée de gala du 31 mars 2012 à Forges Les Eaux lors du 25ème Festival International des Magiciens. Et **Edgard** a eu la chance de monter sur scène avec **Jean Merlin** pour ce "remake" des boulettes de **Slydini**.

Mais est-ce vraiment une chance quand on sait que dans cette routine tout le monde voit le truc, sauf le spectateur. Et évidemment, tout le monde rit... sauf le spectateur qui n'y comprend rien.

Et il faut reconnaître que **Jean Merlin** sait particulièrement bien y faire pour rendre cette routine hilarante.

Cela a certainement été très frustrant pour **Edgard** de ne pas voir le savoir faire de **Jean Merlin** et du coup, comme **Tomarel** avait le livre, il a trouvé sympa de l'offrir à **Edgard**.

Pour la circonstance, **Tomarel** et moi avons mis une petite dédicace.

Et pour que ce compte rendu soit le plus complet possible, je vous laisse jeter un œil sur les photos que j'ai prises à l'occasion de la prestation d'**Edgard**... Hum... enfin... de **Jean Merlin**.



Bon... on fait une boulette



Et hop ! La boulette a disparu.



Et elles sont où les boulettes ?



Edgard n'y voit rien... Une paire de lunettes s'impose.



Pour les grosses boulettes, il faut de grosses lunettes ...

Mais est-ce bien raisonnable de rire autant dans une routine de Magie ?

Oui !!...

Et ce n'est pas moi qui le dit, c'est notre ami **Théo** qui malicieusement m'avait écrit "*On peut rire dans un spectacle de Magie, mais on ne doit pas rire de la Magie...*"

Et là, croyez-moi, avec **Jean Merlin** et **Edgard**, nous avons bien rit.

Prochaine réunion le 19 mai 2012, chez **Théo** au *Château de la Folie à Ferrières en Bray*.

Patrice

Apprenti Magicien à Vie

Réunion du 19 mai 2012 chez Théo

La folie... Ce terme désigne le plus souvent un trouble mental, un dérangement de l'esprit, mais il y a également une signification architecturale que je vous livre ici (merci *Wikipedia*) :

Une **Folie** est une maison de villégiature ou de réception construite depuis le XVII^e siècle et principalement au XIX^e par l'aristocratie ou la bourgeoisie aisée en périphérie des villes. Initialement isolées dans la campagne, les folies furent rejointes ultérieurement par l'urbanisation extensive. Elles ont précédé les résidences de *week-end* bourgeoises et les villas de vacances. Elles connurent une diffusion d'autant plus grande que l'attrait romantique des bords de mer et de la montagne se combinait avec les possibilités nouvelles de transport du XIX^e siècle.

Par extension l'appellation *folie* a été utilisée pour des résidences princières (ou non) en fonction de leur extravagance architecturale ou du caractère déraisonnable de leur situation ou de leur usage. Le terme est finalement devenu le nom de la petite villa de lotissement de vacances.

Et pourquoi cette précision me direz-vous ?

Que vient faire ici dans un compte rendu de réunion d'un club de magie, une considération architecturale ?

Rappelez-vous... Où se tiennent traditionnellement les réunions du **Magicos Circus Rouennais** ?

À la Maison des Jeunes et de la Culture de Rouen rive gauche, à partir de 14h30.

Ah, il n'y en a que deux qui suivent ! Un peu d'attention que Diable !

Or, en ce samedi 19 mai 2012, la réunion du **MCR** qui va se tenir présente deux particularités :

- Elle ne débute pas à 14h30 comme d'habitude, mais à 10h00 pour ceux qui le souhaitent.
- Elle ne se déroule pas à la **MJC** de Rouen rive gauche mais à quelques cinquante kilomètres de là.

Et pourquoi me direz-vous (sinon, ce n'est pas grave, je vais le dire à votre place, continuez à dormir...) ?

Et bien tout simplement parce que **Théo** a des fins de mois difficiles et qu'il a trouvé moins onéreux de faire venir la réunion jusqu'à chez lui, plutôt que de faire la route de chez lui jusqu'à Rouen...

Mais non ! Je plaisante... **Théo**, il n'est pas comme ça...

Quoique... Dis **Théo**, au fait... Pourquoi tu nous as invités au juste ?

Quelles que soient les motivations profondes de **Théo**, nous sommes donc quelques uns à avoir répondu positivement à cette invitation.

Je suis parti en compagnie de **Vincent Tomarel** à 08h40 et nous avons pris au passage **Louis** pour arriver à *Ferrières En Bray* vers les 10h00.

Alors me direz-vous (*sinon, ce n'est pas ... air connu*) que vient faire la précision concernant "*la folie*" par rapport à l'architecture ?

Et bien, chers lecteurs, certains d'entre vous demeurent dans un appartement tandis que d'autres demeurent dans une maison...

C'est un petit peu différent pour **Théo** puisqu'il demeure dans un château... dont le nom est *Château de la Folie*...

CQFD, Ce Qu'il Fallait Démontrer... Ça y est, vous avez compris ?



Alors forcément, on pourrait croire qu'un mec qui vit dans un château, "*il se la pête grave*"...

Et bien détrompez-vous !

Alors que nous sommes en vue de la demeure, nous apercevons **Théo**, qui se tient dans l'embrasure d'une fenêtre. Il est en train de mettre la dernière touche à sa tenue pour nous accueillir.

Et c'est ça qui est bien avec **Théo**, c'est que, bien que châtelain, il a su rester très simple sur le plan vestimentaire...

Que des vêtements très fonctionnels, pas de chichi... ni de fanfreluches...



Théo et sa charmante épouse **Marie-Christine** nous ayant accueillis, nous constatons que nous sommes les premiers arrivés... mais pas pour longtemps car nous sommes bientôt rejoints par d'autres membres du **MCR...**

Comme vous le savez, j'aime être bref... (ma femme n'arrête pas de s'en plaindre...), aussi ne vais-je pas me lancer dans une fastidieuse description avec minutage à la seconde près de l'arrivée des uns et des autres.

Soyons bref !

Étaient présents le matin : Ah... le matin... Nous aurons l'occasion d'en reparler dans ce compte rendu... Enfin... surtout par rapport aux "**zévènements**" de l'après midi...



1. **Théo...**
2. **Patrice,**
3. **Vincent Tomarel,**
4. **Louis,**
5. **Thierry,**
6. **Jacky,**
7. **Pierre,**
8. **Grégory**
9. **Lucas**
10. **Toff**

Toutes les réunions du club débutent en principe par des infos diverses et cette réunion ne faillit pas à la règle.

Le premier sujet abordé est celui du 10^{ème} anniversaire du **Magicos Circus Rouennais** qui devrait se dérouler, sauf imprévu ou changement de date, le samedi 16 juin. Il reste encore à déterminer le lieu où se déroulera le repas et **Jacky** propose un restaurant sur la commune de **Saint Jean du Cardonnay**, non loin de **Rouen**, que je contacterai donc les jours prochains. **Draco** avait également proposé un restaurant de Rouen.



Yves avait proposé une "scène ouverte" le mardi 5 juin à l'issue de sa prestation au bar **L'Emporium Galorium** et deux membres du club ont répondu positivement : **Pierre** et **Edgard**.

Nous apprenons que la prestation à titre caritatif à la demande du **Rotary Club de Rouen** pour les enfants malades du cœur aura lieu le mercredi 20 juin à 15h00 à **Isneauville** et qu'elle consistera en une animation magique lors d'un goûter.



Et puisqu'on parle de prestations, **Théo** nous apprend que depuis son installation à **Ferrières en Bray**, il est de plus en plus sollicité pour faire de la Magie et se pose la question du prix des prestations.

Vaste sujet et sujet assez délicat car les prix sont essentiellement variables et pas toujours justifiés... Nous lui conseillons de voir avec les magiciens professionnels ou semi-professionnels du club afin d'éclairer sa lanterne.

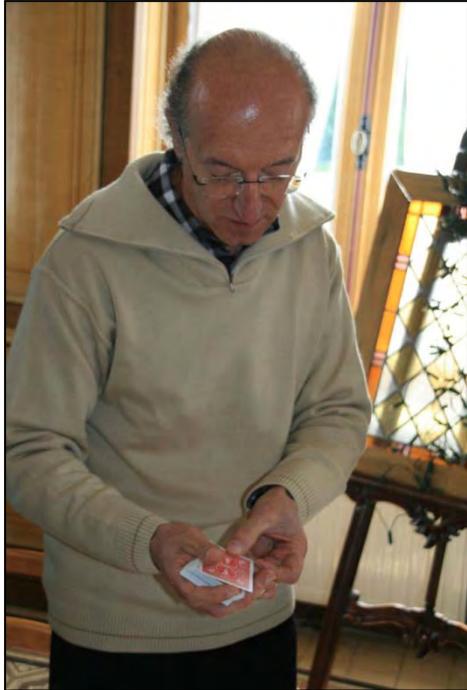
"Éclairer sa lanterne"... une expression fort peu adaptée à la situation, car je tiens à préciser que le château, bien que datant de 1881, possède l'eau et l'électricité à (presque) tous les étages...)



De même, **Théo** aimerait se constituer un spectacle cohérent, plutôt que d'enchaîner les tours... Il en profite pour lancer l'idée de profiter des réunions du **MCR** pour créer un numéro de scène individuel pour ceux qui seraient intéressés.

S'en suit une discussion intéressante sur le mode de fonctionnement actuel du club, certes peut-être pas pleinement satisfaisant et cela a été évoqué maintes fois, et de ce qui pourrait être envisagé pour l'améliorer.

Mais de mon point de vue, les gens viennent aux réunions pour se faire plaisir, pour montrer leur Magie et voir celle des autres, et je ne suis pas convaincu que consacrer une partie des réunions à aider un membre à monter un numéro, passionne tout le monde...
Mais ce n'est que mon avis...



À défaut, est à nouveau proposée l'idée de faire des ateliers. Nous avons déjà eu un atelier "*Journal déchiré et reconstitué*" et un atelier "*Balles et Gobelets*". Il reste encore plein de possibilités, le tout étant de toucher un plus grand nombre de personnes du club.

Et pourquoi pas un atelier, ou une partie de réunion consacrée à certaines techniques de cartomagie ?

J'évoque mes lacunes en matière de "*saut de coupe*" et **Théo** se dit fort de m'apprendre cette technique en un quart d'heure.

Chiche !

Et du coup, le voilà qui montre sa méthode. **Pierre** n'est pas en reste et **Thierry** se met de la partie.



Mouais... Me concernant, ya du boulot...

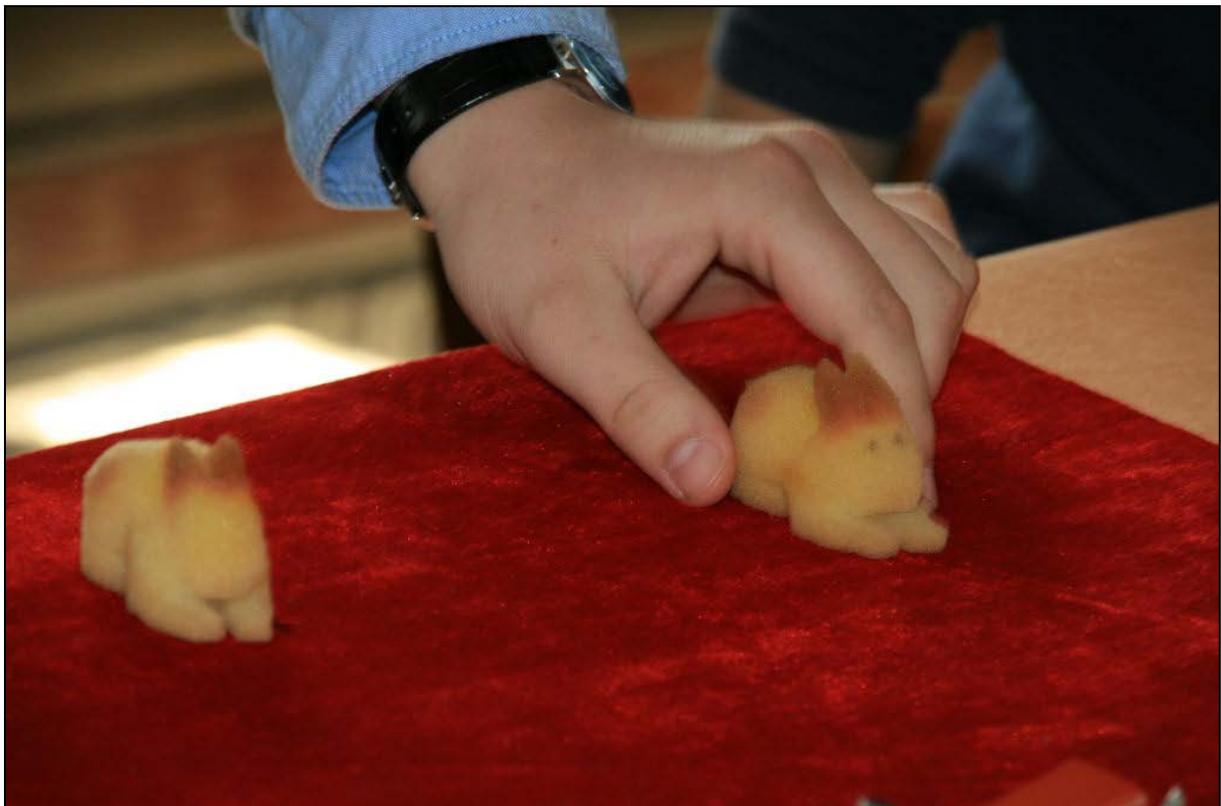
Théo qui possède une excellente culture magique nous apprend que **Robert-Houdin** avait une routine intitulée "*le Miroir des Dames*" dans laquelle il enchaînait quatre sauts de coupe en une minute. **Théo** précise que, certes, les conditions d'exécution se faisaient en déambulation ce qui facilitait quand même un peu l'exécution.

Et c'est le moment que choisit **Christophe** pour se joindre à nous...
Et de 11 !

Pierre propose de confirmer ce vieux cliché qui veut que les magiciens font apparaître des lapins. Mais il a des ambitions modestes et c'est donc un lapin en mousse qu'il fait apparaître.

Et c'est bien connu que les lapins vont toujours par deux...

Ah, on me signale dans mon oreillette que ce sont en fait les *poulets* qui vont toujours par deux... Parce qu'il y a en un qui sait écrire et l'autre qui sait lire... Aïe ! Non pas sur la tête, c'est un blague...



Comme **Lucas** est près de lui, **Pierre** le sollicite pour cette routine intitulée *3D Rabbits*.



Il ne faut jamais laisser deux lapins ensemble sous peine d'avoir très vite à gérer une famille nombreuse...



J'en profite pour signaler aux membres du club que j'ai fait la traduction de cette routine de **Michaël Ammar** et je me propose de leur faire parvenir.

Cette proposition ne reçoit aucune opposition, bien au contraire.

Christophe qui maîtrise également les balles en mousse, nous propose de faire le test de l'alcootest...

Pour cela, il nous montre une balle en mousse rouge.



Et **Christophe** de préciser que quand on a trop bu, on voit souvent double.

Christophe pose la balle sur la tapis de table et à l'aide de son index, fait comme s'il l'a coupait en deux.

Et nous devons certainement tous avoir trop bu, car nous constatons que la balle se dédouble sur la table.



Qu'est ce que cela va être après le repas ?
Parce que pour l'instant, nous n'avons bu que du café.

Et **Christophe** poursuit avec une routine et c'est à nouveau **Lucas** qui fait le spectateur, et vu son air ravi, il semble apprécier ce type de routines.



La matinée avance gentiment, et des petits groupes se sont créés ça et là pour montrer quelques routines et quelques techniques de cartes.



J'en profite pour montrer à nouveau le *Daley's Delight Switch*, un change qui n'en est pas un.

Je montre ce mouvement à **Christophe** à l'aide de deux jeux. Ce mouvement est tellement trompeur qu'il me dit "Ben *et alors, t'as échangé les jeux...*". Sauf que non... Mais ça y ressemble beaucoup...

Quelques uns s'entraînent à effectuer cette subtile manœuvre et envisagent déjà diverses applications.

Merci **Docteur Jabob Daley**.

De rien, c'est 23 euros pour la consultation.

Et tout à coup, **Marie Christine**, l'épouse de **Théo**, vient prévenir qu'il est temps de passer à table.

Je ne vous détaillerai pas le menu... Sachez simplement qu'au départ tout le monde a savouré les quiches et la salade composée et que tout le monde a été surpris en voyant arriver la viande et son accompagnement de riz et de légumes.

Quoi, encore ? Tout ça ? Mais c'est un véritable repas de fête !

Que dire ensuite du fromage et surtout du dessert : trois parts de gâteaux différents ...

Un grand merci pour cet accueil digne des plus grandes cours d'Europe.

Certainement alléchés par la bonne odeur des gâteaux voici venir les autres participants à cette journée magique.

Se joignent à nous :



12. **Jean-Luc**
13. **Spontus**
14. **Léo**, le fils de **Spontus**
15. **Draco**
16. **Éric**
17. **Clément**
18. **Alban**
19. **Vincent**

Théo peut être content, car malgré la distance, une grande majorité des membres du ***Magicos Circus Rouennais*** a répondu présent à son invitation.

Et voici le moment de changer d'endroit.

Nous quittons la grande salle à manger pour gagner la salle de spectacle que **Théo** a créée de l'autre côté de la cour du ... château...

Ben oui, c'est bien l'appellation de ce lieu.

Théo s'est créé une "*petite salle*" (ouais... on va dire ça... bien que là, ce ne soit pas trop l'appellation appropriée...) pour les réunions familiales, et qui peut également servir de salle de spectacle avec estrade et même un immense écran. Il reste certes encore pas mal de boulot à faire mais l'ensemble est déjà tout à fait plaisant et fonctionnel.

Pour notre venue, **Théo** a mis en place une table et des micros. Des chaises à dos et assises *cannés* ont été installées, ce qui me fait dire que c'est une organisation digne du festival de *Cannes*. (Humour ! J'ai mis "*cannés*" et "*Cannes*" en italique pour que vous captiez bien le jeu de mots... Des fois que y'en a qui dormiraient en lisant ce compte rendu...)

Pour vous dire à quel point l'organisation est au top niveau, une caméra a même été prévue pour retransmettre nos prestations sur un grand écran.



Tout le monde s'installe confortablement, et j'en profite pour monter sur la scène afin d'immortaliser pour la postérité cette réunion.

Clic Clac Canon !



Ah, pas assez de recul pour avoir tout le monde... Ce n'est pas grave, on va faire deux photos...



Allez tiens, une troisième photo en faisant varier l'angle de prise de vue...



Et maintenant, quelques mots pour remercier **Théo** de son accueil avant de laisser place à la Magie.

Spontus est venu accompagné de son fils **Léo** âgé de 12 ans.

Et c'est avec une certaine surprise que nous voyons **Léo** s'installer face à nous derrière la table.

Et quand je dis "*s'installer*"... C'est tip top l'expression exacte : il s'installe.

On le voit farfouiller de droite et de gauche, se pencher derrière la table, mettre en place quelque chose, puis modifier la position de ce quelque chose – que nous, on sait même pas c'est quoi, puisqu'on ne voit pas ce qu'il trifouille...

Certains dans la salle sortent un jeu de cartes, d'autres écrivent des cartes postales pour envoyer à leur famille et leurs amis afin de raconter leurs vacances à *Ferrières en Bray*. D'autres enfin jettent un coup d'œil discret à leur montre pour vérifier l'heure qu'il est... Ce qui leur permet également de vérifier que leur montre est toujours à leur poignet et qu'aucun pickpocket n'a sévi... (Lisez la suite et vous comprendrez...)

Finalement, au bout d'un bon quart d'heure de préparation, **Léo** semble prêt... Ah quoique... Allez hop, on bouge à nouveau un truc par-ci par-là et ô miracle il débute sa *prestation* (enfin *preste-tation*... Pas si *preste* que cela... C'est plutôt une *lente-tation*...)

Allez, pour me faire pardonner de toutes les vilaines choses que je viens d'écrire, je mets quelques photos de **Léo** qui nous emmène au pays des dés.

D'abord en faisant apparaître un dé aux formes quelques peu... biseautées.



Et comme ce dé est peu approprié, autant le transformer en un autre dé... plus petit... mais vraiment trop petit.

Du coup, **Léo** préfère délaissé ce dé pour choisir une boîte transparente contenant un dé.

Il nous fait constater que la face supérieure du dé est sur le "**Six**" et que le dé ne peut absolument pas tourner dans la boîte car celle-ci est d'une taille juste légèrement supérieure à celle du dé.

Puis, **Léo** propose à **Clément** de choisir un nombre entre 1 et 5.

Aïe ! le "*pôvre*", apparemment personne ne l'a pas prévenu qu'il ne faut jamais choisir **Clément**...

Clément, conscient du risque encouru par **Léo**, décide néanmoins de choisir le "4".

Tout le monde retient son souffle...

Et **Léo**, après avoir légèrement secoué sa boîte, fait constater que la face supérieure du dé est désormais un "4".

On entend alors les respirations reprendre dans la salle... Ouf, on a risqué la catastrophe une fois de plus.

Léo sort maintenant une boîte en bois contenant plusieurs dés... Six dés je crois, dont la face supérieure montre des chiffres différents.

Léo montre également un gobelet vide et un dé noir qu'il met dans le gobelet lequel est remis à **Clément**.

Décidement, **Léo** prend des risques inconsidérés...

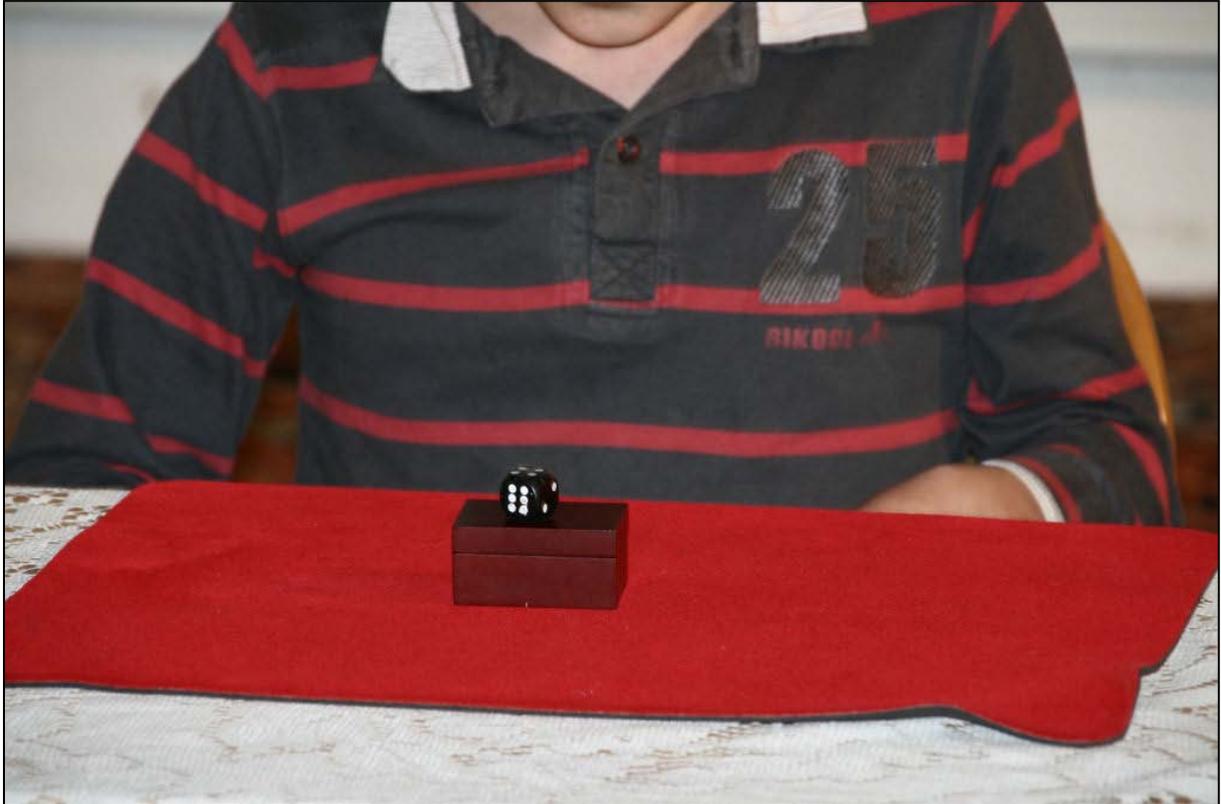


Clément est invité à secouer le gobelet et le renverser pour faire rouler le dé. C'est le "4" qui sort.

Et là, **Léo** blêmit... tente un sourire mais se rend compte que la chance l'a abandonné car "4"... ça ne fait pas du tout... mais alors pas du tout, son affaire...

Finalement, **Clément** est invité à relancer le dé qui cette fois-ci tombe sur "3".

Grand sourire de **Léo** qui pose le dé sur le dessus de sa boîte pour nous faire constater la valeur de la face supérieure, puis il ouvre sa boîte en bois pour faire constater que désormais, la face supérieure visible de tous les dés est sur "3".



Et **Léo** poursuit en sortant un tube en métal argenté. Ce tube est vide et il le tend à **Clément**.

Spontus, assis juste devant moi, s'écrie : "*Oh non, pas Clément !*"

J'ai une pensée compatissante, mais que faire... Le sort en est jeté... comme le dé.

Il est des forces naturelles contre lesquelles il est vain de vouloir lutter.

Vous savez, par exemple, les tsunamis, les tremblements de terre, les inondations...

Il est des forces surnaturelles contre lesquelles il est également vain de lutter : **Clément**, par exemple.

Léo ayant récupéré son tube s'affaire à présent à en boucher les deux extrémités.



Puis, ayant disposé près de lui son livre de formules magiques, il lit celle qui convient pour la circonstance.

Le tube est maintenant ouvert et deux gros dés en sortent.

Léo repose le tube sur la table, puis le soulève pour montrer qu'il dissimule un troisième dé encore plus gros que les deux précédents.

Bravo **Léo** ! Tu peux venir aux réunions du ***Magicos Circus Rouennais*** quand tu veux.

Spontus en profite pour nous révéler les mystères de ce tube qui dit-il peut-être trouvé en différentes tailles.

Il est 15h20 et c'est l'instant où **Benjamin** fait son apparition. Cool, décontracté... comme à son habitude. Nous avons bien tenté de lui acheter une montre mais il a dû se la faire piquer avant de venir.

Tandis que **Benjamin** s'installe, **Léo** range son matériel et c'est **Louis** qui prend la suite.

Et pour sa prestation, **Louis** demande à **Vincent** de l'assister.

Louis précise qu'il va nous montrer un tour de cartes, en ajoutant qu'il s'agit d'un "*classique*" dont il a trouvé l'effet très bien.

Le jeu est étalé face en bas et une carte est choisie mais pas regardée.

Louis indique à **Vincent** qu'il peut changer s'il le souhaite et bien sur, **Vincent** change de cartes... Ah... **Vincent**... Toujours aussi joueur.



La carte nouvellement choisie et toujours pas regardée est remise à **Vincent**.

Louis déclare de façon sentencieuse : "*Ce qui fait la qualité d'un tour, c'est la façon dont la carte est retrouvée*".

La carte est alors remise dans le jeu qui est ensuite mélangé – copieusement - par **Vincent**.

Louis récupère ensuite le jeu dont une carte s'éjecte : la carte choisie.

Draco, toujours prêt à partager son expérience fait quelques remarques en forme de conseil.

Louis indique qu'il est conscient de problème évoqué et que justement le conseil de **Draco** est utile parce qu'il ne savait pas trop comment faire.



Exit **Louis** et c'est **Éric** qui vient nous informer qu'il a dans son portefeuille quelque chose de valeur.



Ah bon ?

Dans un sens... un portefeuille, sans être un coffre fort, ça sert quand même à y mettre de l'argent... donc des valeurs...

Et **Éric** de préciser qu'il a dans son portefeuille une *carte fantôme*.

Il ouvre son portefeuille et nous constatons tous qu'il contient une carte dont nous ne voyons que le dos de couleur bleue.

Éric referme son portefeuille et annonce d'un air entendu, qu'il nous expliquera plus tard... Ah ah ! Suspense...

Puis, **Éric** sort un jeu de cartes – à dos rouge – fait défiler les cartes et demande à ... **Léo** et surtout pas à **Clément**, de dire "stop" quand il le souhaite.



La carte choisie est un *Valet de Carreau*, et cette carte est signée sur sa face par **Léo**... avec un feutre *Sharpie*® bien sur, car selon le célèbre adage "*Celui qui écrit avec Sharpie® a tout compris...*"



Quand je pense qu'il y a encore des magiciens en France et peut-être même dans le monde, qui n'utilisent pas le feutre *Sharpie*® pour réaliser leurs tours, je me dis qu'ils prennent des risques énormes... C'est un peu comme s'ils choisissaient systématiquement **Clément** pour leur prestation.

Et quand je pense qu'il y en a qui n'utilisent pas les feutres *Sharpie*® et qui, en plus, font appel à **Clément**... Vous imaginez ?

Bon, la carte a été choisie, elle a été signée sur sa face et **Éric** nous rappelle qu'il nous a parlé d'une carte fantôme qui se trouve dans son portefeuille.

Il ouvre son portefeuille et nous fait constater qu'il contient à présent une carte, à dos rouge. Cette carte est un Valet de Carreau à dos rouge...

Puis **Éric** nous montre que la carte choisie et signée par **Léo**, est la seule du jeu à avoir un dos bleu.

Et c'est à présent **Pierre** qui souhaite nous montrer son savoir faire et il sollicite l'aide de **Théo** auquel il remet deux cartes : un "*Neuf*" et un "*Deux*".

Théo tient une carte face en bas dans chaque main

Pierre se propose de faire voyager les cartes. À cet effet, il croise les bras de **Théo**, pour ensuite vous faire constater que les deux cartes se sont inversées et ont changé de mains.



Pierre prend un jeu de cartes, une carte est choisie au "*Stop !*" et **Pierre** fait disparaître cette carte en la frottant sur son genou.

Oui bon et alors... la carte a disparu mais le principe de bon nombre de tours de cartes n'est-il pas ensuite de retrouver la carte du spectateur ?

Rappelez-vous ce qu'a dit **Louis** : "*Ce qui fait la qualité d'un tour, c'est la façon dont la carte est retrouvée*", et bien voyons comment **Pierre** va retrouver cette carte.

Pierre regarde l'assistance et se dirige vers **Jacky** auquel il demande de sortir son téléphone portable et d'ouvrir la coque qui dissimule la batterie.

Jacky s'exécute et tout le monde peut voir la présence d'une carte.

"*Oh là, ya un truc !*", comme dirait **Gérard Majax**.

Serait-ce la carte choisie et disparue ?

Et non... Mais avouez que cela aurait été très fort.

Pierre poursuit et, se tournant vers **Spontus**, lui demande de regarder ce qu'il a dans sa poche gauche.

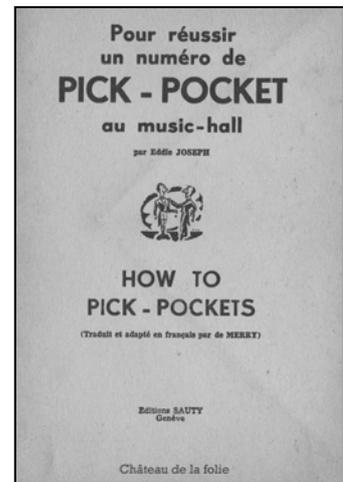
Spontus sort une carte... et ... Et non... Ce n'est pas non plus la carte choisie.

Bon finalement, elle est où cette carte ?

Et bien, on ne le saura apparemment pas car **Pierre** enchaîne en rendant son portefeuille à **Spontus**, puis fait constater à **Jacky** que ce n'est plus sa montre qu'il a au poignet mais celle de **Pierre**.

Pour faire bonne mesure, **Pierre** fait remarquer à **Théo** qu'il n'a plus sa montre et continue en rendant à **Toff** son briquet et à **Tomarel** ses clés.

Ah ben ça si ce n'est pas une démonstration de *pickpocketisme* je ne m'y connais pas.



Une prestation qui, depuis cette réunion, a suscité de nombreuses réactions se traduisant par un échange d'emails enflammés, les uns criant "*au loup*", les autres affirmant que rien n'était organisé d'avance.

Comme vous le savez (ou, comme vous vous en doutez...), le compte rendu est le résultat de notes prises à la volée et ensuite d'un travail ultérieur de rédaction. C'est pourquoi je vous parle maintenant de "*l'après*" réunion.

En effet, très rapidement, une interrogation s'est installée dans certains esprits.

Cette prestation était-elle réelle, ou bien était-elle le fruit d'une vaste escroquerie montée par les membres du club présents le matin chez **Théo** ?

Certes, cette prestation a de quoi surprendre... mais **Pierre** a eu largement le temps dans la journée de préparer – sans aide aucune – cet effet surprenant.

Théo est l'ardent défenseur d'une magie sérieuse. Une telle mise en scène ne serait-elle pas une négation de ses convictions ?

Est-ce parce que lors de la réunion précédente chez **Théo**, "*ceux du matin*" avaient concocté une gentille arnaque pour "*ceux de l'après-midi*", qu'il faut automatiquement penser à la réédition de ce scénario ?

Car, n'était-ce pas prendre le risque que personne n'y croit en se remémorant qu'il y avait eu un précédent ?

Alors ces "*zévènements*"... Prestation réelle ou arnaque ?

J'étais présent le matin... et j'avoue que cela m'amuse fortement de laisser cette question sans réponse... À vous de choisir !

Alors, cher lecteur, si tu penses que cette prestation est réelle, presse la touche 1 de ton téléphone. Si tu penses que cette prestation est une grosse arnaque, presse la touche 2 et si tu t'en fiches royalement, presse la touche 3. Et si tu ne retrouves pas ton téléphone... C'est sûrement de la faute à **Pierre**...

Et c'est **Christophe** qui nous propose maintenant un jeu de... chaises musicales ?



Apparemment, chaque chaise à son rôle propre. Celle de gauche s'appelle "*chaise numéro 1*", celle du milieu... qui aurait pu s'appeler "*chaise du milieu*" s'appelle en fait "*chaise numéro 2*". Enfin, la chaise de droite s'appelle "*chaise numéro 3*".

Draco se voit remettre trois enveloppes et est invité à en déposer une sur chaque chaise. Son choix est libre.

Trois membres de l'assistance sont à présent invités à venir rejoindre **Christophe** qui leur remet à chacun un message fermé.

Puis, chacun choisit sa chaise.



Christophe propose à ceux qui le souhaitent d'échanger leur message.

Bon, il semble que tout ait vraiment été laissé au libre choix des uns et des autres.

Les "*cobayes*" sont maintenant invités à lire leur message, en fonction de la chaise qu'ils occupent et ensuite à ouvrir leur enveloppe.

Alban : "*Avez-vous l'heure ?*" – et dans son enveloppe, le dessin d'une horloge.

Vincent : "*Je n'ai que cinq minutes pour manger*" et dans l'enveloppe, le dessin d'un hot-dog (personnellement, j'aime bien les hot-dog mais je trouve qu'on aurait quand même pu choisir une autre partie du chien...)

Thierry : "*la femme est l'avenir de l'homme*" et dans l'enveloppe, la photo d'une femme.

Mission remplie.

Le temps de ranger les chaises et c'est **Benjamin** qui s'approche.

Ah... On va en avoir pour une bonne heure...

Et **Benjamin** de préciser "*Non, non... je me suis limité...*"

Benjamin sort un jeu de cartes d'où il extrait les deux Jokers qu'il pose face en bas sur la table et annonce qu'il a également besoin de "*figures*". Un des membres du club choisit les "*Dames*", tandis qu'un autre choisit la couleur "*rouge*".

Benjamin montre que l'étui du jeu est vide et y introduit les deux Dames rouges.



Puis, **Benjamin** demande à **Clément** – oh oh ... quelle témérité ! – de choisir une carte et **Clément** annonce "*Dame de Trèfle*".

Benjamin après quelques manipulations, marque rapidement un temps d'arrêt et dit "*Ah non, ça va foirer...*"

Et au bout de quelques instants... **Benjamin** qui doit être un mentaliste hors pair, nous annonce que "*ça A foiré...*". Dingue ! Il savait ...

Il propose alors de recommencer... Et cette fois-ci c'est le Deux de Carreau qui est choisi et mis dans l'étui avec les deux Dames.

Benjamin pose la main sur les deux Jokers puis nous constatons qu'une carte supplémentaire est apparue.

Benjamin prend les trois cartes, en retourne une pour montrer un Joker, puis retourne les deux autres pour montrer un second Joker et le 2 de Carreau.

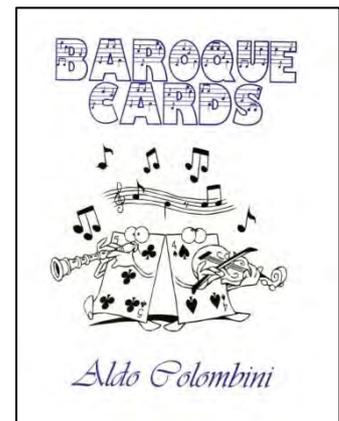
Mais alors ?... Dans l'étui, il ne reste plus que les deux Dames.

Benjamin précise que cette routine est de **Duraty**.

Spontus fait remarquer que parfois **Duraty** se complique la vie et histoire d'aller dans son sens, je montre une méthode nettement plus simple et moins "*casse gueule*" pour faire disparaître la carte de l'étui et pour la faire réapparaître entre les deux Jokers.

On peut voir... ou deviner cette méthode dans la routine présentée par **Bernard Bilis** dans le Plus Grand Cabaret sous le nom de "*la carte fantôme*" et qu'on peut trouver sur *YouTube* (ou suivre le lien mis dans mon compte rendu du mois dernier...).

J'avais déjà vu une utilisation très similaire avec cette fois-ci trois cartes face en l'air dans la routine *Maestoso*, extraite du livre *Baroque Cards* d'**Aldo Colombini** dans laquelle, une carte choisie est mise face en l'air entre deux Rois face en l'air. Les trois cartes sont enfermées dans l'étui du jeu qui est ensuite entouré d'élastiques. La carte choisie s'échappe de l'étui et est finalement retrouvée face en l'air sur le jeu. **Aldo Colombini** indique que la méthode utilisée est de **Rick Johnsson** (1937-1989) et ce n'est pas moi qui irais le contredire sur ce point...



Benjamin nous annonce maintenant qu'il va nous montrer du **Giobbi**... et moi de dire que justement j'ai vu son frère **Giobba** la semaine dernière.

Oui, je sais, c'est nul, mais je ne suis pas le seul que cela ait fait marrer...

Pour ce nouveau tour, **Benjamin** précise qu'il a besoin d'un jeu de cartes et de trois personnes.

Le jeu est coupé en trois tas.

Vincent prend la carte qui se trouve sur le paquet du milieu, la regarde, la remet dans le tas et mélange celui-ci.

Clément (eh oui...) prend le tas initialement en haut, le mélange et regarde la carte qui se trouvant au-dessus.

Lucas mélange son paquet mais ne regarde aucune carte.



Après toutes ces manœuvres, le jeu est reconstitué.

Benjamin prend alors le jeu faces tournées vers lui, le parcourt du regard et sort une carte... Ce n'est pas une des cartes choisies...

Ben moi, cela ne me surprend pas trop... Hein **Clément** ...

Bon, finalement, **Benjamin** propose de recommencer et là, la Magie opère.

Notre autre benjamin... qui se prénomme **Lucas**...

Non, ce n'est pas un prénom composé.
Son prénom c'est **Lucas** et c'est le plus jeune du club donc le benjamin.

Donc, disais-je avant d'être interrompu par moi-même, **Lucas** propose de nous montrer un tour de cartes... sous l'œil attentif de son père **Grégory**.



Une carte est choisie par... **Clément**...

En fait **Clément**, c'est un peu comme le barde *Assurancetourix* dans *Asterix*, il faudrait l'attacher à un arbre pour être sûr qu'il ne va pas faire foirer un tour...

D'autre autre côté... tant que certains s'obstinent à le choisir comme spectateur...

La carte choisie par **Clément** est ensuite perdue dans le jeu.

Bon là, j'avoue que j'éprouve quelques difficultés à relire mes notes...

Qu'est ce que j'ai bien pu écrire ?

Parce que, à lire, c'est un peu comme si je parlais le "*mec bourré*"... On n'y comprend rien.

Bon, *Jean-Pierre* réfléchir... (référence à *Dany Boon*...)

Sous réserve d'erreur, voici ce qui se passe... **Lucas** place une carte face en l'air sur le dessus du jeu face en bas et place également une carte face en l'air sous le jeu. Puis, il lance son jeu d'une main vers l'autre tout en retenant les deux cartes face en l'air... Apparemment, rien ne s'est passé...

Clément !

Mais **Lucas** ne semble pas perturbé pour tout autant et propose de recommencer en utilisant les deux Jokers cette fois-ci.

L'un des Jokers est mis face en l'air sur le jeu et l'autre face en l'air en dessous.

Lucas lance à nouveau le jeu d'une main vers l'autre et cette fois-ci, on constate que dans sa main, les deux Jokers prennent une carte face en bas en sandwich... La carte est montrée : il s'agit de celle de **Clément**.

Ah ben oui... Il fallait les Jokers... La première fois c'était pour rire.

Et voici le moment de la "*séquence bricolage*" avec notre ami **Alban** et l'une de ses fabrications "maison".

Alban nous montre un cadre avec une vitre en plexiglas au milieu.



Alban tapote sur le plexiglas pour nous faire constater qu'il est d'un seul tenant et surtout bien réel.

Puis, **Alban** dispose un genre de fixation au niveau du premier tiers de la vitre, qui vient prendre appui sur la vitre et aussi derrière elle. Il dispose une autre fixation au niveau du troisième tiers laquelle, comme la précédente, s'appuie sur la vitre à l'avant et à l'arrière de celle-ci.

Nous remarquons qu'un trou est situé au milieu de chaque fixation, à l'avant et à l'arrière



Alban introduit alors un foulard dans l'un des trous et nous fait constater qu'il traverse magiquement la vitre et ressort à l'arrière.

Il fait également passer un foulard à travers la seconde fixation.



Puis **Alban** démonte ses deux dispositifs et fait constater que la vitre est intacte et ne comporte bien évidemment aucun trou. Magique !

La seconde fabrication maison est un *guéridon de close-up* dont le pied a été récupéré sur une "*caisse claire*" de batterie lors d'une vente d'instruments de musique.



Alban a fixé une mallette sur ce pied et le voici en possession d'un rangement pour ses accessoires et d'un support pour y mettre un tapis de close-up.

Spontus fait remarquer qu'un pied de micro serait peut être plus léger, mais **Alban** fait constater que ce pied de batterie est également assez léger.

Cela faisait quelques temps que **Jacky** ne venait plus aux réunions... Mais il avait de très bonnes raisons... D'abord une jeune épouse puisqu'il s'est marié voici quelques mois... Et les deux jeunes mariés attendent désormais un heureux évènement... et enfin un boulot qui oblige parfois **Jacky** à bosser le samedi.

Mais **Jacky** n'a pas délaissé la Magie pour tout autant et il nous le démontre maintenant en venant prendre la place laissée libre par **Alban**.

Il est des magiciens comme cela qui sans venir systématiquement aux réunions restent néanmoins disponibles au cas où... Ils constituent en quelque sorte un vivier de magiciens... et **Jacky** fait partie du vivier... ou plutôt essaie d'être **Duvivier** avec cette routine de *Chop Cup*...

Ah ! Je suis sûr que celle-là, vous ne l'aviez pas vue venir : *du vivier, Duvivier*... Ah quel talent ! (si ce n'est pas moi qui l'affirme, qui le dira ?)



Pour cette routine, **Jacky** sort un sac en tissu noir d'où il extrait un gobelet en bois joliment ouvragé – qu'il qualifie de véritable gobelet authentique de l'époque actuelle en bois d'arbre...

Et il extrait du gobelet, un verre... transparent comme l'eau claire... sauf qu'on n'y voit pas à travers car il contient un foulard blanc.

Et pour finir, **Jacky** nous montre une petite balle de couleur rouge que les spécialistes appellent "*muscade*" en référence aux escamoteurs d'antan qui n'ayant pas encore à leur disposition de balles recouvertes de tissu au crochet se servaient de muscades pour leurs prestations.

Afin que nul n'ait de doute quant à un éventuel trucage du matériel, **Jacky** fait examiner celui-ci.

Le principe de cette routine est le "*Ouketi, Ouketi la baballe ?*"

C'est une expression en langue originaire d'une contrée lointaine territoire des Chienchiens et cette expression traduite en bon Français signifie en substance : "*Mesdames et messieurs, auriez-vous l'amabilité de m'indiquer où se trouve, selon vous, la petite balle rouge ?*"

Et forcément, vous vous en doutez, il s'agit d'un jeu où "*à tous les coups on perd...*" car bien évidemment, la balle n'est jamais là où on pense qu'elle est. Ainsi, à peine mise à la poche, elle revient mystérieusement dans le gobelet.



Parfois même, cette balle ne se contente pas de voyager, elle traverse également la matière en pénétrant au travers du gobelet alors qu'elle est simplement posée dessus.

Tout cela paraît bien mystérieux, et ce d'autant plus, que la balle est capable de traverser toutes les matières... D'abord le tissu du foulard, mais également le verre.

Puis, à la surprise générale, la petite balle rouge se transforme en une grosse balle de jonglage... puis en une autre balle de jonglage.

Jacky ayant ainsi conclu cette routine, va pour ranger son matériel dans la pochette en tissu noir... Mais cette opération s'avère impossible car cette pochette est cousue à ses deux extrémités... Aurait-on rêvé ?

Jacky nous propose maintenant un genre un peu différent avec une routine de cartes avec un jeu qu'il ne va pas toucher.

Pour l'assister, **Jacky** demande un volontaire et c'est **Benjamin** qui le rejoint.

Tandis que **Jacky** tourne le dos, **Benjamin** est invité à couper le jeu en trois tas à peu près identiques.

Puis **Benjamin** est invité à retourner le tas du milieu et à le mélanger.

La carte se trouvant à la face du jeu doit être mémorisée car, c'est la carte déterminée par le hasard.



Le tas du milieu est ensuite "*enterré*" face en l'air entre les deux autres tas face en bas.

Benjamin doit ensuite couper le jeu puis le mélanger *à l'Américaine*.

Tandis que **Jacky** tourne toujours le dos, **Benjamin** doit maintenant distribuer les cartes une à une et nommer les cartes face en l'air...

Et nous voyons tous **Benjamin** distribuer les cartes une à une – jusqu'ici c'est bien...

Et nommer les cartes face en l'air – jusqu'ici c'est toujours bien...

Sauf qu'au fur et à mesure qu'il distribue, **Benjamin** retourne face en l'air les cartes face en bas et les nomme également...

Alors forcément au bout d'un petit moment, **Jacky** se rend compte qu'il y a un problème et que son tour est foiré.

Et cette fois-ci, **Clément** n'y est pour rien, il convient de le signaler...

De coup, on efface tout et on recommence : jeu à nouveau coupé en 3 tas. Une carte choisie, etc.

Benjamin doit à présent penser très fort à sa carte que **Jacky** n'a aucun mal à nommer au final.

Sur le site du ***Magicos Circus Rouennais***, il y a un tour utilisant le même principe. C'est un tour impromptu de **Larry Anderson** intitulé "*Out Of My Hands*" extrait du DVD *Jaw Droppers 4*.

Et c'est maintenant **Draco** qui se lève pour lui-aussi nous proposer une routine de cartes



Pour cela, un jeu est mélangé et une carte est choisie au "**Stop !**" par **Lucas** tandis que **Draco** effeuille les cartes.

La carte n'est pas sortie du jeu, elle est juste montrée pour que **Lucas** en prenne connaissance.



Puis le jeu est à nouveau mélangé par **Draco**.

Draco sort maintenant une carte de visite et un marqueur... *Sharpie*® bien sur !

Il propose à **Lucas** de jouer au jeu de la vérité et du mensonge.

Pour cela, **Lucas** doit répondre à des questions posées par **Draco**, mais il peut soit dire la vérité, soit répondre par un mensonge.

"Lucas, ta carte est-elle noire ou rouge ?"

Réponse de **Lucas** : *Rouge.*

"Lucas, est-ce une carte à point ou une figure ?"

Réponse de **Lucas** : *Une figure.*

"Lucas, quelle est la valeur de ta carte ?"

Réponse de **Lucas** : *Dame.*

Au fur et à mesure, **Draco** note les réponses sur la carte de visite.

Ceci étant fait, **Lucas** est à présent invité à distribuer les cartes une à une et à s'arrêter quand il le veut.

Draco prend la carte de visite et la pose sur le paquet distribué, et pose par-dessus le reste du jeu.



Draco rappelle ce qui vient de se passer et sépare à nouveau le jeu et prend la carte sur laquelle **Lucas** s'est arrêté. Puis, il dépose cette carte dans une des mains de **Lucas** et met dans son autre main, la carte de visite.

Jeu de la vérité et du mensonge...

Ce qui est écrit sur la carte de visite est montré : *Dix de Trèfle*.

La carte tenue par **Lucas** est montrée, c'est un *Dix de Trèfle*, la carte qui avait été choisie par **Lucas**.

Draco précise que c'est une routine de *John Carey*.

Lorsque **Draco** est dans le coin, **Spontus** est rarement loin...

Et c'est donc **Spontus** qui prend la suite de son compère du *Close-up Show* et qui nous propose lui aussi une routine de cartes.

Un jeu de cartes est mélangé par **Clément** et étalé face en l'air pour montrer que les cartes sont effectivement bien mélangées, mais aussi afin de permettre à **Spontus** de mémoriser l'ordre des cartes.

Oui oui... (pas le petit bonhomme avec sa petite voiture rouge...), vous avez bien lu, j'ai bien écrit "*mémoriser*".

Pour un être normal, ce genre d'opération demanderait... Pffff... au moins... Oh oui... voire même plus...

Mais pour **Spontus**, cinq secondes suffisent.



Il faut peut être que je vous rappelle – si vous, votre mémoire vous fait défaut – que **Spontus** pratique la *Mnémotechnie* laquelle – comme chacun le sait – permet de mémoriser des listes de noms, de mots, de chiffres, dans des proportions phénoménales.

Alors, imaginez... un jeu de cartes... de 52 cartes... Pour **Spontus**, c'est un exercice facile. Même si on peut s'étonner de la vitesse à laquelle il mémorise l'arrangement de ce jeu... Aurait-il une mémoire édéique ?

Le jeu est à présent rassemblé et retourné face en bas et **Spontus** annonce tranquillement qu'il va séparer les cartes rouges des cartes noires.

Puis, semblant se raviser, **Spontus** déclare qu'il va plutôt (pas le chien...) séparer les cartes à points des figures parce que ça ira plus vite...

Et le voilà qui commence à distribuer les cartes une à une, constituant deux tas : l'un contenant – selon lui – les cartes à points et l'autre contenant – selon lui - les figures.

Ben voyons... Et la marmotte elle met le chocolat dans le papier d'alu...



Sauf que lorsque les deux tas sont retournés, on constate tous que **Spontus** a bel et bien séparé les cartes à points et les figures.

Dingue ! Aurait-il vraiment mémorisé le jeu en si peu de temps ?

Et c'est à présent **Vincent** qui veut nous proposer un tour faisable en close-up mais également sur scène.

Vincent annonce qu'il a besoin de quelqu'un... de n'importe qui...

Draco déclare qu'il ne peut pas participer parce qu'il n'est pas n'importe qui...

Finalement, ce sont **Christophe** et **Lucas** qui se proposent.

Lucas se voit remettre le jeu et est invité à la mélanger.

Christophe se voit remettre un paquet d'étiquettes et ... n'est pas invité à le mélanger car apparemment ça ne servirait pas à grand chose... Enfin... j'crois.

Puis **Éric** est invité à choisir une carte dans le jeu et à la tenir en main.



Une étiquette est choisie signée et collée sur la face de la carte choisie.

Vincent se tourne alors vers **Christophe** et lui dit : "*Dis-moi Stop quand tu veux...*"

Comme l'occasion est trop belle, **Christophe** répond "*Stop quand tu veux...*" Humour de magicien...

La carte choisie avec son étiquette choisie et signée est mise dans le jeu à l'emplacement choisi par **Christophe**.

Puis **Vincent** montre l'étui du jeu pour faire constater qu'il est vide.

Cet étui vide est confié à **Christophe** qui doit le mettre dans sa poche poitrine de chemise.

À présent, **Vincent** qui trouve qu'il fait chaud dans la pièce, pose sa veste par terre et se met à genou, comme s'il allait prier le Dieu des Magiciens : "*Au nom du Six, de la Paire, et du Cinq de Pique, faites que je devienne un grand Magicien...*".

Mais en fait, **Vincent** ne se met pas à prier mais à disperser les cartes par terre.

Ceci étant fait, **Vincent** demande à **Lucas** de lui tenir le poignet et de diriger la main de **Vincent** pour désigner trois cartes.

Pourquoi trois me direz-vous ?
Parce que...



Trois cartes sont ainsi sélectionnées et ... Suspense...
Aucune n'est la carte choisie...

Toutes les cartes à terre sont alors retournées et... Suspense...
Aucune n'est la carte choisie... Elle ne se trouve pas dans le jeu.

Vincent rappelle à notre attention que **Christophe** a l'étui du jeu dans sa poche de chemise.

L'étui est sorti. L'étui est ouvert et ... Suspense...
Il est toujours vide.

Bon... On progresse... Lentement certes, mais restons confiant...

Vincent nous rappelle à présent que lors de la routine, il a ôté sa veste et il nous dit que dans sa veste, il y a un portefeuille...

Il sort le portefeuille de sa veste et nous dit que dans ce portefeuille, il y a un compartiment fermé d'un zip...

Vincent ouvre le zip et ... Suspense...

La carte choisie est sortie du compartiment.

Il arrive toujours un moment dans les réunions où l'attention se relâche. Et je crois comprendre que ce moment a été atteint car les gens se sont levés et ça et là des petits groupes se créent...

Vincent essaie d'attirer l'attention en lisant un texte qui se veut humoristique intitulé "*lettre à Chloé*" – si j'ai bien compris.

Mais c'est peine perdue.

D'une part, on a du mal à comprendre les paroles et d'autre part personne ne semble vraiment à l'écoute.

Spontus prodigue ses conseils à **Vincent** à l'issue de sa lecture en lui expliquant gentiment que l'humour est un exercice difficile...

Peut-être est-il temps de trouver quelque chose d'autre pour rétablir l'attention.



Et c'est **Spontus** qui va s'en charger en nous présentant sa lévitation, la "*Spontus 360*".

Rappelons que cette lévitation peut se faire entièrement entouré et sans que le spectateur choisi ne soit aucunement complice. Et on peut même faire pivoter le spectateur de gauche à droite et vice-et-versa.

Je ne serais pas complet si j'omettais de dire que **Spontus** et son invention seront présents lors du 5^{ème} *Merlin Magic History Day* où doivent être montrées différentes techniques de lévitation

C'est **Tomarel** qui va jouer le rôle de ce spectateur et qui s'installe sur la table préalablement montée par **Spontus**.



Théo et **Jean-Luc** servent d'assistant à **Spontus**.



Et la Magie opère sous nos yeux, lorsque le corps de **Tomarel** commence à s'élever au-dessus de la table.



Ça, c'est tout simplement magique !

Spontus qui a eu un franc succès avec sa lévitation révèle quelques uns de ses secrets.



Draco a profité de cette réunion pour ramener quelques articles de Magie qu'il souhaite revendre et il procède à quelques démonstrations pour appâter le client.



Draco sort ensuite des balles en mousse et se lance dans une routine où le détournement d'attention est roi...



J'avais préparé trois routines enchaînées de **Phil Goldstein** extraites du livre *Focus* et tant pis pour l'heure, je me lance en les montrant.

Une précision : **Phil Goldstein** et **Max Maven** ne sont qu'une seule et même personne. Le premier est le cartomane, tandis que le second est le mentalisme.

La première routine s'appelle *No-Gaff Differential*.

Les quatre As sont sortis du jeu et montrés un à un puis tenus face en bas.

Le but du jeu est de dire où est l'As de Pique : *Ouketi Ouketi Le Pipique*, en langage Chienchien.

Les observateurs auront remarqué qu'il est sous le paquet.

Et pour ceux qui ne font pas attention, cet As est retourné face en l'air dans le paquet pour les aider.

Alors... où est l'As de Pique ?

Évidemment, là c'est plus facile, puisque les cartes sont décalées les unes par rapport aux autres ce qui permet de voir distinctement l'As de Pique.

Deux cartes sont déplacées pour placer l'As de Pique en seconde position.

Les cartes sont réunies et la question est posée : "*où est le Pique ?*"

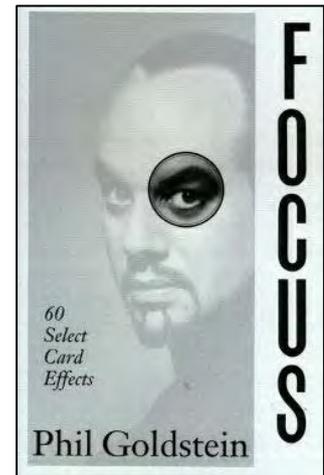
Bien sur, les spectateurs répondent "*en seconde position*"... et effectivement, il y a une carte à Pique en seconde position... Mais ce n'est pas un As... c'est un Roi.

Toutes les cartes du paquet sont retournées... Les quatre As ont disparu pour laisser place aux quatre Rois.

J'explique qu'en principe, un magicien ne présente jamais deux fois le même tour, mais que je vais faire une exception.

Pour cette seconde routine intitulée *Snap Differential*, les quatre Rois sont montrés un à un.

C'est le Roi de Pique qui va être utilisé. Il est pris en main et frappé sur mon bras pour aussitôt se transformer en l'As de Pique.



Les autres cartes sont montrées...
Tous les Rois se sont transformés en As.

Comme les quatre As sont sortis, j'enchaîne sur la troisième routine dans laquelle les deux As rouges sont mis face en l'air entre les deux As noirs face en bas.

Alors que les cartes sont comptées, on s'aperçoit que les As viennent de changer de position. Ce sont à présent les deux As noirs qui sont face en l'air entre les deux As rouges face en bas.

Spontus me regarde et me dit "*Et tu vas me laisser comme ça sur ma faim ?*"

Je regarde **Spontus** étonné, ne comprenant pas ce qu'il veut dire...

Et **Spontus** d'expliquer que les deux premières routines sont bien plus fortes que celle-ci et qu'on reste sur sa faim car on s'attend à un effet encore plus fort.

Là, on reconnaît le Magicien d'expérience. C'est vrai que j'aurais dû placer cette routine avant les deux autres... d'autant plus qu'elle s'appelle "*Ouverture*".

Merci pour ce conseil très avisé **Spontus**.

Tout le monde qui reste a rassemblé son matériel et commence à prendre congé de **Théo**.

Merci à **Théo** pour cette super journée.



Pour conclure ce compte rendu, je dirai : *La Magie, on l'aime, un peu, beaucoup... à la Folie.*

Patrice
Apprenti Magicien à Vie

Réunion du 16 juin 2012
Les dix ans du Magicos Circus Rouennais



Dix ans !

Depuis le temps qu'on en parlait, je m'étais dit (dix ?) qu'on allait le fêter dignement cet anniversaire des dix ans d'existence du ***Magicos Circus Rouennais***.

Bon, il faut avouer que mes attentes n'ont pas tout à fait été comblées... En fait, j'ai même bien failli annuler la réunion faute de participants.

C'est une fois encore la preuve que le ***MCR*** est un club atypique. Et dire que certains évoquaient voici encore quelques mois de passer en association.

Un peu (beaucoup ?) d'amertume dans mes propos, mais il faut certainement relativiser : je suis très impliqué dans la vie du club – ce n'est pas pour rien que d'aucuns m'appellent avec une déférence certaine "***Président***"... à moins que ce ne soit une façon de me charrier un peu... Cette implication me fait peut-être réagir de façon épidermique alors que je devrais me dire que jamais on n'aurait pu imaginer que le club durerait dix ans.

La vie continue et le ***MCR*** aussi puisqu'il vient à présent d'entrer dans sa onzième année.

Allez, on fera mieux pour les onze ans, promis juré...
Mais rappelez-vous, les promesses n'engagent que ceux qui y croient.

Bon, finalement cette journée devait se scinder en deux parties : la traditionnelle réunion et ensuite un repas pour souffler les bougies du gâteau. La journée s'est effectivement scindée en deux : une réunion en comité restreint et ensuite un repas... en comité restreint également... mais nous n'avons pas soufflé les bougies. Ah... les traditions se perdent...

Je m'en vais, comme à mon habitude, vous narrer le déroulement de cette journée.

Mais rassurez-vous, contrairement aux autres comptes rendus, celui-ci devrait être assez court... Enfin, normalement.

*
* *
*

C'est **Vincent "Tomarel"** qui, cette fois encore, s'est chargé d'aller chercher la clé de la *Maison des Jeunes et de la Culture*.

Il est quatorze heures trente passées de dix bonnes minutes et nous sommes six membres dans le hall de la *MJC*. Nous attendons (espérons...) les éventuels retardataires...

Finalement, nous rejoignons la salle Copernic au sous-sol du bâtiment et je procède à la désormais traditionnelle photo.

Clic Clac Canon ! Pas besoin de grand angle... vu le nombre.

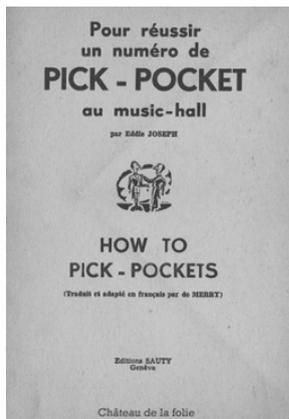


Sont présents :

- 1 – **Patrice**
- 2 – **Tomarel**
- 3 – **Toff**
- 4 – **Alban**
- 5 – **Christophe**
- 6 – **Théo**

Au titre des infos diverses et variées, on revient une nouvelle fois sur le fameux "*Daley's Delight Swich*"... Le change qui n'en est pas un et qui décidément fait couler beaucoup d'encre et user beaucoup de salive. Mais il est vrai que ce mouvement ouvre de nombreuses perspectives en termes de routines.

Théo nous évoque une subtilité avec une routine utilisant cinq enveloppes.



Mais l'info importante de **Théo** concerne une certaine séance de "*pickpocket*" qui s'est déroulée lors de la réunion qui s'est tenue à son domicile, au *Château de la Folie* à Ferrières en Bray.

Là aussi, beaucoup d'encre a coulé et le clan des "*Ô miracle !*" et des "*Ouh ! Arnaque !*" s'affrontait avec force d'emails...

Alors, qu'en était-il vraiment ?

Et bien ladies and gentlemen... oui... c'était... une arnaque.

Une arnaque qui aurait pu d'ailleurs se passer différemment ce qui aurait encore plus jeté le trouble.

Mais, bien que le "*scénario*" n'ait pas été respecté à la lettre, il faut reconnaître que l'idée était excellente et qu'elle a suscité quelques interrogations de ceux qui n'étaient pas dans la confiance.

Et je pense qu'on peut considérer qu'une arnaque de cette qualité et le succès qu'elle a eu, c'est quelque chose de magique.

Pour *ceusses* et *celses* qui se poseraient des questions sur le quoi-t-est-ce, je les invite à lire le [compte rendu de la réunion du 19 mai 2012](#).

Pierre vient juste de nous rejoindre, ce qui porte à 7 le nombre des présents. Et il en profite pour nous parler de la *soirée du 5 juin* qui s'est déroulée à *l'Emporium Galorium* rue Beauvoisine à Rouen.

Rappelons qu'**Yves** avait proposé une scène ouverte aux membres du **MCR** intéressés, pour marquer le 10^{ème} anniversaire du club lors de la dernière date de son spectacle de magie.

Yves a donc reçu le renfort de **Pierre**, **Edgard** et de **Maximus** et il y avait une trentaine de spectateurs.



Pierre ne serait pas étonné que des spectateurs déposent plainte pour vol car il y avait un pickpocket dans la salle... Enfin... J'me comprends !



Je rappelle que la dernière représentation du *Close-up Show* aura lieu le mardi 19 juin au *Théâtre de l'Almendra* à Rouen.

Vous constaterez que je ne me suis pas trompé dans les affiches, contrairement à un certain journal gratuit qui a apparemment annoncé le *Close-up Show* avec la photo d'**Yves**... Ah ces journalistes !

Nos deux amis **Draco** et **Spontus** ont vraiment fait progresser ce spectacle – je parle du *Close-up Show*... pas du spectacle d'**Yves** - au point qu'il est à présent envisagé de le monter comme une pièce de théâtre.

Quand on pense aux débuts de cette aventure dont le premier épisode s'est déroulé le 13 décembre 2010, on voit tout le chemin parcouru en termes de réflexion et d'écriture.

Spontus a particulièrement fait évoluer son personnage d'autiste savant, et **Draco** n'a pas été en reste en élaborant un personnage limite déplaisant, beau parleur, toujours sur de lui et profitant, voire même se moquant de **Spontus**.

Si vous voulez, vous aussi vous remémorer la première édition... N'hésitez pas à [lire le compte rendu de ce spectacle du 13 décembre 2010](#), et ce sera aussi l'occasion de découvrir ou de redécouvrir les photos de cet évènement.

Pour ma part, je suis allé voir à nouveau le spectacle le 22 mai dernier. J'en ai profité pour prendre quelques photos, lesquelles, hélas, sont de piètre qualité. Les éclairages du théâtre avaient modifiés et ma cellule d'appareil photo a été quelque peu mise à mal. De même, je ne pouvais décemment pas me servir du flash...

Mais qu'importe, voici néanmoins quelques images spécialement sélectionnées, histoire de vous montrer l'atmosphère...

C'est un peu sombre... je parle des photos... pas de la trame du spectacle, mais on y voit quand même un peu nos deux amis.



Comme personne n'a d'autres infos à communiquer, il est temps de laisser place à la Magie.

*
* *
*

C'est **Pierre** qui propose de débiter, et c'est **Alban** qui joue le rôle du spectateur.

Pierre extrait d'un jeu de cartes les deux Rois rouges qui sont mis face en l'air, l'un sur le dessus du jeu et l'autre en dessous.

Le jeu est étalé face en bas et **Alban** choisit une carte.

Cette carte est ensuite perdue dans le jeu à l'endroit choisi par **Alban** au "**Stop !**" lors d'un effeuillage des cartes.

Au final, les deux Rois disparaissent et sont retrouvés au milieu du jeu avec une carte entre eux : la carte choisie.



Pierre qui aime bien les manipulations de cartes nous montre une adaptation du *Draco Diagonal Palm Shift* pour un effet de carte ambitieuse.

Pierre poursuit à présent avec une routine assez originale intitulée *Free Will* créé par **Deddy Corbuzier**

Il sort trois jetons. Sur une face des trois jetons est gravé un œil stylisé.

Sur l'autre face, chaque jeton supporte une gravure différente : une étoile – un carré – un triangle.



Et c'est à nouveau **Alban** qui va jouer le rôle du spectateur.

Les trois jetons sont mélangés sur la table avec la face "œil" en l'air.

Alban prend un des jetons et le conserve dans sa main sans regarder le symbole qu'il supporte. Puis, à la demande de **Pierre**, il met un autre des jetons dans un petit sac sans regarder le symbole qu'il supporte.

Pierre se saisit du dernier jeton.

Puis **Pierre** attire l'attention sur un papier posé sur la table depuis le début et lit ce qu'il y a écrit dessus : "*J'ai dans la main l'étoile – tu as dans la main le carré – le triangle est dans le sac*".



Et la prédiction est exacte.

Une routine très subtile qui permet, quel que soit de cas de figure, de gagner à tous les coups.

De spectateur, **Alban** devient à présent acteur.

Alban est un bricoleur expérimenté. Il nous l'a déjà démontré lors de précédentes réunions en nous présentant ses fabrications "maison". Et aujourd'hui, il nous a ramené une autre de ses fabrications faite voici de très nombreuses années.

Il s'agit d'une boîte à apparition.

Alban nous montre une boîte de bonne taille dont il nous montre l'intérieur : vide.

Alban referme la boîte... et lorsqu'il l'ouvre à nouveau c'est pour en sortir divers objets.

Un principe simple pour un effet toujours étonnant.



Et **Alban** poursuit maintenant avec une routine de cartes.

Alban nous montre une enveloppe renfermant, nous dit-il, une prédiction.

Alban sort à présent un jeu de cartes et distribue en un tas quelques cartes une à une, puis invite **Pierre** à décider où les cartes doivent être prises dans le jeu pour être distribuées. Cela peut être à partir de n'importe où dans le jeu.

Toutes les cartes du tas sont ensuite prises et distribuées en deux tas. Au final la carte supérieure de chaque tas est retournée face en l'air. Il y a un *10 de Pique* et un *Valet de Carreau*.

Alban sort maintenant deux petites plaques en plexiglas de la taille d'une carte à jouer. Une des plaques supporte un triangle rouge tandis que l'autre supporte un rond rouge.

Pierre est invité à placer une plaque sur chacune des deux cartes et il décide de placer la plaque avec le triangle sur le 10P et celle avec le rond sur le VK.



Suspense....

Rappelez-vous ! L'enveloppe avec la prédiction....

Alban ouvre l'enveloppe et en sort deux cartes : un 10P sur lequel est collé un triangle rouge et un VK sur lequel est collé un rond rouge.

Facile et un final très astucieux.

Alban salut l'assistance, et c'est **Théo** qui prend la suite.

Théo qui est également un bricoleur avisé, a lui aussi une fabrication "*maison*" à nous présenter.

Théo sort d'un sac opaque cinq petites boules blanches et une boule rouge. Puis il remet ces six boules dans le sac qu'il secoue pour que les boules se mélangent entre elles.



Le but du jeu est le suivant :

Six personnes vont choisir une boule en plongeant la main dans le sac. Évidemment, l'une de ces personnes va avoir la boule rouge.

Théo se propose de dire qui a tiré la boule rouge en interrogeant les personnes... sachant que celles-ci peuvent mentir en répondant.



Théo passe devant les membres de l'assistance (c'est assez rapide vu le nombre qu'on est... Aïe non ! Pas sur la tête ! ...) et chacun plonge la main dans le sac, en retire une boule, la regarde sans la montrer et la conserve.

Une fois le sac vide, **Théo** commence à interroger la première personne : **Alban**, en lui disant "*Je crois que tu as la boule rouge*". Évidemment, la réponse d'**Alban** n'a rien de sûr puisqu'il peut mentir.

Théo poursuit avec un autre membre du club et ainsi de suite.

Et naturellement, **Théo** réussit un sans faute au final en désignant le possesseur de la boule rouge.

Du grand **Théo**, quand on connaît le principe. Simple mais ô combien efficace.

Théo nous rappelle à présent qu'il y a de cela quelques mois, il nous avait présenté une routine de photo de son petit fils, déchirée et reconstituée dans le désordre.

Ce "*désordre*" lui posait problème. Il a donc réfléchi et a trouvé une solution qui lui convient mieux pour que la photo se reconstitue correctement.

Du coup, il a abandonné la photo de son petit fils et utilise désormais une photo de son château avec une splendide montgolfière dans le ciel.

Personnellement, je trouvais l'autre version plus marrante car elle permettait à la limite d'utiliser le personnage d'un savant un peu déganté qui fait tout de travers.

Mais l'égout et l'éboueur... ça ne se discute pas.



Lors de la précédente réunion, j'avais présenté trois routines enchainées de **Phil Goldstein** extraite de son livre *Focus*.

Comme c'était en toute fin de réunion et que certains présents aujourd'hui étaient déjà partis, je décide de montrer à nouveau deux de ces routines, qui – de mon point de vue sont vraiment excellentes.

La première routine s'appelle *No-Gaff Differential*.

Les quatre As sont sortis du jeu et montrés un à un puis tenus face en bas.

Le but du jeu est de dire où est l'As de Pique.

L'As de Pique est d'abord placé face en bas sous le paquet face en bas. Puis, pour aider les spectateurs, cet AP est mis face en l'air sous le paquet avant être placé en seconde position. Là encore, à chaque fois, il faut dire où est la carte à Pique.

Bien sur, au final, les spectateurs répondent "*en seconde position*"... et effectivement, il y a une carte à Pique en seconde position... Mais ce n'est pas un As... c'est un Roi.

Toutes les cartes du petit paquet sont retournées...
Les quatre As ont disparu pour laisser place aux quatre Rois.

La seconde routine est la suite de la première. J'explique qu'en principe, un magicien ne présente jamais deux fois le même tour, mais que je vais faire une exception.

Pour cette seconde routine intitulée *Snap Differential*, j'indique que je vais utiliser les quatre Rois, qui sont montrés un à un.

C'est le Roi de Pique qui va être utilisé. Je le prends en main et le frappe sur mon bras. Aussitôt le RP se transforme en l'As de Pique.

Les autres cartes sont montrées...

Tous les Rois se sont transformés en As.

Ces deux routines ne présentent pas de réelles difficultés mais croyez-moi, elles ont un impact très fort sur les spectateurs.

Cela fait déjà quelques temps qu'une routine d'**Aldo Colombini** n'a pas été montrée lors d'une de nos réunions. **Toff** veut réparer cette erreur car tout comme moi, il apprécie beaucoup ce magicien.

Toff nous indique qu'il s'agit d'une routine de mentalisme pour laquelle il va utiliser un calendrier dont chaque jour d'un même mois comporte des noms de cartes à jouer différents.

Il nous le fait constater en faisant défiler les pages des mois de l'année.



Puis **Toff** nous présente un jeu de 52 cartes.

Ce jeu est coupé en deux par **Alban** et les deux portions sont mélangées à part.



Puis **Toff** nous parle des similitudes entre notre calendrier et un jeu de cartes. Pensez donc : 4 saisons, 12 mois, 52 semaines mais aussi 4 familles (P – C – T – K), 12 figures et 52 cartes.

Alban choisit l'une des portions et recherche les figures qu'elle contient. Il y en a cinq. Et le cinquième mois de l'année est le mois de MAI.

Alban est ensuite invité à choisir entre "*rouge*" et "*noir*". Il choisit : "*rouge*". Il y a dix cartes rouges dans le paquet. Ce nombre va désigner le jour du mois.

C'est donc le "*10 mai*" que le hasard a désigné.

Vérification dans le calendrier et nous constatons que la carte se trouvant dans la case du 10 mai est le Quatre de Trèfle.

Toff fait remarquer sous son paquet de cigarette qui se trouve sur la table depuis le début du tour, se trouve un jeu de cartes dans son étui. L'étui est ouvert, le jeu sorti et étalé face en l'air. Une seule carte est retournée face en bas : le 4T.

Bon... nous voilà au terme de cette réunion...

De tous les membres présents, seuls **Toff** et moi allons enchaîner sur le repas.

Comme nous ne sommes vraiment... mais vraiment pas nombreux, **Yves** a gentiment proposé de nous accueillir chez lui.

Après un détour par chez moi pour marquer une pause en buvant un coup, **Toff** et moi arrivons chez **Yves** pour 20h00.

Comme le hasard fait bien les choses, **Clément** arrive au même moment que nous.

Clément est en pleine préparation du baccalauréat mais ses parents lui ont accordé une permission de sortie jusqu'à 22h30.

Au final, pour ce repas des dix ans, il y a donc : **Yves, Patrice, Toff, Éric** et **Clément**... ainsi que **Gaëlle**, la charmante compagne d'**Yves** qui nous a laissé entre magiciens en cours de soirée. Une soirée bien sympathique et naturellement pleine de magie.

Merci à **Yves** pour son accueil.

Et voilà, j'avais promis que le compte rendu serait court, il l'est.

La prochaine réunion du **Magicos Circus Rouennais** aura lieu – en principe – le troisième samedi de septembre, sauf si une proposition de réunion est lancée durant le mois de juillet ou août.

Bonne vacances à tous.

Patrice

Apprenti Magicien à Vie

PS : au moment où j'écris ces lignes, **Clément** a eu son bac avec mention. Félicitations au "**sale gosse**". Il n'y a pas eu de réunion en juillet et je ne sais pas ce qu'août nous réserve.