



## **COMPTES RENDUS DES RÉUNIONS**

**Année Magique septembre 2017 à juin 2018**

RÉUNION DU 16 SEPTEMBRE 2017 – LA RENTRÉE DU MCR



Le **Magicos Circus Rouennais** entame sa 16<sup>ème</sup> année d'existence et fait aujourd'hui sa rentrée magique...

Une petite rentrée car nombreux sont ceux qui ont « séché » cette réunion.

Espérons que nous ferons mieux le mois prochain

Du coup, nous sommes huit à nous réunir dans la salle *Descartes*, la bien nommée, à la *MJC Rouen Gauche*.

**Sont présents :**

1 : **Patrice**

3 : **Victor**

5 : **Stéphane**

7 : **Christophe**

2 : **Alban**

4 : **Pierre**

6 : **Paillette**

8 : **Toff**

Comme c'est désormais la tradition, la question s'est posée de déterminer le thème de « *l'atelier magique* » et finalement ce sont les « *tours automatiques* » qui ont été plébiscités.

Les tours automatiques... Tours pour débutants ou tours pour fainéants (selon un terme à la mode ces derniers temps) ?

En fait, ceux qui voudraient « *snober* » les tours automatiques auraient grandement tort.

« *Tours automatiques* » en français et « *Selfworking Card Tricks* » dans les pays de langue anglaise, ce qui signifie « *tours qui fonctionnent tout seul* » et qui donc, ne nécessitent pas de technique de cartomagie.

Faut-il alors en conclure que ces tours sont moins bons que ceux qui font appel à la dextérité du magicien ?

Cela serait une grave erreur que de penser cela car certains de ces tours sont de véritables bijoux.



Il n'y a qu'à voir le nombre de tours dits « *automatiques* » inventés par les plus grands cartomanes et compilés, pour notre plus grand bonheur en livres ; je pense notamment aux compilations faites par **Richard Vollmer** et qui remplissent pas moins de neuf volumes. Quant à la vidéo, elle n'est pas en reste, car plusieurs DVD ont été consacrés au sujet.

Et donc, aujourd'hui, nous allons découvrir, ou redécouvrir certains de ces tours, pour une rentrée magique toute en douceur.

Comme « *charité bien ordonnée commence par soi-même* », c'est moi qui démarre cet « *atelier qui n'en est pas un* ».

Pensez-vous qu'un magicien soit capable d'influencer, non pas un, mais deux spectateurs, dans le choix de leur carte ?

Pour ce tour c'est **Stéphane** et **Christophe** qui m'assistent et je leur propose de choisir une carte chacun. Pour cela, **Christophe** est invité à couper le jeu et retourner face en l'air la partie coupée et à la déposer sur la partie qui est face en bas. Il doit ensuite parcourir le jeu ce qui lui permet de constater qu'il est bien mélangé et que les cartes sont toutes différentes et il doit sortir du jeu la première carte face en bas et la mettre dans sa poche.

Je fais la même chose à la suite de **Christophe** alors que toutes les cartes ont été remises face en bas et je mets ma carte dans ma poche poitrine.

**Stéphane** choisit lui aussi une carte de la même façon, et je termine en choisissant une seconde carte qui rejoint la première dans ma poche.

**Christophe** et **Stéphane** ont-ils choisis librement leur carte ou ai-je réussi à influencer leur choix ?

Je sors ma première carte : un Roi de Pique et **Christophe** montre sa carte : un Roi de Trèfle.

Oh, ce n'est peut-être qu'une coïncidence...

Je sors ma seconde carte : un Huit de Cœur et **Stéphane** sort sa carte : un Huit de Carreau.

Hum, il semble bien que je ne sois pas étranger à leur choix de carte...

*Double Influence*, de **Tom Mosier**. Une routine parue en mai 1995 dans le magazine *The Linking Ring*.

Alors que j'écris le résumé de cet effet, je m'aperçois que j'ai malencontreusement effacé le premier fichier vidéo de la réunion et vous n'aurez donc aucune image de ce tour...

**Christophe** demande s'il n'y aurait pas moyen d'arriver au même résultat sans utiliser la méthode de **Tom Mosier** et il propose une alternative utilisant une technique de coupe assez particulière attribuée à **Ed Balducci**.

Bien vu !

Car cette variante fonctionne parfaitement et évite de faire appel à...

Hum, je n'en dirai pas plus... *Keep your secret secret...*

Alors que je retourne m'asseoir, **Pierre** me dit que je n'ai pas pris la traditionnelle photo. Et c'est donc le moment ou jamais tandis que **Pierre** prend ma place.



**Pierre** requiert lui aussi l'assistance de deux spectateurs et, comme **Stéphane** et **Christophe** sont rodés à cet exercice, ce sont eux qui vont jouer ce rôle.

**Pierre** présente un sac avec des jetons supportant des nombres... à moins que ce ne soit des chiffres car de là où je suis-je ne vois pas bien.

**Stéphane** et **Christophe** sont chacun invités à piocher un jeton dans le sac.

**Christophe** a pioché le « 5 » et **Pierre** distribue cinq cartes une à une de son jeu de cartes pour former un tas.

**Stéphane** pioche le « 3 » et **Pierre** distribue trois cartes pour former un second tas.

Ceci étant fait, **Pierre** prend les deux tas et les remet sur le dessus du jeu.



**Pierre** explique que selon lui, le « 3 » et le « 5 » doivent être connectés. Il distribue trois cartes et la carte correspondante est un « 5P ». Il ramasse les cartes et les repose sur le jeu avant de distribuer à présent 5 cartes. La carte correspondante est un « 3T ».

Tout en remettant les cartes sur le jeu, **Pierre** indique que 5 et 3 font 8... Il distribue maintenant 8 cartes et la carte correspondante est un Roi de Trèfle.

**Pierre** sort de sa poche poitrine un Roi de Trèfle pour montrer qu'il avait prévu l'issue de ce tour.

**Pierre** n'a pas été en mesure de me communiquer les sources concernant ce tour et mes recherches n'ont pas abouti. Ce tour se fait en principe avec deux dés.

Alors, cher lecteur, si tu connais l'auteur de ce tour, n'hésite pas à me communiquer l'information.

**Pierre** laisse la place à **Christophe**. Lequel a également besoin de deux spectateurs et du coup, **Toff** vient rejoindre **Stéphane** qui est décidément « *indéboulonnable* ».



**Christophe** parcourt le jeu à la recherche d'une carte qui va lui servir de prédiction.

Puis, il demande à **Toff** de choisir un nombre entre 0 et 20 et distribue le nombre de cartes correspond au nombre choisi. L'emplacement est marqué par un Joker mis face en l'air et le jeu est reconstitué.

**Stéphane** est également invité à choisir un nombre entre 0 et 20 et là encore, les cartes sont distribuées jusqu'à ce nombre et marquées par un second Joker placé face en l'air avant que le jeu soit reconstitué.

**Christophe** étale à présent le jeu et montre les deux Jokers face en l'air qui sont sortis de l'étalement avec la carte que se trouve immédiatement à leur droite. Le jeu est reconstitué et **Christophe** invite ses spectateurs à retourner leur carte : deux Dames.



**Christophe** rappelle les deux nombres choisis et les additionne puis il distribue autant de cartes face en l'air pour montrer qu'il n'y a aucune tricherie. La somme des deux nombres conduit à une troisième Dame.

**Christophe** rappelle qu'il a une carte de prédiction. Il la montre : la quatrième Dame.

*Four Sided Gemini*, une routine extraite du DVD *Move Zero* de **John Bannon** et qui est basée sur la « *gemini dealing procedure* » qu'on retrouve dans une autre routine de ce DVD intitulée *Collusion*.

C'est maintenant **Victor** qui prend la suite et c'est **Pierre** qui l'assiste.

**Victor** montre qu'il a un petit paquet formé de cartes de fortes valeurs, donc des figures, des As et des 10.



Le paquet est mélangé puis coupé.

Le paquet est ensuite séparé et les deux portions sont mélangées face en l'air / face en bas. **Pierre** est invité à lui aussi mélanger et couper les cartes.

**Victor** distribue ensuite les cartes d'une façon originale puisqu'il en retourne une sur deux pour créer encore plus de confusions dans ce paquet.

Enfin, les cartes sont distribuées pour former trois lignes de quatre cartes chacune.

**Victor** explique que la figure formée est comme une feuille de papier qui va être repliée et que c'est **Pierre** qui va décider comment les cartes vont être « repliées » les unes sur les autres par lignes ou par colonnes.



Au final, **Victor** a devant lui un paquet avec des cartes face en l'air et des cartes face en bas et c'est **Pierre** qui a donné les instructions.

**Victor** demande à **Pierre** s'il sait qu'elle est la plus forte combinaison de cartes au poker.

Bon, le poker, ce n'est vraiment pas le truc de **Pierre** et **Victor** lui explique que c'est la *Quinte Flush Royale* constituée du 10, de Valet, de la Dame, du Roi et de l'As d'une même famille de cartes.

**Victor** étale les cartes. Là, sous nos yeux, cinq cartes sont face en l'air et elles forment une quinte flush royale.

*Origami Poker*, une routine extraite du DVD *Move Zero volume 3* de **John Bannon**.

Exit **Victor** et c'est **Stéphane** qui sollicite un assistant pour un effet totalement magique : cet assistant sera **Christophe**.

**Stéphane** présente un petit paquet de cartes face en l'air : les Cœurs, rangés de l'As au 10.

Un peu trop facile comme arrangement. Aussi, **Stéphane** effectue-t-il un mélange un peu particulier qui consiste à distribuer ensemble sur la table la carte du dessus et celle du dessous du paquet jusqu'à épuisement des cartes (ou du magicien, s'il y a vraiment trop de cartes à distribuer...)

Les spécialistes en cartomagie appelle ça un *Milk Build Shuffle* ou encore un *Klondike Shuffle*... Allez savoir pourquoi...



**Stéphane** remet à présent le paquet face en l'air à **Christophe** et lui demande de le couper complètement à plusieurs reprises.

Les cartes sont ensuite mises en éventail face en l'air et **Stéphane** invite **Christophe** à prendre la carte qui l'inspire le plus.

La carte choisie est posée face en l'air sur la table

**Stéphane** propose à présente de faire appel à ses deux assistants : les deux Valets rouges qui sont posés face en bas sur le paquet face en l'air.

**Christophe** doit maintenant distribuer les cartes en deux tas et mettre le tas de son choix sur l'autre avant de recommencer l'opération.



Au final, **Stéphane** étale les cartes et il y a deux cartes face en l'air entre les deux Valet face en bas.

La somme des valeurs de ces deux cartes est faite et on obtient « 7 ».

Et **Christophe** a choisi le 7C.

Ouais, c'est du bol...

**Stéphane** montre que toutes les cartes ont un nombre inscrit au dos, différent de la valeur de la carte et tous les nombres sont différents ; Mais le nombre inscrit au dos du 7C est « 7 ».

Bon, disons-le tout de suite, **Stéphane** a eu de la chance avec ce choix qui est le meilleur final de ce tour de **Peter Duffie** intitulé *Total Magic*.

**Toff** nous propose de nous raconter une histoire de *Cow-Boys*.

**Toff** nous avait présenté cette routine lors de la [réunion du 19 novembre 2011](#) et si j'étais un fainéant, j'aurais fait un copier-coller en actualisant les noms... Mais je ne suis pas un fainéant et je vais donc vous narrer à nouveau l'histoire, que **Toff** a d'ailleurs un peu modifiée.

**Toff** explique que ça remonte au temps du *Far-West* et que quand les *cow-boys* étaient loin des villes et des casinos, ils avaient pour habitude de jouer à un jeu d'argent pour tromper leur ennui.

**Toff** sollicite trois volontaires pour miser un dollar et jouer avec lui.

Personne n'ayant apparemment un dollar sur lui, **Toff** propose d'utiliser des cartes pour remplacer l'argent.



Le jeu est simple : les cartes vont être distribuées et au « *stop!* » du spectateur, on insérera face en l'air la carte symbolisant la mise du joueur et on reconstituera le jeu. Même procédure pour les joueurs suivants. Celui ayant au final la carte avec la plus forte valeur raflera la mise sauf dans un cas – mais cela n'arrive jamais – quand tout le monde a une carte de même valeur.

**Toff** joue en premier et tient la banque et il en profite donc pour montrer comment cela doit se dérouler.

Au final lorsque tout le monde a joué, 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.



La première carte est retournée et c'est un As. Il semble que **Pierre** soit bien parti pour gagner.

La seconde carte est retournée : c'est un As également. Bon, ben la mise sera partagée en deux...

La troisième carte est retournée : c'est un troisième As.  
Là c'est un peu compliqué de diviser les 4 dollars (fictifs) en 3.

Sauf si...

La quatrième carte est retournée : c'est également un As.

Bon, et bien, il semble que la banque gagne...

**Toff** n'a pas été en mesure de donner les sources de ce tour qui fait lui aussi appel à la « gemini dealing procedure ».

Si tu connais ce tour, cher lecteur, n'hésite pas à m'envoyer les références.

**Alban** a des problèmes de dos... et ça se voit car il se dirige en clopinant vers la table.

**Victor** vient le rejoindre.

**Alban** sort un jeu de cartes et demande à **Victor** de le mélanger puis d'en extraire cinq cartes au hasard. Le paquet de cinq cartes est à nouveau mélangé.



C'est le moment que choisit pour récupérer les cinq cartes et les déchirer en deux.

Aïe ! Qu'est ce qu'il lui prend. Il a changé d'avis et ne veut plus présente ce tour ? Bon... mais de là à déchirer les cartes...

Ah on me dit dans mon oreillette que cela fait partie du tour... Okay, je le note.

**Alban** a mis les demi-cartes (ben oui, c'est désormais comme ça que ça s'appelle...) les une sur les autres et il demande à **Victor** de couper le paquet à plusieurs reprises.

Puis **Alban** distribue les demi-cartes en deux tas et, en retournant simultanément les cartes de chaque paquet, il montre qu'il a réunit les demie-cartes de sorte qu'il est en mesure de reconstituer les cinq cartes.



Mais **Alban** propose d'aller plus loin dans ce tour. Il ramasse les cartes qui sont à nouveau coupées (des cartes déchirées coupées... Faut vraiment vouloir s'acharner sur elles non ?).



**Victor** est invité à choisir une demi-carte, qui est posée sur la table.

**Alban** distribue à présent les morceaux de cartes restants pour former trois lignes de trois cartes et il demande à **Victor** de déposer un anneau de sorte qu'il soit en contact avec quatre morceaux de cartes.



Ces demi-cartes sont conservées et les autres sont ôtées du tapis.

**Alban** remet à **Victor** une petite baguette « *magique* » et lui demande de la poser de sorte qu'elle soit en contact avec deux demi-cartes sur une ligne, une colonne ou même une diagonale.

Là encore, des morceaux de cartes quittent le tapis.

Il reste à présent deux demi-cartes sur la table.

**Alban** demande à **Victor** de poser son index sur une demi-carte et cette dernière action ne laisse plus qu'un morceau de carte sur la table.

Et ce morceau de carte complète parfaitement celui choisi au départ par **Victor** et permet ainsi de reconstituer une carte complète.

Un tour, dont la deuxième phase est de **Guy Lammertyn** et s'intitule « *Les cartes déchirées* » (étonnant, non ?). **Alban** a rajouté une phase préliminaire.

**Paillette** prend la suite et se présente devant nous avec une enveloppe qu'il pose sur la table et deux feuilles de papier qu'il chiffonne en disant « *ce sont des prédictions que j'ai faites...* ».

Et moi, très con, je demande « *Des prédictions que tu as faites... avant ?* »

**Paillette** répond par l'affirmative et, fier de moi, je conclus en disant « *Oui, c'est le principe de la prédiction...* ».

Comme quoi, il en faut vraiment peu pour m'amuser...

**Paillette** a également un jeu, dont il fait un étalement qu'il sépare en deux puis il mélange une partie des cartes face en l'air avec l'autre partie face en bas.



**Paillette** se dirige ensuite vers **Christophe** auquel il demande de couper le paquet en deux et **Paillette** effectue un nouveau mélange pour réunir les deux paquets.

**Paillette** propose à présent de lire la première prédiction : « *Il y a 23 cartes retournées* ».

**Paillette** prend le jeu et distribue, en mettant de côté les cartes face en bas et celles face en l'air qu'il compte une à une pour arriver à... 20.

Sans se démonter, **Paillette** dit « *Ah non, normalement, il y en a 23...* »



Puis il se saisit de la seconde prédiction et annonce « *Il y a huit cartes noires...* ».

**Paillette** reprend les cartes face en l'air et compte en isolant les cartes noires et il y en a : 5.

Et **Paillette** de conclure « *Ah ben c'est ça, il m'en manquait trois de plus...* »

Mais tout cela ne le perturbe pas pour autant et il annonce « *Et normalement à la fin on dit : toutes les noires sont des Piques et on contrôle... Ah tiens Dame de Trèfle... et après on dit : C'est normal...* »

**Paillette** se saisit de son enveloppe sur laquelle est inscrit « *Sauf la...* » et il sort de l'enveloppe une carte jumbo : la Dame de Trèfle.

J'aime quand un plan se déroule sans accroc...

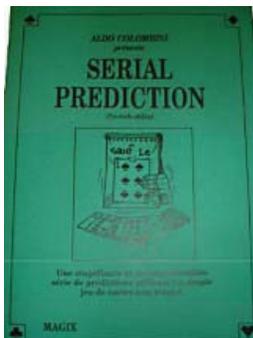
Ce tour a plusieurs variantes la plus célèbre étant celle d'**Aldo Colombini** appelée [Pre-Deck-Ability](#) outre manche et « *serial prediction* » en France (pourquoi donner un nom anglais à cette routine qui avait déjà un nom anglais ?).

Tiens, laissez-moi vous parler un peu d'histoire...

Dans l'explication originale en anglais de ce tour, **Aldo Colombini** écrit tout à la fin « *Vous avez entre les mains un effet incroyable, merci à **Simon Aronson** pour son ingéniosité. Si l'un d'entre vous sait qui est le créateur de ce final (une source extraordinaire d'applaudissements), dites-le moi et je lui en attribuerai le mérite* »



Dans la vidéo « *Lasting Impressions – volume 1* », **Aldo Colombini** remercie à nouveau **Simon Aronson** en précisant que c'est **Bob Hummer** qui serait apparemment à l'origine de cet effet.



Dans le booklet en français « *Serial Prediction* » diffusé par **Magix**, on obtient quelques précisions supplémentaires concernant l'effet de **Simon Aronson** qui s'appellerait *Shuffle Bored*. Et **Aldo Colombini** indique qu'il a entendu dire qu'**Ali Bongo** présenterait également cet effet « *sans pour autant prétendre qu'il en était l'auteur* »...

Amusant quand on sait que **Simon Aronson** a indiqué que l'idée des prédictions multiples venait... d'**Ali Bongo** dont la version de ce tour s'intitule « *Mixed-up Prediction* ».

Un [post sur Virtual Magie](#) donne d'autres précisions sur les origines de ce tour.

Et je rajouterai simplement que **Harry Lorayne** a créé une version intitulée « *The Equilizer* » et que **Paul Green** a également sa version intitulée « *Jeopardy* ».

La version proposée aujourd'hui par **Paillette** ne correspond à aucune de ces versions... mais il a peut-être « *zappé* » quelques étapes car en principe, on utilise des petites portions de cartes prélevées par les spectateurs sur les deux portions du jeu... ☺

D'ailleurs, comme pour me donner raison, **Christophe** propose de montrer la version qu'il présente habituellement et qu'il dit être la routine d'**Aldo Colombini**...

Mort de rire parce que la version montrée par **Christophe** est celle d'**Ali Bongo**.

Ah, pas facile de s'y retrouver avec toutes ces versions... Mais qu'importe la version car c'est l'effet final qui est vraiment époustouflant.

**Paillette** propose un autre tour et pour cela il envoie une boulette de papier vers un membre du club qui doit ensuite la renvoyer à quelqu'un d'autre qui est invité à la renvoyer à une troisième personne.

Et c'est **Alban** qui gagne le gros lot... Une boulette de papier... juste à côté de la montre en or...

**Paillette** demande à **Alban** de nommer un nombre entre 10 et 20 et **Alban** choisit 17.

**Paillette** distribue 17 cartes sur la table.



Puis, **Paillette** explique qu'en numérogie, 17 c'est  $1 + 7$  ce qui fait 8.

**Paillette** prend les 17 cartes distribuées et en distribue à présent 8 et met à part la huitième carte en la retournant : c'est la Dame de Trèfle.

**Paillette** demande à **Alban** de déplier la boulette de papier sur laquelle est inscrit : *Dame de Trèfle*. Et pour conclure, **Paillette** sort de sous le tapis de carte une carte jumbo «*Dame de Trèfle*», pour ceux qui ne voient pas très bien, précise-t-il.

**Paillette** nous indique que cet effet a été présenté un peu différemment par **Carlos Vaquera** qui utilisait des photos de personnages à la place des cartes à jouer mais que le principe est exactement le même.

Retour de **Victor** et à titre d'échange de bon procédé, c'est à présent **Alban** qui sera le spectateur.

**Victor** montre un paquet de cartes et le remet à **Alban** en lui demandant de distribuer quatre tas, une carte par une carte. **Alban** peut distribuer plusieurs cartes à la suite sur un même paquet mais au final les paquets doivent être égaux.



Ouf... Pas facile à réaliser et du coup **Alban** choisit la simplicité : il distribue une carte par une carte en changeant de paquet alternativement pour ainsi être sûr d'avoir le même nombre de carte dans les quatre paquets.

Et tout en distribuant **Alban** nous dit « *Vous pouvez dormir un moment si vous voulez...* »

Une fois la distribution effectuée, **Victor** demande à **Alban** de désigner deux paquets et **Victor** les mélange entre eux.

**Victor** commence à dire « *Et tu me désignes...* » Puis se rendant compte que cela ne sert à rien, il mélange les deux derniers paquets entre eux tandis qu'**Alban** se marre.

**Victor** prend alors les deux paquets qui se trouvent sur la table et les mélange entre eux pour reconstituer le jeu.



Euh... Une question... Ça servait à quoi de distribuer quatre paquets pour au final reconstituer le jeu ?

Aïe ! Non pas sur la tête !

**Victor** rend le jeu à **Alban** et lui demande maintenant de distribuer les cartes pour faire deux tas.

Mort de rire...

La salle se marre et on presse **Alban** d'aller plus vite.

**Victor** prend les deux paquets et devinez quoi... Il les mélange entre eux pour reconstituer le jeu...

Euh... c'est un gag ?

Et **Victor** annonce « *Moi je vais faire trois paquets...* »

Ah ben ça nous aurait manqué...

Une fois la distribution effectuée, **Victor** indique qu'il a fait une prédiction sur son téléphone... parce qu'il n'a pas de papier.

Hou le frimeur !

**Victor** tend son téléphone à **Aban** et lui demande de lire.

**Aban** lit « *carte pliée changée basique...* »

**Victor** sursaute et reprend son téléphone, le bricole et annonce « *Bon, on va dire que c'était marqué que dans le paquet du milieu il y a dix cartes rouges et dix cartes noires... Parce là, je ne sais pas ce qui s'est passé...* »

Ah, rien de tel qu'un bon vieux morceau de papier avec un stylo...

**Victor** ramasse le paquet du milieu et le mélange avant de l'étaler sur la table. Effectivement, la prédiction est bonne, il y a bien dix rouges et dix noires.

Puis **Victor** retourne le tas de gauche : il ne contient que des cartes noires.

**Victor** retourne ensuite le tas de droite : il ne contient que des cartes rouges.



*Out Of This Universe*, une routine de **Harry Lorayne**.

Bon, il faut aimer les distributions et les mélanges.

Un petit détail : normalement c'est le spectateur qui fait toutes les manipulations... Mais **Victor** a sûrement voulu gagner du temps à cause d'**Aban** qui traînait, qui traînait, qui traînait...

Allez, je prends la suite et pour cette prestation, je sollicite pas moins de trois spectateurs et si vous comptez correctement cela signifie que la moitié des effectifs participe au tour tandis que l'autre moitié regarde...

**Toff** est invité à couper le jeu et prend la carte de coupe.

**Stéphane** est invité à faire de même, et **Aban** doit également faire de même.

Chacun a pu prendre connaissance de sa carte et je coupe le jeu pour faire remettre les cartes qui atterrissent donc quelqu'un part vers le milieu du jeu.

Je rappelle que pour ce tour, j'ai besoin de trois spectateurs en ajoutant que j'ai également besoin d'un assistant...

Claquement des doigts : le jeu est étalé face en bas sur la table et on constate qu'il y a dans l'étalement une carte face en l'air, un joker, mon assistant.

Je sors « *mon assistant* » de l'étalement

Et là, désignant le Joker, je demande : « *Est-ce que vous connaissez le moyen de locomotion sur lequel ce personnage est juché ?* »



Réponse collective : « *un vélo* ».

Je félicite mes trois camarades et je prends le jeu et distribue quatre cartes et épelant V-E-L-O puis, je remets ces quatre cartes sur le jeu.

Je demande à présent « *Avez-vous noté quel est ce personnage ?* »

Nouvelle réponse collective : « *un Roi* ».

« *Tout à fait...* », je reprends le jeu et distribue trois cartes en épelant R-O-I puis je remets les trois cartes sur le jeu.

« *Mais attention, ce n'est pas n'importe quel Roi... Alors, à votre avis, c'est quel Roi...* »

Là, mes trois spectateurs se penchent sur le Joker, car effectivement, la réponse n'est pas évidente.

Louis XVI ? Henri IV ? Un Roi étranger ? Bocassa 1<sup>er</sup>, ah non il était empereur...



Et c'est **Toff** qui trouve la solution : « *Le Roi de Pique...* »

Et pourquoi est-ce le Roi de Pique... parce qu'il y a des Piques dessinés sur ses épaulettes.

Je reprends le jeu et épelle « D-E » en distribuant deux cartes qui sont aussitôt remises sur le jeu, puis en distribuant six cartes pour P-I-Q-U-E-S, en précisant que j'ai mis un « S » parce qu'il y a beaucoup de Piques dans un jeu... « *Combien y a-t-il de Piques dans un jeu de cartes ?* ». Et c'est à nouveau **Toff** qui répond « 13 ».

Je remets sur le jeu les six cartes distribuées et je propose une dernière question, en précisant que **Christophe** aurait eu du mal à répondre... « *Savez-vous comment on dit « vélo » en anglais ?* » (Ben oui, **Christophe** est un peu fâché avec l'anglais... cela dit, ça se comprend avec tout ce qu'ils nous ont fait subir depuis des siècles les *Britishs...*).

Pour aider mes petites camarades, je pointe l'index sur l'étui du jeu de cartes... et là ; la lumière jaillit « *Bicycle* ».

Je distribue une première carte, face en l'air, en épelant « B » : un As  
Puis une seconde face en bas, en épelant « I »  
Puis une troisième face en l'air en épelant « C » : un As.  
La quatrième pour « Y » est laissée face en bas.

La cinquième pour « C » est mise face en l'air : un As  
La sixième pour L » est laissée face en bas.  
La septième pour « E3 est posée face en l'air : un As.



Il y a donc sur la table une ligne formée de quatre As face en l'air alternant avec trois cartes face en bas.

Et vous vous en doutez, ces trois cartes sont les cartes des trois spectateurs.

Une routine amusante de **Richard Vollmer** intitulé « *Un tour à bicyclette* ».



**Pierre** prend à nouveau place devant nous. Il s'est donné pour mission de rayer le mensonge de ce monde. Et pour cela, il utilise une arme redoutable : un petit paquet de cartes.

Ne riez pas car comme vous allez le constater... ça marche. **Pierre** ne sait pas pourquoi, et nous non plus, mais quelle importance ?

Pour ce tour, **Pierre** utilise un petit paquet de cartes qu'il fait mélanger par **Christophe**.

**Pierre** montre à **Christophe** la carte que le hasard du mélange a mise sous le paquet.



**Pierre** distribue à présent le paquet en trois tas de neuf cartes et demande à **Victor** sur quel tas il doit poser la dernière carte. « *Au milieu* ».

**Pierre** pose la carte mémorisée sur le tas du milieu et il l'enterre dans le paquet en rassemblant les trois tas.

**Pierre** demande à présent « *Quel est ton signe du zodiaque ?* » : « **Cancer** ».

Et **Pierre** distribue six cartes une à une en épelant C-A-N-C-E-R et en mettant les cartes restantes sur le paquet.

**Pierre** indique « *Bon, à ce que je sache tu es de sexe masculin...* » et il distribue 8 cartes en épelant M-A-S-C-U-L-I-N et complète avec les cartes restantes.

Bon d'accord, on ne connaît tous et normalement, la seule magicienne du club et **Eva** et elle n'est pas là aujourd'hui. Mais il faut quand même faire attention avec ce genre d'affirmative car le « *transgenre* » devient à la mode...

À présent, **Pierre** indique à **Christophe** qu'il peut raconter des bobards (alors qu'avant, il n'avait pas le droit de mentir ? Oh **Christophe**... T'es

pas transgenre ?) et il demande la famille de la carte mémorisée : « **Cœur** ».

**Pierre** distribue les cartes en épelant C-O-E-U-R et complète avec le reste du paquet.

Les questions suivantes portant sur la couleur de la carte NOIRE ou ROUGE puis sur la valeur de la carte et à chaque réponse, **Pierre** distribue les cartes en épelant.

**Pierre** regarde **Christophe** et lui dit qu'il pense qu'il l'a un peu baratiné et qu'il a raconté des mensonges.

**Pierre** distribue à nouveau les cartes en épelant M-E-N-S-O-N-G-E et complète avec le reste du paquet, puis il demande à **Christophe** qu'elle était sa carte : « *le Quatre de Carreau* ».

**Pierre** montre la carte qui se trouve sur le paquet : le Quatre de Carreau.



Un effet que **Pierre** a vu faire par **Bernard Bilis** au [Plus Grand Cabaret](#) (je n'ai trouvé que cette vidéo et ce n'est pas vraiment ça même si ça y ressemble un peu...)

Il a essayé dans tous les sens (je pense qu'il parle des cartes...) et ça marche à tous les coups. Étonnant, non ?

**Christophe** utilise lui aussi un petit paquet de cartes : les treize Cœurs, rangés de l'As au Roi.



Mais il ne se sert pas de ce paquet pour détecter les mensonges.

**Christophe** propose de mélanger ces cartes et pour cela, il fait appel à l'ensemble de l'auditoire.

Le paquet est face en bas et **Christophe** demande combien de cartes il doit transférer sous le paquet. Il transfère ainsi, tantôt une carte, tantôt deux et même sept sur demande spéciale de **Stéphane**.

Puis **Christophe** met le paquet face en l'air et le coupe à plusieurs reprises, car sachez-le mesdames et messieurs : **Christophe** n'a rien à cacher.

Pour parfaire ce mélange, **Christophe** remet les cartes face en bas et propose de les distribuer sur la table et pour cela, il demande encore à son assistance de participer. On devra lui dire s'il dépose la carte du dessus du paquet où s'il l'inverse avec la suivante avant de déposer ces deux cartes sur le tas en formation.

Lorsque toutes les cartes ont été distribuées, **Christophe** claque des doigts et reprend le paquet qu'il distribue à présent face en l'air : toutes les cartes sont dans l'ordre de départ de l'As au Roi.

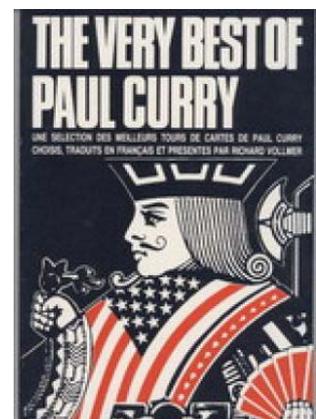


**Christophe** indique avoir été bluffé quand il a vu ce tour et qu'il n'en connaît pas le principe.

*Cassoulet ne tienne comme dirait un habitant de Castelnaudary (vous pouvez aussi utiliser « habitant de Toulouse », si vous préférez...), Toff vole au secours de **Christophe** et lui explique la *super... chérie*.*

**Bernard Bilis** présente un tour similaire intitulé « *les cartes inversées* » dans son DVD « *Tours automagiques* » et il remercie **Paul Curry** pour ce principe.

J'ai cherché et j'ai trouvé : Ce tour est expliqué dans le livre de **Richard Vollmer** *The Very Best Of Paul Curry* sous le nom « *un Marché de Dupes* » (*A Swindle Of Sorts*, pour le titre original)



Allez hop, candidat suivant !

**Stéphane** invite **Victor** à la rejoindre et il lui remet un jeu de cartes et lui demande de la mélanger.

Tandis que **Stéphane** tourne le dos, non pas en signe de désintérêt mais parce qu'il ne doit pas voir ce que fait **Victor**. Ce dernier doit prendre connaissance de la carte que le hasard du mélange a transférée sous le jeu et, au vu de la valeur de cette carte, il doit prélever autant de cartes sur le dessus du jeu et les transférer sous le jeu sur la carte visualisée.



**Stéphane** fait face à nouveau, récupère le jeu et le coupe.

Puis, **Stéphane** parcourt le jeu face en l'air et annonce quelle est la carte vue par **Victor**.

Un tour intitulé « *La Bécarre* » extrait du DVD de **Jean-Pierre Vallarino** « *Tour automatiques – confidentiel* ».

Là encore on ne sait pas comment ni pourquoi sa marche, mais le fait est que cela marche même si parfois, il faut aller un peu à la « *pèche* »...

Nota : j'ai cherché ce que voulait dire « *bécarre* ». C'est apparemment un [symbole graphique en musique](#)...

Quel rapport avec ce tour ?

Ben je ne sais pas...

Les tours s'enchaînent. Beaucoup ont joué le jeu et préparé de quoi tenir toute la réunion.

Je propose à présent de présenter un tour que je qualifie de « *killer* » (une tuerie, mais sans mort ni hémoglobine...).

C'est **Christophe** qui me rejoint et je lui demande s'il croit au hasard ou à l'intuition. Réponse : « *non l'un ni l'autre* ».

Bon, ben on va essayer de lui faire changer d'avis.

Je sors un jeu et le coupe avant de faire choisir une carte à **Christophe** et cette carte est ensuite perdue dans le jeu.



J'indique que souvent en parlant de hasard, on évoque les dés. Et je montre les quatre dés qui sont sur la table.

Évidemment, on me reprend en disant qu'il n'y en a que trois et je montre (enfin, façon de parler...) qu'il y a également un dé invisible.

Je rappelle que sur un dé, il y a six faces et que l'on va faire appel au hasard avec un des dés, mais aussi à l'intuition de **Christophe**.

Le jeu est distribué en six tas mais il me reste quatre cartes...

Le hasard serait que la carte de **Christophe** soit une des ces cartes : ce n'est pas le cas.

**Christophe** a choisi un dé après les avoir tous testés et le hasard désigne un « 3 ».

Là, je demande à **Christophe** de faire appel à son intuition parce que selon que l'on compte à partir de la droite ou de la gauche, on ne tombe pas sur le même paquet.

**Christophe** décide de compter à partir de la gauche et je pose le dé sur le tas correspondant et j'élimine les cinq autres paquets de cartes.



Les cartes sont à nouveau distribuées pour former six tas, mais il me reste deux cartes. Le hasard serait que la carte de **Christophe** soit une des ces cartes : ce n'est pas le cas.

À nouveau, **Christophe** doit lancer un dé pour faire appel au hasard et à nouveau, il doit faire appel à son intuition pour choisir de quel côté on commence à compter.

Au final, il reste une carte sur la table.

Je rappelle ce qui vient de se dérouler et **Christophe** est impatient de voir la carte et il me demande d'abréger... Non mais enfin... C'est MON tour !

Après le rappel de ce qui vient de se passer (Ben oui, je n'ai pas écouté **Christophe**...), la carte qui est toute seule sur la table est retournée : c'est le 5C... la carte de **Christophe**.



Le dé... de **Claude Rix**. Longtemps appelé à tort « *le dé de Fred Kaps* », magicien qui a popularisé cet effet démentiel hyper bien pensé d'un point de vue technique et surtout psychologique.

C'est maintenant **Toff** qui nous propose un nouvel effet avec l'aide de **Stéphane**. Et quand je dis « *avec l'aide* », je suis loin du compte car en fait, c'est carrément **Stéphane** qui va être le magicien dans ce tour.

Un jeu, mélangé par **Stéphane**, lequel fait ensuite défiler les cartes face tournée vers **Toff** qui recherche sa carte fétiche.



Cette carte, une fois trouvée est sortie du jeu et posée face en bas sur la table.

**Toff** propose que ce soit **Stéphane** qui identifie cette carte et pour cela, il lui demande de distribuer le jeu et de s'arrêter quand il veut. Il peut distribuer les cartes une à une ou plusieurs à la fois et les prendre sur le dessus du jeu ou n'importe où dans le jeu.

**Stéphane** distribue un certain nombre de cartes et s'arrête. Le reste du jeu est mis à l'écart.

**Toff** demande à **Stéphane** de distribuer le paquet en deux tas et de retourner face en l'air la carte du dessus du tas de gauche : RC.

**Toff** explique que c'est peut-être un indice, que sa carte est peut-être un Cœur, mais pas le RC « ... et tu sais pourquoi ? Ben parce que le RC est sur le dessus du tas... ». Logique.

La carte du dessus du second tas est retournée et c'est un 9P.



**Toff** dit que c'est sûrement un autre indice quant à la valeur de sa carte et que ça voudrait dire que ça carte est un 9C.

**Toff** montre sa carte fétiche : c'est le 9C.

*Untouched* de **Daryl**.

**Toff** propose de montrer un second effet et c'est **Victor** qui le rejoint.

**Toff** demande à **Victor** de mélanger le jeu et de l'étaler face en l'air pour constater qu'il est bien mélangé.

**Victor** doit ensuite couper le jeu en deux paquets.

**Toff** explique que les cartes ont des affinités entre elles et que par exemple, la position d'une carte dans un des demi-paquets peut donner des informations sur la carte qui se trouve à la même position dans le second paquet.



**Toff** propose de tenter l'expérience avec la carte se trouvant en quatrième position. Il compte quatre cartes dans le paquet de gauche – la regarde et la remet à sa place puis , il se concentre.

Finalement, **Toff** annonce que la carte en quatrième position dans le paquet de droite doit être le 2C. Et c'est exact.

Le jeu est reconstitué et **Toff** propose de recommencer.

**Victor** coupe à nouveau le jeu et **Toff** regarde la quatrième carte dans le premier paquet avant d'annoncer que la quatrième carte dans le second paquet est le 10C et c'est encore exact.

**Toff** avait cherché l'explication et nous aussi... Pourtant, c'est trop simple.

**Pierre** propose de montrer un tour qu'il a vu sur *Youtube* et pour l'anecdote, il nous indique qu'il y avait un nombre très important de « *Je n'aime pas* » pour ce tour mais qu'il l'a trouvé intéressant.

Il faut ici préciser que les « *je n'aime pas* » ne concernent pas forcément le tour en lui-même, mais la façon dont il est présenté... On trouve de tout sur *Youtube*, du bon, du très bon et du franchement pas bon... en passant par toutes les nuances...



Pour ce tour – que nous jugerons au final – **Pierre** a besoin de quelques cartes. Auparavant, **Victor** a été invité à mélanger le jeu et il est également invité à mélanger le petit paquet de cartes et à y choisir une carte.

Le jeu est reconstitué et **Pierre** nous explique qu'il va distribuer les cartes une à une en quatre tas en décomptant les cartes de 10 à 1 pour chaque tas et qu'il s'arrêtera s'il y a une concordance entre le nombre décompté et la valeur de la carte distribuée.

Ça peut paraître assez compliqué comme explication, mais c'est en fait très facile à visualiser.

**Pierre** commence avec le premier tas. Il distribue les cartes en les retournant face en l'air et alors qu'il a décompté en partant du « 10 », il y a une concordance sur le chiffre « 1 » car la carte est un As.

Pour le second tas, pas de concordance et **Pierre** dépose donc une carte face en bas sur les dix cartes distribuées.

Troisième tas, une concordance sur le « 9 » avec le 9P. **Pierre** passe donc au tas suivant. Là encore une concordance d'entrée de jeu avec un « 10 » et il stoppe donc son décompte.

**Pierre** additionne à présent la valeur des cartes ayant donné une correspondance :  $10 + 9 + 1 = 20$ .



**Pierre** distribue à présent le reste du jeu et demande à **Victor** quelle est sa carte : cette carte est en 20<sup>ème</sup> position !

Une variante de ce tour apparaît dans le livre « *Cartomagie Impromptue* » de **François Montmirel** sous le nom *Cap Canaveral*, indiqué comme étant une adaptation inspirée par **Paul Swinford**.

Dans son livre *Mathematics Magic and Mystery*, **Martin Gardner** évoque le principe utilisé et décrit l'amélioration apporté par **Henri Christ** qui est pilepoil le tour présenté par **Pierre**. Cette version est parue pour la première fois dans le livre de **John Scarne** « *Scarne On Tricks* » sous le nom *Mathematical Finder*.

Retour de **Toff** qui décidément a plus d'un tour – automatique – dans son sac. Et pour celui-ci, il indique qu'il n'a pas besoin des figures et il parcourt les cartes pour les ôter du jeu.

Le reste du jeu – ou du moins, ce qu'il en reste – est à présent mélangé et **Pierre** est invité à choisir une carte (8T) et cette carte est ensuite perdue dans le jeu.

Tout en mélangeant, **Toff** explique d'entre les cartes et le calendrier, il y a énormément de points communs.

**Toff** demande à **Pierre** combien il y a de saisons dans une année ?  
4, comme le nombre de famille dans un jeu de cartes.

Combien y a-t-il de figures dans un jeu ?  
12, comme le nombre de mois de l'année.

Et si on prend toutes les cartes et qu'on additionne leur valeur de l'As au Roi, on obtient 364 et avec un ou deux Jokers, cela donne 365 ou 366 comme le nombre de jour d'une année normale ou d'une année bissextile.

**Toff** aurait aussi pu parler des 52 semaines et des 52 cartes d'un jeu, mais aussi des 13 phases de la lune dans une année qu'on peut rapprocher des 13 cartes qui composent une famille de cartes... Il indique qu'on va essayer de se servir de ces similitudes pour retrouver la carte de **Pierre**.

**Toff** pose le jeu face en bas sur la table et demande à **Pierre** de retourner la première carte : un 9. C'est donc le mois de septembre.



**Toff** prend la carte, la pose devant le jeu et il demande à **Pierre** de retourner les cartes suivantes pour arriver jusqu'à décembre. Trois autres cartes sont donc distribuées face en bas sur le « 9 ».

La carte suivante est retournée sur le jeu : « 6 ». C'est le mois de juin.

La carte est posée sur la table pour former un second tas et **Pierre** distribue dessus et face en bas, 6 cartes pour arriver à décembre.

La carte suivante est un « 10 » - octobre. Et un troisième tas est formé avec cette carte face en l'air et deux autres cartes face en bas, toujours pour aller jusqu'à décembre.

**Toff** me regarde et se marre... Je me doute que dans sa tête il se pose cette question fondamentale « *Et maintenant, c'est quoi la suite ?* »

Mais il ne peut espérer nulle aide de ma part car je ne connais pas ce tour...

Tout le monde se marre car on sent un grand désarroi chez **Toff**...

**Toff** rassemble toutes les cartes face en bas et les remet sous le jeu puis, il effectue la somme des cartes face en l'air et arrive à un total de 25.

**Toff** demande à **Pierre** de prendre le jeu et de compter jusqu'à la 25<sup>ème</sup> carte : C'est le 8T, la carte choisie.



Ouf de soulagement de **Toff**.

Un tour qui demande une toute petite manipulation et dont **Toff** ne connaît pas les sources.

Alors cher lecteur... J'attends ton aide.

Pour revenir sur un principe déjà vu dans cette réunion, je propose de montrer une routine avec mon « *Dream Deck* ».

Je montre deux cartes : un 7P et un 7C qui sont posées face en l'air à l'écart et je commence à distribuer les cartes d'un jeu un peu particulier car toutes les cartes comportent un dos différent.

**Paillette** est invité à me dire « *stop* » quand il veut et le 7P est placé face en l'air dans le jeu face en bas. Le jeu est reconstitué et une nouvelle distribution est faite avec un nouveau « *stop* » de **Paillette** pour placer le « 7C ».



Au final, on s'aperçoit que **Paillette** m'a arrêté sur les deux seules cartes du jeu ayant le même dos. Mais ce n'est pas tout, car **Paillette** m'a arrêté sur le 7T et le 7K qui complètent donc le 7P et le 7C.

Comment a-t-il pu faire cela sachant que toutes les autres cartes du jeu sont des Rois de Cœur...

Encore une très bonne adaptation de la « *Gemini Dealing Procedure* ».

La salle a commencé à se vider et il semble donc que la réunion va se terminer faute de suffisamment de participants.

Nous avons pu constater que « *tour automatique* » ne rime pas avec « *tour sans intérêt* » et j'espère que cela donnera l'envie à ceux qui n'étaient pas présents d'aller jeter un œil sur ces tours dans la partie réservée de notre site et que cela donnera aussi envie à ceux qui étaient présents de revoir le déroulement et l'explication de ces tours.

Ça y est, la rentrée du ***Magicos Circus Rouennais*** a eu lieu. C'est reparti pour une année magique qui s'arrêtera, sauf imprévu, en juin 2018.

Il reste maintenant à déterminer le thème de la prochaine réunion... et j'espère que les idées jailliront et que nous serons un peu plus nombreux le samedi 14 octobre pour de nouvelles aventures magiques.

**Patrice**  
Apprenti Magicien à Vie



RÉUNION DU 14 OCTOBRE 2017



C'est par une belle journée ensoleillée que cette seconde réunion de l'année magique 2017 – 2018 va se dérouler.

Cela pourrait d'ailleurs être un problème, car le soleil peut inciter les éventuels participants à ne pas venir s'enfermer dans la *salle Descartes de la MJC de Rouen* pour assister à la réunion mensuelle du ***Magicos Circus Rouennais***.

Moi, la pluie ne m'aurait pas dérangé outre mesure, d'autant que je viens de passer une semaine sous le soleil de Chypre – 330 jours de soleil pas an...

Et une fois de plus cette question existentielle que je me suis maintes fois posée : « *Combien serons-nous ?* »

Alors que le hall de la *MJC* commence à se remplir, un homme accompagné d'un jeune garçon nous demande où se trouve la *salle Descartes* pour la réunion du club de Magie.

J'apprends ainsi que le jeune **Alderic**, âgé de 12 ans, voudrait se joindre à nous. Le père explique que son fils s'intéresse à la Magie, qu'il sait déjà faire des tours de cartes appris sur Internet et qu'il a ramené deux jeux de cartes.

Comme il faut encourager les bonnes volontés, **Alderic** est autorisé à participer à la réunion... sauf qu'il voudrait que son père y assiste également... et là, cela ne va pas être possible.

« *Allons, allons, ne crains rien, ça va bien se passer... C'est sans danger (phrase culte du film *Marathon Man*). On va juste te torturer un peu pour savoir ce que tu sais faire... Et puis, tu sais, il y a des jeunes aussi au club...* »

Bon, là je m'avance un peu... **Alderic** a jeté un œil autour de lui et n'a vu que des gens d'un âge plus ou moins avancé. Mais je me dis que mon affirmation va être renforcée par l'arrivée de **Victor** et d'**Eva**...

Sauf que seul **Victor** a décidé de venir aujourd'hui, **Eva** ayant apparemment changé d'avis (souvent, femme varie...).

**Alderic** hésite... On l'encourage... y compris son père.

**Alderic** demande finalement à son père de l'appeler dans une heure et il décidera ainsi s'il reste ou s'il lui demande de venir le chercher...

Nous gagnons finalement la salle.

### Sont présents :

- |  |                      |
|--|----------------------|
| 1 : <b>Patrice</b>                                 | 2 : <b>Alban</b>     |
| 3 : <b>Pierre</b>                                  | 4 : <b>Paillette</b> |
| 5 : <b>Victor</b>                                  | 6 : <b>Toff</b>      |
| 7 : <b>Jean-Luc</b>                                | 8 : <b>Tomarel</b>   |
| 9 : <b>Christophe</b>                              | 10 : <b>Stéphane</b> |
| 11 : <b>Alderic</b> (mais pour combien de temps ?) |                      |

Je prépare mon appareil photo et « *Clic-Clac Canon* », voilà cette réunion immortalisée pour les générations futures.



Le mois dernier, nous avons zappé la partie « *Infos Magiques* » mais aujourd'hui, **Pierre** est invité à nous raconter ce qu'il a vécu au *congrès FFAP* qui s'est déroulé du 28 septembre au 1<sup>er</sup> octobre à Saint Malo.



Et disons-le tout de suite, **Pierre** ne déborde pas d'un enthousiasme fou... même s'il se dit prêt à renouveler l'expérience.

**Pierre** explique que c'était la première fois qu'il allait à ce genre de congrès et qu'il était tel un enfant qui a tout à découvrir.

Au final, une personne de notre connaissance (dont je tairai le nom) a dit à **Pierre** que c'était le pire des congrès auxquels il a assisté... ce qui pose le décor.

Déjà, il fallait parfois faire un choix car des conférences avaient été programmées en même temps que des concours... chose nouvelle par rapport au congrès précédent.

En cause également : les conférences plus « *légères* » que les années passées, afin de permettre, apparemment, aux *marchands de trucs* de mieux travailler.

**Pierre** explique que, de son point de vue, il y avait trois sortes de conférences.



D'abord les conférences destinées aux professionnels... qui ne l'ont donc pas intéressé car il n'est pas un professionnel. Il y avait par exemple des thèmes comme : « *Communiquer efficacement pour les nuls* » ou encore « *La Magie à la télévision est-elle différente de la Magie sur Scène ?* »...

Il y a eu ensuite, deux conférences qui auraient pu être intéressantes mais qui ne l'ont pas été : **Jean Régil**, qui a surtout parlé de lui et de ses spectacles... et **MONSIEUR Vallarino**... qui est un grand magicien mais qui n'a pas montré grand-chose, car il avait son DVD à vendre...

Mais **Pierre** a bien aimé trois conférences qui étaient, selon lui, d'un autre niveau : **Nestor Hato**, qui a disséqué son spectacle sur scène... Mais c'est du très, très haut niveau. Et il y a eu les conférences d'**Etienne Pradier** et de **Luke Jermay** qui a dit cette phrase qui a marqué **Pierre** « *Si vous croyez à ce que vous faites, cela marchera* »...

**Pierre** a bien aimé le *Pass Magique* le soir avec **Gaétan Bloom** et **Kaki**. Sauf qu'apparemment, **Gaétan Bloom** a expliqué les mêmes tours que l'année passée...

Et **Pierre** s'est fait beaucoup plaisir avec les spectacles le soir.

Bon, avis mitigé donc...

La partie infos étant terminée, nous passons à présent à l'*Atelier Magique* plébiscité ce mois ci.

Je me trouve à nouveau confronté au problème de la divulgation de certains secrets utilisés dans la *Magie des Cartes*...

Je sais que sur certains forums de sites dédiés à la Magie, on parle plus ou moins ouvertement (et parfois, plus que moins...) de certaines techniques sensées rester confidentielles et que je devrais donc me sentir libéré de cette réticence que j'ai à évoquer les petits artifices qu'utilisent les magiciens pour parvenir à leur fin.



Je suis conscient également que certaines chaînes sur YouTube divulguent allégrement et en libre accès, tout ce qui concerne l'art de la Magie.

Mais rien à faire... Je ne peux me résoudre à franchir le pas.

Sinon, à quoi cela servirait-il d'avoir sur notre site des pages à accès réservé aux membres ?

Donc, fidèle à ma ligne de conduite, je vous dirai simplement que cet atelier magique est dédié à *l'art de faire choisir une carte ou plusieurs à un ou plusieurs spectateurs*...

Je lance l'Atelier avec une courte introduction où je parle des ouvrages de **Theo Annemann**, de **Hannes Höller** et de **Lewis Jones**.

Mais j'évoque également les DVD de **Paul Gertner**, de **Gerry Griffin** et des *Magic Makers*, de **Paul Green**, de **Simon Lovell**, de **Liam Montier**, et enfin de **Jean-Pierre Vallarino**.

Et j'aurais pu parler de bien d'autres magiciens...

L'assemblée est studieuse... Elle est fort sage (comprenez qui pourrait et je sais qu'on va me traiter d'hypocrite, mais j'assume...)



Et pour conclure cette introduction, je montre une technique de **Lin Searles** avec l'assistance d'**Alderic**.



S'agissant d'un atelier collectif, je laisse la place aux autres membres du club afin que chacun puisse partager ses connaissances dans le domaine.

C'est **Alban** qui propose un « *petit truc très simple qu'on ne peut pas se permettre de faire devant un parterre de magiciens, mais avec des profanes, ça passe...* ».



C'est ensuite **Toff** qui, en bon scientifique qu'il est, nous montre une technique basée sur un principe mathématique.



Il conclut en félicitant **Alderic** qui est en classe de 5<sup>ème</sup> car il sait faire une addition...

**Toff** retourne s'asseoir et personne ne semble vouloir prendre la suite (à part moi...). Du coup, **Toff** revient pour nous proposer une autre technique. Et c'est à nouveau **Alderic** qui va servir d'assistant.



**Toff** demande à **Alderic** de couper le jeu et il marque l'endroit de la coupe en mettant les deux paquets en croix.

Puis **Toff** fait face à **Alderic** et tout en défaisant les boutons de ses manches et en relevant celles-ci, il indique « *Regarde, là, je n'ai rien et..* »

Tout à coup, **Toff** marque une pause, nous regarde puis se marre en disant « *Merde, j'ai oublié de la regarder...* ».

Il fait ainsi allusion à la carte dont **Alderic** allait se retrouver l'heureux détenteur...



J'aime quand un plan se déroule sans accroc...

Bon, **Toff** reprend et la suite se déroule sans surprise.

**Pierre** fait allusion à **Bernard Bilis** qui l'aurait fortement étonné en utilisant cette technique dans une de ses prestations au *Plus Grand Cabaret*. Mais, pourquoi pas, car, bien utilisée cette technique est très efficace.

**John Bannon** dans son DVD *Zero Move volume 1* a également donné des conseils concernant la position des paquets lors de la coupe.

Dans ce genre de techniques, la psychologie est aussi importante que le geste technique afin de donner l'impression voulue au spectateur.

Un peu comme quand on détourne la tête de l'autre côté quand on fait choisir une carte à un spectateur.

**Jean-Luc** vient nous montrer cette façon de faire souvent utilisée par **Gary Kurtz** (du temps où il était encore magicien...).



**Jean-Luc** profite qu'il est devant nous pour nous montrer les... techniques qu'il affectionne particulièrement pour faire choisir une carte à un spectateur.

Il commence en balançant le jeu sur la table pour en faire un étalement et invite **Victor** à choisir une carte dans cet étalement...



**Jean-Luc** explique que **Dani DaOrtiz** utilise beaucoup cette méthode. Lors d'une conférence à laquelle **Jean-Luc** a assisté ce magicien disait qu'il faut donner l'impression que le choix de la carte n'est pas important.

Oui mais, il faut savoir que cela ne marche pas à tous les coups... Là encore, la notion de psychologie entre en jeu et autant les publics Anglo Saxons « jouent le jeu » autant les publics français peuvent se montrer très... chiants ? Oui, on va dire ça.

**Jean-Luc** donne d'autres subtilités utilisées par **Dani DaOrtiz** avant de nous montrer une méthode plus classique consistant à faire choisir une carte par effeuillage.

On parle ici d'effeuillage... Mais je vous rassure, cela ne concerne pas le striptease... Il y a des mineurs dans la salle.

C'est simplement que le spectateur dit « stop ! » au magicien qui est en train d'effeuiller les cartes du jeu.



**Jean-Luc** précise que c'est en fait la seule technique qu'il utilise.

**Christophe** lui demande s'il n'utilisait pas aussi une technique de **Gary Kurtz** qu'il nous avait déjà montrée lors d'une précédente réunion.

**Jean-Luc** nous montre cette autre technique en précisant qu'il ne l'utilise pas car elle est un peu « *bruyante* »...



**Paillette** prend la suite en précisant que ce qu'il va montrer ne marche pas toujours. Du coup, je lui dis que cela ne nous intéresse pas (mais je plaisante, bien sur...).



Ce qu'il nous montre est très « *classique* ».

Classique, mais complexe. D'ailleurs, **Paul Green** n'a-t-il pas fait un DVD entièrement sur le sujet ?

**Paillette** enchaîne ensuite sur une méthode créée par le magicien **Hofzinsler**.



**Paillette** termine et c'est le moment que choisit **Alderic** pour appeler son père au téléphone pour lui dire... de venir le chercher.

Bon ben il semble que nous n'ayons pas été convaincants sur ce coup là car notre jeune postulant déclare apparemment forfait.

Le reverra-t-on à une prochaine réunion ?

Lui seul le sait, car nous ne lui avons pas posé la question.

**Victor** se lève et prend la place précédemment occupée par **Paillette**.

**Victor** arbore un très joli plâtre de couleur mauve. Il nous a expliqué avoir eu un accident de patinoire. Et lorsque nous demandons si c'est cassé, fêlé ou autre chose, il nous répond qu'il n'en sait rien, que les médecins ne voyaient pas bien à la radio et qu'ils ont décidé de plâtrer.

Oh, oh, ça fait froid dans le dos... Heureusement qu'ils n'ont pas décidé de couper le bras...

La méthode pour distribuer les cartes est originale car elles sont distribuées à partir du dessous du jeu. Et on peut constater que ce n'est pas très facile de distribuer des cartes quand on a le bras dans le plâtre.



**Victor** nous montre ensuite une seconde technique qu'il a vue sur une vidéo d'une chaîne *YouTube* mais l'auteur de ce mouvement est inconnu et en plus la chaîne *YouTube* a été piratée et la plupart de ses vidéos perdues.



Au tour de **Stéphane** de se présenter devant nous pour une technique qu'il a vue sous le nom de Rendez-vous dans un des DVD de **Jean-Pierre Vallarino** consacré au sujet.



Non, non, **Stéphane** n'est pas en colère...

Dans ce DVD, que je possède, **Jean-Pierre Vallarino** dit que cette technique est de **Dai Vernon**...

Sauf que ce n'est pas la technique *Rendez-vous* (en fait ça s'écrit *rendezvous*, sans le tiret de séparation) de **Dai Vernon** qui est présenté dans ce DVD... Je le sais car cette technique est décrite dans le *Magical Arts Journal* volume 1-8 de mars 1987 (en vente sur [Lybrary.com](http://Lybrary.com))...

Tout comme, dans ce même DVD, il est question de la technique « *Alcoran* » de **Al Coran**... Sauf que le nom du magicien s'écrit en fait **Al Koran**...

Idem pour la description d'une technique attribuée à **Henry Christ**... en oubliant de mentionner le vrai nom de cette technique qui commence par *Cut Deeper*... sans citer **Ed Balducci**, même s'il est vrai qu'**Henry Christ** en serait l'inspirateur.

Cela dit, **Jean-Pierre Vallarino** fait des choses en magie que je ne saurai jamais faire et ça arrive à tout le monde de se tromper... Même aux meilleurs.

Je recommande fortement aux anglophones la visite du site <http://www.conjuringcredits.com/> qui donne l'origine de nombreuses techniques de cartomagie.

**Christophe** prend la suite en précisant qu'il ne sait pas si c'est en rapport avec le thème de l'atelier et qu'[il avait déjà présenté cette routine](#) (avec la participation de notre regretté ami **Presti**...)



**Christophe** explique que dans un jeu, il y a 52 voire 54 cartes et il demande à **Victor** de choisir un nombre. **Victor** choisit « 9 ».

**Christophe** sort les cartes de l'étui et compte les cartes jusqu'à la neuvième, le 8C. C'est la seule carte dans le jeu qui gagne quelque chose : la carte de visite de **Christophe**, au dos de laquelle est inscrit « 8♥ ».

Mais bien sûr que cela colle avec le thème de l'atelier, **Christophe**...

Cette routine, de **Shin Lim**, est intitulée *Think* et rappelle dans son principe, la routine *Numbers* de **Russ Andrews**.

**Christophe** a trouvé un système mnémotechnique qui lui convient pour éviter de se tromper dans le déroulement de sa routine.

Je prends la suite et pour rester, moi aussi, dans le thème, je décide de montrer la routine *Your Best*, d'**Aldo Colombini** (la version décrite dans le *Very Best Of*, pas celle qu'on trouve sur [DailyMotion](#) qui est également excellente).

Dans cette routine, le spectateur – **Victor** – mélange le jeu et je sors ensuite trois cartes qui sont des prédictions.

Je distribue ensuite les cartes du jeu une à une de la main droite dans la main gauche en demandant à **Victor** de me dire « *stop !* » quand il le souhaite.

Au « *stop !* », je montre la carte sur laquelle **Victor** m'aurait arrêté s'il m'avait dit « *stop !* » une carte plus loin et je montre également la carte sur laquelle **Victor** m'aurait arrêté si le « *stop !* » était survenu une carte plus tôt.



Finalement la carte de **Victor** est montrée.

Mes trois cartes de prédiction ont la même valeur et les quatre cartes forment donc un carré.



La technique suivante montrée est une invitation au voyage puisqu'il est question d'hindou... et je vous rassure tout de suite, je n'en ai pas profité pour faire une projection de mes photos de vacances en Inde du Sud où l'on rencontre des Indiens qui sont également Hindous...

Retour de **Victor** pour une nouvelle technique.

**Paillette** est invité à choisir un nombre entre 0 et 20 et il choisit « 11 ».

**Victor** distribue une à une onze cartes puis remet le paquet sur le jeu et demande à **Paillette** à recommencer en distribuant onze cartes...

Puis **Victor** nomme la 11<sup>ème</sup> carte sans l'avoir vue.



Mouais... Je demande « *Et quelle est la justification de faire distribuer à nouveau les cartes par le spectateur ?* »

Quelqu'un dans la salle répond « *Ben parce qu'il a un plâtre...* »

Mort de rire...

**Victor** se justifie en disant qu'il a vu ça dans une vidéo de **Penn and Teller**.

Bon pour être honnête avec **Victor**, **Daryl** présente cette technique dans le volume 4 de son *Encyclopedia Of Card Sleights* mais tout est dans la justification de ce double comptage. **Daryl** indique « *Bien sur je pourrais le faire moi-même, mais vous pourriez penser que je vais tricher...* ».

Allez, je reviens pour montrer une technique employée notamment dans une routine d'**Alain Choquette** que je qualifie de « *magie de masse* ».

Le principe est de faire couper le jeu au spectateur et de lui faire retourner la partie coupée face en l'air sur le reste du jeu.

Le spectateur doit ensuite couper plus profondément dans le jeu et également retourner sur le reste du jeu la partie coupée.

La carte du spectateur sera celle qui est la première face en bas.



J'ai assisté à la présentation de ce tour – qui n'en est pas un – lors du spectacle d'**Arturo Brachetti Comedy Majik Cho** auquel participait **Alain Choquette**. À l'entrée du théâtre, tous les spectateurs avaient reçu un jeu de cartes avec pour instructions d'attendre en ne touchant pas à ce jeu.

Lorsque j'ai vu ce que **Choquette** allait faire, j'ai halluciné en me disant « *Ce n'est pas possible, il ne va pas oser...* », et pourtant, l'effet sur les spectateurs a été énorme lorsque tout le monde (ou presque, car il y a toujours des psychopathes...) s'est retrouvé avec la même carte en main.

Comme quoi, ce n'est pas... forcément... ce qui est le plus difficile qui a le plus de succès.

**Paillette** prend la suite, mais il n'a pas du bien comprendre le thème de l'atelier (Aie ! Non, pas sur la tête) car il nous dit « *Bon, une technique qui marche assez bien... Mais le problème, c'est qu'on ne connaît pas a carte...* »

Forcément, ça a fait rire... Mais comme on est sympas, on le laisse poursuivre.



Cette technique consiste à demander au spectateur – en l'occurrence **Victor** - de regarder les cartes que l'on fait tomber en cascade.

**Paillette** demande ensuite à **Victor** s'il a pensé à une carte...

La carte pensée est précisément celle que **Paillette** a déposée nonchalamment devant lui de façon très discrète.

Intéressant mais pas garanti à 100%.

Comme je suis bien reposé pendant mes vacances et que j'ai eu le temps ensuite de bosser le thème de l'atelier, je prends la suite de **Paillette**...

Je fais défiler les cartes d'une main vers l'autre et demande à **Victor** de désigner une carte, n'importe laquelle.



La carte touchée est basculée face en l'air sur le jeu – c'est un 4T - et j'explique que parfois, on pense que les magiciens trichent... Or ce n'est pas toujours le cas. Et pour lever tout doute, je propose de me servir de la valeur de cette carte pour déterminer la carte de **Victor** en comptant quatre cartes.

Une technique peu courante décrite par **Aldo Colombini** dans la routine *Found It* de **Tom Hubbard**, extraite du livret intitulé *A Cut Deeper*. L'auteur en serait un certain **Christ**... Mais cela ne concerne pas le prénommé *Jésus* (qui était lui aussi magicien) mais cela concerne **Henry Christ** (un très lointain cousin de *Jésus* peut-être...).

J'enchaîne sur une variante de ce mouvement, également décrite dans cette même routine et que je n'ai retrouvée nulle part ailleurs.

Tout à l'heure on parlait d'hindou, et maintenant je me propose de montrer une technique en rapport avec l'Australie.

Mais c'est peut-être comme pour l'*omelette norvégienne* et la Norvège... Peut-être que cette technique n'a strictement rien à voir avec l'Australie.

La technique en question consiste à distribuer une carte sur la table, mettre la suivante sous le paquet (en général, on n'utilise pas un jeu complet mais un petit paquet). La carte suivante est distribuée sur la table, la suivante est mise sous le paquet et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une seule carte qui sera celle attribuée au spectateur.

Les Anglo Saxons appellent ça *Down-Under Deal...*



Comme personne ne me dit « *stop!* », je poursuis avec une autre technique qui, celle-ci, ne nécessite que quatre cartes et est due au génie créatif de **Dai Vernon**.

Allez, afin de laisser sa chance à quelqu'un, je retourne m'asseoir et **Toff** vient prendre ma place et il demande à **Pierre** de le rejoindre.



**Toff** n'utilise que quelques cartes et il propose à **Pierre** de jouer avec lui. Tout en disant cela, **Toff** distribue ses cartes sur la table sans ordre précis et on constate qu'il y a neuf cartes.

Le jeu semble simple. **Pierre** doit désigner deux cartes et **Toff** en élimine une. C'est ensuite à **Toff** de désigner deux cartes et à **Pierre** d'en éliminer une.



Ah, tout serait pour le mieux dans le meilleur des mondes, sauf que ça ne marche pas comme prévu car c'était à **Toff** de démarrer...

Et c'est sur ce succès (non, je déconne...) que se termine notre atelier magique.

L'heure a bien tourné mais il reste encore suffisamment de temps pour ceux qui souhaitent montrer des tours.

C'est **Pierre** qui propose de nous montrer un tour de petit paquet.

C'est un atelier magique consacré au *Twisting The Aces* de **Dai Vernon** et une routine de **Nick Trost** intitulée *Trick Kards* qui lui ont donné l'envie de travailler la routine qu'il souhaite nous présenter aujourd'hui qui est intitulée *Back Flip*. Elle est de **Sam Schwartz** et on peut la trouver sur le DVD de **Daryl** « [Fooler Doolers volume 3](#) ».

Dans cette routine, **Pierre** utilise quatre cartes à dos bleu : des Rois.



D'un petit mouvement de poignet, les Rois vont tout à tour se retourner face en l'air. Chacun, l'un après l'autre... pour finalement se retrouver tous face en l'air pour suivre leur leader, le Roi de Cœur.

Un leader qui a décidé que sa couleur de dos ne lui plaisait pas, et elle change donc de bleu à rouge... Et comme le Roi de Cœur est le leader, la couleur du dos des trois autres Rois devient également rouge.

Mais rappelez-vous, avec la Magie, tout n'est qu'illusion et en fait les Rois n'ont ni dos bleu, ni dos rouge, et on peut voir ce que l'on veut, car leur dos sont un miroir...



Sympa cette routine, même si la prise de cartes est particulière.

Comme **Pierre** trouve la routine de **Nick Trost** plus fluide, je lui emprunte quelques cartes et je la présente.

J'explique que lorsque j'ai commencé la Magie, j'ai acheté des cartes truquées mais le vendeur n'avait que des « 7 ». Il m'a expliqué qu'en faisant effectuer un tour au paquet, un des 7 se retourne face en bas.

Effectivement il n'y a plus que trois 7, face en l'air et on voit un dos rouge. Et si on fait effectuer d'autres tours au paquet, les 7 se retournent un à un, face en bas, chacun à leur tour.

Le dernier 7 à se retourner est le 7C. Je le remets face en l'air.

Je demande aux spectateurs s'il se rappelle de la couleur du dos des cartes. Rouge, me répond-on.

Sauf que ce sont des cartes truquées. Allez, hop, je fais effectuer un tour au paquet et je montre que tous les dos sont à présent bleus.

Et c'est là que je me rends compte que les cartes que **Pierre** m'a passées ne me permettent pas de continuer la routine...

Qu'à cela ne tienne, j'invite mon public à imaginer qu'au départ le dos des cartes était bleu et qu'il est maintenant rouge.

Je fais effectuer un nouveau tour au paquet et je montre que toutes les cartes sont des 7 rouges à Cœur et à Carreau. Les 7 noirs ont disparu.

Et pour conclure, j'indique que pour être sûr que les cartes sont truquées, il faut faire effectuer un autre tour au paquet et également faire passer celui-ci à travers mon poing. Là, on est vraiment certain que les cartes sont truquées car leur dos est marqué... d'un grand X sur des dos de différentes couleurs.



Dans le final de la routine normale, les cartes ont un dos blancs marqué d'un grand X.

**Pierre** explique que lui, montre d'abord des dos verts mais sa version pose un problème lors du final car il est obligé de montrer deux cartes avec une même couleur de dos... d'où l'intérêt de prendre des cartes à dos blancs...

**Victor** souhaite nous parler de sa carte préférée. Il demande à **Paillette** s'il a une carte préférée et l'intéressé répond que c'est le *Valet de Trèfle*.

**Victor** dit que lui, sa carte préférée est le 7K. Il parcourt le jeu et montre le 7K qu'il pose face en bas à l'écart sur la gauche de la table.

Puis il demande à **Paillette** de lui dit « *stop !* » quand il veut tandis qu'il effeuille le jeu.

La carte sur laquelle **Victor** a été arrêté est sortie du jeu et posée face en bas à droite sur la table.

**Victor** demande à **Paillette** de lui rappeler le nom de sa carte préférée : *VT* et lui indique que ce serait fort si la carte sur la table était le *VT*.

Mais **Victor** propose d'aller plus loin et rappelle qu'il a posé sur la table au début du tour, sa carte préférée, le 7K. Il dit qu'il va prendre l'esprit de la carte de **Paillette** et l'envoyer vers le 7K.



Les deux cartes sont finalement retournées : le 7K est à la place de la carte sur laquelle **Paillette** a dit « *stop !* » et à la place du 7K on trouve le *VT*.

**Victor** enchaîne sur une seconde routine.

Au « stop ! » de **Paillette**, une carte est sélectionnée : *VC*.

**Victor** propose d'hypnotiser la salle (ou du moins ce qu'il en reste car **Alderic** et **Alban** sont déjà partis).

Le *VC* est laissé face en l'air dans le milieu du paquet face en bas... Mais, il disparaît.



**Victor** sépare ensuite le jeu en deux et mélange les cartes face en l'air et face en bas.

Mais ce n'est en fait qu'une illusion puisqu'il nous a hypnotisés.

**Victor** nous libère tous de notre transe hypnotique et nous constatons que le *VC* se retrouve à nouveau face en l'air dans le milieu du jeu face en bas, comme si rien ne s'était finalement passé.

On ne peut que saluer la performance de **Victor** car je rappelle qu'il effectue toutes ces manipulations avec son plâtre... Et ça, ce n'est pas une illusion mais une dure réalité.

**Jean-Luc** décide de rejoindre **Victor** et précise d'emblée qu'il ne sait pas s'il va y arriver...

Il ne parle bien évidemment pas d'arriver à rejoindre **Victor**, mais plutôt (pas le chien de *Mickey* – Tiens, ça faisait longtemps que je ne l'avais pas faite cette là...). **Jean-Luc** entend par là, arriver à faire ce qu'il compte présenter...

**Jean-Luc** demande à **Victor** de nommer sa carte préférée : 7K.

Tout en parcourant le jeu à la recherche du 7K, **Jean-Luc** indique que sa carte préférée à lui est la *Dame de Cœur*.

Puis, **Jean-Luc** ayant trouvé le 7K, le pose face en l'air sur le dessus du jeu face en bas et il demande à **Victor** de prendre le jeu derrière son dos et d'insérer le 7K où il veut dans le jeu.



Le jeu est ensuite étalé et on voit le 7K face en l'air parmi les autres cartes face en bas.

La carte à gauche du 7K est retournée, c'est la *DK*... Et là, **Jean-Luc** dit qu'en fait, sa carte préférée est la *Dame de Carreau* et qu'il s'était trompé.

Bon, dans un sens, il avait prévenu...

La méthode utilisée par **Jean-Luc** consistant à demander au spectateur de tenir le jeu dans son dos, me rappelle une méthode où le spectateur doit couper le jeu en le tenant sous le plateau de la table et du coup, je la montre.



Encore faut-il trouver une justification à cette façon de faire. L'une d'elles est, par exemple, qu'il s'agit d'une séance de spiritisme qui se fait en principe dans l'obscurité mais que plutôt d'éteindre la lumière, on procède ainsi pour que les autres spectateurs puissent voir ce qui se passe...

**Victor** parle d'une autre méthode où le spectateur est invité à faire un point ou toute autre chose, sur une carte ou un support à l'aide d'un marqueur.

Il a vu ça dans le DVD *Mental Pen* de **Joao Miranda**.



Avant de mettre fin à la réunion, je propose de montrer une dernière routine que je traîne dans ma musette depuis quelques mois, et comme l'occasion ne s'était pas présentée, elle était restée dans ma musette.

Je m'installe à la table et c'est **Victor** qui va jouer le rôle du spectateur.

Un jeu de cartes, étalé face en l'air pour montrer que les cartes sont bien mélangées puis séparé en deux paquets.

**Victor** est invité à désigner un des deux paquets. Ce paquet est laissé à l'écart.

Je fais ensuite défiler, face en l'air, les cartes du second paquet et je demande à **Victor** de poser son doigt sur l'une des cartes. Cette carte est sortie de l'étalement.



Je demande ensuite à **Victor** de prendre le second paquet de cartes et de le distribuer en deux tas égaux. Pendant qu'il fait cela, je range les autres cartes dans l'étui du jeu qui est posé à l'écart.

**Victor** a distribué son paquet et je lui demande de choisir l'un des deux tas et de le retourner. Les deux tas sont ensuite mélangés ensemble afin qu'il y ait des cartes face en l'air et d'autres face en bas.

La carte choisie par **Victor** est à présent introduite vers le milieu de ce paquet.

Un claquement de doigt et j'indique que la carte de **Victor** vient de voyager vers l'étui du jeu.

Pour prouver mes dires, j'étales le paquet pour faire constater que la carte de **Victor** ne s'y trouve pas. Sauf que comme il y a des cartes face en bas, **Victor** me fait – très justement – remarquer que sa carte est peut-être face en bas.

Toutes les cartes face en bas sont retournées face en l'air : la carte de **Victor** ne se trouve plus dans le paquet.

Évidemment dis-je, puisqu'elle a voyagé vers l'étui. Je soulève l'étui et on peut constater que la carte de **Victor** se trouve dessous.

Je propose de faire à nouveau voyager la carte afin qu'elle rejoigne le paquet d'où elle est partie. Pour cela, j'ouvre l'étui et je montre que j'insère la carte de **Victor** vers le milieu des cartes qui s'y trouvent et je referme l'étui.

Nouveau geste magique. Je sors les cartes de l'étui et je les étales, face en l'air. La carte de **Victor** n'est plus parmi elles.

J'explique que c'est normal, car la carte est revenue dans le premier paquet. J'étales les cartes du premier paquet, qui avaient été toutes remises dans le même sens. Au milieu des cartes face en bas, il y a une carte face en l'air : la carte de **Victor**.



Très joueur, **Victor** retourne cette carte en riant. Sale gosse !

Cela me permet de dire que cette réaction est typique du spectateur Français car jamais un Anglais ou un Américain n'aurait touché aux cartes. D'où la nécessité d'être très très vigilant quand on travaille avec des cartes un peu particulières...

Une routine de **Ricky Lax** intitulée *Return Flight* (vol aller et retour)

Pendant que je montre cette routine et son explication, **Jean-Luc** et **Tomarel** taillent tranquillement le bout de gras (entendez pas là qu'ils discutent entre eux sans s'occuper de nous) et lorsque j'en fais – gentiment – la remarque en leur disant « *Eh, ça vous intéresse pas les mecs ?* », la réponse est « *Non, et est-ce que vous pourriez parler un peu moins fort ?* »

Ah ben, vu comme ça, évidemment...

Ben après, il ne faudra pas dire que vous n'aviez pas vu cette routine...

Je commence à ranger mon matériel, les gens commencent à quitter la salle et... **Jean-Luc** et **Tomarel** continuent à causer... Taquin, je leur demande « *Bon, elle vous a plu ma routine ?* » et ils répondent à l'unisson « *Oui, très bien* »...

Ce qui me permet de leur répondre « *Quelle bande d'enfoirés !* » et **Christophe** de surenchérir « *Des gros enfoirés...* ».

Cela ne perturbe pas outre mesure nos deux amis qui continuent leur conversation comme si de rien n'était.

Ne vous méprenez pas, on pourrait croire qu'il y a une mauvaise ambiance au sein du club. Non, non... Pas tout le temps...

Allez, au mois prochain !

La prochaine réunion aura lieu le samedi 18 novembre et j'espère que **Jean-Luc** et **Tomarel** seront là... (☺, je n'en dis pas plus, mais j'me comprends...)

**Patrice**  
Apprenti Magicien à Vie



## RÉUNION DU 18 NOVEMBRE 2017

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

### Sont présents :

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

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

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

Clic Clac Canon !



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

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

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

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



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

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

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

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

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

Mais en attendant, allez hop, au boulot !

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



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

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

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

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

**Tomarel** commence par expliquer qu'à 19<sup>ème</sup> siècle, l'image de l'enfant a considérablement changé.



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



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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

Mais ce genre de retrouvailles étaient rares...

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

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

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



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

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

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

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

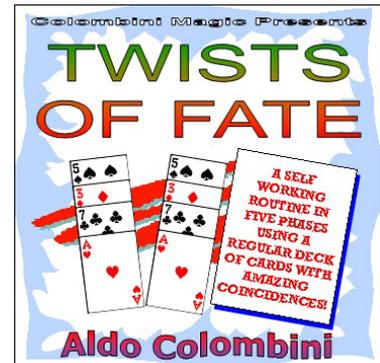
**Tomarel** prend l'un des deux tas et tout en distribuant les cartes, il demande combien, sur les 900 enfants abandonnés à Rouen lors de cette année 1381, ont pu retrouver un parent... 1%... 2%... Plus ?

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

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

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

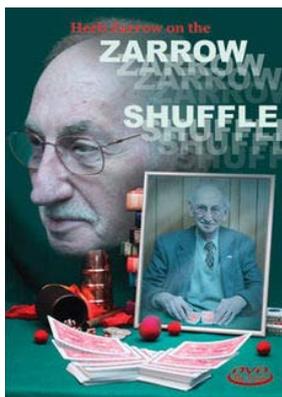
Et merci à **Eddie Joseph** dont la routine *Staggered* avait inspiré cette routine à **Aldo Colombini**...



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

C'est un mélange « *américain* » sur table.





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

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

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



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

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

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



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

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

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



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



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

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



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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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



Allez, ça mérite quelques applaudissements, non ?

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

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

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

**Éric** secoue et une pièce tombe sur le tapis.

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



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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

**Éric** regarde le jeu resté sur la table, se concentre et annonce que la carte est en 26<sup>ème</sup> position.

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



La carte ne se trouve pas dans l'étalement.

**Éric** retourne la carte suivante, la 26<sup>ème</sup> carte et c'est la carte de **Pierre**.

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

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

Oui bon d'accord ? Mais tu essaies quoi ?

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

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

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



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

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



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

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



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

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



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

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

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

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



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

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

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

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

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

Toutefois, **Christophe** a un instant de doute et prend sa carte mise sous le tapis et s'assure qu'elle est effectivement noire...  
Ah ben oui, il fait se souvenir de sa carte **Christophe**...

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

**Pierre** dit choisir le joker à Pique.

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

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

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

Nouveaux ricanements dans la salle...

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

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



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

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

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



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

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

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

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

**Patrice**  
Apprenti Magicien à Vie



## RÉUNION DU 9 DÉCEMBRE 2017

L'année civile tire à sa fin. Les fêtes de fin d'année arrivent à grand pas.

Mais l'année magique se poursuit et elle s'achèvera en juin 2018 car elle n'est pas calée sur le même calendrier que celui du commun (sans jeu de mots, **Manu**... Private joke) des mortels.

Bon, cela n'empêche pas les magiciens de fêter les mêmes fêtes que les « *non-magiciens* » et notamment Noël, pour mieux se fondre dans la population (et aussi gagner un peu d'argent...).

Noël et par extension les semaines qui précèdent... une période propice pour les magiciens qui sont extrêmement sollicités pour émerveiller petits et grands à cette occasion. Sans toutefois faire de concurrence au *Père-Noël*, même si le contraire n'est pas forcément vrai...

Ben oui, comment fait-il apparaître tous ces jouets et comment fait-il pour être à autant d'endroits à la fois dans la nuit du 24 décembre ?  
Ya forcément un truc !



Et donc, en ce mois de décembre 2017, nous risquons – une fois de plus – d'avoir des absents pour cette réunion.

**Sont présents :**

1 : **Patrice**  
3 : **Victor**  
5 : **Toff**  
7 : **Manu**

2 : **Alban**  
4 : **Pierre**  
6 : **Éric**



Allez hop, le caméscope est en place, la photo de groupe est prise et nous pouvons donc démarrer.

Vu l'enthousiasme débordant que suscitent les ateliers, j'ai eu une réflexion avec moi-même et j'ai décidé à l'unanimité de ne plus solliciter les membres du club pour faire des ateliers magiques...

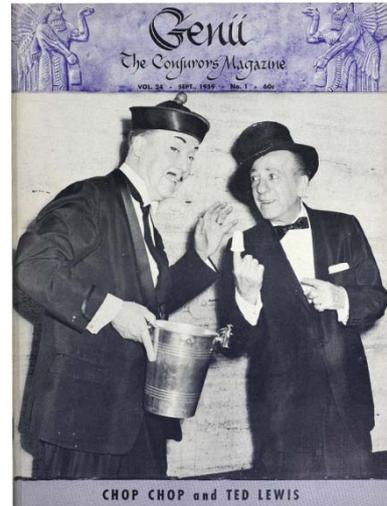
Et, comme personne ne s'est manifesté pour cette réunion pour proposer un atelier, il n'y aura donc pas d'atelier...

Bon, fort heureusement, janvier et février verront à nouveau un atelier magique puisque des idées ont été lancées.

Ainsi en janvier, nous nous intéresserons à un gobelet particulier qu'on nomme « chop-cup » - certainement appelé ainsi parce qu'il « choppe » la petite balle qu'on met dedans...

Non, j'déconne... En fait, le nom vient du nom de scène d'un magicien australien nommé **Al Wheatley** qui se produisait sous les traits d'un magicien chinois, d'abord sous le nom de **Ching Ling Fu**, puis de **Ting Pin Soo** avant d'opter pour le pseudonyme de **Chop Chop**.

Comme il a popularisé l'usage de ce gobelet particulier dans son numéro, le nom de *Chop Cup* a été donné à cet accessoire magique.



Fin de la séquence culturelle...

J'enverrai prochainement aux membres du club la liste du matériel nécessaire pour cet atelier.

En février, **Christophe** nous propose un atelier assez particulier. Actuellement, l'usage d'animaux sauvages dans le domaine du spectacle est particulièrement décrié et du coup, nombreux seront les artistes qui devront se tourner vers des animaux plus traditionnels... genre « animaux de compagnie ». Mais pour cela, il faut apprendre à mieux connaître le comportement de ces animaux au nombre desquels figurent le chat et le chien. Aussi, **Christophe** nous propose-t-il d'apprendre à « laper ».



Chacun devra donc se munir d'un bol ou d'une soucoupe et d'un peu de lait ou d'eau si vous souffrez d'allergie au lactose... ou que vous n'aimez pas le lait tout simplement...

On a beaucoup parlé de l'élection de « Miss France », et **Jean-Luc** a proposé un atelier « Miss Direction »...

Mais aucune date n'a encore été fixée.



Après avoir évoqué ces futurs ateliers, on en vient à parler de choses et d'autres que l'on trouve intéressantes en Magie et j'informe l'honorable assemblée que je suis en train de (re)découvrir la *boite Okito* grâce à **David Roth**. Ce magicien de renom, spécialisé dans la Magie des Pièces, aborde notamment cet accessoire et son utilisation dans son DVD « *Ultimate Coin Magic – volume 2* ». Et c'est vrai qu'on peut faire des choses très sympas avec cette petite boîte cylindrique.

Du coup, je propose de montrer rapidement deux routines que j'ai découvertes sur ce DVD – en précisant que je ne les maîtrise pas encore. Et ce d'autant moins que ma *boite Okito*, achetée voici plusieurs années est au format 50 cents d'euro et que je suis en attente de celle que j'ai commandée au format ½ dollar et qui devrait faciliter certaines manipulations.

Mais qu'importe, c'est juste pour susciter une envie chez les membres du club présents, car – je le répète – on arrive à faire des effets vraiment sympas.

La première routine s'intitule « *Out With Four* » et elle utilise quatre pièces qui vont s'échapper une à une de la petite boîte en laiton.

La seconde routine intitulée « *Okito Copper Silver* » utilise trois pièces argentées et une pièce de couleur jaune, laquelle est prise en sandwich entre deux pièces argentées. Les trois pièces sont mises dans la *boite Okito* et la Magie opère : la pièce de couleur jaune s'échappe de la boîte et c'est la troisième pièce argentée qui prend sa place.



Aujourd'hui, comme je l'ai dit, il n'y a pas d'atelier... Donc pas d'apprentissage ciblé... Mais **Éric** a pensé à nous et, même si ce n'est pas un atelier à proprement parler, c'est une façon de nous intéresser à un domaine de la Magie : celui des changes de billets de banque.

Et là, comme vous allez le constater, il a beaucoup investi dans ce domaine. Une façon pour lui de changer ses propres billets de banque en articles de Magie qui permettent ensuite de changer les billets... **Raymond Devos** aurait pu faire un sketch là-dessus...

**Éric** montre des billets d'Euros Millions – des vrais précise-t-il...

La face et le dos des billets sont montrés avant que ces billets ne se transforment de façon très « *flash* » (comme le Loto du même nom...) en billets de 20 Euros. Des vrais également, précise-t-il.



Oh la chance... Moi qui n'ai quasiment jamais rien gagné aux jeux d'argent... Bon, il faut dire que je ne joue quasiment jamais non plus...

[Extreme Burn](#), version 2, de **Richard Sanders**.

Ah si ça pouvait marcher comme ça dans la « *vraie vie* »...

**Éric** sort un nouveau matériel de sa pochette – qui paraît bien remplie...



Le tour suivant utilise un billet de 10 Euros qui est mis dans une petite enveloppe... Enveloppe qui se transforme aussitôt en une liasse de billets de 100 Euros (des faux billets, précise **Éric**...)



Ah si ça pouvait être vrai, j'achèterais un paquet d'enveloppes comme ça.

[Hurricane](#), de **Kim Tung Lin**.

**Éric** demande maintenant à **Pierre** s'il peut lui emprunter un billet de 10 Euros. Et **Pierre** s'empresse de remettre à **Éric** le billet que celui-ci lui a gracieusement confié juste avant de débiter la routine. Rassurez-vous le billet n'est pas truqué... C'était juste pour gagner du temps.

**Éric** prend le billet et le met dans sa poche d'où il sort un billet de 30 Euros.



**Éric** tient le billet tendu entre ses deux mains et tire... Il se retrouve avec un billet de 10 Euros en main droite et un billet de 20 Euros en main gauche.



Ah ! Pratique pour faire de la monnaie.  
Mais euh, j'y pense à un truc... Ca n'existe pas les billets de 30 Euros !

[Split](#) de **Yves Doumergue**.

**Éric** plonge à nouveau dans sa pochette pour sortir le prochain tour...



**Éric** présente à présent un billet de 50 Euros

Il secoue le billet qui devient un billet de 100 Euros et en le secouant à nouveau le billet se transforme en billet de 200 Euros, montré recto-verso.



[Canvas](#), de **Kim Tung Lin**.

Tandis qu'**Éric** réfléchit au prochain gimmick qu'il va nous montrer, je déclare « *Moi, je me refuse à jouer avec de l'argent...* ».

**Éric** répond « *Oui mais avant, tu ne faisais que des tours de cartes, maintenant tu te mets aux pièces et ensuite ça sera les billets...* »

*Que nenni monsieur!* Les billets, j'ai essayé... avec [Billet de Rêve](#) de **Renato**. La vidéo de présentation donnait vraiment envie... Une fois que je l'ai eu acheté et l'ayant en main, ce n'était plus un rêve mais un cauchemar vu la taille du gimmick....

**Éric** nous montre à présent la version « *Dollar* » de *Canvas*. Ça démarre avec un billet de 1 dollar, on secoue, la valeur faciale du billet disparaît et devient blanche. On secoue une nouvelle fois le billet et on a désormais un billet de 100 dollars.



C'est l'avantage... et l'inconvénient... des billets des USA, ils ont tous la même taille et la même couleur... Pratique pour les changes de billets pour les magiciens. Pratique également pour les escrocs pour les contrefaire ou pour gruger les gens... Avec les billets en Euros, la taille est différente, la couleur aussi...

**Éric** sort maintenant un bloc de feuillets blancs qu'il effeuille devant nous recto et verso.



Une passe magique puis les feuillets se transforment en billets de 100 dollars montrés recto et verso.



[Flash Cash](#) de **Alan Wong**.

**Toff** demande à **Éric** s'il arrive à présenter ces tours en public, parce que lui, il se voit se voit mal présenter ce genre de tours en public.

**Éric** déclare qu'il fait de la magie pour lui, qu'il est juste un « *consommateur de magie* »...

Je renchéris en disant que : « **Éric** et moi, nous sommes des magiciens de salle de bain... On fait de la magie pour notre miroir... ».- pour paraphraser un certain **Mimosa**...

Sans commentaire concernant ce genre de déclaration très réductrice qui dénote un certain manque d'ouverture d'esprit... Ben oui, on peut faire de la Magie juste pour soi-même. La preuve.

**Éric** passe au tour suivant et nous montre un billet de 20 Euros qu'il replie et qui se transforme en une boîte de *Tic-Tac*...



Merde...credi ! 20 balles la boîte de *Tic-Tac*, ça fait cher le *Tic-Tac*.

[Dollar To Tic-Tac](#) de **George Iglesias**.

**Éric** sort à présent un ticket de caisse du magasin *Carrefour*...

Oh ! *Carrefour* vend des tours de Magie ? C'est nouveau ça !



Le ticket est montré recto-verso et **Éric** indique que c'est bien, parce que les pubs au dos du ticket rapportent de l'argent... Le ticket est plié et se transforme en billet de 50 Euros.



[Insta-Change](#) de **Nicholas Einhorn**.

**Éric** est gêné par la manipulation et **Manu** en propose une plus facile et je propose d'y ajouter une « *passé à travers le poing* ».

Intarissable, **Éric** sort un nouveau truc et je me dis qu'il ne doit pas y avoir beaucoup de marchands de trucs qui ont autant de tours sur les changes de billets...

Cette fois-ci, **Éric** tient un morceau de papier de couleur bleu pale, en précisant que ce tour est un peu moins bien...



Le papier est plié et se transforme en un billet de 20 Euros.

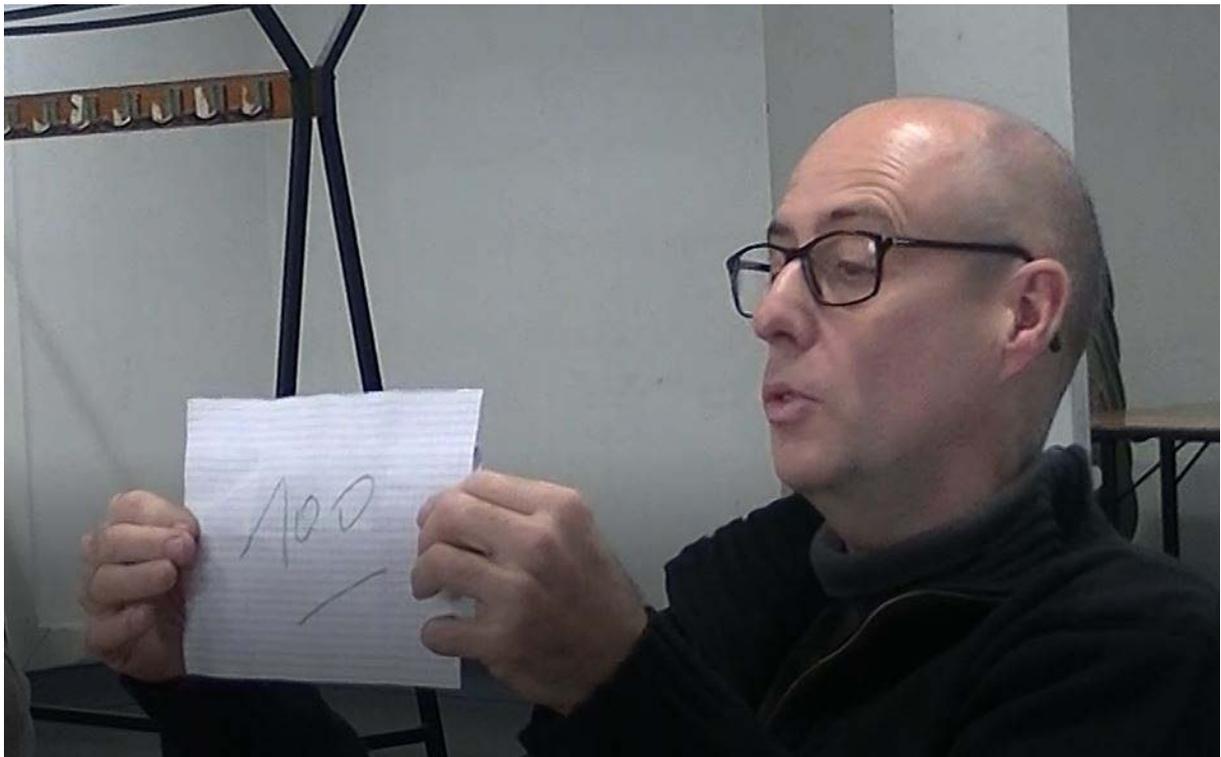


[Money Switch](#) de **Michael Chatelain**.

Ce tour nous amène à parler du change de billet classique – celui où un billet blanc se transforme en un billet de banque - réalisable avec ou sans l'accessoire préféré des magiciens et me voilà en train de montrer la version classique sans cet accessoire supplémentaire.

Mais, vous n'aurez aucune image sur cette brillante prestation car elle a été faite de ma place et cela vaut peut-être mieux, car elle a été faite avec deux feuillets démesurés du point de vue de la taille que **Manu** m'a passés afin que tout le monde voie bien le principe de ce change...

Je vous laisse juger de la taille des « *billets* ».



Ça ne fait pas trop crédible comme billet de banque, non ?

Eh **Manu**... N'essaie pas d'aller faire tes courses avec ce genre de billet...C'est un coup à se retrouver en garde à vue ou à l'asile des fous...

**Éric** sort un chéquier et se met à rédiger un chèque.

Je m'apprête à lui dire qu'il peut trouver cette méthode de change classique, sans avoir à déboursé un centime... lorsque je me rends compte que c'est encore un tour qu'il est en train de nous présenter...



**Éric** nous demande de bien regarder en précisant que ça va être très rapide...

« *Vous ne prenez pas les chèques ? Ce n'est pas grave, j'ai des billets...* »

**Éric** tire sur le chèque et se retrouve avec des billets de banque en main.



[Cash Bank](#) de **Jean Pierre Vallarino**.

**Manu** qui a un esprit très pratique dit « *Et à chaque fois, tu perds un chèque ?* »

Ben oui... Le chéquier, de la *Banque Artego*, est fourni lors de l'achat et on peut par la suite racheter des [recharges](#)... moyennant quand même 6,02 Euros (on se demande pourquoi les 2 centimes...) et le tour n'est apparemment plus vendu sur le site alors que les recharges le sont.

Et ceci conclut cette mini conférence sur les changes et productions de billets. Merci à **Éric** pour tout ce qu'il nous a montré, ceux intéressés par ce type de tour auront forcément trouvé leur bonheur.

Nous abordons à présent la partie « *au choix* » de la réunion.

Au choix de l'exécutant, puisque chacun peut présenter ce qu'il veut en matière de Magie.

Et c'est **Manu** qui propose de commencer.



**Manu** a réfléchi... Il a réfléchi à la routine présentée par **Pierre** lors du 15<sup>ème</sup> anniversaire, une routine de **Simon Lovell** intitulée « *Autopsie d'un Meurtre* ».

Je vous renvoie à mon « *exxxce/////lent* » [compte-rendu de cette journée magique](#) si vous voulez le déroulement point par point de cette routine.

Sinon, pour faire court... Un meurtre a été commis et il faut découvrir quelle arme a été utilisée pour commettre ce forfait. Et le nom de cet arme est révélé par des cartes supportant chacune une lettre de l'alphabet.



**Manu** a trouvé que visuellement la présentation pouvait s'en trouver meilleure en utilisant des cartes plus grandes et voici le fruit de sa cogitation :

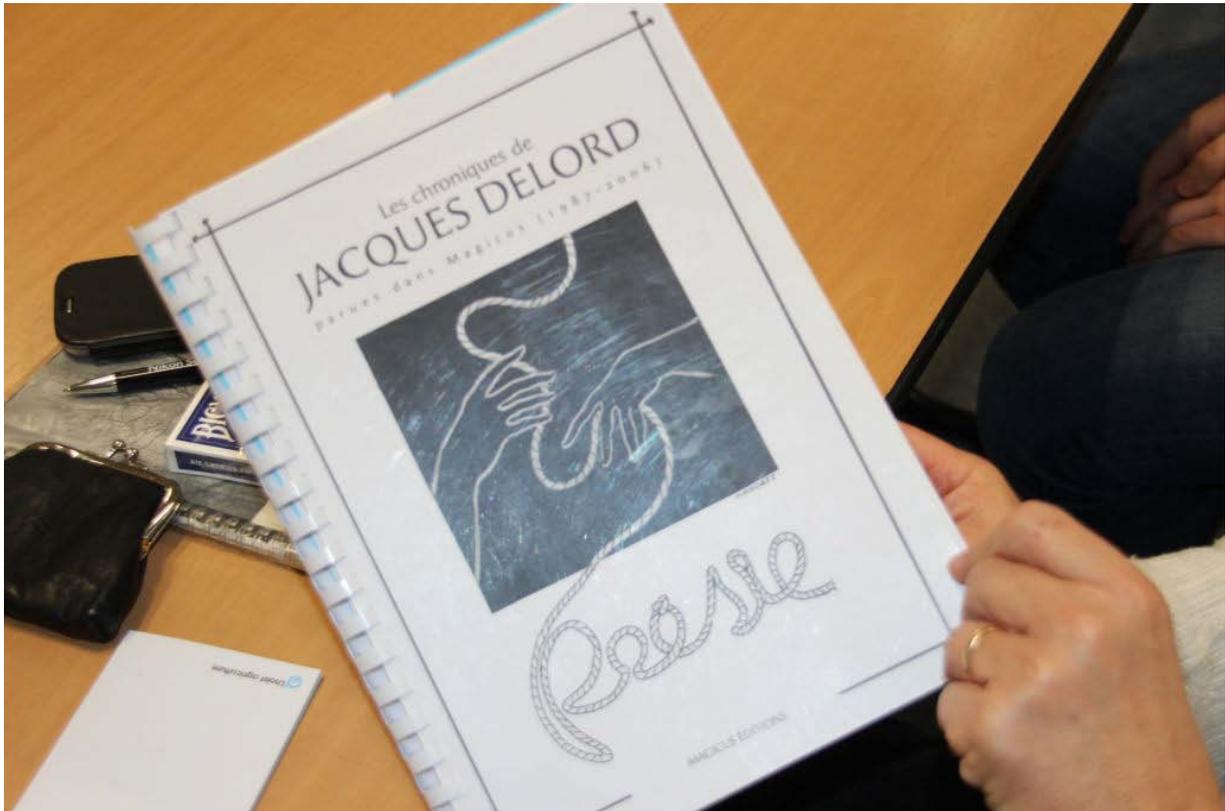
L'idée est de créer un dossier d'enquête.... Lequel une fois déplié, permet d'avoir accès à des cartes de grande dimension.



Ah ben c'est vrai que comme ça, même les déficients visuels peuvent en profiter... ou ceux qui sont tout au fond de la salle, parce qu'ils ont payé moins cher que les autres spectateurs.

Comme quoi, c'est chouette de voir que certains réfléchissent aux tours montrés lors des réunions, afin de les améliorer.

**Manu** nous montre ce qu'il a commandé auprès de la revue *Magicus* : l'ensemble des articles de **Jacques Delord**. Ce qui représente un pavé assez important.



Ah tiens, une anecdote concernant *Magicus*...

Mon ami **Draco** a collaboré avec ce magazine en leur transmettant l'explication de sa routine *Cocktail Coin*. (*Magicus* n°156)

J'avais modestement participé en tant que « *photographe* » et **Draco** était venu chez moi pour la circonstance afin qu'on prenne les photos destinées à illustrer l'article.

**Draco** m'avait dit par la suite avoir demandé qu'on mette bien mon nom en « *crédit photos* » et qu'on m'envoie un exemplaire de la revue...

Je n'ai jamais rien reçu et j'ai appris plus tard que les photos de l'article avaient été créditées à un certain Yves Gillard.

DRACO © 2003 - corrigé par David.  
PHOTOS © YVES GILLARD

On dit qu'il faut rendre à César ce qui est à César... Mais il est vrai que je ne m'appelle pas César...

Marrant non ? Non !

**Manu** poursuit en disant que ceux, comme lui, qui ne comprennent pas l'anglais et qui veulent se mettre aux cordes, peuvent acheter le DVD « *L'école de la Magie volume 9* ».



Le DVD est sensé contenir un fichier pdf d'explications, mais il ne s'y trouve pas. Toutefois, **Manu** précise qu'il suffit de demander ce fichier manquant et on voit l'envoi sans problème.

**Pierre** est toujours à la recherche de son « *portefeuille magique* » et du coup, **Manu** a ramené, pour lui montrer (Non, pas pour lui offrir car ce n'est pas encore la période des cadeaux de Noël...), son [portefeuille Heirloom](#). Il a également ramené – également pour montrer... (pas pour offrir) – les portefeuilles Himber en cuir vendus par la boutique Mayette sous l'appellation [Mini Duvivier Wallet](#).

**Pierre** demande « *Et la routine Heirloom alors ?* »

Et **Manu**, de répondre fort logiquement en montrant le portefeuille qu'il vient de présenter comme étant « *le portefeuille Heirloom* » :  
« *Ah ben Heirloom, j'ai pas... Dedans, j'ai Colossal Killer... Ça n'a rien à voir mais Heirloom, c'est d'après Kolossal Killer...*»

Va comprendre Charles...

**Manu** propose d'ailleurs de montrer *Kolossal Killer*.

**Toff** nomme la *Dame de Trèfle*...

**Manu** prend son portefeuille, en sort une carte, puis montre qu'il n'y a pas d'autres cartes dans le portefeuille.



La carte sortie du portefeuille est la Dame de Trèfle.

Bon, il faut savoir que cela ne permet pas de montrer la bonne carte à tous les coups et qu'il y a une petite astuce pour retomber sur ses pattes. Mais, de mon point de vue, ça reste quand même un peu « *usine à gaz* ». Et c'est le genre de portefeuille qu'on ne peut pas utiliser au quotidien comme un portefeuille normal... Contrairement à mon *Anthony Miller's BKM Wallet*...

En faisant du rangement chez lui, **Manu** a retrouvé son *accessoire préféré du magicien*... enfin, disons plutôt « *SES* » accessoires préférés du magicien. Une véritable collection puisqu'il y en a dix, qu'il nous montre ainsi qu'un vieux *manicolor* très astucieux acheté chez *Mayette*...

**Victor** prend la suite pour nous montrer un tour utilisant uniquement ses mains...



Il nous montre qu'il peut enlever son petit doigt et le remettre en place...

Il peut également le tordre.

Pour son majeur, comme c'est un peu plus rigide, il faut d'abord casser l'os... **Victor** nous fait entendre un sinistre craquement avant de se mettre à tordre son pauvre majeur dans tous les sens.

Un nouveau craquement et le doigt est remis en place.  
Ouf, il n'était pas cassé mais simplement déboîté...

Tout fier de lui, **Victor** conclut en nous disant « *Et voilà...* » en se marrant.

Il est content...  
Sale gosse !



Pour ne pas être en reste, **Manu** nous montre une méthode pour donner l'illusion de frapper une table avec son poing fermé.



**Pierre** se lève avec un bloc-notes supportant un tableau de nombres allant de 1 à 25 répartis sur 5 lignes dans l'ordre croissant.

C'est un tour qu'il a vu sur Internet sur le site d'une boutique de magie et qu'il a remonté.



**Toff** est invité à inscrire en première ligne les jours de la semaine, du lundi au vendredi, dans l'ordre qu'il veut.

**Manu** est invité à faire la même chose mais dans le sens vertical de la feuille.



**Pierre** récupère ensuite son bloc-notes.

**Pierre** cherche à présent les correspondances de jours sur le tableau – c'est-à-dire les dates pour lesquelles **Toff** et **Manu** ont choisi le même jour de la semaine – et il entoure ces dates.



Les nombres 4, 10, 11, 17 et 23 sont ainsi entourés.

**Pierre** fait à présent la somme de ces quatre nombres et cela donne 65.

**Pierre** montre maintenant une prédiction indiquant le nombre « 65 ».

Et pour rester dans la cohérence de ce nombre, **Pierre** indique que ce tour est vendu par un marchand de trucs pour la somme de 65 Euros...

Eh, eh... Non, **Pierre**, j'ai vérifié, il est à 79 euros...

Mais, il est vrai que le matériel fourni consiste en un tableau aluminium effaçable joliment décoré et en deux jeux d'aimants sur lesquels les jours sont écrits... Ceci explique sûrement cela... même si ça reste quand même cher pour un tour automatique.

Je prends la suite en disant « *Je me suis levé ce matin... et devinez ce que j'avais...* »

Heureusement, il n'y a pas d'esprits mal tournés dans ce club et personne ne fait allusion à cette excroissance de chair qui dépasse de mon corps... Non, je ne parle pas de mon né...

J'explique que depuis que je fais de la magie, j'ai parfois des illuminations, des flashes... et ce matin, ça m'est arrivé, j'ai pensé à une carte et je l'ai gardée en mémoire et mise bien à l'abri dans mon portefeuille.



Je fais à présent choisir une carte à **Toff** et au moment de révéler ma prédiction, comme je me sens particulièrement en forme aujourd'hui, je décide de faire choisir une seconde carte.

**Victor** est invité à choisir une autre carte.

Bien, l'instant est venu de révéler ma prédiction...

J'enlève les élastiques qui entourent mon portefeuille et là, j'ai un doute...

En effet, dans mon portefeuille, il y a UNE prédiction...

Je sors ma prédiction et la pose face en bas sur la table – c'est UNE carte...

Et, si vous avez tout suivi, j'ai fait choisir DEUX cartes, ce qui n'était pas prévu en fait. J'aurais du réfléchir avant de me laisser emporter par mon enthousiasme.

Ah dilemme... Que faire ?

Je propose alors de faire la moyenne des valeurs des deux cartes ce qui permettra de résoudre en partie ce problème.

**Toff** montre sa carte, c'est un « 6 ».

**Victor** montre sa carte, c'est un « 3 » et je dis «  $6+3 = 9$  divisé par 2 ça fait... »

Oups... Nouveau problème, car le résultat donne « 4 et demi »...

Merde...credi ! Fichu enthousiasme...

Et tout à coup, l'illumination (comme ce matin..), je me rappelle que je suis magicien (enfin « *apprenti magicien à vie* »)...

Claquement de doigts et je retourne la carte : c'est le 4 et ½ de Pique.



La Bonne moyenne, de **Guillaume Singer**.

Moi, ça me fait marrer ce genre de tour complètement décalé.

Mais je ris pour un rien...

Je profite de ce compte-rendu pour remercier ici **Guillaume Singer**.

*Climagic*

Certains se rappellent peut-être du site *Climagic*... c'était un des premiers sites de magie que j'ai découvert.

Créé par **Guillaume Singer**, ce site, très esthétique dans sa présentation, proposait des articles sur la Magie en général et les magiciens, mais aussi l'explication de techniques de cartomagie, de magie des pièces, de cordes... ainsi que des tours avec des difficultés variables – le tout avec différents niveaux d'accès.

J'ai imprimé bon nombre de ces articles et j'ai conservé précieusement ces feuillets depuis mai 2002...

Mai 2002... un mois avant la naissance de ce qui deviendra le **Magicos Circus Rouennais**.

Et surtout, c'est **Guillaume Singer** qui a été l'un de ces magiciens qui, par leur ouverture d'esprit, m'ont accepté, moi le débutant et m'ont donné l'envie de persévérer – à la différence de certains autres magiciens ayant une très haute opinion d'eux-mêmes et de leur art et qui avaient bien vite oublié qu'eux aussi avaient été des débutants...

Et rien que pour cela, j'exprime ici publiquement (enfin, pour ceux qui liront ce compte-rendu), mes remerciements.

Pour ceux qui veulent découvrir ce qu'était *Climagic*, sachez qu'[une partie des articles est hébergée sur le site La Séquence du Prestidigitateur](#) mais il vous faudra être inscrit au forum pour pouvoir y accéder.

Retour de **Pierre** sur le devant de la scène... avec l'assistance de **Toff**.



**Pierre** demande à **Toff** s'il connaît le système des cartes ESP (*Extra Sensorial Perception*) et rappelle les symboles : Rond – Croix – Vague - Carré – Étoile et pour que ce soit clair, il les dessine sur un feuillet de papier.

**Pierre** indique qu'il a un jeu ESP qu'il va partager avec **Toff** mais auparavant il souhaite faire une prédiction et il la note sur le feuillet précédemment utilisé qu'il pose à l'écart.

**Pierre** distribue cinq cartes face en bas pour **Toff** et conserve les cinq autres cartes.

**Pierre** fait glisser l'une de ses cartes vers **Toff** et il lui demande de faire de même avec l'une de ses propres cartes.



**Pierre** demande à présent de rassembler ses cartes et de les mettre dans son dos en y insérant face en l'air la carte remise par **Pierre**.

**Pierre** fait de même avec ses cartes et la carte remise par **Toff**.

Cela étant fait, les deux paquets de cartes sont remis sur la table et **Pierre** indique que s'étant donnés des cartes au hasard, il serait quand même marrant que les cartes qu'ils ont échangées soient identiques...

Suspense...

Après une courte séquence de pub ou une pause « *pipi* », vous pourrez aller à la page suivante pour découvrir le final de ce tour...

Chacun étale ses cartes sur la table. Une étoile est face en l'air dans le paquet de **Pierre**.

**Toff** étale ses cartes et une étoile est également face en l'air dans le paquet.



**Pierre** montre le feuillet sur lequel il a inscrit sa prédiction. En fait, il a simplement entouré le symbole « étoile ».

**Pierre** conclut en disant que ce n'était pas bien difficile de prédire l'étoile car toutes les autres cartes de son paquet et de celui de **Toff** sont blanches, et il le prouve en retournant toutes les cartes.

Tout est bien qui fini bien.

**Toff** semble dubitatif et il regarde le dos de ses cartes, comme s'il avait un doute.

**Pierre** déclare « *Ca m'a fait rigoler quand j'ai vu ce tour là...* », car il l'a trouvé très facile.

Apparemment, certains n'ont pourtant pas compris comment **Pierre** a fait... J'explique le principe (que **Pierre** confirme... Ouf !) et j'ajoute que ce qui me gêne, c'est l'absence de justification pour aller mettre les cartes dans son dos et je suggère que chacun mélange son paquet avant de commencer.

**Manu** propose un déroulement différent en suggérant de démarrer avec les cartes dans le dos, d'en prendre une dans son paquet et de la remettre à l'autre participant qui fait de même et chacun retourne cette carte face en l'air toujours en conservant les cartes dans son dos.



Et c'est là où tout redevient logique car la sélection s'est faite alors que les cartes étaient dans le dos de chaque participant et tout apparaît donc justifié. Ça peut paraître du détail mais plus les actions sont justifiées moins le spectateur se pose de questions et moins il vous en pose...

**Pierre** convient que cette façon de présenter est mieux.

De la réflexion naît la lumière...

Concernant le fait que certains n'avaient pas compris le principe utilisé, **Toff** évoque le tour qu'il a présenté lors de la [réunion du 16 septembre 2016](#) en disant que ce tour était tout con (entendez « facile ») à faire, tout comme celui que vient de présenter **Pierre** mais qu'il avait laissé perplexe pas mal de monde.

C'est vrai que souvent des tours simples ont un fort impact parce qu'on essaie d'aller chercher trop loin une solution toute bête.

**Pierre** demande à quel tour **Toff** fait allusion et du coup, **Toff** propose de le montrer à nouveau.

**Toff** demande à **Pierre** de lui prêter un jeu de cartes et le mélange.

**Toff** étale le jeu face en l'air sur la table pour faire constater qu'il est bien mélangé.



**Toff** invite **Pierre** à le rejoindre et lui demande de couper le jeu.



**Toff** explique ensuite que les cartes interagissent et communiquent entre elles en échangeant des informations.

**Toff** met les deux demi-paquets en contact un moment puis il prend la cinquième carte de l'un des paquets, la sort, la regarde, et dit en se marrant « *Merde !, je me suis trompé* ».

« *Coupez ! Allez, on la refait* », comme on dit au Cinéma...

« *OK tout le monde est en place ?*

*Action !*

**Pierre** ! *Coupez ! Non, pas la caméra... le jeu !* »

On s'y croirait non ?

Bon, le jeu est à nouveau mélangé – étalé face en l'air (sinon ça marche pas...) – puis coupé par **Pierre**. Les demi-paquets sont mis en contact puis **Toff** regarde la cinquième carte d'un des paquets et annonce la valeur de la carte en cinquième position dans le second paquet.

Et... c'est exact.

**Toff** conclut en disant « *Et voilà... Ah merde !* », car il vient de se rendre compte qu'il ne peut pas passer à la deuxième phase de cette routine...



Bon, je ne vais pas lui jeter la pierre (Non, **Pierre** assieds-toi, ce n'est pas de toi que je parle...) car ce genre d'erreur m'arrive également.

Finalement **Toff** explique le principe et c'est nettement mieux comme ça...

Et **Pierre** déclare « *Ah oui, tu l'avais fait l'autre jour effectivement...* »

Mort de rire... Candidat suivant !

**Pierre** et **Toff** sont tracassés par un truc...

Non, non, pas par le tour qui vient d'être présenté mais par la méthode utilisée par **Victor** pour ses « *tortures digitales* » et tous deux viennent le solliciter pour qu'il leur montre à nouveau. Masochisme ?



Eh **Toff**... Sur ce coup là, évite de te gourer sinon tu vas te retrouver avec un doigt dans le plâtre...

**Manu** demande si tout le monde connaît le principe des 9 cartes de **Jim Steinmeyer**. J'indique qu'**Alain Choquette** a présenté au *Plus Grand Cabaret* une version de ce *Nine Card Problem*...

**Manu** propose de montrer la version qu'il connaît.

**Manu** fait choisir une carte à **Pierre** et cette carte est ensuite perdue dans le jeu.



**Manu** tend le jeu à **Pierre** et lui demande de sortir neuf cartes en y incorporant sa carte.



**Pierre** doit ensuite mélanger son paquet de neuf cartes.

**Manu** étale les cartes face en l'air devant lui et demande à **Pierre** de confirmer que SA care se trouve bien parmi ces 9 cartes.

**Manu** rassemble les cartes et rend le paquet à **Pierre** en lui disant qu'il va pouvoir mentir ou dire la vérité aux questions posées.

À chaque réponse donnée, **Pierre** doit distribuer une carte par lettre épelée pour la réponse et poser les cartes non distribuées sur les cartes distribuées.

« *Quelle est ta carte ?* ». C'est un R-O-I. Trois cartes distribuées une à une et le reste du paquet (6 cartes) est posé dessus.

« *On épelle maintenant 'de' pour «'roi de'»*. D-E. Deux cartes distribuées et le reste des cartes posé par-dessus.

« *Quelle famille ?* ». P-I-Q-U-E. Cinq cartes distribuées et le reste posé par-dessus.

« *Et jusqu'à maintenant, tu as dit vrai ou tu as dit faux ?* ». F-A-U-X. Quatre cartes distribuées et le reste posé par dessus.

« *Quelle était ta carte ?* » L'As de Trèfle.

« *Retourne la première carte du paquet...* » : C'est l'As de Trèfle.



**Manu** précise les contraintes de cette version ainsi que les subtilités parfois utilisées par les « *aficionados* » dit-il, car **Manu**, à défaut de parler anglais, parle couramment l'espagnol.

Pour rester dans le thème, je propose de montrer la version d'**Alain Choquette** qui me paraît extrêmement intéressante par sa subtilité et le fait qu'en plus de gommer certains aspects à mon sens trop évidents, elle permet d'impliquer un nombre quasi illimité de spectateurs, dès lors qu'ils disposent d'un jeu de cartes. Il a d'ailleurs invité les téléspectateurs devant leur écran à faire ce tour avec lui.

Je demande à tout le monde de prendre son jeu de cartes et j'indique qu'on va avoir besoin d'un certain nombre de cartes ainsi que d'une carte parmi celles-ci et que ce nombre et cette carte vont être déterminés de façon très simple.

Je fais choisir une carte à **Manu** puis une autre carte à **Pierre**.

La carte de **Manu** est le 9T et par conséquent j'indique que nous sélectionnerons 9 cartes et j'invite chacun à sortir neuf cartes face en bas de son jeu en les prenant où n'importe où dans le jeu.

Je fais de même pour que chacun puisse suivre ce qui doit être fait.



Les neuf cartes sont mélangées et je demande ensuite à **Pierre** la valeur de sa carte : le 2K. Par conséquent, je demande aux personnes présentes de mettre leurs cartes en éventail et de mémoriser la carte qui se trouve en deuxième position à gauche. Pour éviter toute erreur, car l'erreur est humaine, je montre la position de la carte qui doit être mémorisée en me servant des neuf cartes que j'ai en main.

Je demande ensuite que chacun referme son éventail en indiquant qu'on va à présent mélanger les cartes et que pour cela on va y mettre un peu de chacun d'entre nous, un peu de magie et beaucoup de hasard.

Pour ce qui est de « *chacun d'entre nous* », je demande que chacun distribue les cartes, une par une, en épelant son propre prénom. Si le prénom fait plus de neuf lettres, on distribue les neuf cartes et on s'arrête là. Si on a un prénom composé, on choisit l'une des composantes de ce prénom. Si on ne distribue pas toutes les cartes, celles qui restent sont posées sur celles distribuées.

Maintenant, je propose de faire appel à la Magie et pour cela, je demande à chacun de distribuer les cartes une à une en épelant le mot M-A-G-I-E et ensuite de poser les cartes restantes par-dessus.

Enfin, j'explique qu'on va à présent faire appel au hasard et j'indique que chacun va distribuer des cartes mais en s'arrêtant où il veut dans sa distribution. Je montre cela en distribuant une carte puis une seconde, en invitant chacun à faire comme moi, puis je dis qu'on peut distribuer autant de cartes qu'on veut, quelques unes ou la totalité du paquet.

J'explique qu'ainsi, comme chacun à un prénom différent, et qu'il peut distribuer au final autant de cartes qu'il veut, on est sur que les paquets sont mélangés de façon différentes.

Lorsque tout cela a été fait, je demande aux participants de prendre leur paquet face en bas et de transférer dans leur autre main trois cartes en les laissant décalées et de les tendre, faces vers moi.



Après avoir regardé les cartes de chacun des membres du club, je leur demande de les éliminer en les mettant de côté et de transférer à présent dans leur autre main deux cartes et de les tendre pareillement vers moi.

Là encore, cela ne m'inspire pas et je demande que ces cartes soient éliminées.



À présent, chacun doit transférer une carte et la tendre vers moi... Mais une fois encore, je demande que cette carte soit éliminée.

Allez, encore une carte... J'examine les cartes tendues vers moi et là, je demande que chacun ne bouge plus et reste dans cette position.

*« Vous vous rappelez tous la carte que vous avez mémorisée ? Vous vous rappelez tous les mélanges effectués ? À présent, regardez la carte que vous tenez... »*

Et bien évidemment, chacun tient en main la carte qu'il a mémorisée.

**Victor** prend la suite pour montrer le tour le plus rapide du monde.

**Victor** fait choisir une carte au « stop ! ». La carte (5T) est retournée face en l'air et laissée à sa place dans le jeu.



Puis **Victor** retourne la carte du dessus du jeu : un 3T.

Un geste magique et la carte du dessus est à présent le 5T.

**Victor** étale le jeu et au milieu de l'étalement, face en l'air, le 3T.

C'est effectivement très rapide.

**Victor** propose de le refaire. La première carte, choisie au « stop ! », est le 4K. La carte sur le jeu est le 7K.

Une passe magique, ou plutôt une « *Herrmann Pass magique* » et hop, le 4K arrive sur le jeu et le 7K atterrit au milieu.

**Victor** explique qu'à la base, lorsqu'il a commencé à apprendre certaines techniques de cartomagie, il a directement débuté par l'apprentissage de cette technique et il estime la faire maintenant quasiment à la perfection...

**Victor** poursuit sur sa lancée en proposant de montrer une routine qu'il nous a déjà montrée lors d'une précédente réunion.

**Victor** se tourne vers **Toff** et lui demande de nommer la carte qu'il souhaite : la DT.

**Victor** parcourt le jeu pour voir si cette carte se trouve bien dans le paquet parce que, dit-il, son jeu n'est pas complet.



Puis, **Victor** demande à **Pierre** de choisir un nombre entre 1 et 52 en précisant que plus ce nombre sera petit plus le tour sera rapide. **Pierre** choisi « 3 ».

**Victor** distribue trois cartes et retourne la suivante : c'est la Dame de Trèfle.

**Éric** propose « 17 », juste pour voir et **Victor** recommence à distribuer les cartes : la 17<sup>ème</sup> est la Dame de Trèfle.

Une technique extraite de *The Journey* de **Matt Johnson**.

Je me lève et prend la suite de **Victor** pour quelque chose de beaucoup moins technique.

Je remets un jeu de cartes à **Pierre** en lui demandant de le mélanger puis je lui demande de choisir une carte de son choix, laquelle est ensuite perdue dans le jeu.

J'indique que le principe de tout magicien qui fait choisir une carte, c'est bien évidemment de la retrouver, de façon plus ou moins originale et c'est ce que je vais m'employer à faire, mais avant j'aimerais parler des points communs entre un jeu de cartes et une année.

« *Par exemple, dans une année il y a 52 semaines et dans un jeu il y a 52 cartes* ». Je distribue un tas de 5 cartes et un tas de 2 cartes pour symboliser le nombre 52, je rassemble ensuite les cartes pour reconstituer le jeu.



Bon là, j'ai un vieux doute concernant l'ordre dans lequel les paquets doivent être ramassés... et je prévient mon public « *Bon, j'ai un doute, on verra bien...* »

« *Dans un jeu de cartes, il y a douze cartes qu'on appelle des figures et dans une année il y a douze mois* » : 12 cartes sont distribuées et le jeu est ensuite reconstitué.

« *Combien de familles de cartes dans un jeu ?* » : Quatre.

« Et combien de saisons dans une année ? » : Quatre.

4 cartes sont distribuées et le jeu est ensuite reconstitué.

« Savez-vous que dans chaque famille de cartes il y a treize cartes et que dans un trimestre d'une année il y a treize semaines ? » : 13 cartes distribuées et le jeu est... (air connu)

« Savez-vous que lorsqu'on additionne la valeur faciale de chaque carte en considérant 11 pour le Valet, 12 pour la Dame et 13 pour la Roi, le total donne 364 ? 364, presque une année qui comporte 365 jours. Or souvent dans un jeu il y a au moins un Joker... ce qui fait 365 si on lui attribue la valeur '1' ».

Trois tas sont distribués : un tas de 3 cartes, un de 6 cartes et un de 5 cartes, puis le jeu... (air connu).



« Et, tous les quatre ans, on a une année bissextile avec 366 jours. Et dans les jeux de cartes on a en général deux Jokers, ce qui fait une carte de plus » : Une carte est distribuée et (vous connaissez la suite...)

« Une dernière chose et là, malgré les recherches on n'a pas trouvé de similitudes avec un jeu de cartes, une semaine comporte sept jours... » : 7 cartes sont distribuées et (air connu).

Alors, c'est bien beau tout cela, mais quel rapport avec la carte de **Pierre** ?

Quelle était cette carte au fait ? Le 2 de Cœur.

La carte du dessus du jeu est retournée et c'est le 2C.



Ouf je ne m'étais pas trompé...

Dans le même style de tour qui fonctionne tout seul, j'enchaîne sur un tour que j'ai intitulé « *Joyeux Anniversaire !* ».

Je demande à **Pierre** de penser à une date anniversaire en précisant que ce qui m'intéresse c'est uniquement le mois. Et, pour éviter que **Pierre** puisse penser que je connais sa date de naissance, je lui demande de penser à une date que lui seul ici connaît.

Ensuite, je me retourne et je lui demande de prélever sur le jeu un nombre de cartes correspondant au mois de cette date. 2 si c'est le mois de février, 10 si c'est octobre, etc. Il doit mettre ces cartes dans sa poche.

Je refais face et j'indique que dans une année il y a douze mois et je distribue une à une 12 cartes sur la table et je prends en main ce petit paquet de cartes.



Puis, en prenant la première carte du paquet, je demande à **Pierre** si cette personne est née en janvier. Réponse « *non* » et je déclare « *je le savais* » et je dépose cette carte et je prends la suivante.

« *Est- ce que cette personne est née en février ?* ». Réponse « *non* » et je déclare que je le savais... Et ainsi de suite jusqu'au mois de juin où **Pierre** que répond « *oui* ».

« *Ah, ah... Je le savais...* » et je montre la carte que je tiens en main sur laquelle est inscrit « *Joyeux Anniversaire !* ».



Bon, c'est sur que ce n'est pas avec ce tour que vous allez gagner la FISM, mais c'était juste pour le fun.  
Et après tout, il y a bien un magicien qui l'a inventé ce tour non ?

Bon, est-ce mon tour qui vient de plomber l'ambiance ; tout le monde commence à se lever et à ranger ses affaires, signe que la réunion va maintenant se terminer. Du coup, je me lève également et je range mon matériel car je ne vais pas rester là tout seul.

La prochaine réunion aura lieu le samedi 13 janvier 2018.

Lorsque ce compte-rendu paraîtra, l'année 2018 sera déjà là et comme le veut la tradition, je vous souhaite à tous (et à toutes, si des magiciennes lisent ce compte-rendu) une bonne et heureuse année et surtout, par-dessus tout, une bonne santé.

À l'année prochaine !

**Patrice**  
Apprenti Magicien à Vie



PS : désolé pour la longueur de ce compte-rendu... mais tout ça c'est la faute à **Éric** avec tout le matériel qu'il nous a montré.  
Sinon, vous savez bien qu'en général, je fais court... ☺

Réunion du 13 janvier 2018



Encore une étape franchie avec ce changement de nombre dans l'année que les humains qualifient de « *civile* » alors même que les jours qui passent sont témoins de nombreuses « *incivilités* »...

[Va comprendre Charles !](#)

Pour cette réunion de janvier 2018, plein de bonnes choses sont prévues. D'abord l'évocation des infos magiques, puis un atelier consacré à un accessoire particulier « *le chop-cup* ». Nous enchaînerons par la partie « *au choix* », où chacun pourra présenter les tours qu'il a envie de partager et, chose nouvelle, nous terminerons par une galette des Rois, une initiative fort bien venue de **Paillette**.

Alors, le programme vous plait ?

Et bien, à présent, lisez le compte-rendu de cette réunion...

\*  
\* \*  
\*

Agréable surprise car nous sommes plus nombreux que lors des dernières réunions...

Sont présents :

- |   |                               |
|---|-------------------------------|
| 1 : <b>Patrice</b>                        | 2 : <b>Alban</b>              |
| 3 : <b>Tomarel</b>                        | 4 : <b>Jean-Luc</b>           |
| 5 : <b>Pierre</b>                         | 6 : <b>Christophe</b>         |
| 7 : <b>Éric</b>                           | 8 : <b>Toff</b>               |
| 9 : <b>Manu</b>                           | 10 : <b>David</b>             |
| 11 : <b>Coda</b> et ses 2 fils            | 12 : <b>Fabien « Bidule »</b> |
| 13 : <b>Thierry</b> , un petit nouveau... |                               |

Waouh... 13 ! Espérons que ce nombre nous portera bonheur...



Quant à **Paillette**, il est prévu qu'il nous rejoigne vers 16h30.

Au titre des informations magiques, **Christophe** nous apprend que **Yann Frisch** fait une tournée avec un camion aménagé et qu'il présente un spectacle apparemment basé sur les cartes.

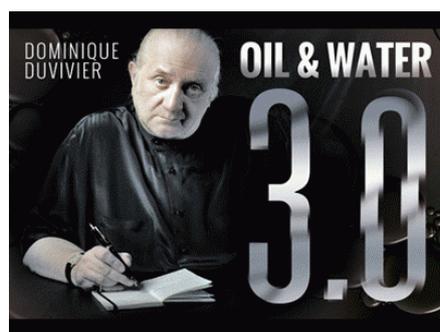
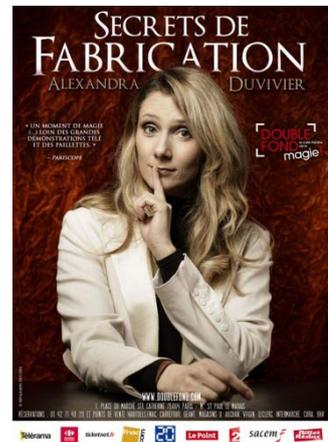


En fait, il s'agit de son spectacle « [Le Paradoxe de Georges](#) » qu'il présente avec son « [Camion-Chapiteau](#) ».



Il est également indiqué que **Luc Apers** sera en spectacle le 27 avril à Évreux pour présenter « *Leurre de Vérité* ».

**Christophe** indique qu'il est allé voir **Alexandra Duvivier** au *Double Fond* dans son *One Woman Show* intitulé « *Secrets de Fabrication* » et qu'il a bien aimé. Il indique toutefois que de son point de vue, l'un des numéros, un numéro de magie de salon concerne l'apparition d'éventails et que les lieux – le Double Fond – qui sont vraiment petits, ne sont pas vraiment appropriés pour ce type de prestation. Sinon, tout le reste est sympa.



**Christophe** nous parle également d'une vidéo qui circule sur le net concernant la nouvelle version de l'Huile et l'Eau de **Dominique Duvivier** ([Oil and Water 3.0](#)) dont le final se fait cartes face en l'air.

La vidéo en question montre uniquement des extraits, ce qui gâche un peu le plaisir – mais c'est peut-être voulu, d'autant que d'après ce qui est montré, certaines phases correspondent à l'Huile et l'Eau version « *Suivez le Chef* » (*From Old To New volume 1*) et quant à la phase finale, dont parle **Christophe**, elle ne peut qu'utiliser des cartes... particulières... (regardez le sens de l'étalement avant et après et le [détail de ce qui est fourni pour ceux qui achètent le tour...](#)). Mais l'idée est très bonne et innovante.

Nous parlons à présent d'une émission de magie diffusée le 5 janvier sur TFI : *Diversion*.



Ceux qui ont vu cette émission, dont **Christophe**, en disent beaucoup de bien et je suis très surpris de cet engouement. J'indique que j'ai décroché à la troisième séquence, celle avec les anciennes miss chez le vétérinaire.

Et là, on me regarde avec étonnement.

J'explique que cette émission m'a plutôt fait penser à de la caméra cachée et que je cherche encore la Magie là dedans.

Et là, au fil de la discussion, je me rends compte que j'ai enregistré et regardé la mauvaise émission. En fait, j'ai enregistré *La Grande Illusion* qui passait sur FR3 au lieu de *Diversion* qui passait sur TF1.



Forcément, tout le monde se marre de mon erreur.

Merd...credi ! Quel imbécile !

Je me disais bien qu'il y avait un problème car sur le forum de **Virtual Magie** tout le monde encensait cette émission et je ne comprenais pas.

Mais quelle idée de programmer deux émissions avec des magiciens le même jour à la même heure sur des chaînes différentes ?

Bon, je maintiens mon opinion concernant *La Grande Illusion*...

**Thomas Thiébaud** a lancé un post sur **VM** juste avant la diffusion : aucune réponse de la part des participants au forum.

À titre de comparaison : 12 pages de messages (116 réponses) concernant le [sujet ouvert sur le forum concernant \*Diversión\*](#).

Allez, il est temps de passer à l'atelier magique car certains doivent partir de bonne heure.

Et c'est moi qui présente la routine à laquelle **Alban** et moi avons réfléchi en commun (Eh salut **Manu** ! – private joke).

Bon, je suis loin d'être un spécialiste du Chop-cup... En fait, je suis loin d'être un spécialiste tout court en matière de Magie, mais j'ai un peu travaillé le sujet, notamment le texte et la gestuelle car ce sont deux éléments essentiels dans les détournements d'attention qui jalonnent la présentation de cet effet.

Dans le compte rendu du mois dernier, j'ai évoqué l'origine du mot « *chop-cup* » et comme je sais que mes écrits sont moins célèbres que ceux qui composent la Bible, je m'en vais vous faire un copier-coller :

« ... un gobelet particulier qu'on nomme « *chop-cup* » - certainement appelé ainsi parce qu'il « *choppe* » la petite balle qu'on met dedans...

Non, j'déconne... En fait, le nom vient du nom de scène d'un magicien australien nommé **Al Wheatley** qui se produisait sous les traits d'un magicien chinois, d'abord sous le nom de **Ching Ling Fu**, puis de **Ting Pin Soo** avant d'opter pour le pseudonyme de **Chop Chop**.

Comme il a popularisé l'usage de ce gobelet particulier dans son numéro, le nom de *Chop Cup* a été donné à cet accessoire magique. »



Ceci étant rappelé, voici comment ce déroule la routine.

C'est l'histoire étonnante d'un gobelet et d'une balle.



Étonnante, car le gobelet et la balle sont inséparables. Si je mets la balle dans ma poche, immédiatement elle revient sous le gobelet. Mais qu'est ce que ce gobelet et cette balle peuvent bien avoir en commun (Eh salut **Manu** ! – Oui je sais je l'ai déjà faite... Mais il faut savoir que **Manu**... s'appelle **Commun**.). Le gobelet est banal tandis que la balle est plutôt jolie, d'une belle couleur rouge et pourtant, dès qu'on la met dans la poche, elle revient immédiatement sous le gobelet.

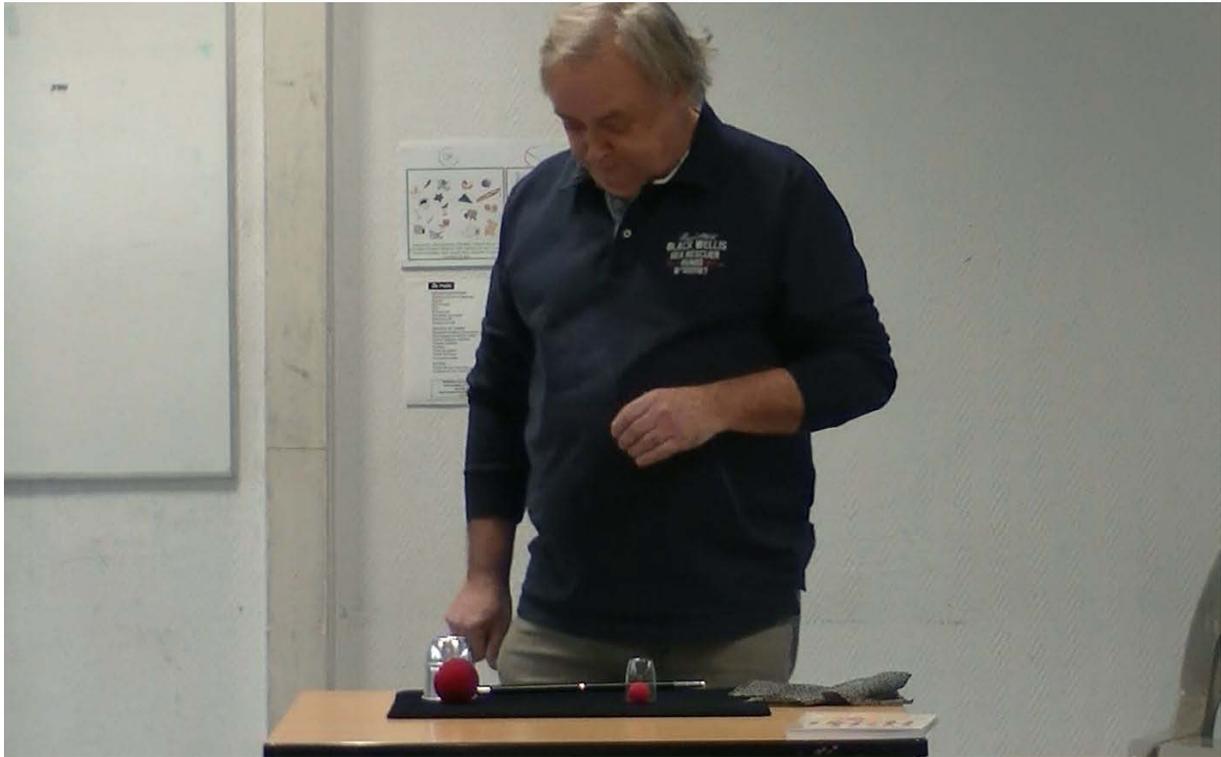
L'histoire se poursuit avec un petit gobelet transparent et un foulard.

La petite balle est posée sur le petit gobelet qui – face en bas - est recouvert d'un foulard.

Le gros gobelet recouvre le tout et, de façon incompréhensible, la balle se retrouve sous le petit gobelet.



Mais l'histoire se termine bien pour le gros gobelet qui trouve une remplaçante : une grosse balle en mousse rouge.



Lors de l'explication, je rappelle bien évidemment le principe de tous les *chop-cups* et là, certains interviennent en disant « *sauf les chop-cup chinois* » pour rappeler ma récente mésaventure. En effet, vous gagner quelques euros, j'ai acheté un chop-cup *KingMagic* sur un site chinois et à ma grande surprise il était dépourvu de cette caractéristique des chop-cups... Bref, c'était un simple gobelet dont j'ai depuis obtenu le remboursement complet.

**Christophe** indique qu'il préfère des charges « *dures* » plutôt que d'utiliser des charges « *molles* », comme les balles en mousse dont le public connaît souvent les propriétés « *compressibles* ». J'explique que pour le final de cette routine j'ai du faire avec une contrainte technique pour que cette charge puisse rentrer en totalité dans le chop-cup.

Cette contrainte technique finale conduit **Jean-Luc** à dire qu'il trouve dommage qu'on ne puisse pas donner le matériel à l'examen aux spectateurs à la fin de la routine.

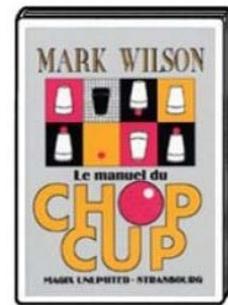
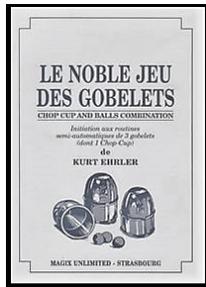
Diverses solutions sont proposées pour finir « *clean* », mais je ne suis pas convaincu de la nécessité de devoir laisser le matériel à l'examen.

**David** propose de faire examiner le matériel avant de débiter la routine.

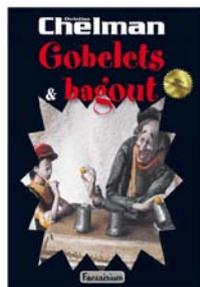
Mais **Jean-Luc** préfère montrer le matériel à la fin... Au moins, il est constant dans sa ligne de pensée.

**Christophe** évoque les routines de chop-cup façon « *bonneteau* », du genre « *Alors, elle est où la balle ?* » et déclare qu'il trouve cela « *chiant* ».

J'indique que la première routine expliquée dans le livre de **Mark Wilson** consacré au chop-cup est précisément une routine de ce type mais qui se fait quand même avec une charge finale.



Est également évoqué le fascicule de **Kurt Ehrler** intitulé « *Le noble jeu des gobelets* » où un chop-cup est utilisé avec deux gobelets.



J'indique enfin que LL Publishing a sorti un DVD consacré au Chop-cup dans la série *The World's Greatest Magic by the World's Greatest Magicians* et que **Christian Chelman** avait sorti une VHS intitulée *Gobelets et Bagouts*, rééditée en DVD où il présente quelques routines de chop-cup.



**Alban** prend la suite pour nous montrer une routine utilisant 2 gobelets... C'est une routine de **Gary Ouellet** extraite du DVD de évoqué tout à l'heure.



**Alban** précise qu'il est en train d'apprendre cette routine et que ce qu'il va nous présenter n'est pas la routine complète car il n'arrive pas à s'en sortir pour l'instant. **Alban** indique que « *le gars* » (**Gary Ouellet**) fait ça assis et que lui veut le faire debout.

Et alors qu'**Alban** parle, une de ses charges tombe à terre ce qui lui fait dire « *Ah, oui, chose à ne pas faire...* ». **Éric** dit que c'est l'inconvénient du direct live... tandis que quelqu'un dit que le matériel d'**Alban** doit être fabriqué en Chine. Oh... Quelle perfidie !

**Alban** montre la balle et ensuite que les deux gobelets sont vides à l'aide d'un mouvement très particulier.



Puis, il dépose les deux gobelets sur la table en en claquant un très fort sur le tapis, ce qui fait rire tout le monde.

Mais, le plus sérieusement du monde, **Alban** prend ce gobelet et nous montre qu'il est vide...

Puis il se met à rire devant notre réaction car il nous a bien eu ce qui lui vaut les applaudissements de la salle en délire qui jette des moules et des bigorneaux.

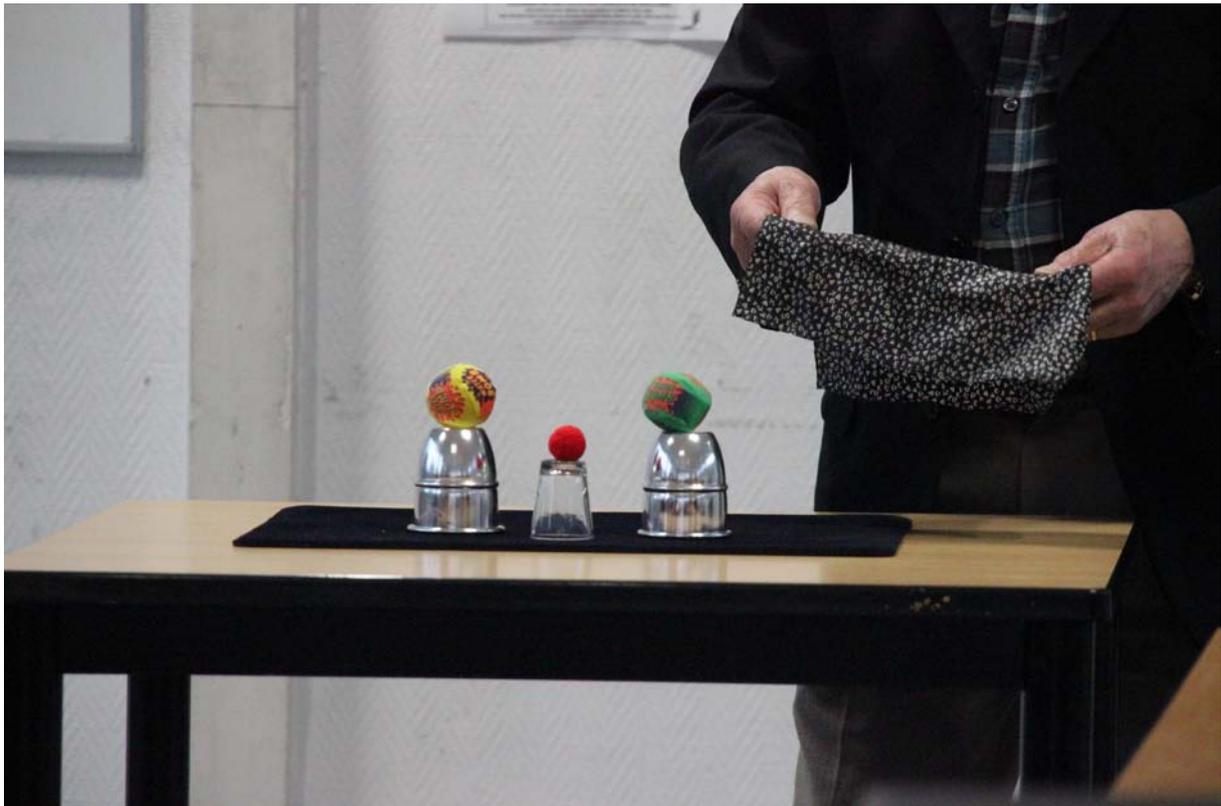


Pour cette routine, **Alban** utilise également un petit verre transparent et un foulard.

Le foulard est posé sur la verre. La balle est mise au-dessus et l'un des gobelets vient recouvrir le tout.

Dans un premier temps, la balle disparaît et lorsque le gobelet vient recouvrir le verre, la balle réapparaît dans celui-ci.

Au final, deux balles apparaissent dans chaque gobelet.



**Alban** conclut en disant « *Pour l'instant, j'en suis arrêté là...* »

Lors de l'explication, tout le monde trouve bizarre la façon de montrer les gobelets vides.

En méthode alternative, je montre l'*optical move* d'**Aldo Colombini** qui permet également de montrer des gobelets vides, mais de façon moins « *bizarre* » que le mouvement de **Gary Ouellet**.

**Alban** nous dit qu'on a eu raison de lui dire parce qu'il se fiait à la vidéo.

C'est à présent **Coda** qui se tient devant nous.



Cela fait plaisir de voir à nouveau **David** qui avait rejoint le **MCR** en mai 2004. On peut donc dire qu'il fait partie des « *anciens* ». En fait, nous sommes les deux plus anciens membres aujourd'hui.

Pour sa routine, **David** « **Coda** » fait appel à un spectateur... et c'est un autre **David** qui vient l'assister.

Et c'est une routine « *classique* » du style « *Où est la balle ?* » (comme les aime **Christophe** 😊 ) que **Coda** nous présente.

Bon, vous vous en doutez – sinon, ben je vous l'apprends – la balle n'est jamais où l'on croit : sous le gobelet, dans la main, dans la main dans la poche, dans la poche...



Un truc à perdre la tête...



Et pour son final, **Coda** fait apparaître un œuf sous le gobelet.

Ce qui nous ramène à cette question fondamentale : « *Qui de l'œuf ou de la petite balle fut le premier sous le gobelet ?* ».



**Thierry** qui est venu à notre réunion sur invitation de **Christophe** montre son chop-cup d'un genre particulier puisqu'il s'agit d'un bracelet en cuir faisant chop-cup.

Original.

**Coda** nous rappelle que la routine de **Draco** est également sympa.

Et c'est vrai que notre ami **Draco** – qui nous manque depuis eux ans déjà... Mais rassurez-vous, il reviendra sûrement nous faire un petit coucou un de ces jours - a une routine de chop-cup intitulée [My Choc Pup](#) et elle vaut son pesant d'or (ou de diamant plutôt...).



**Jean-Luc**, qui précise que ce sera dans sa conférence *Misdirection* de mai prochain et en disant cela, il me regarde en souriant..., indique qu'on a tendance à enchaîner les gestes et on oublie qu'il faut faire « *apparaître* » une balle sous le gobelet.

Pour les gens, il faut que ce soit magique et pour cela, soit on tape sur le gobelet, soit on claque des doigts au-dessus...

En effet pour le public, la balle n'est pas encore arrivée sous le gobelet et par ces gestes, on focalise l'attention sur le gobelet et quand on le soulève pour montrer l'apparition de la balle, l'attention se porte sur celle-ci, ce qui donne « *largement* » le temps de réaliser ses actions secrètes avec le gobelet.

Si on ne focalise pas assez sur l'apparition de la balle, les gens risquent de suivre le gobelet et de voir ce qu'ils ne devraient pas voir.



**Jean-Luc** parle également de la réaction qu'ont parfois certaines personnes et qui surprennent le magicien à des moments où il ne s'y attend pas car il est habitué à faire sa routine.

**David** dit qu'il a une petite bourse dans laquelle il a un demi-dollar et un penny et que lorsqu'il montre cela, les gens poussent parfois un « *Oh...* », d'étonnement.



Je ne sais pas si **David** s'en est rendu compte sur le coup, mais parler de sa *petite bourse* et de son *penny* a beaucoup fait rire les *membres* (pour rester dans le thème) du club...

**Jean-Luc** poursuit en disant que dans sa routine de gobelets, il enchaîne sept charges et qu'en se regardant en vidéo, même lui a été bluffé par les charges que son cerveau ne voyait pas, du fait des *misdirections* utilisées.

Pendant que nous discutons, **Christophe** s'est installé. Il a bossé deux routines – dont une, exprès pour cet atelier et dit qu'en fonction du temps, il en montrera les deux routines ou une seule.

Pour la première routine, **Christophe** indique avoir oublié de prendre avec lui un tout petit pistolet laser et que du coup, il va utiliser une baguette de magicien à la place.

Et il confie cette baguette à l'un des fils de **Coda** (car celui-ci est venu accompagné de ses deux garçons qu'il a initiés à la Magie). Ce jeune garçon aura pour mission de « tirer » sur le gobelet avec ce « *biglotron laser* » (qui pourrait avoir une origine extraterrestre plus qu'incertaine).



**Christophe** précise que l'usage de cet accessoire lui permet de contourner le « *où est la balle ?* » qu'on rencontre dans beaucoup de routines de chop-cup.

Pour cette routine, qui est inspirée de la routine de chop-cup de **Ken Brooke**, **Christophe** a emprunté une muscade « *spéciale* » à **Pierre** car dit-il « *ma femme a paumé la mienne...* ».

Ah c'est vrai quand nos femmes ont tendance à toujours perdre les objets que nous sommes supposés ranger nous-mêmes...

Du coup, avec cette balle d'emprunt, **Christophe** est obligé de secouer son chop-cup comme s'il s'agissait d'une bouteille d'*Orangina* et il doit le frapper très fort sur la table, ce qui fait beaucoup rire parce que parfois la muscade reste malgré tout en place...

La subtilité réside dans le fait que ce n'est pas à proprement parler le magicien qui fait voyager la balle mais le spectateur lorsqu'il actionne le « *biglotron laser* ».

Et ce pistolet laser fonctionne apparemment assez bien pour téléporter ici ou là la petite balle... sauf quand il y a déjà quelque chose dans le gobelet... comme une mandarine par exemple.



Comme nous disposons de temps car **Paillette** n'est pas encore arrivé avec ses galettes, **Christophe** propose de montrer sa seconde routine.

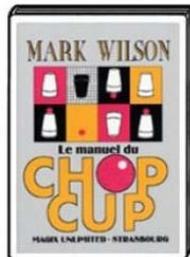
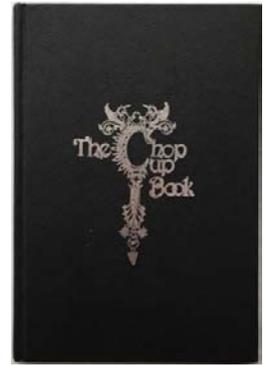
**Christophe** en profite pour rappeler que c'est sympa de connaître le thème de l'atelier au moins un mois à l'avance car cela permet de préparer des routines en rapport avec ce thème.

Il prêche un convaincu – moi – le problème étant que comme peu de membres répondent aux mails (suivez mon regard...), ben évidemment, il faut décider au dernier moment.

Mais là, on connaît déjà le thème des ateliers de février, avril et mai. Alors si quelqu'un a une idée pour mars, qu'il le dise.

Cette seconde routine est inspirée d'**Earl Nelson** (à ne pas confondre avec **Earle Nelson** qui était un tueur en série et qui utilisait lui aussi des balles mais pas les mêmes que celles qu'on met dans un chop-cup...)

Cette routine figure dans le livre intitulé « *The Chop-Cup Book* » coécrit par **Mark Wilson**, **Alan Wakeling** et **Earl Nelson**.



C'est cet ouvrage qui a été adapté en langue française sous le titre « *Le Manuel du Chop-Cup* » de **Mark Wilson**. Pour une raisons inconnues, les autres co-auteurs sont passés à la trappe alors même que leurs routines sont décrites dans ce livre. Comme quoi, on est peu de chose...



On se dit que **Christophe** a du être majorette dans une précédente vie car il manie la baguette à la perfection.

Et pour le final, nous avons droit à l'apparition progressive d'une méga balle en mousse, ce qui est très spectaculaire.

Apparemment, **Christophe** n'est pas toujours anti-charges « molles »...



Voilà qui semble clore notre approche du chop-cup et on peut à présent passer à la partie « *au choix du magicien* » de cette réunion.

Et c'est moi qui me lance en demandant aux membres du club présents si « *Whitechapel* » évoque quelque chose pour eux. Apparemment pas (bon, sur ce coup là **Tomarel** a été sympa, il n'a rien dit alors que je lui ai envoyé cette routine...).

Je donne des indices : « *meurtres de prostituées* » « *Londres 1888* » et là, bien évidemment la réponse jaillit tel un jaguar sur sa proie (c'est beau comme métaphore hein ?) : [Jack l'éventreur](#).

Et me voilà en train de raconter l'histoire de ce tueur en série qui a fait coulé beaucoup d'encre (et de sang...) et qui a notamment inspiré le magicien **Ryan Matney**. Sauf que ce magicien en créant sa routine « *The Whitechapel Solution* » chamboule l'histoire en faisant arrêter le criminel. Hérésie !... Comment peut-on imaginer une telle chose, même pour distraire le chaland ? Du coup, j'ai modifié sa routine pour que la vérité historique soit sauvée et me voilà en train de la présenter.

Quatre cartes à dos bleu. Ces dos symbolisent le quartier de *Whitechapel* à Londres. Ces quatre cartes sont des Valets... des Jacks, comme on dit en langue anglaise. IL y a donc quatre suspects potentiels.



Pour arrêter (ou tenter d'arrêter) l'éventreur, *Scotland Yard* a dépêché son meilleur enquêteur, [l'inspecteur Chef Frederick Abberline](#) – un as de la police représenté par l'As de Pique – qui va parcourir le quartier pour identifier des suspect.

Je demande à l'un des fils de **Coda** de choisir où l'inspecteur va démarrer son enquête et il indique la seconde position dans l'étalement des Valets face en l'air. Puis je lui demande combien de mois va durer l'enquête de l'inspecteur : deux mois me répond-il.

Et c'est ainsi que petit à petit, des suspects vont être identifiés mais bien vite mis hors de cause jusqu'à ce que le policier pense tenir son coupable. Il en est sûr car il y a des preuves matérielles : du sang. Le dernier Valet en jeu est retourné, il a un dos de couleur rouge.



Alors que **Ryan Matney** a terminé ainsi sa routine, je propose un final différent : Que le suspect réussisse à s'évader avant qu'il ne soit identifié.

Et c'est ainsi que le Valet disparaît dans le quartier – paquet face en bas, plus aucune carte à dos rouge. Et en retournant le paquet et en faisant un étalement venu d'Espagne, on se rend compte que le Valet de Pique – le suspect – a réellement disparu car il n'y a plus que trois Valets et l'AP.

Comme **Tomarel** est un magicien conteur et qu'il semble intéressé par cette routine, j'ai hâte de voir comment il va arranger l'histoire de *Jack l'éventreur*, mais je lui fais confiance, je suis sûr que ce sera très bien.

Et puisqu'on parle de **Tomarel**, c'est lui qui va assister **David** pour la prochaine routine en fournissant même le jeu de cartes.

**David** se propose de mémoriser le jeu complet en un temps record.

**Tomarel** a auparavant mélangé le jeu et est chargé de chronométrer.

Top chrono !



13 secondes 30...

**David** demande maintenant à **Tomarel** de penser à un nombre vers le milieu du jeu et **Tomarel** choisit 26 (ah c'est vraiment le milieu...).

**David** fait défiler 26 cartes face en bas et annonce que la 26<sup>ème</sup> carte est l'As de Pique. Et c'est exact.

Puis **David** dit que 26, c'est 2 et 6 ce qui fait 8 si on additionne ces chiffres.

Le jeu étant face en l'air, **David** compte huit cartes : 2P.

**David** a sorti une carte du jeu après que Tomarel l'ait mélangé et il lui demande à présent de montrer cette carte : 2C.

Puis, **David** indique qu'il connaît parfaitement la position de toutes les cartes dans le jeu et après avoir effeuillé le jeu comme pour compter les cartes, il coupe le jeu et retourne la carte du dessus de chaque paquet : le 2K et le 2T.



9th configuration de **Think Nguyen**, tiré du DVD *Vermillion*.

**David** indique que **Think Nguyen** s'est beaucoup fait remarquer lors du congrès de *Blackpool* avec une lévitation impromptu de carte qui a intrigué beaucoup de magiciens.

Les bons magiciens savent comment soigner leur entrée en scène et **Paillette** profite que la fin de la routine de **David** pour faire son apparition. Et hop !

Alors que je commence à ranger mon matériel pour passer à la partie « *galette des rois* » de la réunion, j'entends quelqu'un qui m'appelle « *Patrice... Ohé Patrice !* »

Je lève les yeux et je constate que **Paillette** s'est mis en place avec devant lui trois gobelets. Il se propose de nous montrer sa routine *Gobelets et Chop-cup*.

« *Ceux qui veulent regarder...* », lance **Paillette**, car la salle est un peu dissipée par l'odeur des galettes fraîches.

Bon, okay, pas de problème, je suis prêt à lancer le caméscope... ou du moins à le mettre en marche car si je le lance, il va se casser... le caméscope, pas **Paillette** qui n'a aucune envie de partir puisqu'il vient d'arriver... Ça va vous suivez ?



**Paillette** démarre sa routine et là, on se rend compte qu'il a travaillé le sujet. Il lance deux gobelets empilés et en récupère un dans chaque main.

Apparition d'une balle puis disparition pour qu'elle réapparaisse au bout du nez de Paillette, comme un nez de clown...

Et bientôt, ce sont deux autres balles qui apparaissent, une pour chaque gobelet.

Et commence le jeu des balles qui voyagent de gobelet en gobelet.



Si on empile les gobelets, les balles les traversent pour atterrir sous le gobelet du bas.

Bon, il faut avouer que **Paillette** a un truc qui apparemment lui permet de faire tout cela facilement. Le secret réside dans le « *Pim, Pam, Poum...* ». Cette formule est particulièrement efficace car dès que **Paillette** la prononce, les balles se mettent magiquement en mouvement.

J'ai essayé chez moi mais je ne dois pas avoir la bonne prononciation car cela n'a pas marché...



Et pour le final les trois petites balles rouges laissent la place à deux tomates, une pomme et un citron.

Ah, le citron... un grand moment de rigolade. Laissez-moi vous raconter :

**Paillette**, lors de l'explication, nous disait que lorsqu'on achète un citron, souvent, il y a un clou dedans ce qui aide pour les routines de chop cup.

Nous, ça nous faisait bien marrer et on se demandait chez quel primeur **Paillette** achetait de tels citrons...

Évidemment, on n'avait pas remarqué que c'était un faux citron... Ah les cons !

Et c'est avec cette routine que nous avons mis fin à la partie Magie de la réunion pour passer à un moment plus convivial à savoir « *tirer les rois* » (sans aucune connotation sexuelle rassurez-vous).

On avait deux galettes – je crois... et quelques bouteilles j'en suis sur.

Et vous savez quoi ?

Ben, je ne suis même pas capable de dire qui a eu la fève.



Merci à **Paillette** d'avoir eu l'idée de cette galette et merci aux participants de cette réunion.

Prochain rendez-vous le samedi 10 février pour de nouvelles aventures.

**Patrice**  
Apprenti Magicien à Vie



## RÉUNION DU 10 FÉVRIER 2018

Nous avons beaucoup de chance pour cette nouvelle réunion du ***Magicos Circus Rouennais***. En effet, vendredi matin, il a neigé. Rouen et la Normandie se sont retrouvés sous quelques centimètres de neige.



Mais, fort heureusement, au fil des heures, cette neige a totalement disparu...

Surement l'œuvre de quelque magicien appréciant notre club et désireux que la réunion puisse se tenir.

Et nous voilà donc à nouveau réunis dans la salle « *Descartes* » (la bien nommée) à la *Maison des Jeunes et de la Culture* de Rouen rive gauche, pour de nouvelles aventures magiques.

**Sont présents :**

- |                 |                       |
|-----------------|-----------------------|
| 1 : Pierre      | 2 : Victor            |
| 3 : Spontus     | 4 : Théo              |
| 5 : Coda        | 6 : Alban             |
| 7 : Tomarel     | 8 : Fabien « Bidule » |
| 9 : Paillette   | 10 : Éric             |
| 11 : Christophe | 12 : Thierry          |
| 13 : Patrice    |                       |

Et les deux fils de **Coda** qui se prénomment **Benjamin** et **Alexis**.

Je m'empresse de prendre la photo du groupe...



Cela fait plaisir de voir que nous sommes assez nombreux pour cette réunion et je salue chaleureusement **Théo** pour son retour parmi nous.

\*  
\*   \*  
\*

La première partie de cette réunion est consacrée comme d'habitude aux informations magiques.

La première information concerne **Yann Frisch** qui se produira [du 8 au 12 avril 2018 devant le centre Marc Sangnier à Mont Saint Aignan \(76120\)](#) avec son camion théâtre et son spectacle « *Le Paradoxe de Georges* ».



La seconde information concerne **Luc Apers** qui présentera son spectacle de mentalisme « [Leurre de Vérité](#) », le 27 avril 2018 dans le cadre des « [Rêveries d'Évreux](#) ».

La troisième information concerne le 31<sup>ème</sup> festival international des magiciens, créé par **Hugues Protat** et **François Normag** qui après une escapade à Saint Etienne du Rouvray retourne au *Domaine de Forges* à Forges-les-Eaux. Et selon les informations communiquées par l'intéressé lui-même, la présentation sera assurée par **Draco**.



Et puisqu'on parlait tout à l'heure de **Yann Frisch, Christophe** indique qu'il est allé voir son spectacle « [Le syndrome de Cassandra](#) » et qu'il trouve cela très déstabilisant. Il a été surpris mais il ne sait pas si c'est dans le bon sens car il a trouvé ça très noir.

**Tomarel**, qui a également vu ce spectacle, a bien aimé.



**Spontus** nous indique qu'il y a un nouvel Escape Game à Amiens. Le thème concerne la Magie avec une enquête intitulée « [Les Mystères de Kellar](#) » dont **Spontus** est le créateur.

Et **Spontus** nous apprend qu'il travaille également sur un autre projet d'Escape Game qui ouvrira – à une date non encore précisée – à Dieppe.

**Coda** nous apprend qu'il pourrait à nouveau participer à un spectacle de cirque et cela pourrait être courant juin. Il nous en dira plus quand cela se précisera.

Ceci clôture la partie « *informations magiques* » et nous pouvons à présent passer à l'atelier magique du mois qui nous a été proposé par **Christophe**.

Bon, dans le compte-rendu du mois de décembre, j'ai indiqué que **Christophe** se proposait de nous apprendre à « *laper* » et pour illustrer mon propos, j'ai mis une photo de deux chats en train de boire dans une soucoupe (... une assiette, pas un vaisseau spatial...) et j'ai demandé à chacun d'amener un bol ou une soucoupe et un peu de lait ou d'eau...



Comme vous vous en doutez (j'espère...), je plaisantais.

En fait, **Christophe** veut nous parler de « *lapping* ».

Le « *lapping* » comme disent les Marseillais, qui en général disent plutôt avec leur accent si reconnaissable « *un lapingue, putainque con* » ou « *un lapingue, con* ». Ce qui est une appellation erronée car tout le monde le sait, on ne dit pas un « *lapin con* », mais un « *lapin crétin* »...



Oui, je sais, c'est nul, mais comprenez bien que cet atelier me pose un problème de conscience car si je veux vous en parler, je vais être obligé de trahir un secret de la Magie, de révéler (à certains) une technique utilisée par les magiciens et c'est contraire à ma morale.



Bon, d'un autre côté, il est vrai que je ne pense pas que des non-magiciens auraient le courage de lire ce compte-rendu...  
Déjà que des magiciens ne le lisent pas, alors vous imaginez... des « *non-magiciens* » !...

Alors, pour ne pas frustrer le peu de lecteurs que j'ai, je vais quand même parler de cet atelier, en essayant d'en dire le moins possible. Je compenserai par des photos. Et je rédigerai un compte-rendu à part, consacré uniquement à l'atelier et réservé aux membres du **Magicos Circus Rouennais** (désolé pour les autres...).

Allez, j'me lance...

« *Lap* », mot anglais qui signifie « *genou* ».

« *Lapping* », technique de magie où les genoux ont leur importance... (et non, cela n'a rien à voir avec la prière... *Oh Seigneur de la Magie, faites que mon tour réussisse...*)

Ca va ? Je n'en ai pas trop dit ?

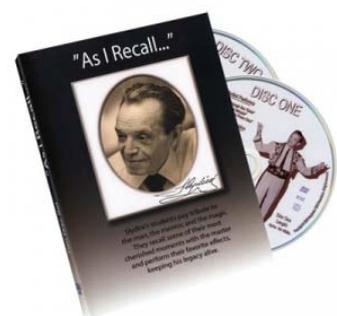


Un magicien célèbre pour sa technique de « *lapping* » était **Tony Slydini** (de son vrai nom **Quintino Marucci**) qui y accolait une autre technique : *le détournement d'attention*, dont il est considéré le maître.

C'est d'ailleurs une routine de **Slydini** que **Christophe** se propose de nous enseigner aujourd'hui.

Si vous voulez voir **Slydini** dans ses œuvres, cherchez sur [YouTube](https://www.youtube.com)... si le nombre de résultats ne vous effraie pas...

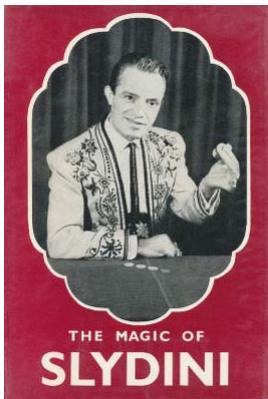
Vous pouvez aussi vous procurer le double DVD « *Slydini As I recall* »...



Et si vous vous intéressez à l'art du *lapping* et que vous avez un peu d'argent à dépenser... **Juan Tamariz**, **Yann Frisch** et **Dani DaOrtiz** ont sorti une série de 5 DVD intitulée **LAP**.



Notre instructeur du jour est **Christophe**.



La routine qui va être présentée s'appelle *The Paper Balls in the Hat* (Les balles de papier dans le chapeau) et elle est extraite du livre de **Lewis Ganson** « *The Magic Of Slydini* » dont **Christophe** possède une version en langue française (une rareté apparemment...)

L'effet est le suivant : **Christophe**, assis derrière la table a un chapeau posé devant lui et il en sort trois balles qu'il dispose à côté du chapeau.

Une à une, les trois balles disparaissent pour réapparaître dans le chapeau.

Pour le final, **Christophe** a trouvé intéressant de rajouter une phase à la routine de **Slydini** en faisant apparaître une orange sous le chapeau.

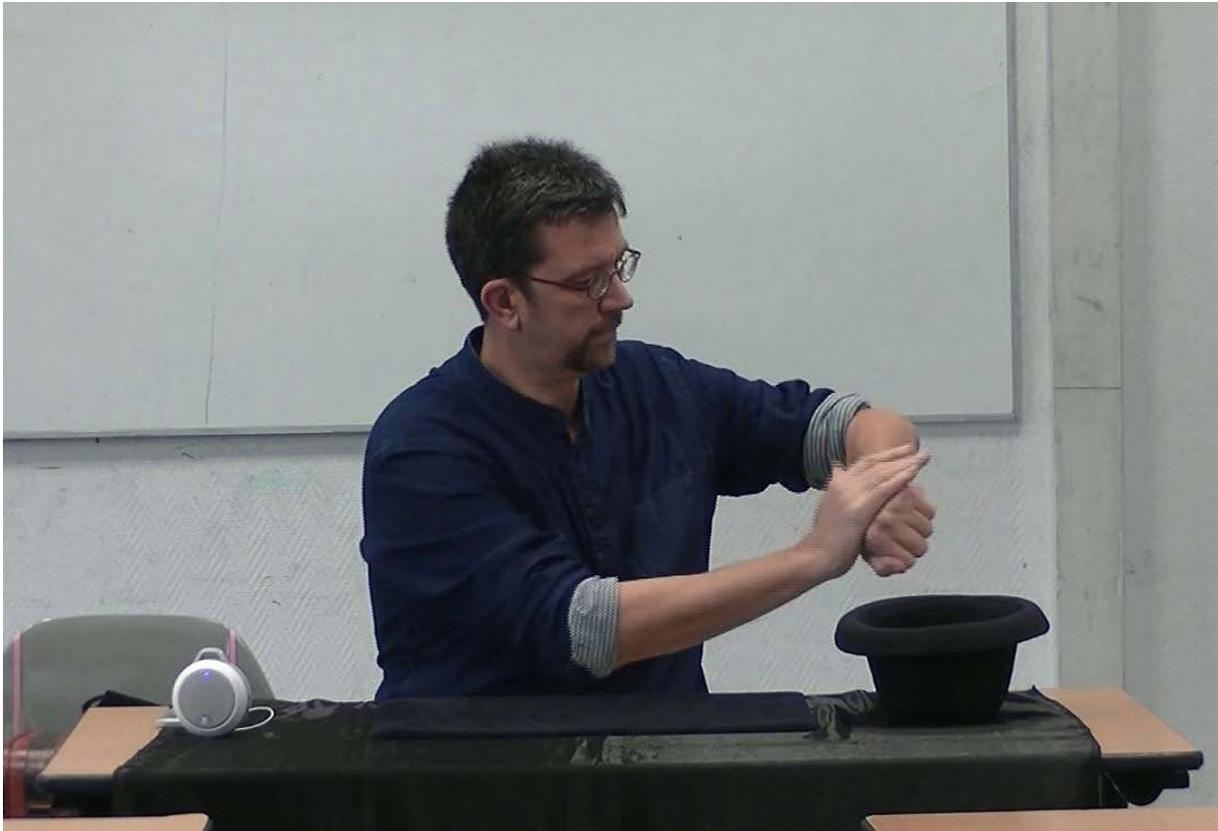
La routine est exécutée en musique, comme cela est préconisé par **Slydini** lui-même.





La routine est bien exécutée et on reconnaît bien le style très particulier de **Slydini**.

**Spontus** est plus mitigé dans son avis et fait la remarque qu'à trois reprises (une fois pour chaque balle), **Christophe** fait le geste de vouloir faire disparaître la balle mais n'y arrive pas et que trois fois, ça fait beaucoup.



Le mouvement jugé « redondant » par **Spontus**

**Christophe** répond « *Je fais ce mouvement là tout simplement parce que **Slydini** le fait dans sa routine et je ne sais pas pourquoi il fait cela...* ».

Oups... Mauvaise réponse à mon sens car **Christophe** induit qu'il se borne à faire du **Slydini** (et il le fait très bien) sans s'interroger sur la raison de telle ou telle action.

Il faut rappeler – car je l'ai déjà dit- que **Slydini** a un style qui lui est propre dans sa façon de faire. Prenez un **Dominique Duvivier** ou un **Jean-Pierre Vallarino**, tous deux ont LEUR style et ces deux styles sont différents.

Ensuite, il faut savoir que **Slydini** a été récompensé (*Sphinx Award*) pour cette routine élue *Meilleur Tour de l'Année...* même si c'était en 1948 et que depuis le style de présentation a considérablement évolué. Cela signifie donc que sa routine a été jugée très bonne.

Après, **Spontus** donne son ressenti (partagé par **Théo...**). Le mouvement effectué s'apparente à un ratage car la balle ne disparaît pas...

**Christophe** n'a pas le même ressenti. Il ne considère pas ce mouvement comme une disparition qui ne marche pas tout en reconnaissant qu'il ne sait pas pourquoi **Slydini** effectue ce mouvement supposant que c'est pour justifier de changer la balle de main.

Quand on regarde **Slydini** effectuer cette routine ([vidéo 1](#) – [vidéo 2](#) – [vidéo 3](#)) c'est un peu comme regarder une chorégraphie... Cette chorégraphie effectuée en musique, par l'ampleur des gestes et leur caractère très accentué (ampoulé, pompeux ?), typiques de la magie de **Slydini**, par la répétition de ces gestes également, sert en fait de détournement d'attention pour mieux « *berner* » le spectateur.

**Spontus** raisonne comme un magicien qui cherche à analyser le « *pourquoi ?* » mais en fait, c'est le résultat final qui est important pour le spectateur « *Comment la balle a-t-elle pu disparaître ?* » et enfin « *Comment les balles ont-elles pu atterrir dans le chapeau ?* ».

Et c'est d'autant plus incroyable que **Slydini** dans la seconde vidéo annonce à l'avance ce qui va se passer (alors qu'un magicien ne doit – en principe – jamais annoncer cela) : « *Je vais prendre les serviettes, les rouler en boules et les faire atterrir dans le chapeau... Mais vous ne verrez pas quand elles atterriront dans le chapeau...* ».

Et ça, c'est très fort car cela ne peut qu'inciter les spectateurs à être encore plus attentifs. Or malgré la répétition à quatre reprises des gestes à l'identique, personne n'est en mesure d'expliquer la disparition des serviettes en papier.



**Christophe** propose de nous montrer une seconde routine en rapport avec le thème de notre atelier et celle-ci se fit avec *Dédé*...

[Mais c'est qui Dédé ? Il est où Dédé ?](#) (Ah j'adore cette pub... sauf que le prénom du cochon est... **Patrice**... et ça, ben j'aime moins...)

Ah on me dit dans mon oreillette que ce n'est pas « *Dédé* » mais « *des dés* »... Okay, je le note.



**Christophe** nous explique qu'on a certainement tous entendu parler du *Triangle des Bermudes* dans lequel des objets disparaissent mais que, ce que l'on sait moins, c'est que, pas très loin du premier, se trouve un autre lieu qu'on appelle le *Triangle des Mudebers* qui lui, fait réapparaître les objets.

**Christophe** ne montre l'effet qui ressemble en quelque sorte à une routine des pièces à travers la table mais à l'envers.

Un dé est mis sous la table et deux sont tenus en main. Et soudainement, ce sont trois dés qui sont tenus en main car le premier a traversé la table pour réapparaître.



Bon, problème, parfois ça se passe mal car l'énergie nécessaire se décharge.

Ainsi, avec un dé mis sous la table, **Christophe** se retrouve avec en main un dé tout blanc ayant perdu ses points.



Et au final, quand l'énergie est suffisante on assiste à l'apparition d'un très gros dé.



**Christophe** nous montre avec cette routine une autre technique de lapping.

Comme **Christophe** reconnaît que son gros dé est un peu trop gros et qu'il risque de « flasher » au moment de son apparition et je lui suggère d'utiliser une balle (plus facile à tenir de part sa forme) entièrement blanche qui permet de dire que l'effet du Triangle s'exerce également sur les formes.

Peu désireux d'accaparer cet atelier magique, **Christophe** propose de laisser (provisoirement) la place afin que d'autres puissent s'exprimer.

Et c'est **Spontus** qui prend la place.

**Spontus** doit nous faire une mini conférence – atelier sur le *Rubik's Cube*. Lui et son fils **Léo** sont très fan de ce casse tête et son fils participe même à des compétitions visant à reconstituer les six faces du cube le plus vite possible.

Alors, vous ne serez pas étonnés si je vous dis que **Spontus** a amené avec lui un *Rubik's Cube*. Mais attention, pas le modèle de base : un truc minuscule qu'il sort d'une petit boîte en carton.

Et dans un geste de fureur démesurée il abat violemment le poing sur le pauvre cube...



... qui se transforme en une multitude de *Smarties*...



**Spontus** nous explique que c'est l'un des effets qui peut être réalisé par *Rubik's Dream* de **Henry Harrius**.



**Spontus** propose de montrer une seconde routine, complètement différente puisqu'elle utilise un jeu de cartes.

**Spontus** fait choisir une carte à **Alban** et la carte est perdue dans le jeu qui est ensuite remis dans l'étui.

**Spontus** indique qu'il va essayer de retrouver la carte d'Alban et demande « *Carte noire ?* ».

**Alban** répond « *non* ».

**Spontus** regarde **Alban** et déclare « *Rouge alors ?* », ce que confirme l'intéressé...

Ah ben si c'est ça la Magie, je peux en faire tous les jours des tours comme cela...

**Spontus** amène sa main droite vers la gauche qui tient l'étui du jeu et une carte apparaît qu'il pose sur la table en disant « *Et voilà...* ».

**Alban** confirme qu'il s'agit bien de sa carte.

**Spontus** conclut en disant que ce n'était pas difficile de trouver la carte car il n'y avait pas d'autres cartes dans le jeu. Et pour prouver ses dires, **Spontus** montre que l'étui du jeu est vide.



Et c'est là qu'on se dit que **Spontus** n'a pas intérêt à se lever...

C'est l'inconvénient quand on fait du « *lapping* », il faut être organisé pour savoir palier à ce genre de problème...

Je propose de montrer une routine de **David Roth** dont j'avais déjà parlé qui utilise des pièces de monnaies, une *boite Okito* et cette routine nécessite un *lapping*.

Je montre la boîte et son contenu : trois pièces d'un demi-dollar et un Penny anglais.

Et j'indique que la pièce anglaise va être remise dans la boîte en sandwich entre deux demi-dollars.



Les trois pièces mises dans la boîte et le couvercle en place, je prends la troisième pièce d'un demi-dollar et je viens la claquer sur la table.



Puis, je montre que sous ma paume de main, il y a le Penny anglais et que les trois demi-dollars sont à présent dans la *boîte Okito*.

Une routine très subtile qui demande un peu de synchronisation mais l'effet est surprenant grâce à une (click) passe très intelligente.

Retour de **Christophe** qui est assisté d'un des fils de **Coda** et de **Spontus**.

**Christophe** propose d'essayer un petit jeu avec une pièce. Il explique à ses deux assistants qu'à un moment, il va peut-être faire un geste suspect et que si ce geste est détecté il fut le signaler.



Tout en parlant, **Christophe** laisse tomber la pièce sur ses genoux et le fils de **Coda** se manifeste.

La suite de la routine consiste en une succession de lappings dont beaucoup sont détectés par le jeune assistant.

Après avoir utilisé sa pièce de monnaie, **Christophe** propose de faire la même chose avec les quatre As d'un jeu de cartes ou avec le jeu entier.

Même résultat, le jeune assistant a une vue très acérée et détecte la plupart des tentatives de **Christophe**.

**Spontus** reste plutôt assez silencieux et, avec des bras croisés et son visage crispé et je sens poindre chez lui un certain... énervement.

Sans se décourager **Christophe** poursuit en faisant choisir une carte à **Spontus**, laquelle est mise près des quatre As et **Christophe** en profite pour se débarrasser du jeu.

La tête de **Spontus** fait de temps en temps une succession d'allers et retours de droite à gauche exprimant tout son désespoir...



**Christophe** met ensuite la carte choisie entre les As et demande combien il y a de cartes et tente un comptage destiné à occulter une carte mais aussitôt le fils de **Coda** s'écrie « *Je l'ai vue !* »

**Christophe** mime de « *baffer* » ce jeune trop vigilant à son goût tandis que Spontus reste impassible.



**Christophe** indique qu'il s'agit d'une routine de **Dominique Duvivier** qui la présente entièrement entouré.

**Spontus** intervient finalement en disant « *Je te laisse terminer mais c'est complètement débile comme routine...* »

Bon, au moins ça a le mérite d'être clair.

**Christophe** poursuit tout en se marrant et en disant que du coup, il est un peu déconcerté... et tout en parlant il laisse tomber le jeu sur ses genoux ce qui entraîne un geste de profond désespoir de la part de **Spontus** accompagné de ce fameux mouvement de la tête tandis que le jeune « **Coda** » dit qu'il a vu le jeu tomber.



**Christophe** dit qu'il n'a plus le feeling mais souhaite quand même aller jusqu'au bout. Il essaie de se rappeler la suite de la routine qui consiste à perdre les As dans le jeu puis étaler le jeu en montrant que les As sont en fait dans sa main.

**Théo** et **Spontus** disent que ce genre de routine n'est surtout pas à faire. Spontus explique que d'une part, c'est du débinage (on explique purement et simplement ce qu'est un lapping... un peu comme moi avec ce compte-rendu... Ah merdecrédi ! Mais qu'ai-je fait ?), d'autre part, avec cette routine, tout l'enjeu pour le spectateur est de voir ou de ne pas voir et on n'attire jamais l'attention des sectateurs sur une technique. Il conclut en disant que c'est complétement crétin et con, que c'est nul de demander aux spectateurs de trouver quand le magicien triche.

**Christophe** n'est pas d'accord et veut expliquer son point de vue...

Mais **Spontus** poursuit en disant que cette routine dévoile une technique qui sert à d'autres et qu'en attirant l'attention sur cette technique et qu'on a un spectateur très attentif, la routine va devenir de plus en plus laborieuse et que c'est « à chier ».

Pour ma part, je trouve effectivement discutable d'expliquer une technique de magie à des spectateurs.

**Christophe** tente d'expliquer qu'il n'est pas d'accord et que lorsqu'on exécute un lapping réussi et en disant cela il se débarrasse du jeu... sauf que le jeune **Coda** a vu le geste et **Spontus** jubile « *Ah tu vois... Même réussi ?* ».

**Christophe** se tourne vers son jeune assistant et lui dit « *Toi, retourne à ta place !* ». Rire général dans la salle.

Puis **Christophe** tente de défendre son point de vue en disant que même quand le lapping est réussi, le spectateur est d'abord étonné puis se dit que l'objet est forcément sur les genoux du magicien.

On tente de lui expliquer qu'il ne fait pas prendre cette technique comme un acte isolé mais comme un acte s'inscrivant dans une routine et qu'après un lapping, le magicien doit poursuivre en enchaînant pour ne pas laisser au spectateur le temps de réfléchir. Et **Spontus** réaffirme qu'on ne doit surtout pas expliquer une technique et sous-entendre aux spectateurs qu'on prend pour des cons en leur disant implicitement « *à un moment, vous n'allez rien voir...* »

La discussion pourrait se poursuivre des heures car **Christophe** défend son point de vue tandis que **Théo**, **Spontus** et un peu moi, tentons de défendre le secret des techniques en magie.

Mais on n'a pas que ça à faire. Je demande à **Spontus** si je peux le citer dans ce compte-rendu car moi, je ne veux pas me fâcher avec **Dominique Duvivier** au cas – improbable – où il lirait ce compte-rendu...

**Spontus** se lève et regagne sa place et **Christophe** demande s'il doit rester sur son échec et laisser quelqu'un d'autre passer ou s'il peut continuer.

**Paillette** propose de passer... ce qui va permettre à **Christophe** de se faire un peu oublier... ☺.

De sa place, **Spontus** remet une couche en disant qu'expliquer dans une routine une technique que des magiciens utilisent, c'est lamentable.

**Christophe** se lève pour laisser la place à **Paillette** et conclut en disant « *C'est discutable...* ».

Ah, ya de l'ambiance aux réunions du **MCR**, non ?

Je vous rassure tout de suite, ça nous fait quand même bien marrer et c'est ça qui compte le plus.

**Paillette** s'assoit pour nous proposer une routine de pièces.



Mais le pauvre va devoir attendre car **Christophe** ne lâche pas le morceau et, de sa place, continue à parler de la routine précédente pour défendre son point de vue qui, vous vous en doutez, n'est pas celui de **Spontus**, **Théo** ni le mien, tandis que le reste de la salle attend patiemment en se gardant bien de prendre position.

**Paillette** tend une pièce à **Coda** et lui demande de mettre cette pièce dans le juke-box... Ouais, c'est un peu ça...



Pour conclure cette discussion, sommes toutes intéressante car elle permet de confronter – amicalement - différents points de vue, j'invite **Christophe** à faire preuve de prudence afin d'éviter que la *FFAP* n'envoie des tueurs chez lui qui se mettent à arroser à la mitrailleuse au risque de créer des dommages collatéraux et je rappelle qu'une moquette tâchée de sang est très difficile à nettoyer...

Et sur cette remarque optimiste, **Paillette** peut – enfin – commencer.

Sa routine est un classique de la magie des pièces.



**Paillette** utilise quatre pièces qui, une à une, vont traverser la table.

**Paillette** s'excuse auprès de nous de quelques « ratés » car cela fait longtemps qu'il n'a pas présenté ce tour.

Cette routine est différente dans son déroulement de celle que nous avons étudiée lors de l'atelier magique du 13 mai 2017 consacré à la routine des pièces à travers la table proposée par **Jean-Luc**.

Méthodes différentes mais résultat identique : les quatre pièces traversent la table.

**Théo** prend la suite afin de montrer une autre version de la routine des pièces à travers la table.



Lors du final, deux pièces traversent la table vers le haut pour atterrir dans la main du magicien qui tient les deux autres pièces. Tout le monde a été bluffé par cette passe magistrale.



Et c'est le grand retour de **Christophe**. Cette fois-ci, il n'intervient pas pour nous montrer une autre routine susceptible de donner lieu à polémique.

**Christophe** précise de façon humoristique qu'il est fragilisé et qu'il n'est pas sûr de bien réaliser les techniques qu'il va nous montrer.

C'est une routine de cartes dans laquelle les As sont produits un à un. Pour le dernier As, **Christophe** indique que « *comme il y a des emmerdeurs dans la salle* », il va demander au fils de **Coda** de l'aider à retrouver le quatrième As...



**Christophe** demande au jeune « *Coda Junior* » de le rejoindre en lui disant « *On va voir si tu continues à faire le malin...* ». Puis, il lui intime de trouver le quatrième As en choisissant n'importe quelle carte dans l'étalement qui a été fait.

La carte choisie est un Trois de Trèfle.

**Christophe** regarde la carte puis son assistant et lui dit « *Alors, on rabaisse un peu son caquet... Allez, vas t'asseoir !* »

Waouh ! Quelle autorité ! On voit que **Christophe** est directeur d'école.

**Christophe** rassemble les cartes et rappelant la valeur de la carte choisie, il distribue trois cartes sur le tapis puis retourne la quatrième : le dernier As.



**Christophe** nous demande d'applaudir son jeune assistant et nous indique que pour la suite de ce tour, il faut un peu de sens de l'observation parce que les As sont classés dans un certain ordre et qu'il va les inverser – une fois.



Non, **Christophe** n'est pas Belge... C'est juste une précision car il inverse les As une seconde fois avant de les distribuer face en bas sur la table tout en nous montrant le premier As (l'AT).

Les As ayant été distribués, **Christophe** nous dit qu'il espère que l'on se rappelle l'ordre des As.

**Christophe** ramasse la troisième carte, la pose sur le jeu et demande à **Alban** de lui dire de quel As il s'agit. **Alban** ne sait pas et propose « *Pique* »

**Christophe** retourne la carte et montre qu'il s'agit de s'agit de l'As de Carreau et **Alban** dit que ce n'était pas loin...

L'As est remis face en bas et mis vers le milieu du jeu.

**Christophe** fait de même avec les trois autres cartes puis ces quatre cartes sont perdues dans le jeu.



Une passe magique et **Christophe** montre que les quatre As sont remontés sur le jeu.

Applaudissements...

**Christophe** déclare :  
« *Voilà, c'est un tour avec des As, mais on peut aussi le faire avec des Rois si on veut...* » et en un instant, **Christophe** se retrouve avec quatre Rois en main au lieu des quatre As.



*Certains tours s'arrêteraient là, mais celui-ci va encore plus loin... (Salut Aldo...)* et deux Rois vont disparaître, puis un troisième et enfin le quatrième et donc, ce n'est plus *un tour de cartes*, mais *un tour sans cartes* que nous venons de voir...

**Christophe** termine cet atelier en nous montrant différents mouvements en rapport avec le lapping et nous l'applaudissons pour le remercier de son travail.

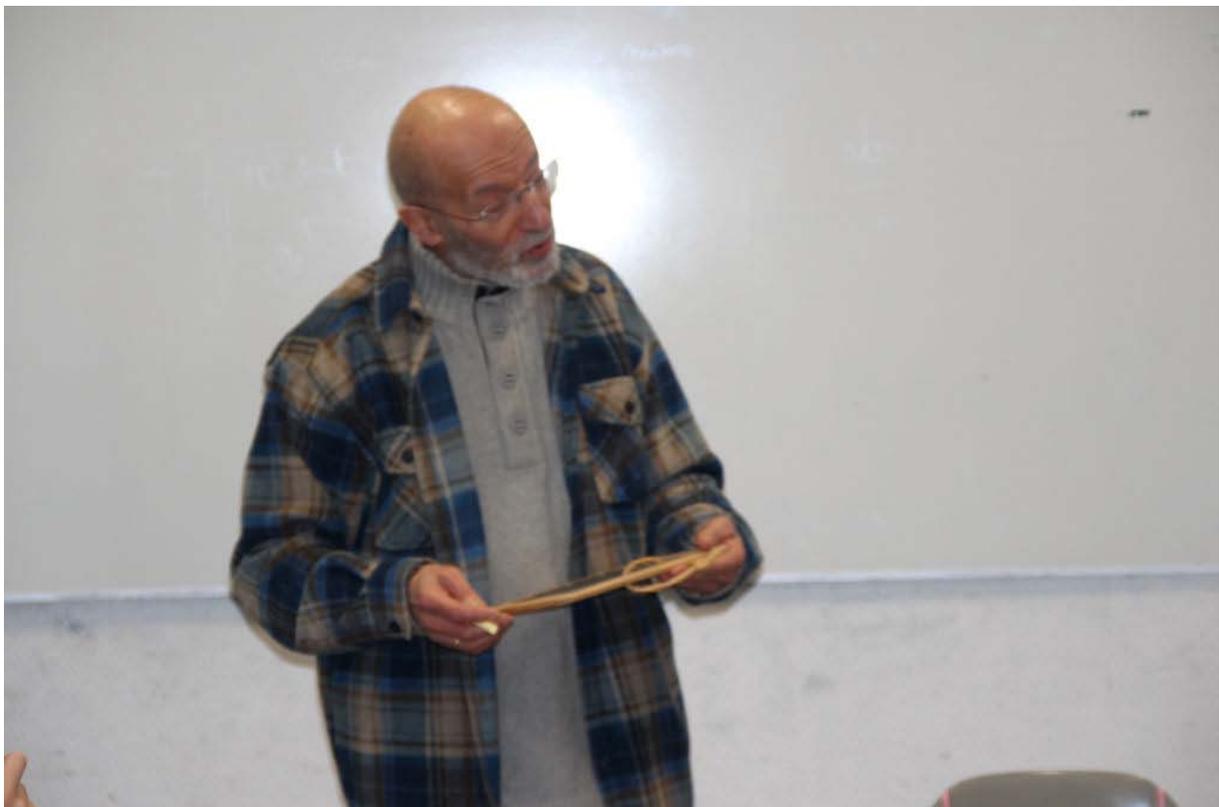
\*  
\*   \*  
\*

Nous pouvons à présent aborder la partie de la réunion dédiée aux membres et aux routines qu'ils souhaitent présenter.

C'est **Théo** qui se lève car dit-il, il a du temps à rattraper... Et c'est vrai qu'il a été absent des réunions durant plusieurs mois, mais pour une raison entièrement indépendante de sa volonté.

**Théo** sort de sa mallette un jeu de cartes et une vieille ardoise ainsi qu'un morceau de craie et il nous indique qu'il va nous montrer la différence qu'il y a entre une prédiction et une divination.

**Théo** étale le jeu face en l'air devant lui il indique qu'il va faire une prédiction. Il alors inscrit quelque chose sur son ardoise et la pose face cachée sur la table.



**Tomarel** est à présent invité à rejoindre **Théo**.

**Théo** étale le jeu et demande à **Tomarel** de poser son doigt sur une carte – laquelle est sortie de l'étalement et laissée face en bas.



**Théo** rappelle que **Tomarel** aura pu toucher n'importe quelle carte...



**Tomarel** montre sa carte et **Théo** montre sa prédiction qui se révèle exacte.

**Théo** propose à présent de montrer ce qu'est une divination et il explique qu'une prédiction se fait toujours avec un jeu bleu tandis qu'une divination se fait avec un jeu rouge...

**Théo** sort de sa mallette un jeu de cartes à dos rouge et l'étale face en bas sur la table puis il confie l'ardoise et la craie à **Fabien** « **Bidule** » et il lui demande de rêver à une carte et de dessiner sur l'ardoise d'abord la valeur puis sa famille à l'aide d'un petit dessin.



**Théo** réfléchit puis tend un chiffon à **Fabien** et lui demande d'effacer ce qu'il a écrit parce qu'il n'y a pas pensé suffisamment.

**Fabien** est invité à penser à nouveau à une carte et à inscrire sa valeur et sa famille sur l'ardoise. **Théo** prend le jeu et hésite.

Hélas pour lui (et pour nous), là encore, aucune inspiration ne lui vient, aussi demande-t-il à **Fabien** d'effacer l'ardoise et de la passer à une autre personne.

C'est **Paillette** qui prend l'ardoise et qui doit inscrire la valeur et le symbole d'une carte dessus.

**Théo** se concentre et indique qu'il commence à recevoir des choses...

**Théo** prend le jeu de cartes et le fait défiler face en bas entre ses mains avant de sortir une des cartes et de la poser face en bas sur la table.

**Paillette** est invité à montrer ce qu'il a inscrit sur l'ardoise : 2 ♦.

**Théo** montre la carte qu'il a sortie du jeu : 2 ♦ !



**Spontus** dit que **Théo** aurait du faire plus simple avec simplement un dessin et **Théo** en convient. Et il nous livre l'explication en nous faisant une démonstration.

Une explication que je ne peux pas mettre dans ce compte-rendu car **Théo** envisage de commercialiser ce système fort ingénieux.

Du grand **Théo** ! Et un grand bravo !

Le mois dernier, **Christophe** est venu accompagné de **Thierry**, un ami à lui qui s'intéresse à la Magie. Nous n'avions pas eu le temps de « tester » ses connaissances et son savoir-faire... Mais aujourd'hui, il n'y coupera pas.

Allez **Thierry**, en piste !

**Thierry** invite **Christophe** à l'assister en précisant qu'il espère qu'on ne va pas penser qu'il est complice...

Loin de nous une telle idée... Quoique...

**Thierry** coupe le jeu – à dos rouge - et invite **Christophe** à consister quatre tas.



**Thierry** demande à **Christophe** de pendre le premier tas de prélever trois cartes sur le dessus et de les mettre en dessous. **Christophe** doit ensuite distribuer trois autres cartes en en mettant une sur chacun des trois tas restants.



**Christophe** est invité à reposer son paquet et à faire les mêmes actions avec le second tas, puis avec le troisième tas et enfin avec le dernier tas.

**Thierry** demande à présent à **Christophe** de retourner la première carte de chaque tas : un As.

*Spectator Finds The Aces*, une routine extraite du DVD de **Daryl** « *Card Revelations vol.2* ».

**Pierre** s'est découvert une passion pour les pièces... Les routines de pièces, pas les pièces de théâtre...

Ici, c'est une routine également extraite d'un DVD de **Daryl** concernant un voyage de pièces. (*Milliken's Transposition* DVD *Fooler Doolers* vol.2)

**Pierre** utilise deux pièces d'un demi-dollar et deux pièces d'un euro.

Dans un premier temps, **Pierre** prend dans sa main gauche les deux pièces d'un euro et dans sa main droite les pièces d'un demi-dollar.

Un geste magique accompagné d'un sifflement (qui doit être magique aussi je suppose) et **Pierre** montre que désormais il y a une pièce d'un euro et un demi-dollar dans chaque main.



Dans un deuxième temps, **Pierre** prend dans chaque main une pièce de chaque type et après le geste magique et le sifflement magique, les pièces voyagent à nouveau : les deux demi-dollars se retrouvent en main gauche et les deux pièces d'un euro se retrouvent en main droite.

**Spontus**, toujours prêt à encourager déclare à **Pierre** que ce qu'il fait pour les spectateurs n'est pas magique parce que dans son geste magique **Pierre** colle les mains et donc on peut penser qu'il fait quelque chose...

Bon c'est dit de façon un peu... abrupte... Mais **Spontus** est très souvent de bon conseil et là, il n'a pas tort et il propose que les mains n'entrent pas en contact, sauf éventuellement les pouces.

**Coda** nous indique qu'il voulait présenter cette routine également et qu'il la présente différemment.

Et bien c'est l'occasion de nous montrer une autre présentation...

C'est quand même dingue, il y a des milliers, que dis-je, des dizaines de milliers de tours et il faut que **Pierre** et **Coda** choisisse le même pour cette réunion. Ils devraient envisager de faire ensemble un numéro de télépathie.

Pour cette routine, **Coda** se dirige vers **Tomarel** et lui demande si le petit porte-monnaie qu'il tient à la main est à lui. Bien évidemment Tomarel répond non.

**Coda** demande : « *je peux me permettre de regarder dedans ?* » en précisant « *Je peux me permettre, ce n'est pas une contrepèterie...* ».

Oh, oh... On attaque *l'Almanach Vermot* ?



**Tomarel** est invité à rejoindre **Coda** à la table de présentation et lui propose un voyage.

**Coda** laisse **Tomarel** examiner les pièces sur la table : il y a deux Baths – des pièces thaïlandaises, et deux pièces de 5 francs (ah ben ça nous rajeunit pas... alors qu'en Thaïlande, ils aiment bien les jeunes...).



Pour la suite de la routine, **Coda** fait voyager les pièces d'une main vers l'autre et vice-et-versa. Un passage s'effectue même à travers la table.

Et pour l'explication, **Coda** nous dit qu'en fait, c'est de l'argent liquide et que cela coule de source.

Une même routine, deux approches qui montrent qu'on peut exécuter des routines créées par d'autres sans forcément singer la présentation du créateur.

**Coda** demande s'il donne l'explication et on lui dit « vas-y » ce à quoi il répond « *Si j'y vais, je ne pourrai pas donner l'explication...* »

Décidemment, **Coda** a du manger un clown au petit déjeuner... Mais parfois, il faut s'accrocher car son humour est très profond... très, très profond, au point qu'il peut être dangereux de se pencher pour comprendre...

Et pour ne pas être en reste, **Pierre** signale que *Givet*, c'est dans les Ardennes.

Bon, et bien il semblerait que certains fassent des blagues encore plus pourries que les miennes, c'est peu dire... La concurrence devient rude.

**Coda** propose de montrer une seconde routine.

Il sort un jeu de cartes et le mélange puis il distribue quelques cartes et pose sur le tas distribué une carte de visite et dépose dessus le reste du jeu. **Coda** explique qu'il a fait cela pour montrer ce qu'il attend des spectateurs qui vont participer au tour et ajoute qu'il va en fait les influencer.

Ainsi, **Spontus** distribue à nouveau les cartes et s'arrête où il le souhaite... à moins que **Coda** ne l'ait influencé – et met une autre carte de visite sur les cartes distribuées avant de déposer le reste des cartes par-dessus.

**Fabien** et **Éric** font de même.



Il y a donc quatre cartes de visite disséminées dans le jeu.

**Spontus** est songeur et il indique qu'il connaît la version de ce tour avec deux cartes mais pas celle-ci qui utilise quatre cartes.

**Coda** étale le jeu face en bas et sort chaque carte de visite ainsi que la carte à jouer se trouvant immédiatement à droite.

Au dos de chaque carte de visite est inscrit le nom d'une carte à titre de prédiction. Et les quatre prédictions sont exactes car les cartes sorties de l'étalement correspondent.

**Coda** attire l'attention sur une carte de visite restée sur la table et demande à **Spontus** de lire ce qui est inscrit au dos « *Vous n'avez pas choisi de Joker* ».

Effectivement, aucune des cartes choisies n'est un Joker.

**Coda** étale à nouveau le jeu – mais face en l'air – pour montrer que toutes les cartes sont des Jokers...



Applaudissements.

Comme l'a fait remarquer **Spontus**, cet effet est connu et très ancien et le plus souvent, on utilise deux cartes qui retrouvent leur jumelle.

Réussir de faire le même effet avec quatre cartes est un peu plus compliqué et l'effet n'en est que plus fort.

En fait, **John Guastafarro** présente cet effet basé sur la « *Gemini Twins Procedure* » et l'intitule « [Gemini Prediction](#) » dans son DVD *Brainstorm volume 2*. Mais, il est allé encore plus loin dans la recherche en améliorant le déroulement de ce tour pour le rendre plus facile à exécuter et la nouvelle version s'appelle « *Gemini Squared* » et on peut la retrouver dans le double DVD de **John Guastafarro** intitulé *Center Stage*.



Dans cette nouvelle version, deux spectateurs participent et chacun se voit remettre une moitié du jeu et deux cartes de visite... ce qui, pour ceux qui connaissent le principe, rend l'effet identique à celui utilisant le jeu complet et l'utilisation de deux cartes.

C'est tout con, mais encore fallait-il y penser.

**Spontus** nous a amené une de ses fabrications : un cube en bois percé d'un trou.

Il insère dans le trou un morceau de corde et lui fait effectuer un tour avant de faire passer à nouveau l'extrémité de la corde dans le trou.



**Spontus** tire sur les extrémités de la corde et le cube se libère.

Très ingénieux quand on connaît le truc car le cube et la corde ne sont pas truqués. Ça s'appelle *Block Off*.

Allez, j'me lance avec une routine de **Peter Duffie** intitulée *Ghost Flight* extraite du DVD d'**Aldo Colombini** « *Packet Trick Picks* ».

Pour je ne sais quelle raison, j'ai arrêté le caméscope et du coup, je vais illustrer mon propos avec des captures d'écran de la vidéo que j'ai mise en ligne pour le **MCR**.

J'explique que je vais présenter un tour exceptionnel, de la vraie magie et que dans ce tour je montre quatre cartes blanches en annonçant que je vais les transformer en Rois, ainsi que quatre autres cartes blanches que j'annonce transformer en Valets. Je montre enfin quatre Dames en indiquant que je vais les faire disparaître.

Oui, je sais, un magicien ne doit jamais annoncer ce qu'il va faire, mais je ne suis pas vraiment magicien...

Tout cela va être possible grâce à un matériel de haute technologie dont j'ai fait l'acquisition sur Internet... sur un site chinois car la version haut de gamme était trop chère : un paravent magique.



Le matériel est livré avec une formule magique qui permet de faire disparaître les Dames et d'imprimer les autres cartes... ou le contraire.

Après avoir débité mon boniment, je regarde les autres membres et je leur demande s'ils ont vraiment cru que j'étais capable de faire tout ça avec un bout de carton... Et pour me faire pardonner, je propose de faire un tour avec les cartes que j'ai en main.

Les quatre Dames sont disposées sur le tapis et chaque Dame est prise en sandwich entre deux cartes blanches.



Chaque Dame va disparaître... et être remplacée par une carte blanche et les quatre Dames sont retrouvées... sous le paravent magique...

Je regarde ma montre et je m'aperçois qu'il est bientôt 18h30 et les personnes encore présentes ne semblent pas pressées de partir.

Mais moi, oui ! Car ce soir, je suis invité à un anniversaire et du coup, moi aussi j'invite... - gentiment mais fermement – mes petits camarades et quitter la salle afin que je puisse fermer les locaux.

Désolé de mettre fin de façon aussi abrupte à cette réunion.

La prochaine réunion aura lieu le 24 mars... Une date éloignée pour cause de fermeture de la **MJC** pendant les vacances scolaires et également en raison d'un voyage que je vais effectuer au Mexique (et quand je pense qu'il vient encore d'y avoir un tremblement de terre... Mais qu'est-ce qui a pris à ma femme de vouloir aller là-bas ?).

Donc, au 24 mars... si tout va bien pour moi.

**Patrice**  
Apprenti Magicien à Vie



## RÉUNION DU 24 MARS 2018

Une nouvelle réunion du *Magicos Circus Rouennais*. Tardive, pour cause de fermeture de la *MJC* en raison des vacances scolaires, elle aurait pu également ne pas se dérouler dans ses locaux car nous n'avions pas été notés dans les réservations. Fort heureusement, **Roland de la MJC** (ce n'est pas son nom... C'est son prénom et il travaille à la MJC...) nous a trouvé une salle.

Et c'est au sous-sol de la *MJC*, dans une salle que nous connaissons bien – la salle Copernic – que nous nous retrouvons pour cette réunion de mars.

Une réunion sans atelier magique puisque personne n'a proposé de thème...

Une fois tout le monde installé, je prends la traditionnelle photo et pour la circonstance, tout le monde se regroupe pour avoir le recul suffisant car la salle est assez petite.



Clic, clac, Canon... C'est dans la boîte !

Il est temps maintenant de passer aux informations magiques du moment.

Pour ceux qui auraient envisagé d'aller voir **Luc Apers**... Ben ça sera pour une prochaine fois car son passage à Évreux prévu initialement le 27 avril est apparemment annulé.



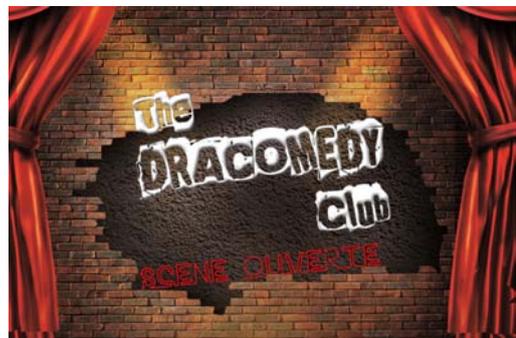
Le 31<sup>ème</sup> festival international des magiciens se tiendra au Casino de Forges les Eaux du 26 au 29 avril 2018 et le programme est – enfin – connu. Le flyer fait état de 10 artistes mais il faut – à mon sens – tenir compte du fait que 2 des magiciens cités ne participent qu'à la partie close-up et qu'un troisième assurera la présentation... Notre ami **Draco**.

On voit que le budget n'est plus ce qu'il était et le nombre de magiciens sur scène s'en ressent cruellement.

Une fois n'est pas coutume, je suis allé voir le *Dracomedy Club* le vendredi 23 mars à Forges-les-Eaux...

Donc hier, pour ceux qui suivent...

Rien à redire sur la prestation de notre ami **Draco**, toujours aussi marrant dans ses commentaires et à l'aise dans sa présentation. Il nous a gratifiés de quelques effets magiques.



Par contre, les participants à la scène ouverte à une exception près – une chanteuse – n'étaient pas vraiment bons. Et pour corser un peu le tout, deux inscrits n'étaient pas là.

Là, je reconnais que je suis dur dans mon appréciation (ou plutôt ma non-appréciation) car, qui suis-je pour juger des gens qui osent se produire sur scène ?

Mais là, franchement, on a regretté que certains aient osé...

Fin des informations magiques et **Jean-Luc** peut enfin poser la question qui l'intéresse :



**Jean-Luc** a une question en rapport avec les différents systèmes de « flipper-coin » car ceux qu'il connaît ne sont pas satisfaisants. Mais personne n'a vraiment la solution à son problème.

Lors du prochain Festival de Magie à Forges, **Antoine et Val** seront présents sur scène. Mais pas pour un numéro de télépathie, puisqu'ils présenteront – apparemment – leur répertoire de Grande Illusion. Du coup, **Jean-Luc** évoque sa rencontre avec **Gilles Meunier** de **Gilles et Blaise**, un artiste présentant un unique numéro de télépathie avec un système qui lui est propre puisqu'il l'a créé lui-même et pour lui uniquement.



**Jean-Luc** a été étonné que **Gilles Meunier** ne soit pas à la fois magicien et télépathe. En fait, **Gilles Meunier** ne fait aucune magie et il a fait sa carrière uniquement avec son numéro de télépathie, qu'il faisait avec son épouse, désormais décédée. Il le fait désormais avec une nouvelle partenaire et également avec [sa fille Vân Yên](#).

Il avait eu cette envie de créer ce numéro après avoir vu celui de **Myr et Myroska**.

**Gilles Meunier** a expliqué à **Jean-Luc** que n'ayant aucune connaissance dans le domaine, il avait créé de toutes pièces son propre système de transmission des informations, et qu'il l'a fait évoluer plusieurs fois pour s'adapter à l'évolution de la société. Et son numéro est exécuté de façon impromptue sans aucun « *pré-show* » comme font quelques artistes dans ce domaine ou dans celui du mentalisme...

**Gilles Meunier** ignore ce que deviendra son numéro et son code lorsqu'il ne sera plus en mesure de la présenter.

Après cette « *tranche de vie* » très intéressante, nous pouvons à présent passer à la partie « Magie » de la réunion.

\*  
\*       \*  
\*

Et charité bien ordonnée commençant par soi-même, je débute la séquence Magie, par un tour qui se trouve depuis plusieurs années sur notre site et que j'ai réactualisé avec une vidéo de présentation « 4' Wave » d'**Aldo Colombini**, une routine inspirée de *B'Wave* de **Phil Goldstein**, à moins qu'elle ne soit de **Max Maven**... ☺



J'ai demandé l'assistance de deux spectateurs et **Manu** et **Stéphane** viennent me rejoindre.

4 cartes face en bas à dos rouge – ce sont les quatre Rois- et un petit paquet de cartes de visite.

**Stéphane** et **Manu** sont invités à prélever un petit tas de cartes de visite. Je leur propose même d'en ajouter ou d'en ôter et j'indique que l'on va déterminer d'abord une couleur de carte « *rouge* » ou « *noire* » en faisant appel au hasard.

**Stéphane** doit, par exemple, mettre la première carte sous le paquet en disant « *rouge* » puis distribuer la seconde sur la table en disant « *noire* » et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'ait plus en main qu'une seule carte. Au final, la couleur sélectionnée est « *rouge* ». Donc, cela nous donne du Cœur ou du Carreau.

**Manu** est invité à mettre une carte sous son paquet en disant « Cœur », à distribuer la suivante sur la table en disant « Carreau » et ainsi de suite. La famille sélectionnée est « Cœur ».



J'attire l'attention que le fait qu'un nombre de cartes différent choisi par l'un ou l'autre aurait conduit à une autre famille que Cœur.

Un geste magique de ma part et je montre qu'à présent, une carte est face en l'air dans le paquet : le Roi de Cœur.

Je montre que j'avais prévu que le Cœur serait déterminé car le dos de mon Roi de Cœur est bleu...

Et j'étais tellement sur de ce choix que les trois autres cartes sont à face blanche...



Une routine simple à réaliser mais percutante, basée sur le *comptage Matsuyama* et elle permet à l'issue de distribuer ses cartes de visite... Pratique non ?

**Éric** souhaite effectuer avec nous une expérience de synchronisation. **Christophe** vient le rejoindre. **Éric** coupe le jeu en deux parties et explique à **Christophe** que son rôle va être de faire comme lui.

**Éric** coupe une petite portion de son paquet et appuie sur la petite sonnette qu'il a devant lui (vous savez, le genre qu'il y avait dans les hôtels à la réception). **Christophe** fait de même.



**Éric** coupe une seconde portion de son paquet et la pose sur la première et « buzze » à nouveau. **Christophe** fait de même.

**Éric** pose les dernières cartes qu'il tient sur celles qui sont sur le tapis et il fait retentir la sonnette. **Christophe** fait de même.

**Éric** prend la première carte de son tas et la pose sur le tapis avant de faire tinter la sonnette. **Christophe** fait de même.

**Éric** réitère avec la carte suivante et **Christophe** fait la même chose.

**Éric** prend ses deux cartes... **Christophe** prend ses deux cartes et les deux cartes sont interverties, **Éric** récupère celles de **Christophe** et vice-et-versa. Nouveau tintement de sonnette.

**Éric** retourne son paquet face en l'air et fait tinter la sonnette. **Christophe** l'imité.



**Éric** insère dans son paquet une des deux cartes de **Christophe** en la laissant face en bas avant de taper sur la sonnette. **Christophe** insère pareillement dans son paquet une des deux cartes d'**Éric** et fait tinter la sonnette.

Ah, on s'amuse bien, hein, dans les réunions du **MCR**....

La seconde carte de **Christophe** est insérée dans le tas d'**Éric** et la seconde carte d'**Éric** est insérée dans le paquet de **Christophe**. Et, hop !, nouveau tintement.

**Éric**, pour la première fois depuis le début du tour, prend la parole en disant « *Bon, maintenant, on va voir si on est synchro...* ». Il prend son paquet, il le retourne face en bas et l'étale avant de faire tinter la sonnette. Bien évidemment, il y a deux cartes face en l'air.

**Christophe** fait de même avec son paquet. Bien évidemment, là aussi, il y a deux cartes face en l'air...

Les deux cartes face en l'air de chaque étalement forment un carré de Rois.



Un bel effet de coïncidence réalisable grâce au *jeu Proton*... Je n'en dis pas plus.

**Paillette** prend la suite et il tient dans les mains un petit étui, genre *Wow* !, mais ce n'est pas ce matériel dont il s'agit...

Il invite une personne à le rejoindre et c'est **Stéphane** qui se lève.



**Paillette** propose un petit tour, simplement avec un jeu de cartes qu'il étale sur la table face en bas sur la table.

**Paillette** prend ensuite son mystérieux étui et un genre de marqueur et indique qu'il va écrire une prédiction.

**Stéphane** doit à présent sortir de l'étalement cinq cartes, sans les regarder.

**Paillette** rassemble le jeu et les cinq cartes, et il retourne celles-ci pour les montrer tout en les alignant face en l'air sur la table.

**Stéphane** est invité à choisir librement l'une de ces cartes : son choix se porte sur le Huit de Trèfle.

**Paillette** retourne son étui vers nous et on y voit le dessin « 8 ♣ ».



**Paillette** frotte la face de son étui pour l'effacer et propose de recommencer.

Il reprend son marqueur et recommence à écrire quelque chose sur la face de son étui.

Il reste quatre cartes face en l'air et **Stéphane** doit en choisir une. Il choisit le Trois de Trèfle.

**Paillette** montre la face de son étui : Il a dessiné « 3 ♣ ».

**Paillette** jubile et il déclare : « Voilà... », tout en rangeant son matériel.



Finalement, il nous explique le fonctionnement de [NameTag de Agus Tjui](#).

Tout comme pour le *Wow!* de **Massuda**, ce qui me gêne, c'est la justification de devoir utiliser un étui pour ranger sa prédiction... Mais il faut reconnaître que l'idée est très ingénieuse.

**Paillette** montre une variante concernant l'utilisation de ce matériel, mais pour cela, il a besoin de porter une veste.

**Alban** vient jouer le rôle du spectateur et pour cette seconde utilisation, **Paillette** va utiliser des cartes ESP.



**Paillette** prend un paquet de cartes ESP et il le mélange face en l'air sur la table. Puis, il retourne les cartes face en bas et invite également Alban à mélanger les cartes.

Pendant ce temps là, **Paillette** range l'étui du jeu dans sa poche de veste.

**Paillette** choisit ensuite quelques cartes parmi les cartes étalées sur la table et la glisse dans son étui.

**Alban** est ensuite invité à choisir la carte de son choix et à la montrer : il est tombé sur le symbole du carré.

Paillette montre alors la carte qu'il a choisie. Il a également choisi une carte supportant le symbole du carré et il donne cette carte à examiner.



C'est maintenant **Pierre** qui se présente devant nous avec un jeu de cartes et un ruban. Un jeu de cartes assez particulier car toutes les cartes sont percées de deux trous.

**Alban** est invité à choisir une carte : la Dame de Trèfle. Et cette carte est remise et perdue dans le jeu qui est ensuite mélangé.

Pierre propose à présent de faire de la « *couture sur cartes* »... Il enfile une extrémité de son ruban (terminée par un genre d'aiguille) dans le premier trou du jeu pour le faire traverser toutes les cartes.



Puis, il fait passer le ruban dans le second trou et étale les cartes entre ses mains pour faire constater que les cartes sont bien prisonnières du ruban.



**Pierre** tire ensuite sur le ruban et une carte s'extraie du milieu du jeu : la DT, la carte choisie par **Alban**.



Une routine ingénieuse tirée du site [ArtZoneProductions](http://ArtZoneProductions). Je suis contre le débinage, mais force m'est de reconnaître que ce site est bien fait. Il y a également une chaîne YouTube intitulée [FernandoP1](http://FernandoP1).

Bon, j'arrête là, car j'en ai déjà trop dit.

**Jean-Luc** en profite pour montrer sa routine de jeu à travers le ruban. Son jeu n'a qu'un seul trou et pour cette routine il utilise également l'étui.

**Jean-Luc** fait choisir une carte à **Pierre**.



La carte est perdue dans le jeu qui est rangé dans l'étui, lequel est transpercé ainsi que toutes les cartes par un ruban.



Une carte parvient à se dégager : la carte de **Pierre**.

Là, contrairement à la routine de **Pierre**, il est en principe nécessaire de travailler « à couvert » en raison de la méthode utilisée. On peut par exemple, utiliser un foulard pour dissimuler le jeu à la vue des spectateurs puis montrer qu'une carte s'est échappée.

**Jean-Luc** conclut en disant « *Et voilà... Ce tour, je ne le fais quasiment jamais, mais en fait, je devrais...* » - ce qui fait rire tout le monde.

**Paillette** explique qu'il possède une version avec deux trous utilisant un ruban et un écrou qui traversent le jeu de part en part. **Paillette** m'avait montré cette version et j'avoue que là aussi le principe est très ingénieux.



C'est à présent **Manu** qui prend la suite pour nous montrer, dit-il, « *un tour de Max Mavenne...* ».

Euh **Manu**... On prononce « *Maiveune* ».

C'est peut-être parce qu'il en avait marre qu'on l'appelle « *Max Mavenne* » qu'il se fait désormais appeler « *Fil Goldechtaine* »...©



**Manu** précise que normalement ce tour n'était pas examinable, mais que maintenant, ça va le devenir.

**Manu** mélange son jeu de cartes et propose à **Alban** de le couper en deux.



**Manu** demande à **Alban** de choisir une carte mais pour qu'il ne prenne pas un des Jokers, **Manu** les enlève du jeu.

**Manu** étale le jeu face en bas. Toutes les cartes ont un dos rouge à l'exception d'une carte qui a un dos bleu et **Manu** précise que c'est une prédiction et qu'**Alban** ne doit pas y toucher.

**Alban** désigne une carte.

**Manu** sort la carte d'**Alban** de l'étalement, ainsi que sa prédiction et il rassemble le jeu. **Manu** explique en les désignant qu'il y a la carte d'**Alban** et la sienne.

**Manu** montre sa prédiction : Valet de Cœur.

Puis **Manu** montre la carte touchée par **Alban** : Le Valet de Carreau.

**Alban** est impressionné.

**Manu** étale le jeu face en l'air : toutes les autres cartes sont des jokers.

Une manipulation... ingénieuse.

En fait, aujourd'hui, on voit plein de trucs ingénieux... C'est génial non ?

Une adaptation d'un tour – qui est en fait de **Phil Goldstein** (le véritable nom de **Max Maven**) si on veut être très précis...- paru en octobre 1995 dans la revue *Arcane n°80 « spécial cartes volume II »*, intitulé en français « *La règle du jeu* » (l'édition originale provient du magazine *The Minotaur issue 93*).

**Christophe** s'installe et nous propose une partie de dominos... L'occasion pour lui de raconter l'histoire d'un vieil escroc qui – avec l'âge – se retrouve en maison de retraite et décide d'escroquer les pensionnaires des lieux avec des dominos.



Pour cette arnaque, notre vieil escroc utilise uniquement trois dominos : deux double-deux et un double-cinq. Et le jeu consiste, bien évidemment à retrouver le double-cinq... lequel n'est jamais là on l'on croit.

Un bonneteau infernal... comme tous les bonneteaux d'ailleurs. Mais original puisqu'il n'utilise pas des cartes.

On peut même donner une chance supplémentaire aux joueurs en enlevant un des dominos. Mais rien n'y fait, le double-cinq n'est pas là où on s'attend à le trouver.



Et même avec deux dominos dont un est face en l'air, notre escroc gagnait toujours. Mais, malgré cette habitude d'escroquer les gens, l'homme avait un bon fond...

Du coup, il décide d'aider les participants à son jeu et montre qu'à présent, une étiquette « gagné » est apparue au dos du double-cinq.



Une utilisation amusante du matériel fourni avec le tour *Domino* commercialisé par **Mayette Magie Moderne** (mais ce tour n'est plus disponible sur le site. Vous pouvez toutefois le trouver ailleurs... dans sa version originale ou dans des versions « *adaptées* »...).

Le matériel travaille pour vous mais il ne faut pas surtout se tromper dans l'enchaînement des mouvements sinon, ça sera la « *cata* ».

Dans sa routine, **Christophe** utilise seulement trois dominos. Si vous voulez voir **Dominique Duvivier** dans ses œuvres... Vous pouvez toujours aller jeter un œil sur cette [vidéo YouTube](#). Là, il utilise quatre dominos.

**Victor** se lance et nous propose un voyage... un voyage de cartes. Il demande que quelqu'un joue le rôle du spectateur et tout le monde dit « **Alban !** », mais il est déjà parti. Du coup, c'est **Manu** qui vient le rejoindre.

**Victor** étale son jeu de cartes face en l'air et invite **Manu** à choisir n'importe quelle carte. Il choisit le 6T.

Puis, **Victor** remet l'étui du jeu à **Manu** afin qu'il l'examine.

**Victor** prend la carte de **Manu**, l'insère dans l'étui en la laissant dépasser et remet en place le rabat. Puis il enfonce complètement la carte dans l'étui.



**Victor** prend le jeu et dépose l'étui sur la table.

Une seconde carte est choisie – cette fois-ci le choix se fait jeu face en bas sur le « stop ! » de **Manu**. La carte sélectionnée est le VK.

Le VK est mis en contact avec l'étui et se transforme en 6T.

**Victor** ouvre l'étui et en sort le VK.



Jolie transposition de cartes. On donne un conseil concernant l'orientation de l'étui lors de l'exposition de la seconde carte et je conseille à **Victor** – qui est un bon technicien – de rendre son tour plus « *magique* » avec un boniment approprié – par exemple sur les propriétés de certaines cartes dans les jeux utilisés par les magiciens.

C'est à mon sens le problème de beaucoup de jeunes magiciens actuellement qui sont de très bons techniciens mais qui ont du mal à rendre « *magique* » les effets qu'ils présentent faute d'une « *histoire* » pour illustrer le tour. Et pour qu'un spectateur se rappelle d'un tour qui lui a été présenté, il m'apparaît essentiel d'y introduire de la magie, de raconter une histoire pour susciter l'intérêt du spectateur, sinon, cela ne sera pour lui qu'un geste technique aussitôt oublié, même si ce geste technique est bien exécuté.

**Thierry** a rejoint le club récemment et il a été quelque peu « *épargné* », en ce sens qu'il n'a présenté qu'une seule routine jusqu'à présent. Mais ça... C'était avant.

C'est en forgeant qu'on devient forgeron et c'est en pratiquant la Magie qu'on peut espérer de devenir un magicien...

Du coup, nous invitons **Thierry** à venir sur le devant de la scène pour nous montrer ce qu'il a appris. Il a du apprendre plein de choses puisqu'il m'a dit avoir passé pas mal de temps à parcourir notre « *espace réservé* » sur le site.

Est-ce pour se donner du courage... Il invite **Christophe** à le rejoindre. Il faut rappeler que c'est **Christophe** qui a introduit **Thierry** (sans mauvais jeu de mots) au sein du **MCR**.



**Thierry** montre à **Christophe** le 4, le 3, le 2 et l'As de Pique et il les distribue face en bas en ligne sur le tapis sur la table.

Et **Thierry** s'écrie en frottant le tapis de sa main « *Ah ça c'est bien tiens, il faut que je m'en achète un...* »

Serait-ce un détournement d'attention ?

Non, j'déconne... C'est simplement une remarque que j'apprécie au plus haut point, s'agissant de MON tapis de close-up... un *Gibson*.

**Thierry** prend la carte correspondant à l'As de Pique et pose le jeu dessus.

**Thierry** déclare « *Et donc, en grattant un peu comme ceci, l'As est forcément remonté sur le dessus...* ». Il retourne la carte se trouvant sur le dessus du jeu : c'est l'As de Pique.



**Thierry** regarde **Christophe** et dit « *Donc maintenant le... 2... C'est ça ?* » et **Christophe** confirme.

Ah ben on a tous commencé un jour, alors forcément, au début, ce n'est pas évident, on hésite, on fait des erreurs... et par la suite, on n'hésite plus et... on continue à faire des erreurs mais on en rigole.

**Thierry** prend donc la carte correspondant au 2P et la pose sur le jeu puis il déclare « *Le 2, si je gratte un peu, forcément, il descend sous le jeu...* ».

**Thierry** retourne le jeu face en l'air et il regarde **Christophe**, semblant quêter son approbation, et déclare « *Donc ensuite, nous allons prendre le 3...* ». **Christophe** acquiesce, encourageant son « *poulain* ».

**Thierry** prend la carte correspondant au 3P et l'insère face en bas dans le milieu du jeu face en l'air. Puis il retourne le jeu et déclare « *Et donc... si... on frotte... le 3 est passé sur le dessus* ». **Thierry** retourne la carte du dessus du jeu et montre le 3P.

**Thierry** poursuit en disant « *Et donc, nous allons prendre le 4P, le placer à l'intérieur...* ». Joignant le geste à la parole, **Thierry** prend la dernière carte sur le tapis et l'insère face en bas au milieu du jeu face en bas.

Le jeu est ensuite retourné face en l'air et étalé : une carte est face en bas, et c'est le 4P.

Les cartes ascenseur... un grand classique qu'on peut retrouver dans la *Magie par les cartes* de **Bernard Bilis**, volume 1.

**Stéphane** s'installe et **Christophe** le rejoint pour jouer le rôle du spectateur.

Puis, tous deux attendent en regardant vers le fond de la salle mes deux voisins...



Il faut dire que **Jean-Luc** et **Tomarel** taillent le bout de gras... Comprenez qu'ils discutent tranquillement tous les deux depuis un bon moment sans s'occuper de ce qui se passe autour d'eux...

« Oh les mecs ! Ya **Stéphane** qui attend... »

J'use de mon autorité naturelle pour demander aux intéressés de s'intéresser un peu à la future prestation de **Stéphane**.

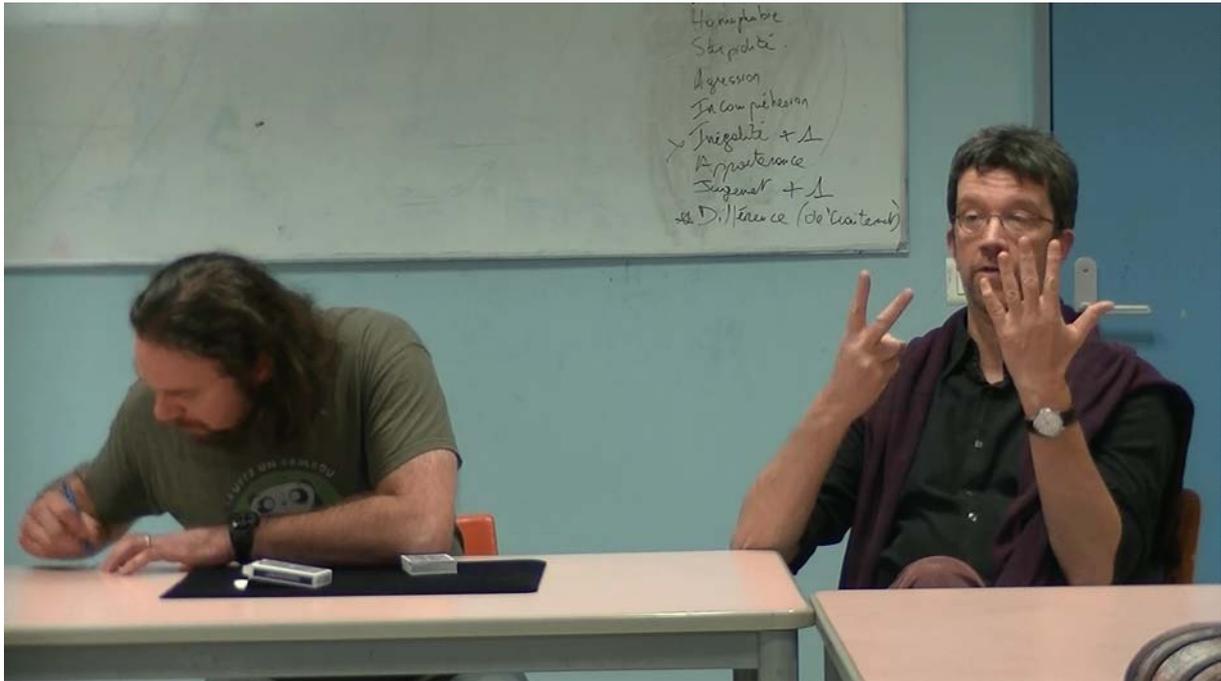
Il fut un temps où un ancien membre du club – qui était souvent très agité pendant la prestation des autres membres – m'avait reproché de ne pas faire taire les autres quand c'était LUI qui passait... Mort de rire...

Alors du coup, maintenant, je n'hésite pas à jouer les maîtres d'école et à siffler la fin de la récréation.

Et c'est vrai que souvent, **Tomarel** et **Jean-Luc** ont plein de choses à se raconter... Mais je vous rassure, ils ne sont pas les seuls.

Allez, **Stéphane** se lance finalement et nous annonce qu'il s'intéresse à la numérogologie et qu'il va tenter de définir le chiffre qui correspond à **Christophe**.

**Stéphane** commence à écrire sur un bout de papier et **Christophe** en profite pour nous montrer sept doigts... bien évidemment à l'insu de **Stéphane**... ce qui fait rire tout le monde (sauf peut-être **Jean-Luc** et **Tomarel** qui continuent à discuter ensemble, même s'ils ont baissé le volume... Mais qu'est ce qu'ils peuvent bien avoir à se dire ?)



Après l'avoir plié, **Stéphane** confie son morceau de papier à **Christophe** pour qu'il le mette dans une de ses poches.

**Stéphane** propose de vérifier s'il ne s'est pas trompé et distribue une douzaine de cartes.

**Christophe** est invité à couper le paquet et à compléter la coupe. Il peut recommencer autant de fois qu'il veut.

**Stéphane** récupère le petit paquet et le mélange.

**Christophe** est ensuite prié de distribué le paquet en deux tas et de prendre un des tas pour le mettre sur l'autre. Il peut recommencer l'opération s'il le souhaite et ce, autant de fois qu'il le veut.

**Christophe** recommence.

Je regarde ma montre... Non j'déconne... Je n'ai pas de montre... Mais j'ai quand même regardé l'heure sur mon téléphone mobile...

**Stéphane** demande à présent de distribuer à nouveau les cartes mais de les laisser en deux tas cette fois-ci.



**Christophe** doit à présent prendre et mettre à l'écart sans la regarder la première carte de l'un des deux tas. Ceci état fait, les deux tas sont rassemblés pour reconstituer le paquet.

**Stéphane** explique qu'ils vont maintenant effectuer une procédure de classement aléatoire... Houlà ! Ça à l'air compliqué ce truc là...

Bon, en fait, c'est une *Donne Australienne*... La première carte est distribuée sur le tais, la suivante va sous le paquet et ainsi de suite jusqu'à ce que **Christophe** n'ait plus qu'une seule carte en main : le 7T.

Stéphane prend la carte mise à l'écart tout à l'heure et c'est un... 6C.

Oh, oh... Foiré ?

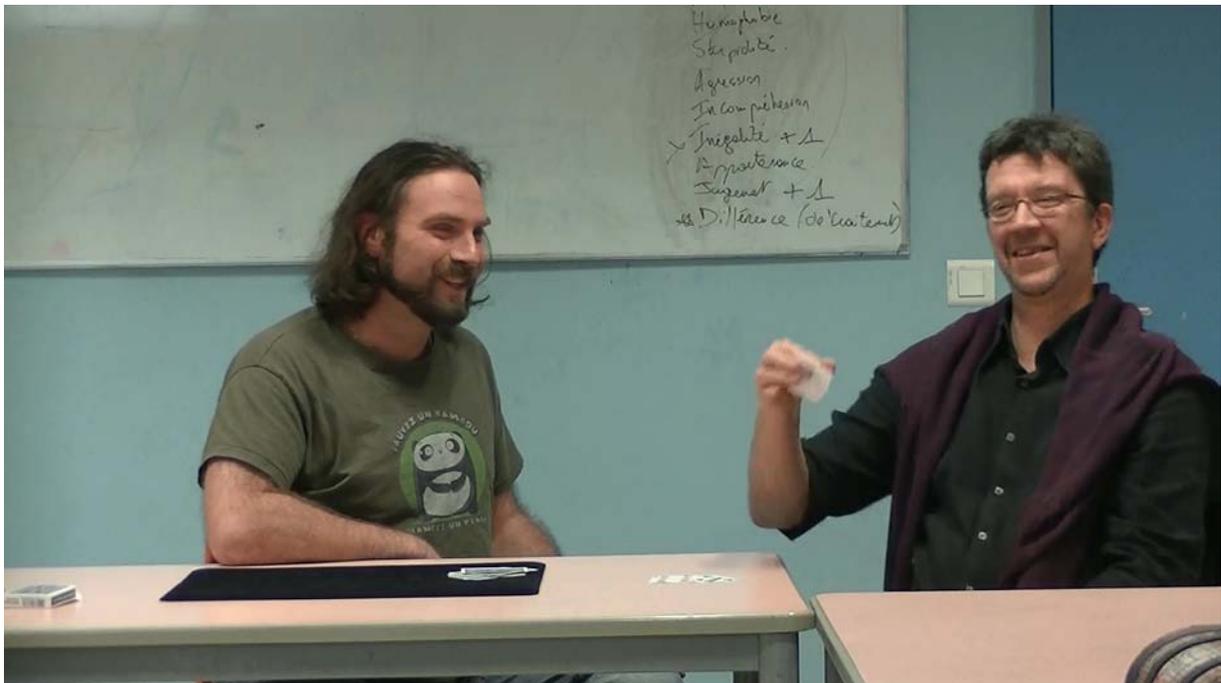
Mais **Stéphane** poursuit « 7 et 6, ça fait... », et **Christophe** qui ne parle pas Anglais mais qui sait compter répond – non sans une longue hésitation et en regardant les deux cartes... « euh..... 13 ». Ah ben en fait, il ne compte pas si bien que ça car en plus on a du lui souffler... Et **Christophe** se frotte le front en signe de soulagement et nous remercie de l'avoir aidé...



**Stéphane** demande à présent à **Christophe** de sortir et de lire le papier qu'il lui a remis au début du tour.

**Christophe** sort le papier, le déplie et annonce « 12 ».

**Stéphane** blêmit et **Christophe** éclate de rire « Non, 13... »



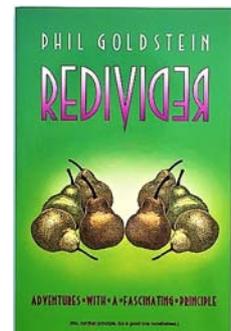
**Stéphane** explique que c'est un tour de **Max Maven**...

Bon... C'est à la fois Vrai et à la fois Faux...



Je m'explique : Le tour montré par **Stéphane** est tiré du livre *RÊVER* dont l'auteur désigné est **Max Maven**. Et le tour est intitulé « *ODILE LA DIVA VIDA LE LIDO* ».

Ce livre – en langue française – est une traduction - adaptation du livre en langue anglaise *REDIVIDER* signé **Phil Goldstein**...



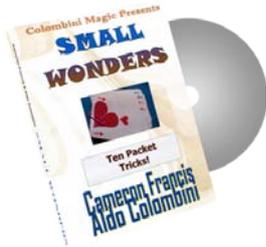
Je ne connais pas la version française de cet ouvrage et comme je possède la version originale en anglais, le tour ressemble à la routine « *NEVER ODD OR EVEN* ».

La couverture de l'ouvrage original indique « *Aventures basées sur un principe fascinant* »... et tous les tours présentés utilisent ce principe.

Voilà, voilà... C'était la minute culturelle.

À mon tour à nouveau... Je quitte ma place pour venir montrer un tour impromptu d'**Aldo Colombini**, qui est extrait du DVD *Small Wonders* de **Cameron Francis** et **Aldo Colombini** consacré aux tours de petits paquets et qui s'appelle *Stingray*.

C'est **Jean-Luc** qui joue le spectateur...



Pas de photos pour illustrer le compte-rendu car le caméscope était sur « pause »...

Mais je vais quand même vous raconter... et je vous mets l'image du DVD.

Quatre Valets et trois Trois sont sortis du jeu.

Les Trois sont remis à **Jean-Luc** qui les tient entre ses deux paumes de mains.

Les quatre Valets sont montrés une dernière fois et trois d'entre eux sont posés sur la table tandis que le quatrième – le leader – est mis avec les trois Trois entre les paumes de **Jean-Luc**.

Un leader qui possède un charisme suffisant pour attirer à lui les trois autres Valets et faire fuir les trois Trois : **Jean Luc** ouvre les mains. Il tient les quatre Valets. Les trois Trois sont sur la table.

Un tour assez simple à réaliser avec un bon impact, qui utilise un mouvement que je ne connaissais pas : le *Mirage Count* de **Larry West**.

**Jean-Luc** profite de la présence devant l'honorable assemblée pour montrer un mouvement d'huile et l'eau automatique.

Bon, il faut tâtonner un peu pour saisir la subtilité du mouvement mais c'est vrai que ça marche assez bien.

Là encore pas de photo puisque, je vous l'ai déjà dit, le caméscope était en pause...

**Éric** a encore des choses à nous faire découvrir... Allez à la page suivante pour savoir ce qu'il a à nous faire découvrir...

**Éric** tient en main un petit paquet de cartes et nous montre deux Jokers en nous demandant si on sait ce que sait....



Oh, il nous prend pour des quiches ou quoi ?

Et là, il nous demande de faire preuve d'un peu d'imagination : ce sont deux assistants conjugaux, des gens qui interviennent quand cela ne va pas bien dans un couple.

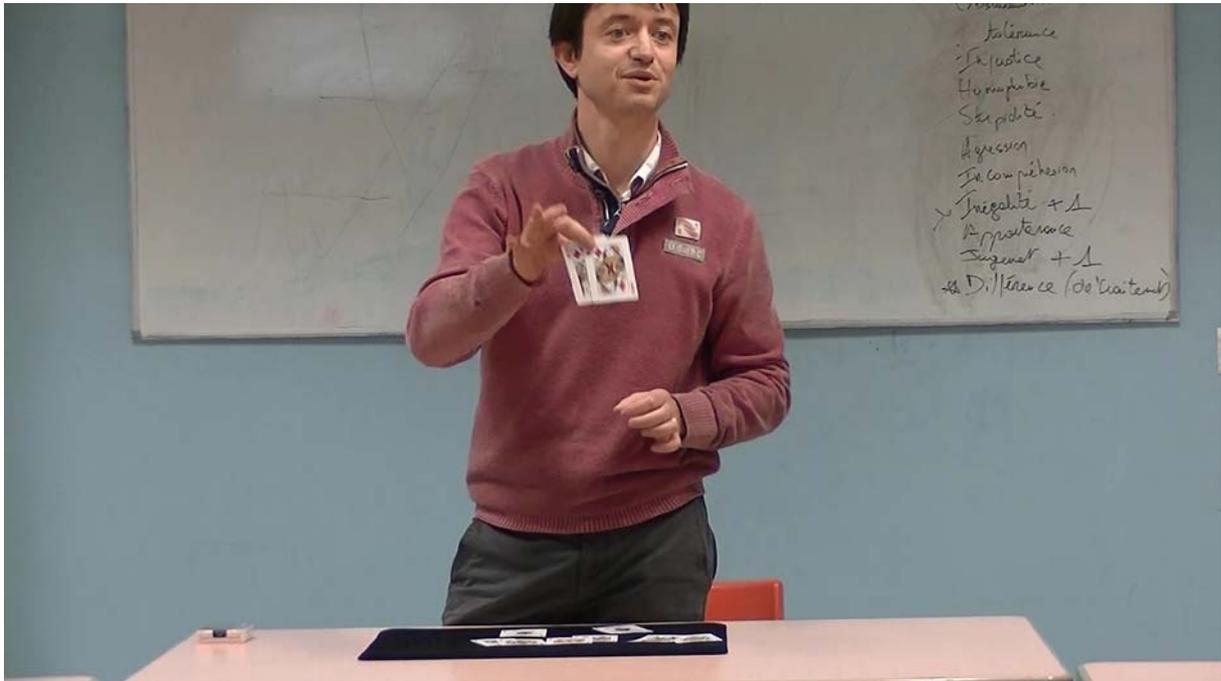
Tout en parlant, **Éric** nous montre que tout part à vau-l'eau (je n'ai pas écrit « à vélo »... Même si l'un n'empêche pas l'autre...) car le Roi de Trèfle sort avec la Dame de Pique, et que les autres Rois et Dames ne s'illustrent guère non plus en termes de fidélité conjugale.

**Éric** prend les deux Jokers et les mets face en bas sous le paquet face en l'air de Rois et Dames. Apparemment, nos deux conseillers n'ont pas envie de bosser et ils tournent le dos au boulot.

**Éric** distribue face en bas sur le tapis les cartes par « couples décomposés ».

Puis, il nous montre les deux assistants – face en bas – et insère entre ces deux cartes, un des « couples décomposés ». La consultation étant terminée, **Éric** remet sur le tapis et face en bas les deux cartes et passe au couple suivant. Et ainsi de suite jusqu'à ce que les quatre couples... infidèles ? – soient passés dans le bureau des conseillers conjugaux.

Au final, le Roi de Trèfle a retrouvé la Dame de Trèfle... Le Roi de Cœur a retrouvé la Dame de Cœur... Idem pour le Roi et la Dame de Pique et bien évidemment pour le Roi et la Dame de Carreau.



Une routine qu'**Éric** a vu sur *YouTube* « pas expliquée par un sale gamin de 15 ans » (pour reprendre ses propres termes) et il a réussi à remonter le principe.

[La routine est d'Aldo Colombini et s'intitule Cavatina.](#) On peut la trouver dans le DVD *Crazy For Cards...*

Retour de **Paillette** qui souhaite faire un clin d'œil à **Théo** et sa routine avec une ardoise. Un hommage à **Théo** nous dit-il.



Lors de la réunion du 10 février 2018, **Théo** nous avait présenté une de ses créations : une ardoise d'un genre particulier, très utile pour les routines de mentalisme.

Pour ne pas être en reste, **Paillette** souhaite lui aussi nous présenter SON ardoise. Ce n'est pas sa création mais il faut reconnaître que cette ardoise vaut le coup d'œil...

Pour sa routine, **Paillette** inscrit une prédiction sur son ardoise puis il fait choisir une carte à **Thierry** (le 4K) et bien évidemment sa prédiction est exacte.



**Paillette** propose à présent à **Thierry** de choisir un des trois livres qu'il a devant lui.

**Thierry** examine attentivement les livres et en choisit un.

**Paillette** lui demande de choisir à présent n'importe quelle page du livre et **Thierry** nomme la page 47.

« 47 ? Euh non... 47 ? » dit **Paillette** tout en scrutant attentivement l'ardoise et ça nous fait marrer car on se dit qu'il doit y avoir quelque chose dessus permettant à **Paillette** de connaître la réponse.

Mais **Paillette** tourne l'ardoise vers nous et là, ben on ne voit rien, que dalle, pas la moindre antisèche.



Et **Paillette** commence à écrire avec sa craie jaune... puis il demande à Thierry de lire les premiers mots de la page : « *Je vis approcher...* ».

**Paillette** tourne l'ardoise vers nous pour montrer ce qu'il a écrit...



Sacrée ardoise que voilà, car elle n'a rien de spécial en apparence...

Mais, il ne faut pas se fier aux apparences.



**Paillette** range son matériel et **Christophe** s'installe. Il a délaissé ses dominos pour nous parler de la publicité quant aux techniques utilisées pour forcer les gens à acheter qui s'apparente à certaines techniques utilisées en Magie. Il nous indique qu'il y a trois règles à respecter si on ne veut pas se laisser influencer.

Il se propose d'illustrer son propos avec un jeu de cartes et un spectateur et c'est **Thierry** qui va jouer ce rôle.

La première règle à respecter, c'est de garder son libre arbitre.



**Christophe** sort les cartes de l'étui et il les étale face en bas. Il demande à **Thierry** de se concentrer et de choisir une carte quand il est sûr que c'est son libre choix. La carte est sortie de l'étalement et laissée sur la table.

La deuxième règle, c'est qu'il ne faut pas se fier à l'emballage.

**Christophe** indique « *Tu vois, on a pris un jeu... normal en apparence...* »

**Christophe** reprend le jeu et tout en le mélangeant, il montre des cartes au hasard par ci par là, et ces cartes ont une face blanche.



Puis **Christophe** met les cartes en éventail pour montrer qu'elles sont toutes blanches...



**Thierry** regarde avec étonnement et j'imagine que dans sa tête, il doit se dire « *Mais qu'est ce que c'est que cette secte dans laquelle je me suis embringué... Ils font des trucs pas nets...* ».

Ne te décourage pas **Thierry**, toi aussi, avec le temps et de l'entraînement tu arriveras aussi à faire des trucs de ouf...

**Christophe** indique « *Il se trouve qu'en général, avec ces cartes blanches, j'en mets une imprimée...* » et il demande à **Thierry** si, malgré tout, il ne se serait pas laissé influencer dans le choix de sa carte.



La carte sur la table est montrée : elle est imprimée et c'est le 7T.

**Christophe** récupère la carte et la perd dans le jeu puis énonce la troisième règle : l'image subliminale... celle qui est dissimulée et qui influence les consommateurs...

**Christophe** fait défiler les cartes et montre que toutes les cartes ont un dos bleu – sauf une carte, qui a un dos rouge sur lequel est inscrit « *Choisis-moi* ».



**Thierry** nous regarde, le désespoir de ne pas comprendre se lit dans ses yeux...

**Christophe** montre la face de la carte, c'est le 7T.

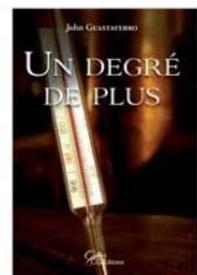
**Christophe** dépose la carte face en bas sur la table et déclare qu'il y a quand même une quatrième règle : il ne faut jamais croire ce qu'on nous dit ou ce qu'on nous montre.

**Christophe** frotte la carte à dos rouge sur la table et la retourne : elle est blanche. Puis il étale le jeu face en l'air, toutes les cartes sont imprimées et différentes.



**Christophe** conclut en disant « *Tu as choisi la seule carte blanche dans un jeu normal...* »

Une routine de **John Guastafarro** intitulée « *La publicité démasquée* » extraite du livre « *Un degré de plus* ».



**Christophe** demande des conseils car il s'interroge sur l'utilité de faire à la fois l'éventail et le mélange pour montrer des cartes blanches d'autant qu'il indique ne pas réussir tout le temps cet éventail.

**Manu** lui conseille de tenir le jeu en main droite et de l'ouvrir vers la gauche avec la main gauche... Mais c'est une manipulation qui apparemment ne convient pas à notre ami **Christophe**. Quelqu'un lui conseille d'acheter un jeu avec des index inversés ([Bicycle Lefty Deck](#))...

Retour d'**Éric** pour une nouvelle routine de cartes. Une routine de « *very close-up* » apparemment car il nous demande de nous rapprocher et déplace la table pour être plus près de nous.

Va-t-il utiliser des mini-cartes à jouer ?

Non, à première vue (même si la mienne baisse avec l'âge) son jeu est de taille normale... format poker.

**Éric** annonce « *C'est toujours mon histoire de couple en fait... Mais celle-ci, c'est la version mariage pour tous...* »

**Éric** nous montre son étui de cartes en nous demandant d'imaginer que c'est une discothèque... et **Éric** indique « *Désolé Patrice, mais la discothèque est un peu bizarre, c'est la discothèque de Police Academy, le [Blue Oyster Bar](#)...* ».

Oh, je crains le pire... Mais j'm'en fous, je suis à la retraite...



Et **Éric** ajoute « *Je suppose que tous les policiers ne sont pas comme ça, évidemment...* ».

Ben, je suppose également parce qu'en 34 ans de carrière, il n'y en a pas un qui m'a proposé la botte. Mais il est vrai que je ne suis pas un garçon facile...

**Éric** étale sur la table un petit paquet de cartes et nous invite à bien regarder et même prendre une photo. Je renonce car je suis trop loin.

Les cartes sont des Rois, des Dames et des Valets, rouges et noirs.  
Les cartes sont alternées et les cartes similaires sont éloignées les unes des autres...

Le premier couple Roi rouge – Dame noire rentre dans la discothèque...  
Les deux cartes sont posées sur le dos de l'étui.

Le second couple Valet rouge – Dame noire, rentre dans la discothèque...  
Les deux cartes sont posées sur les deux précédentes.

Le troisième couple Roi noire – Valet rouge, rentre dans la discothèque...  
Les deux cartes sont posées sur les cartes précédentes.



Le quatrième couple Roi noire – Dame rouge, rentre dans la discothèque...  
Les deux cartes sont posées sur les cartes précédentes.

Le dernier couple Valet noir – Dame rouge, rentre dans la discothèque...  
Les deux cartes sont posées sur les cartes précédentes.

**Éric** explique qu'à la fin de la soirée, « *tout le monde a bu, gros trou noir* », dit-il (sans aucune connotation sexuelle apparemment...).

**Éric** ajoute « ... *et quand le lendemain matin, chacun se réveille dans son lit... Merde, ça ne commence pas bien...* » et, il retourne face en l'air les deux premières cartes.

De là où je suis, je ne vois pas la valeur des cartes et je ne comprends donc pas le « *ça ne commence pas bien...* »

**Éric** poursuit avec les cartes restantes en les laissant pas deux et en disant que ça ne s'améliore pas...

Je zoome le plus possible avec le caméscope pour découvrir que les couples formés sont désormais Valet noir – Valet noir, Dame rouge – Dame rouge, Valet rouge – Valet rouge, etc.



Et **Éric** de conclure : « *si un jour on vous invite à une soirée Police, méfiez-vous...* ».

**Jean-Luc** déclare qu'il ne serait pas à l'aise avec ce genre de boniment et que jamais il ne dirait de telles choses en prestation parce qu'on lui a déjà fait des réflexions quand, par exemple, il disait « *Vous avez certainement une Dame préférée...* ».

Et **Éric** de répondre : « *je ne fais pas de prestations...* »

Mort de rire...☺

Le boniment et le thème choisis par **Éric** n'enlèvent rien à l'effet par lui-même. Et lorsqu'**Éric** nous révèle le secret, on tombe vraiment dans la science fiction... ou plutôt « *science friction* » (comprenez qui pourra...).

**Manu** prend la suite pour quelque chose de beaucoup plus soft...

**Manu** distribue dix cartes face en bas sur le tapis puis il coupe une portion du jeu qu'il positionne face en bas derrière les dix cartes.

**Manu** distribue à nouveau dix cartes face en bas et met les cartes restantes face en bas derrière les dix cartes.



**Manu** prend le second paquet de dix cartes, il le retourne face en l'air et le pose sur les cartes en retrait puis il coupe le paquet envoyant ainsi les cartes face en l'air dans le milieu du tas.

**Manu** fait la même chose avec le premier paquet de dix cartes puis il mime.

Il mime le passage de cartes d'un tas vers l'autre...

Cette opération – que n'aurait pas renié le *Mime Marceau* – étant effectuée, **Manu** prend le paquet à sa droite, cherche dans le paquet la première carte face en l'air et compte... Il y a 7 cartes face en l'air seulement.

**Manu** prend ensuite le second paquet, cherche la première carte face en bas et compte... Il y a 12 cartes face en l'air.

La plupart des tours s'arrêteraient là, mais celui-ci va encore plus loin...

**Manu** rassemble les cartes pour reconstituer le jeu et s'adressant à **Thierry**, il lui demande de lui dire « *stop!* » quand il le souhaite tandis que les cartes sont effeuillées.

Au « *stop!* », **Manu** sépare le jeu et distribue les trois premières cartes de la moitié inférieure.



**Manu** coupe le jeu puis prend la carte du dessus et demande à **Thierry** avec laquelle des trois cartes, il doit associer la carte qu'il tient en main.

**Thierry** indique la carte située au centre.

**Manu** prend la carte désignée et la retourne ainsi que la carte qu'il tient en main : il s'agit de deux Quatre noirs.

Le jeu est à nouveau coupé et **Manu** prend la carte du dessus et demande à **Thierry** avec laquelle des deux cartes restantes, il doit associer cette carte.

**Thierry** désigne la carte à gauche de **Manu** et, à nouveau...on s'aperçoit que les deux cartes sont jumelles : les deux Dames rouges.

Nouvelle coupe du jeu et **Manu** prend la carte du dessus, laquelle forme à nouveau une paire idéale avec la dernière carte sur le tapis : deux Dix noirs.



Un tour de **Rachel Colombini**, combiné avec un effet de **Nick Trost**. Les deux effets peuvent être présentés séparément mais autant les enchaîner... C'est intitulé *Three Card Trip*.

La salle s'est un peu « *dépeuplée* » mais je propose néanmoins (comme le *Sphinx* en Égypte...) de montrer une dernière routine.

Et cette fois-ci, vous savez quoi ? Le caméscope n'est pas sur pause.

En me voyant mettre en place mes cartes, **Christophe** déclare « *Des voyages et encore des voyages...* »

Oh, tu connais ce tour ? Mais, non, c'est juste une intuition de sa part.

À ma droite 4 Dames... et à ma gauche 4 Dames... Mais elles proviennent de deux jeux différents : un jeu à dos rouge et un jeu à dos bleu.

Et pour savoir si certaines peuvent faire preuve d'intuition... ou tout simplement de chance... j'ai pris une Dame d'un tas pour la mettre dans l'autre et la même Dame du second tas pour la mettre dans le premier. Ainsi, dans chaque tas, il y a une Dame avec une couleur de dos différente.

Laquelle ?



**Manu** tente sa chance et il pense que la Dame de Pique est celle qui a un dos différent.

Je prends le premier paquet et je montre qu'effectivement son intuition était bonne car, la Dame de Pique a un dos rouge et qu'il y a trois cartes avec un dos bleu. Bien évidemment, dans le second paquet, la Dame de Pique a un dos bleu et les trois autres cartes un dos rouge.

Je remets chaque Dame dans le paquet ayant la même couleur de dos et je montre que – bien évidemment – toutes les cartes du premier paquet sont à dos bleu et toutes celles du second paquet sont à dos rouge.

Puis, je me tourne vers **Manu** et je lui dis « *Tu avais bien dit... la Dame de Pique ?* ».

**Manu** confirme.

J'étale chaque paquet sur la table et on constate que dans chaque paquet, une carte à un dos différent...

Je retourne la carte étrangère de chaque paquet : c'est à nouveau la Dame de Pique.



Une routine d'**Aldo Colombini** intitulée *Trifle*. Elle est tirée du DVD *Packet Trick Picks* et est inspirée de la routine *All The Non Conformist* de **Michael Skinner**.

Et voici venu le moment de nous quitter. La prochaine réunion aura lieu le samedi 14 avril 2018 et il est prévu que **Spontus** nous parle d'un cube célèbre... le *Rubik's Cube*.

**Patrice**  
Apprenti Magicien à Vie



## RÉUNION DU 14 AVRIL 2018

Une réunion très particulière que celle-ci...

En effet, **Spontus** avait proposé de nous faire une mini conférence sur le *Rubik's Cube* et notamment son utilisation en Magie.



En fait de « *mini* » conférence, **Spontus** a tenu près de deux heures et demie tant le sujet est vaste. Il était secondé – brillamment – par son fils **Léo**, pour qui le *Rubik's Cube* n'a plus aucun secret puisqu'il participe à des compétitions de rapidité pour résoudre ce « *casse-tête* », que pour ma part, je qualifie de « *casse tête infernal* »...

Du coup, la réunion s'est limitée à cette conférence et voilà ma tâche mensuelle considérablement simplifiée puisqu'au lieu de faire un compte-rendu de réunion et un compte-rendu d'atelier, je n'ai qu'un seul compte-rendu à faire.

### Sont venus pour assister à cette conférence :

- |                                |                                  |
|--------------------------------|----------------------------------|
| 1 : <b>Patrice</b>             | 2 : <b>Alban</b>                 |
| 3 : <b>Stéphane</b>            | 4 : <b>Christophe</b>            |
| 5 : <b>Paillette</b>           | 6 : <b>Jean-Luc</b>              |
| 7 : <b>Manu</b>                | 8 : <b>David</b>                 |
| 9 : <b>Victor</b>              | 10 : <b>Éric</b>                 |
| 11 : <b>Coda</b>               | 12 : <b>Benjamin Coda Junior</b> |
| 13 : <b>Alexis Coda Junior</b> | 14 : <b>Toff</b>                 |
| 15 : <b>Pierre</b>             |                                  |

Et bien évidemment **Spontus** accompagné de son fils **Léo**.

Avant que **Spontus** entame son propos, je prends la traditionnelle photo de groupe et **Éric** m'a également transmis la photo qu'il a prise.

Waouh ! Deux photos pour le prix d'une... Non, vous ne rêvez pas.



Et maintenant, place à la conférence !

\*  
\* \*  
\*

Mais, avant de vous révéler le contenu de la conférence, faisons d'abord un peu d'histoire.



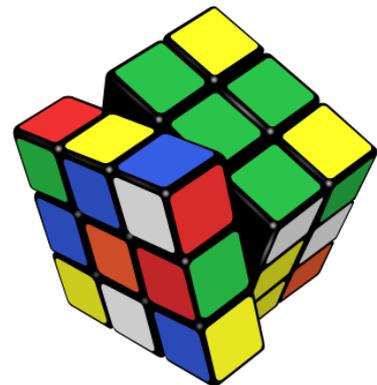
Le *Rubik's Cube* est un casse-tête inventé en 1974 par [Ernő Rubik](#), un architecte hongrois passionné de *casse-têtes* (Non ! Pas de *massues*...).

Dans les années qui suivirent, cette invention va très vite se répandre partout dans le monde.

Le *Cube de Rubik* est un cube dont chaque face est divisée en neuf cubes miniatures qui peuvent tourner indépendamment les uns des autres. Le cube est composé d'un axe central portant les centres des 6 faces, de 8 cubes de coin à 3 faces visibles et de 12

cubes d'arête à 2 faces visibles.

À l'état final, chaque face du cube de *Rubik* est d'une couleur homogène et différente des autres, mais la rotation indépendante de chaque face provoque un mélange des petits cubes de coin et d'arête.



Le challenge est – une fois le cube « *mélangé* » - de lui rendre son aspect d'origine avec une seule couleur par face.

Là où ça se complique un peu... beaucoup, même... c'est qu'il y a plus de 43 billions (je ne sais même pas combien il faut de « 0 » pour écrire ça...) de positions différentes.

Je vous laisse le soin de découvrir [l'article de Wikipédia consacré au Rubik's Cube](#) dont je me suis inspiré pour débiter ce compte-rendu.

Face à un tel défi, les magiciens se sont bien évidemment penchés sur le problème et depuis quelques années, le *Rubik's Cube* a connu un essor assez notable dans le domaine de la Magie.

Imaginez... un cube aux faces colorées mais complètement désorganisées. Le quidam lambda (moi... vous, peut-être...) mettra un certain temps – pour ne pas dire un temps certain, pour une résolution complète – c'est-à-dire reconstituer les faces par couleur... - et sans certitude d'y arriver, quand un spécialiste ne mettra que quelques secondes.

La légende veut qu'[Ernő Rubik](#) lui-même ait passé plus d'un mois à résoudre son cube.

À titre d'information, sachez que le [record du monde](#) est détenu par un Sud Coréen avec un temps de résolution de... 4 secondes 59... Dingue non ?

Mais pour arriver à ce résultat, il faut apprendre plus d'une centaine d'algorithmes, et, avec une mémoire phénoménale, il faut passer des heures et des heures à s'entraîner pour acquérir la bonne vitesse d'exécution.



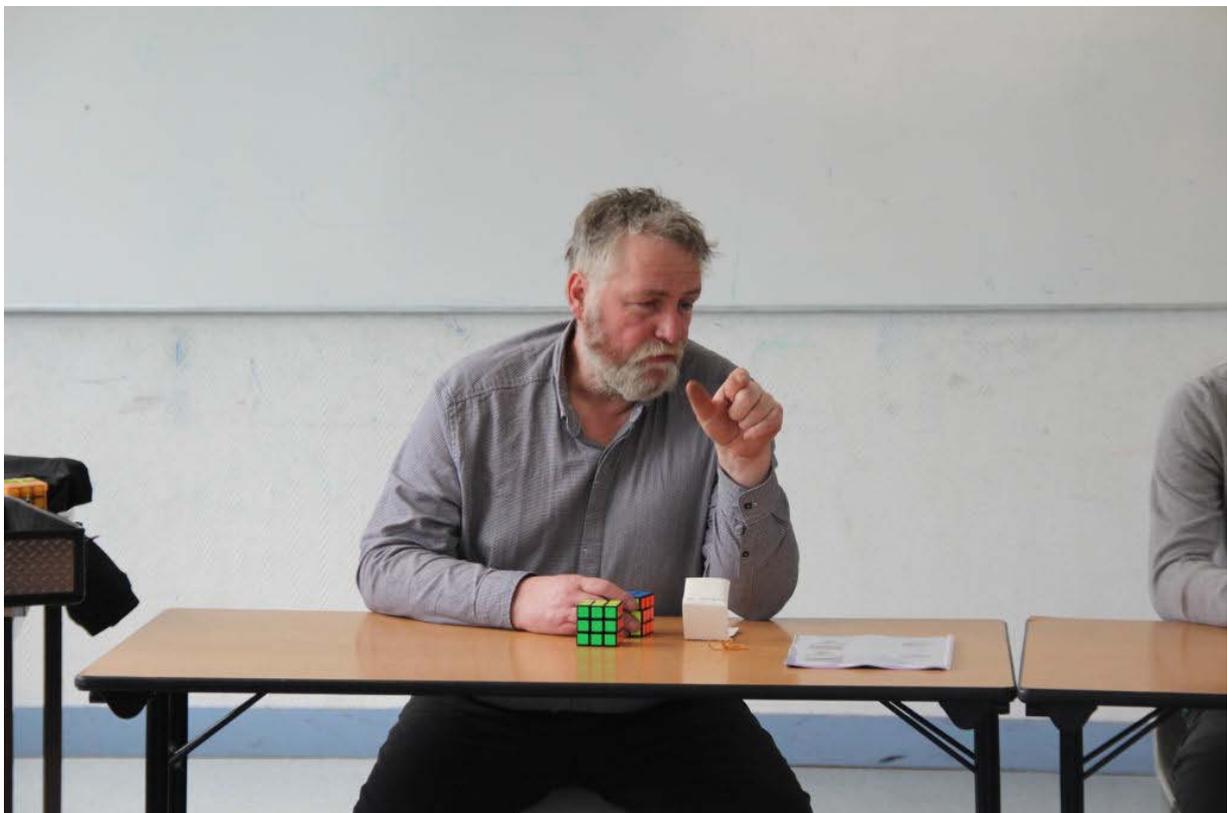
Les magiciens ont relevé le challenge et bon nombre de produits basés sur le *Rubik's Cube* et sa résolution ont vu le jour, permettant ainsi de résoudre le cube de façon quasi instantanée... ou de donner l'illusion d'une résolution quasi instantanée.

Mais n'est ce pas là un des aspects de la Magie que de faire croire à ce qui n'est pas ?

\*  
\*   \*  
\*

Avant de commencer son propos, **Spontus** nous distribue un fascicule relié, de seize pages, qui va nous permettre de suivre plus facilement tout ce qu'il va nous montrer en termes de matériels mais également de manipulations. Le grand Luxe !

Dans la première partie de sa conférence, **Spontus** se propose de nous parler des tours qui se font avec les différents systèmes « *magiques* » truqués commercialisés. La seconde partie sera consacrée aux tours réalisables avec des cubes normaux et enfin, **Spontus** indique que si nous sommes courageux, une dernière partie sera consacrée à l'apprentissage de la résolution d'un *Rubik's Cube* et à cette occasion, **Léo** pourra nous faire une démonstration.



### **Première partie : les tours faisant appel à du matériel truqué.**

**Spontus** commence en précisant que même avec du matériel « *truqué* » il y a des algorithmes à suivre scrupuleusement et que, par conséquent, si on se trompe dans la préparation ou dans l'exécution, c'est la catastrophe car il est très facile de se planter.

Il est donc souhaitable de savoir comment démonter un cube pour être en mesure de le remettre dans sa configuration de départ...

**Spontus** nous indique qu'il y a trois parties dans un cube : les centres, les coins et les arrêtes. Et il nous apprend que la plupart du temps, les arrêtes s'enlèvent assez facilement (ce n'est pas comme pour certains poissons...).



Une fois une arrête démontée, on peut ensuite accéder facilement aux autres pièces.



Le remontage se fait tout aussi facilement et on termine par la première arrête enlevée.

S'agissant d'un cube normal, il faut faire attention à correctement positionner les pièces au remontage – il ne faut pas les positionner au hasard, sinon, il y a une chance sur 12 pour qu'il fonctionne correctement. Et dans le cas d'un cube truqué, il est impératif d'avoir au préalable conservé une trace de la configuration d'origine ; sinon, vous allez beaucoup galérer voire même être dans l'impossibilité de le faire fonctionner...

**Spontus** précise qu'un cube entraîne des contraintes mathématiques et qu'on ne peut pas – par exemple – intervertir, deux-à-deux, deux arrêtes car il y a une relation « *intime* » entre les coins et les arrêtes.

Le premier cube montré s'appelle [Enchanted Cube de Craig Nichols](#). (les droits ont par la suite été rachetés par **Daryl**)

**Spontus** précise qu'on le voit énormément dans les vidéos sur Internet... notamment pour expliquer son fonctionnement, et, dit-il, « *c'est navrant mais c'est comme ça...* ».



Je profite de cette remarque pour indiquer que dans ce compte-rendu, je vais me contenter de rappeler les modèles existants sans en dévoiler le principe dans le détail.

Concernant *l'Enchanted Cube*, il propose une résolution instantanée. Une préparation est nécessaire et **Spontus** se plante en la faisant.

D'où son conseil avisé : « *C'est typiquement ce qui peut arriver et ensuite on galère pour remettre le cube dans sa configuration d'origine. Alors, croyez-moi, ça prend peut-être un peu de temps, mais il est fortement souhaitable d'apprendre à résoudre un cube normal et cela vous facilitera beaucoup les choses en cas d'erreur* ».

Le cube est montré mélangé sur toutes ses faces. On montre qu'il s'agit d'un cube normal en effectuant quelques rotations. Puis le cube est lancé en l'air et lorsqu'il retombe, on montre que les faces sont à présent toutes résolues.

Dans le fascicule distribué par **Spontus**, il y a des formules très étranges du genre « *BRFLBR* » et à la demande de **Toff**, **Spontus** précise que c'est l'identification des différentes faces d'un cube en langue anglaise : B pour Back, R pour Right, F pour Front, etc.

**Spontus** nous parle ensuite d'une variante de ce cube qui, de part sa présentation, est plus intéressant d'un point de vue visuel et il est également plus rapide à « résoudre ».



Le second matériel présenté s'appelle [Super Quick Cube + de Takamiz Usui](#).

Les mouvements utilisés par ce magicien ont très souvent été repris par d'autres magiciens pour leurs propres créations.

**Takamiz Usui** a donné une conférence dans le cadre des *Penguin Live Online Lecture* et **Spontus** indique qu'il semblait un peu déçu que personne ne parle quasiment jamais de lui...



Deux versions de ce matériel pour une résolution très rapide et on peut ensuite laisser le cube à l'examen car c'est un cube d'aspect normal (dans la seconde version).

Pour le troisième matériel, **Spontus** précise d'emblée que c'est une merde....



Il s'agit du [MagiKub](#) (non, ce n'est pas un bouillon de volaille de chez Maggi), de **Federico Poeymiro**.

Le cube peut être résolu instantanément dans les mains ou en le faisant rouler sur la table.

Selon **Spontus**, l'idée est astucieuse mais la qualité est médiocre, et le trucage se voit ce qui rend ce tour infaisable en close-up. « *La vidéo est sympa, c'est beau... Mais vous ne l'utiliserez jamais* ».

D'où son conseil : « *n'achetez pas !* »



Et pour mieux nous convaincre, **Spontus** fait passer les trois matériels dont il vient de nous parler afin de comparer.

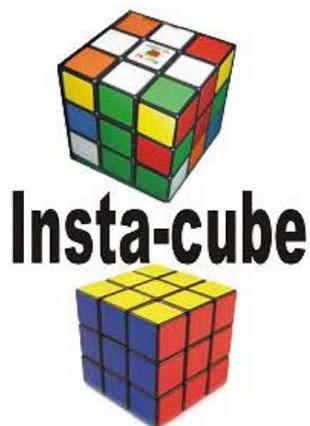
Puis il replonge dans sa mallette qui regorge de cubes en tous genres.





**Spontus** a vu une variante de ce produit où il est possible de montrer au départ trois faces mélangées contre deux pour le modèle de base.

Le quatrième produit est l'[Insta Cube de Nicolas Goubet](#).



**Spontus** n'en a pas trouvé en vente mais il s'en est bricolé un lui-même.

Là encore, on a une résolution instantanée en main et le cube a un aspect normal à la fin et peut être laissé à l'examen.

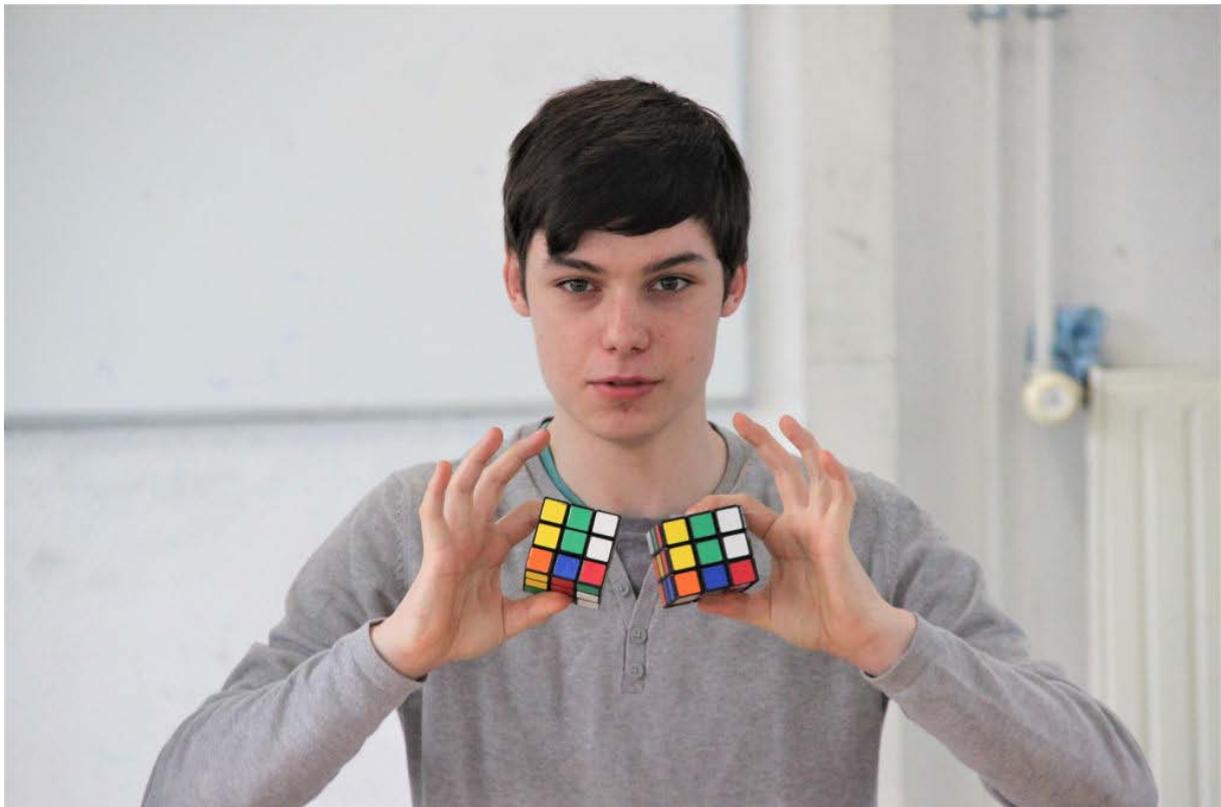
**Spontus** qualifie ce matériel de « *belle idée* ».

Cinquième matériel : [Le Rubicon de Gregory Wilson](#).



Un cube est mélangé par un spectateur et il s'avère identique à un cube de prédiction. Le cube peut aussi être résolu rapidement dans les mains.

Idée intéressante mais chère... 350 euros.



Lors de la démo... Patatra !, le cube tombe par terre et plusieurs morceaux s'échappent... et c'est **Léo** qui est chargé de remonter la « chose » qui est en fait un cube tout à fait normal... C'est le reste qui l'est un peu moins... Enfin... J'me comprends.

D'où, comme le disait **Spontus** en début de conférence, l'intérêt de savoir démonter et surtout remonter un cube...



**Spontus** nous montre ensuite la résolution du cube, laquelle ne demande que quelques mouvements – un peu comme si on secouait le cube - ce qui fait une résolution progressive très convaincante réalisée avec une seule main.



Sixième matériel : [Perfect Square de JB Dumas et Michael Lam.](#)



Un peu le même principe que le modèle *Rubicon* : un cube mélangé par un spectateur est identique à un cube prédiction.

**Spontus** préfère cette version à celle de **Greg Wilson** en termes de qualité et de discrétion et il l'utilise régulièrement en spectacle.

Selon notre conférencier, s'il y a un truc à acheter, c'est celui-là.

Septième matériel : [Easy Cube d'Axel Hecklau.](#)



Intéressant aussi selon **Spontus** et un matériel de qualité : un cube mélangé par un spectateur est déposé dans un sac. Il en ressort résolu.

Une résolution à l'aveugle, avec une petite subtilité finale.



Huitième matériel : [Rubik's Dream de Henry Harrius](#).



Sorti très peu de temps après le *Easy Cube* et proposant le même mode opératoire...

Pour l'anecdote, **Spontus** précise que l'objet n'était pas immédiatement livrable à la commande et qu'il fallait attendre un mois car pas encore disponible.

Et **Spontus**, qui a déjà été victime de piratage pour sa lévitation *Spontus 360*, se demande si en fait l'idée d'**Axel Hecklau** n'a pas tout simplement été « *pompée* » et des commandes reçues pour disposer de fonds pour faire fabriquer le matériel. Comme **Henry Harrius** avait apporté une légère modification, **Axel Hecklau** a également apporté cette modification à son produit et l'a proposée pour une somme modique à ses acheteurs.

**Spontus** précise que ce tour est livré avec un gimmick de petit cube très intéressant qui permet au moins deux bons tours : *Solved* d'**Adam Wilber** et une transformation instantanée d'un petit cube en un tas de smarties.



Photo Atelier Magique du 10/02/2018 sur le lapping

Neuvième matériel : [Solved d'Adam Wilber](#).



Un petit cube mélangé est montré. La main est passée devant et instantanément le cube est résolu.

Comme **Spontus** fait bien les choses, il a fait un tableau dans son fascicule dans lequel il liste tous les tours que nous venons de voir en précisant si on termine avec un cube normal ou pas. Cela peut avoir son importance si on veut enchaîner sur une routine faisant appel à un cube normal.

### **Seconde partie : les tours faisant appel à des cubes normaux.**

Tout en évoquant cette seconde partie, **Spontus** mélange un cube et en un clin d'œil le cube revient à son état d'origine non mélangé.



**Spontus** a ponctué cette résolution instantanée d'un « *pouf!* » mais je ne suis pas sur que ce « *pouf!* » soit indispensable... Autrement dit, vous pouvez vous asseoir dessus...

Pour réaliser cela, **Spontus** a fait appel à un algorithme bien précis qui lui a permis de....

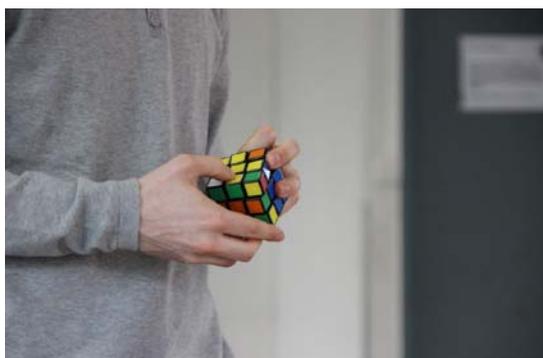
Eh non, je ne peux pas vous donner la solution... Mais l'effet est beau et très rapide... même si on ne peut pas donner le cube à l'examen après.

Dans son immense bonté, **Spontus** nous dévoile cet algorithme dans son fascicule.

Comment ? Vous n'avez pas le fascicule ? Oh, c'est bête hein ?...

**Spontus** propose à ceux qui ont un *Rubik's Cube* devant eux de faire en même temps que lui cet algorithme.

Et comme certains cubes sont mélangés, **Léo** se précipite de tables en tables pour les résoudre en un clin d'œil (ou presque). Il en aurait presque la bave aux lèvres tellement il semble content d'avoir des cubes à résoudre.



Waouh, quelle rapidité d'exécution !

Et surtout, quelle mémoire pour arriver à se rappeler quels mouvements enchaîner dans tel ou tel cas.

**Spontus**, toujours prêt à encourager, déclare « *Je vous préviens, ce n'est pas facile et vous avez toutes les chances de vous planter...* »

Pour ses explications, **Spontus** montre les mouvements à effectuer.



Et voilà qu'il parle de  $r2 D$  (non ! Pas  $R2D2...$ ), de  $r2U'$  (l'apostrophe signifiant « prime » et indiquant qu'il faut tourner dans le sens inverse des aiguilles d'une montre... (Et ceux qui ont une montre à affichage digital, ils font comment ? Scrogneugneu !), de  $R2 B L' R'...$



Moi, j'ai une très bonne excuse pour ne pas faire « *l'exercice que le maître y nous a donné* »... Je m'occupe du caméscope et je prends des photos. Et pis en plus, je n'ai pas de cube.



Et **Spontus** de conclure en se marrant « *Et je me suis planté ! Et je n'en fais pas exprès. Le constat qu'on peut faire, c'est que c'est très casse-gueule* ». Ah, un casse-tête, casse-gueule... C'est un peu logique, non ?



Ah ben il avait prévenu que ce n'était pas facile...

Et **Léo**, ta mission, si tu l'acceptes, est de remettre tous les cubes en position de départ...



Heureusement qu'il est là, hein ? Et vu le sourire sur son visage, on voit que ça lui plaît.

**Spontus** propose un second « *petit tour sympa* »... Il lance un cube mélangé à l'un des fils de **Coda** et lui demande de tourner une face.



Puis, ayant récupéré le cube il le lance à une autre personne et lui demande de faire tourner également une face.



**Spontus** met le cube derrière son dos et...  
Il résout celui-ci à l'aveugle.

Puis, il nous indique que cette résolution est basée sur un algorithme génial appelé « *SuperFlip* » qui a plein de particularités vraiment magiques et que ça se fait facilement...

Et là, la phrase magique elle-même : « *Merde, j'me suis planté...* »

Et pour cette résolution à l'aveugle, le magicien n'a même pas besoin de regarder le cube (quand il arrive à exécuter le *SuperFlip* - 😊).

Le revers la médaille, c'est qu'il faut apprendre cet algorithme que je vous donne pour le fun  $((M' U')^4 x' z')^3$

Ah, ça calme hein ?

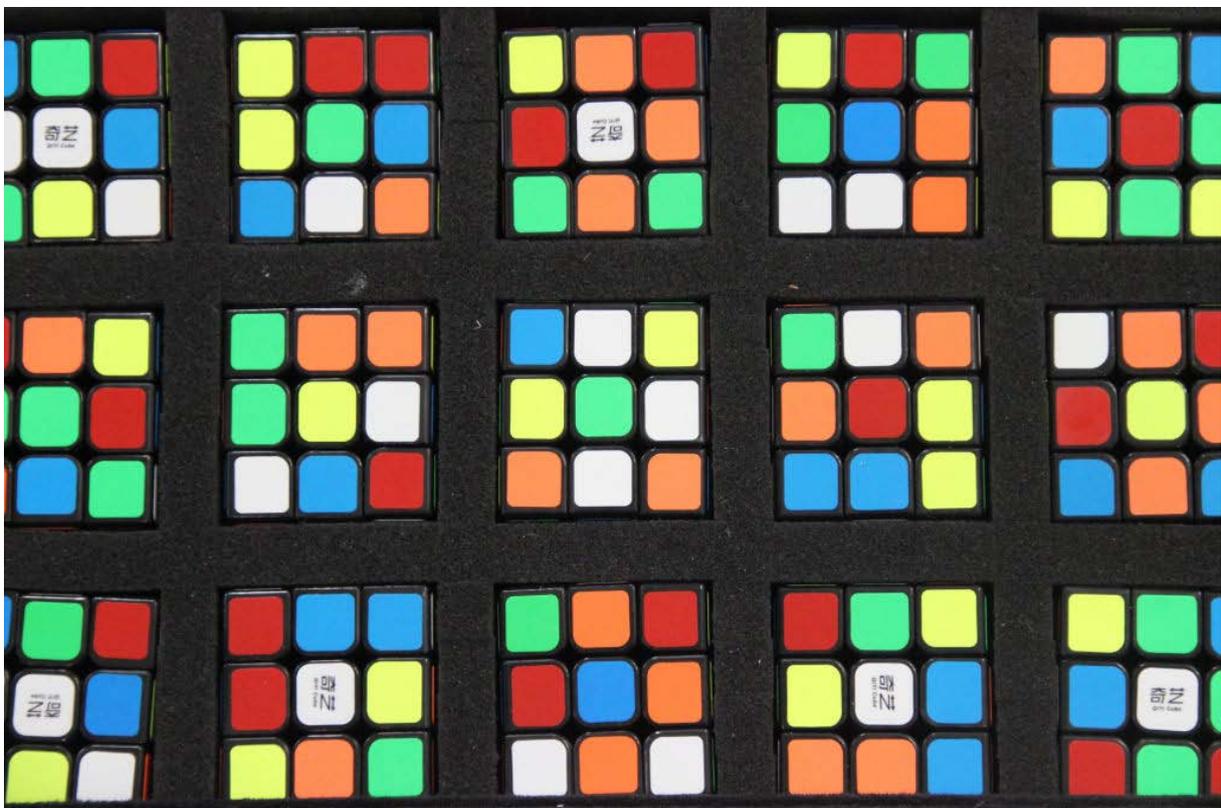
Et **Léo** d'ajouter « *Celui-là, il est très facile à apprendre...* ».

Ben voyons... Et la marmotte, elle met le chocolat dans le papier d'alu...



**Spontus** et **Léo** marquent une petite pause le temps de procéder à un mystérieux assemblage.

J'en profite pour me rapprocher et faire quelques photos d'une valise qui contient pas loin d'une vingtaine de cubes.



C'est « zoli » non ?

**Spontus** propose maintenant un second tour utilisant le *SuperFlip*.

Là encore, il nous vante les qualités du *SuperFlip* et son intérêt en Magie.

Il précise notamment que si on fait un algorithme « A » suivi du *SuperFlip* le résultat sera le même que si vous faites d'abord le *SuperFlip* suivi d'un algorithme « A » (en fait, il n'y a pas d'algorithme appelé « A »... C'est un exemple... Je précise au cas où certains auraient du mal à suivre ce qui est pourtant hyper facile à comprendre...).

Alors que si vous faites un algorithme « A » suivi d'un algorithme « B » (là, encore c'est un exemple... ☺) le résultat sera différent de celui obtenu en faisant d'abord l'algorithme « B », puis le « A ».

**Spontus** tient deux cubes mélangés en mains et il fait constater que les mélanges sont différents.



**Spontus** demande à **Jean-Luc** de choisir une couleur – celle d'un des cubes du centre - et de tourner la face où se trouve cette couleur et de faire cela sur les deux cubes.

C'est ensuite **Manu** qui doit choisir une couleur et imprimer une rotation de la face concernée sur les deux cubes.

**Toff** est invité à faire de même.

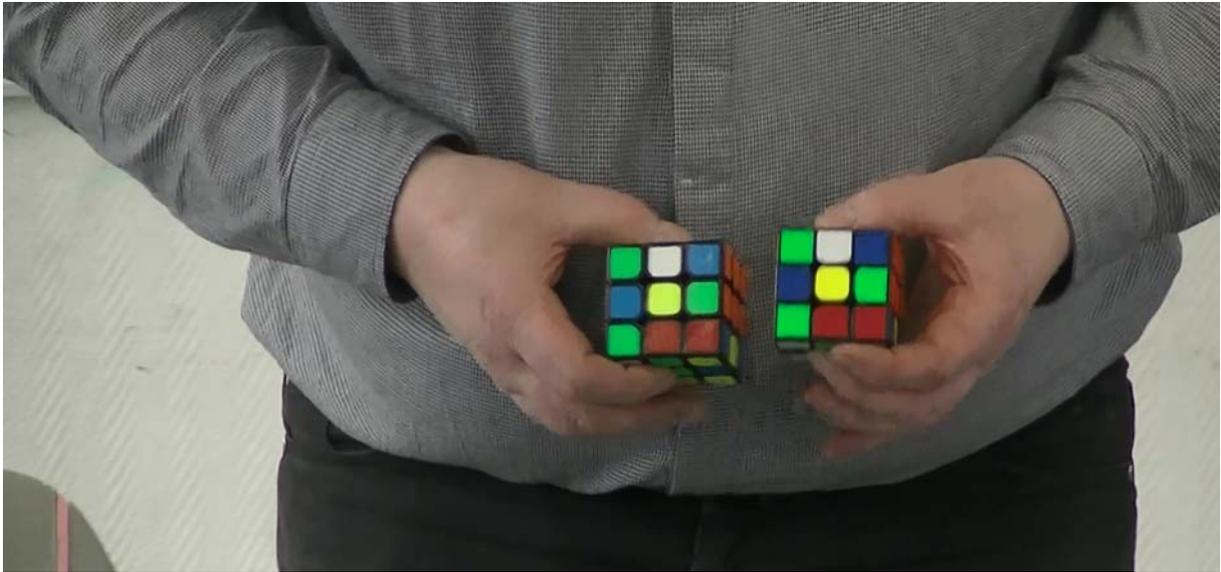
**Spontus** demande ensuite au public (nous) quel cube il doit utiliser.

**Spontus** pose le cube non retenu et met l'autre derrière son dos.

Au bout de quelques instants, **Spontus** sort de son dos le cube... qui n'est toujours pas résolu.

Ah, ah... planté ?

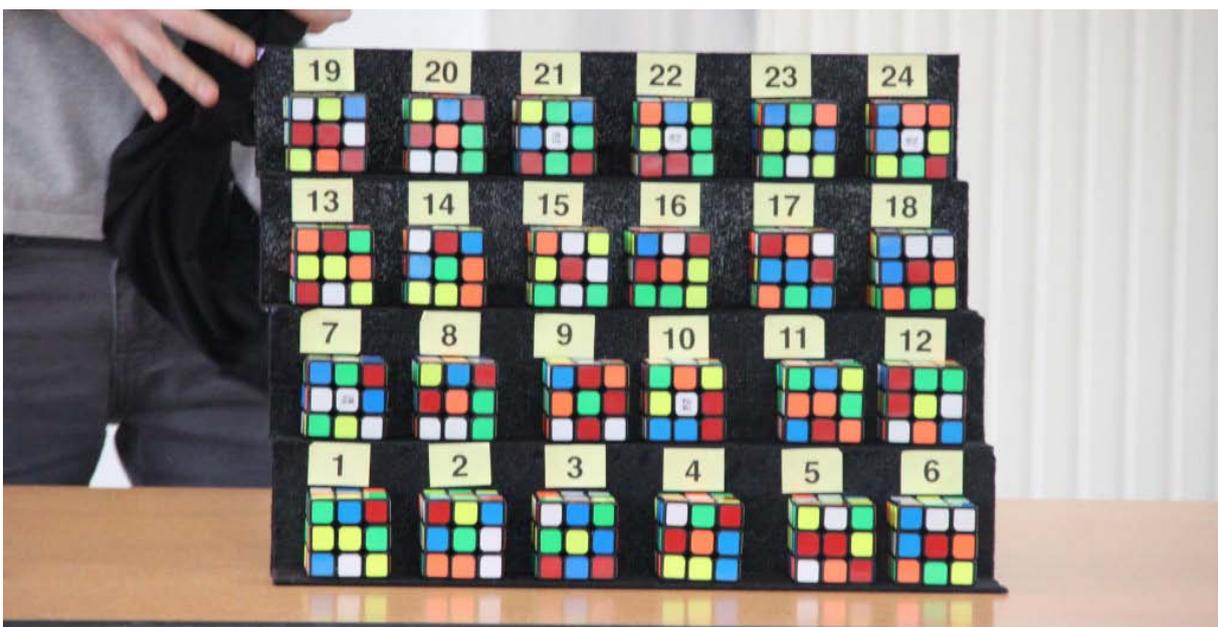
En fait, non. **Spontus** montre que désormais les deux cubes sont mélangés de façon identique.



La méthode utilisée pour arriver à ce résultat est... diabolique et là encore, elle fait appel au *SuperFlip*.

**Spontus** se tourne vers **Léo** qui se tient devant une petite structure recouverte d'un tissu noir et il lui demande s'il est prêt.

Le tissu est retiré laissant apparaître une sorte de podium en escalier.



Il y a là 24 cubes tous mélangés différemment et **Léo** se propose de résoudre les cubes que nous allons lui indiquer – choix facilité par la présence de numéros au-dessus des cubes.

Mais, comme ça serait trop facile de faire cela en regardant, **Léo**, qui indique avoir mémorisé tous les cubes ce matin, va le faire avec les yeux bandés.

Un premier cube est désigné par et hop, **Léo** se met au travail.

Pour éviter que l'on pense à un bandeau truqué, **Spontus** met en place un écran (LE Fascicule !...) entre le visage de **Léo** et le cube

Et bien évidemment, **Léo** ne met pas longtemps à résoudre ce premier cube.



Applaudissements nourris de la foule en délire qui jette des moules et des bigorneaux.



Pour le second cube désigné, ben c'est apparemment raté... sauf que **Léo** nous dit « *Non, j'ai fait une figure de style...le petit cube dans le grand...* »

Et en plus, il s'amuse.  
Applaudissements.

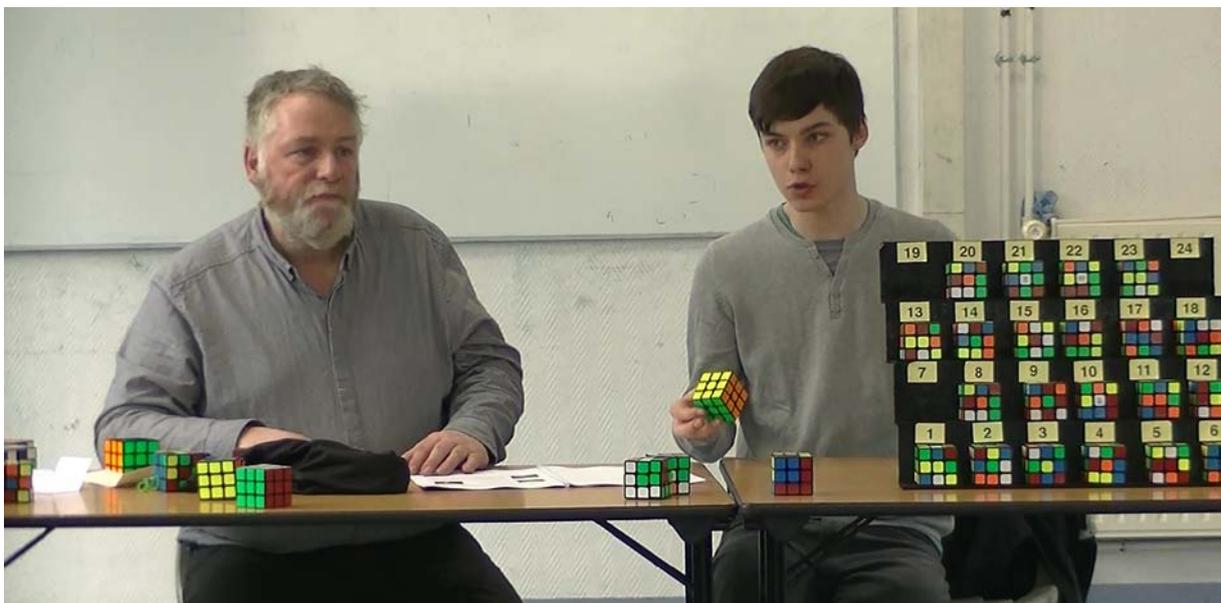
Troisième cube et cette fois-ci résolution normale... quoiqu'à un moment **Léo** a semblé hésiter à s'arrêter à une autre figure de style : le damier.



Nouveaux applaudissements.

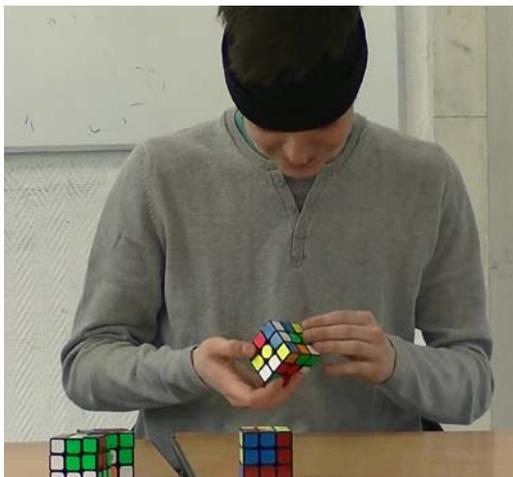
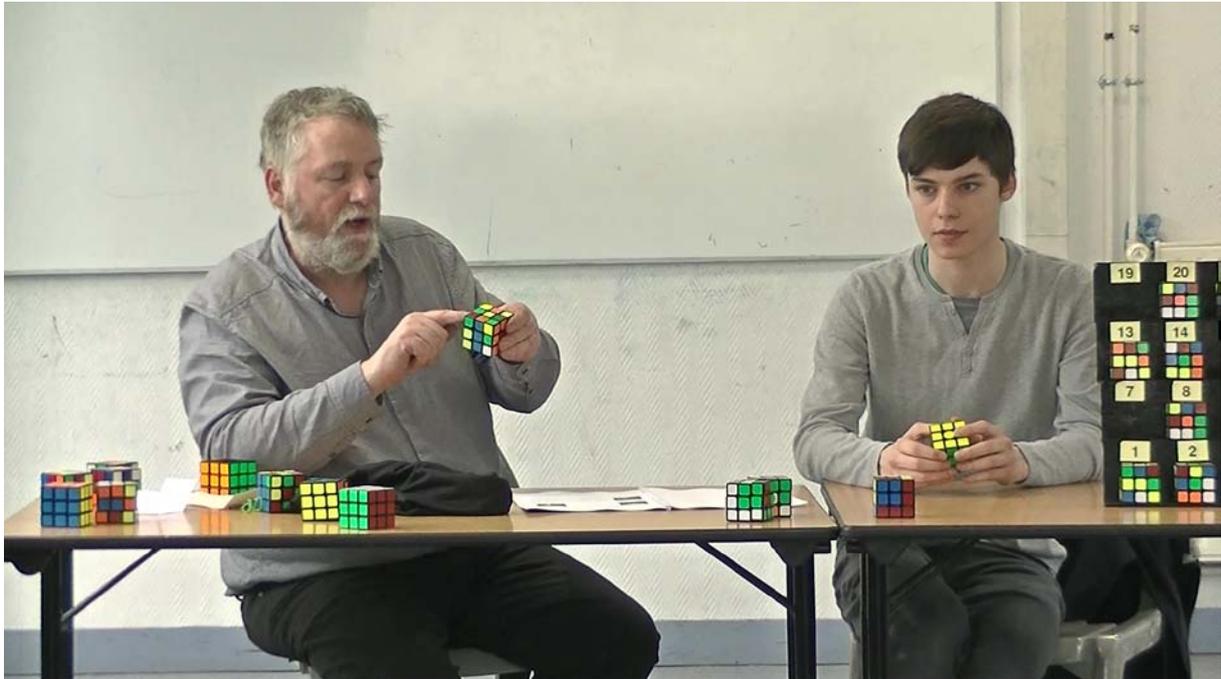
Finalement, **Léo** nous révèle le secret... Tout réside dans une préparation très astucieuse et très trompeuse. Après, c'est aussi (beaucoup) une question de mémoire pour reproduire l'algorithme qu'il a appris par cœur.

**Léo** qui pratique le *Rubik's Cube* depuis cinq ans nous explique ensuite comment se déroulent les compétitions de vitesse et également comment il utilise certains algorithmes permettant de raccourcir les étapes.



**Spontus** complète le propos de son fils en indiquant que dans la mémorisation qui précède une résolution à l'aveugle, on ne mémorise pas l'état du cube et les couleurs mais le chemin que les pièces doivent parcourir pour se positionner correctement.

Et en attribuant des lettres et des chiffres aux cases, on utilise des procédés mnémotechniques pour mémoriser le chemin à faire parcourir aux pièces.



Pour illustrer leur propos, **Spontus** propose à **Léo** de faire une démonstration à l'aveugle... et cette fois-ci sans préparation préalable.

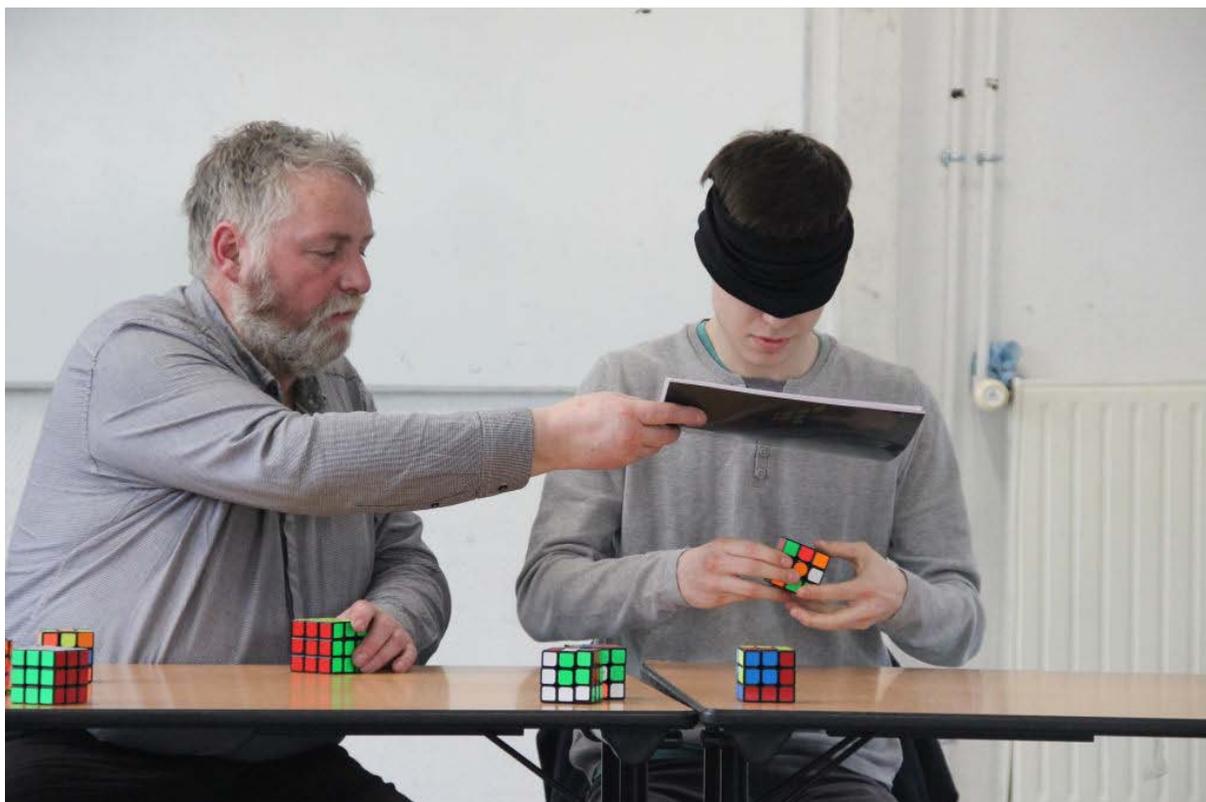
La première phase consiste à observer le cube sous toutes ses faces.

Un silence impressionnant règne dans la salle.

Ensuite, **Léo** abaisse le bandeau sur ses yeux et se lance dans la résolution.

Hélas, cette première tentative se solde par un échec. **Léo** indique avoir hésité sur un mouvement à un moment donné et cela lui a été fatal.

Déçu, **Léo** propose de tenter à nouveau.



Nouvel échec mais de très peu car seules deux cases ne sont pas à leur bon emplacement sur chaque face.

Quoiqu'il en soit, c'est impressionnant de voir ses mains s'activer alors que les yeux ne voient rien. Et ça mérite bien quelques nouveaux applaudissements.

**Spontus** propose de nous montrer un autre tour et pour cela il se munit d'un jeu de cartes.



**Spontus** sort les cartes de l'étui, il les met en éventail et demande à **David** de nommer une carte qu'il voit. **David** choisit le 6P.



**Spontus** déchire un coin de la carte et dans un geste magique (ben c'est normal pour un magicien...), il lance en l'air de façon invisible le morceau de carte car il a en fait disparu (le morceau de carte... Pas **Spontus**...).

Puis, **Spontus** fait semblant de rattraper dans les airs le coin déchiré et de le jeter vers le cube posé sur la table.

**Spontus** pose la carte déchirée sur la table et prend le cube dont il démonte une arête.



L'arête est ensuite ouverte en deux et un morceau de carton tombe.

**Spontus** déplie ce petit morceau de carton et montre qu'il s'agit d'un coin de carte... plus précisément d'un coin de 6P.



**Spontus** fait ensuite constater que ce coin est bien celui de la carte choisie par **David**.



Eh, pas mal comme effet !

D'autant que ce cube peut être utilisé comme un cube normal... puisque C'EST un cube normal.

**Spontus** conclut en disant « *C'est un tour génial, de toute beauté... C'est grandiose* » : Le coin de la carte dans le cube, de **Steven Brundage**.

**Spontus** nous montre à présent un bricolage... Mais peut-on encore parler de bricolage à ce niveau – qu'il a fait avec deux cubes.

**Spontus** a acheté un « [Oskar's Treasure chest cube](#) » c'est-à-dire un cube coffre-fort. C'est un cube qui tourne comme un cube normal mais qui – sur une position précise – s'ouvre, révélant un compartiment secret.

**Spontus** a modifié la position d'ouverture car le cube d'origine s'ouvre lorsque le cube est résolu – ce que ne voulait pas notre bricoleur.

Je ne vous dirai pas avec quoi, **Spontus** a farci le compartiment secret, mais une fois le cube refermé et résolu, **Spontus** est en mesure de dire qu'elle est la face supérieure du cube... sans la voir, bien évidemment sinon cela n'aurait aucun intérêt.

Pratique pour une routine de mentalisme.



Après avoir abordé les différentes marques – plus ou moins connues – de cubes et plus ou moins chers, **Spontus** nous conseille le [Little Magic \(de la marque Yuxin\)](#) car il est très bien et pas cher ce qui permet d'en acheter plusieurs si on veut bidouiller.

**Spontus** enchaîne maintenant sur la résolution à une main.

L'idée, c'est de montrer un cube mélangé, de le tenir en main et de le cacher un court instant dans un sac pour le ressortir résolu.



**Spontus** propose de le faire en même temps que lui car, dit-il, ce n'est pas trop dur... et il distribue quelques sacs en papier.

**Spontus** tient un cube mélangé en main. Il le dépose dans un sac en plastique pour le ressortir quasiment aussitôt résolu.



**Spontus** nous montre le mouvement exécuté en nous précisant qu'il y a plusieurs méthodes notamment celle de **Steven Brundage**, celle de **Takamiz Usui** et celle d'un certain... **Spontus**.

Il nous explique par ailleurs l'intérêt du sac en papier. Mais on peut tout aussi bien imaginer de faire la résolution en passant le cube dans son dos, ou derrière un écran de tablette en complément d'une vidéo ou derrière un miroir, etc.

**Spontus** nous apprend qu'on peut faire des faux mélanges avec un *Rubik's Cube*.

**Jean-Luc** dit « *Comme avec les cartes...* »

Des « *faux mélanges de cartes* », ça existe ? Non, sans déconner ?

Moi qui croyais qu'un magicien qui mélange un jeu de cartes le fait réellement.

Ah la, la... encore un mythe qui tombe... Si ça se trouve, un jour, je vais apprendre que la Magie, ça n'existe pas...

**Spontus** poursuit sa conférence en disant qu'il y a plein d'autres tours qui existent et il sort de sa mallette un cube en disant : « *Ça par exemple, c'est une merde aussi...* ».

Et il ajoute : « *C'est un cube 5 par 5... Le jour où vous vous plantez, c'est encore pire que le 3 par 3 parce que celui-là, il se démonte très, très mal* ».

**Spontus** explique qu'il s'agit d'un tour mathématique où un spectateur choisit un nombre de 1 à 100 et le magicien montre les faces du cube en demandant si le nombre y figure pour ensuite découvrir le nombre pensé.

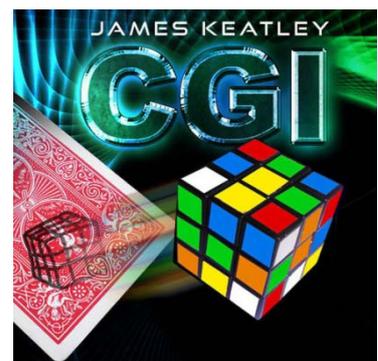
Le magicien est sensé mélanger le cube... sauf qu'en cas d'erreur... ça risque d'être très compliqué de le remettre dans sa position d'origine.



**Spontus** continue en disant qu'il y a un autre tour dont il veut nous parler et qui s'appelle [CGI de James Keatley](#).

Le magicien dessine un cube sur le dos d'une carte à jouer.

Une petite secousse et un mini *Rubik's Cube* tombe dans la main du magicien tandis que le dessin sur la carte disparaît.



**Spontus** explique que sur les vidéos, c'est très séduisant, très beau sauf que c'est du matériel de... merde, que le trucage de la carte se voit, c'est gros comme tout et moche. **Spontus** ajoute qu'en plus, le système utilisé rend le tour infaisable.

Moi, j'aime bien les « *reviews* » (traduisez « *critiques* ») de **Spontus**. C'est clair, net... quand quelque chose ne lui plaît pas, il ne s'embarrasse pas pour le dire. Je trouve qu'il devrait ouvrir un blog de critiques de tours de Magie. Cela éviterait certainement à bon nombre de magiciens de dépenser leur argent pour rien... Mais, c'est sur qu'il ne se ferait pas que des copains...

**Spontus** nous parle à présent de [Rubik's Rod](#)



C'est une petite réglette composée d'un alignement de six cubes qui peuvent tourner. Le spectateur choisit une couleur et d'un mouvement vous montrez que les six cubes sont alignés sur la face correspondant à cette couleur.

**Spontus** trouve que le matériel est joli et bien fait, sauf que ce matériel vous limite quant au choix possible des couleurs... alors que la pub dit qu'on peut faire choisir n'importe quelle couleur.

J'ai vérifié depuis sur quelques sites de marchands de trucs français et étrangers, ce que dit **Spontus** est complètement exact... « *free choice* » « *choix libre* »...

Oh, oh, les marchands de trucs nous mentiraient ?

Une discussion sur le forum du *Magic Café* confirme que le nombre de couleurs est limité en termes de choix. Il est quand même dommage de vanter un produit en diffusant de fausses informations.

C'est ce qu'on appelle prendre les clients pour des cons.

Vite **Spontus**, ouvre ton blog de critiques de tours !

**Spontus** plonge à nouveau dans sa mallette et demande à **Léo** s'il sait faire le *Toss Up Move* de **Steven Brundage**...

Kézako ?

**Léo** répond par l'affirmative.

Bon, ben apparemment, lui, il sait ce que c'est...



Le principe : on prend un cube normal, on le mélange, on effectue une rotation rapide des mains et hop, le cube est résolu.



Et ça le fait marrer !

**Spontus** explique qu'il y a une autre façon de le résoudre, en le lançant en l'air ou par derrière son dos.

Puis **Spontus** explique que **Léo** a fait le mouvement avec un cube normal mais qu'il existe des cubes... particuliers... qui sont normaux mais avec un petit quelque chose en plus qui facilite grandement l'alignement des faces au moment du lancé.



**Spontus** indique que concernant les différentes résolutions quasi instantanées de cube, il y a le [DVD de Steven Brundage qui s'appelle Cube3](#). Ce DVD contient plusieurs techniques de résolution rapide et une technique de résolution lente particulièrement visuelle où le cube se résout progressivement à chaque fois qu'on passe la main devant.

**Victor** qui semble maîtriser le sujet montre l'effet... et avant que je puisse réorienter le caméscope ou prendre une photo, il a déjà terminé...

Bon, ben, tant pis.

**Spontus** nous dit qu'on a fait le tour de ce qui se fait en Magie avec un *Rubik's Cube* et se propose de répondre – avec **Léo** – à nos éventuelles questions.

Comme aucune question ne vient, **Spontus** nous parle d'une [routine de Karl Hein](#) lors de laquelle un spectateur choisit une couleur sans la dire au magicien. Le cube est montré mélangé et est remis au spectateur. La couleur choisie n'est pas visible sur le dessus du cube. Lorsque le cube est retourné, la face du dessous est entièrement résolue avec la couleur choisie.

**Spontus** montre l'effet et nous explique la méthode utilisée par **Karl Hein** qui suppose notamment d'être capable de parler tout en manipulant le cube mais qui est tout de même astucieuse.



Mais, vous en avez rêvé et **Spontus** l'a fait... Il a trouvé deux méthodes alternatives qui – selon lui – simplifient le travail du magicien.

Moi, je le crois sans hésiter. Et vous ?

Quoique... Je viens de jeter un œil au... Fascicule... et là, quand je vois les algorithmes utilisés, je me dis que je vais peut-être me mettre aux dés. Le dé... c'est un cube, beaucoup moins compliqué.

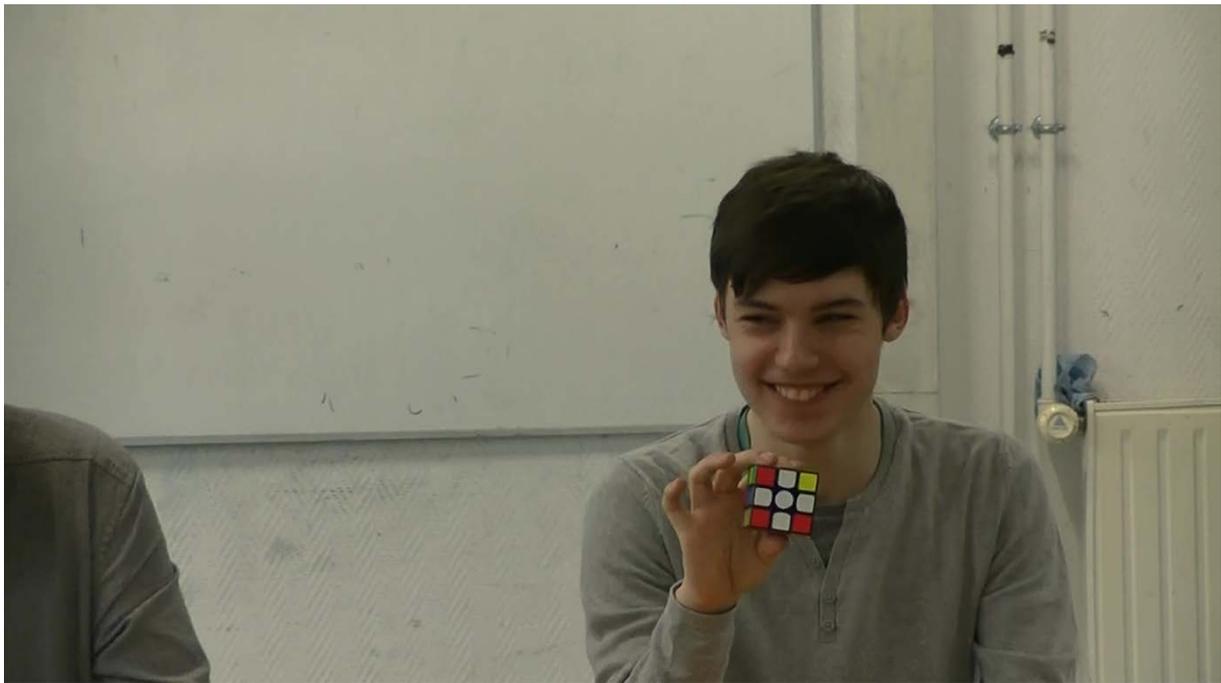
Ceci étant expliqué, **Spontus** nous lance (non ! Pas un cube...) : « *Alors, comment on résout un cube ?* »

### Troisième partie : la résolution d'un cube et les démos de Léo.

**Spontus** commence en disant qu'il y a plein de méthodes différentes et propose de nous parler d'abord de la [méthode « débutants »](#).

Cette méthode ne vise pas à résoudre le cube face par face mais d'abord à faire une croix blanche. C'est la première étape.

Tout en parlant, **Spontus** manipule son cube mais se plante dans la mise en place de la croix et forcément, **Léo** se marre car lui a déjà constitué celle-ci.



Cette étape se fait sans algorithme, uniquement par l'observation du cube.

Après un court délai d'observation, **Léo** met environ une seconde pour réaliser cette croix alors que **Spontus** met 8 à 9 secondes.

Pour la seconde étape – c'est la mise en place des coins – et il y a en gros trois algorithmes, très simples de quatre mouvements environ. La face blanche est donc constituée.



L'étape suivante vise à mettre en place les arêtes (il y en a 12).

Et là encore, il faut appliquer des algorithmes.

La deuxième ceinture du cube est donc constituée.

Il reste encore quatre étapes.

- retourner les arêtes.
- mettre les arêtes au bon endroit.
- résoudre les coins et pour cela il y a deux étapes qui consistent à d'abord les positionner au bon endroit et ensuite les orienter correctement.



Le cube est enfin résolu.

Et **Spontus** de demander : « *Pourquoi on arrive à des vitesses de résolutions comme celles de **Léo** ?* ».

La réponse est qu'il y a des méthodes optimisées avec des algorithmes qui permettent de grouper certaines étapes comme de mettre en place un coin et une arête en même temps. Il y a 42 algorithmes à apprendre...

Ensuite **Léo** travaille à la résolution de la face jaune : 54 algorithmes à apprendre.

Après, **Léo** place le reste : 26 algorithmes à apprendre (si j'ai bien entendu).

**Toff** qui a compté en même temps indique qu'il y a 120 algorithmes en tout. Bon moi j'arrive à 122 mais à 2 près c'est quand même un sacré boulot de mémorisation car **Léo** les connaît tous par cœur.

En fait, tout est fait par réflexe et **Spontus** indique que si **Léo** commence à réfléchir, il va être trop long dans sa résolution.

La suite de la conférence est consacrée à quelques démonstrations de résolution rapide par **Léo** dont une résolution à l'aveugle.

Mais là, pour cette résolution à l'aveugle, **Léo** nous explique avoir un peu triché grâce à un accessoire de magicien... Mais... Chuttt !!!



Cette démonstration conclut la (mini ?) conférence de **Spontus** et de **Léo** dont la présence a été fort appréciée, à la fois des spectateurs mais également de son père quand il s'agissait d'effectuer quelques mouvements ardues... 😊

**Spontus** rappelle une fois de plus tout l'intérêt qu'il y a à savoir résoudre un *Rubik's Cube* puis il nous lance...

Non ! Pas un cube...

Mais un « *Bon, ben bon courage, mais il faut bosser...* ».

Je crois que tout le monde est conscient que le sujet est loin d'être facile.

Pour conclure, ce compte-rendu, je me dois d'avouer que je n'étais pas particulièrement intéressé par le *Rubik's Cube* et ses « à-côtés ». Cette conférence a été particulièrement intéressante et du coup, j'ai fait des recherches supplémentaires sur l'Internet et je vais m'intéresser d'un peu plus près au *Rubik's Cube*.

Enfin, pour être honnête, ce n'est pas exactement le *Rubik's Cube* de [Ernő Rubik](#) qui m'attire...

Car mes recherches m'ont permis de découvrir quelque chose d'assez intéressant et mon intérêt se porte plutôt vers le [Rubik's Cake](#) de **Cédric Grolet**.

Et là, croyez-moi, je vais prendre mon temps pour apprendre à le démonter... Seul problème... Il sera impossible de le remonter ensuite.



Bon, sans déconner, si certains d'entre vous veulent plus d'informations sur le *Rubik's Cube* et notamment sur sa résolution par les méthodes normales, il y a plein de tutoriels sur *YouTube* et il vous suffit de chercher...

À titre d'exemple, j'ai trouvé ce [tuto sur la chaîne Mnemonaute](#), qui présente la méthode pour débutants.

(Bon, en fait, c'est le premier que j'ai trouvé et le seul que j'ai regardé – en partie car ça dure près de 42 minutes - mais il est bien fait...).

Et sur cette même chaîne, vous pouvez trouver la [méthode « évoluée »](#) permettant de résoudre le cube en moins d'une minute.

(Enfin, c'est ce qui est annoncé mais je n'ai pas vérifié car la vidéo dure près de 22 minutes...)

L'atelier magique de la réunion du 19 mai sera consacré à la *misdirection*. Non, ce n'est pas le sobriquet de la secrétaire du patron, cela concerne le détournement d'attention et c'est **Jean-Luc** qui sera aux commandes. Venez nombreux !

**Patrice**  
Apprenti Magicien à Vie



PS : Je pensais faire un compte-rendu « rapide »... Bon, ben c'est raté... Une fois de plus. Merci de votre patience si vous êtes arrivés jusque là.

RÉUNION DU 19 MAI 2018



Regardez, un éléphant !!!

Et voilà à nouveau une réunion qui n'en est pas une...

**Jean-Luc** avait proposé de nous faire une conférence sur la « *misdirection* » en guise d'**Atelier Magique**. Et comme il a vraiment beaucoup, beaucoup bossé sur le sujet, c'est pendant près de trois heures qu'il nous a parlé.

La *misdirection*, un sujet difficile à aborder dans un compte-rendu accessible à tout le monde... et donc aux non-magiciens.

J'ai déjà indiqué à plusieurs reprises mon souhait de ne pas divulguer certains secrets de la Magie et le thème de la « *misdirection* » fait partie intégrante de ces secrets.

Bien sur, une recherche sur Internet donnera beaucoup de réponses à celui ou celle qui se donnera la peine de chercher, mais est-ce pour autant une raison pour se dire « *puisque'on trouve les réponses sur Internet pourquoi n'en parlerai-je pas moi aussi ?* ».

Je pourrais même ajouter « ... et en plus, qui va lire mon compte-rendu ? ».

Et c'est là tout le problème... Ce n'est pas parce que certains dévoilent les secrets de la Magie qu'il faut les imiter.

Les secrets de la Magie, c'est un peu comme les secrets pour mener une enquête de police : moins on donne d'explications plus l'efficacité durera...

Alors, de façon exceptionnelle, ce compte-rendu va comporter beaucoup de photos et peu de texte...

Les vrais magiciens me comprendront car je pense – j'espère – qu'eux aussi ont à cœur de défendre les secrets de leur Art.

De même, les membres du club – du moins, ceux qui étaient présents lors de cette conférence - devront se contenter du fascicule édité par **Jean-Luc** qui reprend les pages de son « *power-point* », car notre ami a des projets concernant sa conférence et il préfère limiter la diffusion d'infos. D'où, pas de compte-rendu dédié pour les membres du **MCR**.

\*  
\*       \*  
\*

### **Sont venus pour cette conférence :**

1 : <b>Patrice</b>	2 : <b>Victor</b>
3 : <b>Paillette</b>	4 : <b>Pierre</b>
5 : <b>Alban</b>	6 : <b>Christophe</b>
7 : <b>Éric</b>	8 : <b>Spontus</b>
9 : <b>Thierry</b>	10 : <b>Stéphane</b>
11 : <b>Toff</b>	12 :

Et bien sur **Jean-Luc** puisque sans lui, il n'y aurait pas de conférence...

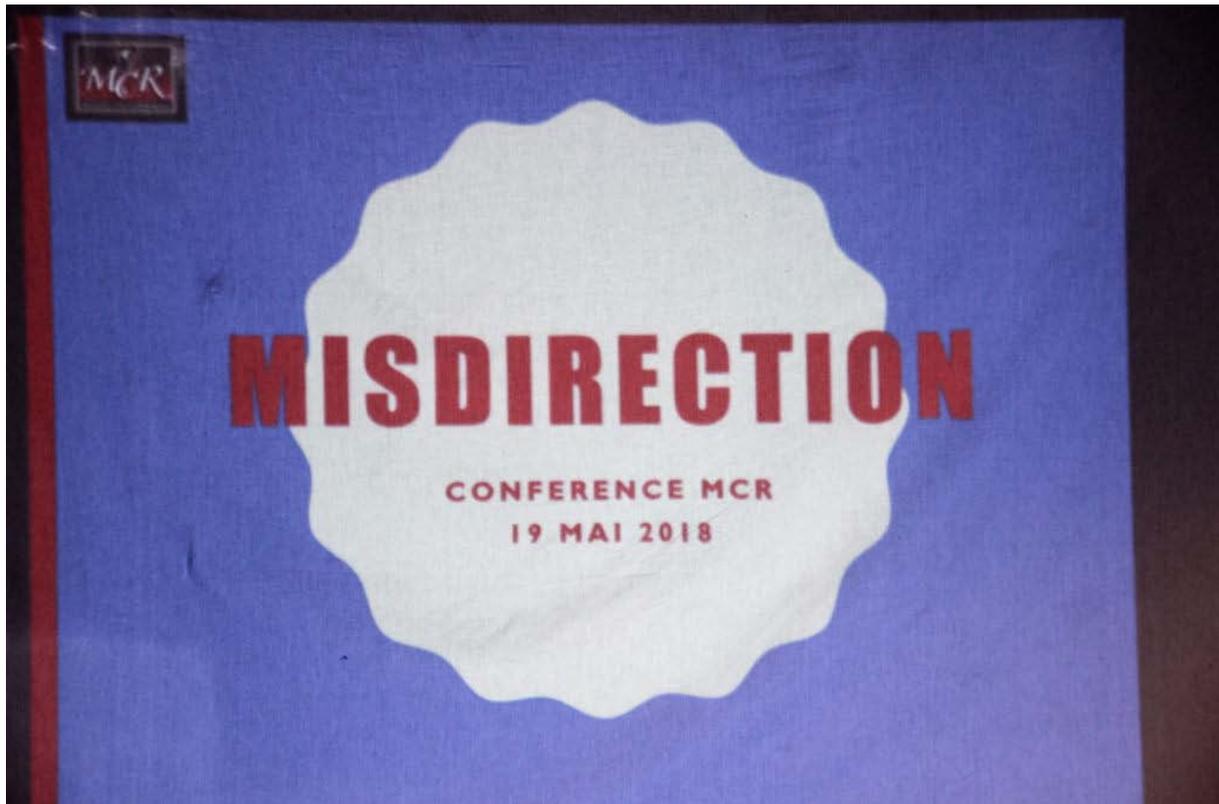
**Jean-Luc** a prévu de projeter un « *power-point* » et nous avons demandé à disposer exceptionnellement de la salle « *L'Oreille qui traîne* » à la *Maison des Jeunes et de la Culture de Rouen*, rive gauche, qui permet d'avoir une certaine obscurité propice à une projection puisque cette salle dispose d'épais rideaux noirs et qu'elle possède un écran amovible.

La mise en place est rapide et je peux prendre la traditionnelle photo de groupe, celle qui permettra plus tard de dire « *J'y étais...* ».



Allez, les derniers réglages et hop ! C'est parti...





Waouh, ça en jette !

**Jean-Luc** compte articuler (ce qui est préférable pour la compréhension...) son propos en plusieurs parties.



La première partie de la conférence concerne ce qu'ont dit ou écrit certains grands magiciens sur la *misdirection*.

**Jean-Luc** précise à cet effet que ce qui a été dit ou écrit à une époque était en fait assez basique. Raison pour laquelle, **Jean-Luc** va s'attacher un peu plus à ce qui est un peu plus moderne.

**Jean-Luc** compte ensuite nous parler « *théorie* », avec une connotation « *scientifique* » car, dit-il, les neurosciences se sont penchées sur la *misdirection* telle que la pratique les magiciens. Il abordera ensuite un aspect plus « *pratique* » en décrivant les techniques utilisées par les magiciens dans le domaine de la *misdirection*... Cette partie sera d'ailleurs illustrée par des vidéos.

**Jean-Luc** dit avoir voulu faire quelque chose de très complet, voire trop complet et il nous demande de ne pas hésiter à lui dire d'accélérer sur certains points.

**Jean-Luc** commence son propos par définir – ou plutôt (pas le chien de Mickey...), de tenter de définir ce que signifie le terme « *misdirection* ».



Avant d'aborder les propos de **Jean-Luc**, Il convient peut-être tout d'abord de rappeler que le mot « *misdirection* » est un mot de langue anglo-saxonne. Bref, de l'anglais.

Et parfois, certaines expressions dans une langue ne sont pas évidentes à traduire dans une autre langue.

Faisons un peu d'étymologie :

Ici, le terme comporte deux composantes « *mis* » et « *direction* ».

« *mis* » est un préfixe qui a plusieurs sources étymologiques : En Vieil Anglais il signifie « *mauvais, erroné, faux (fausse)* » et en Proto-Germanique, il signifie « *différent, égaré* ». On peut aussi chercher du côté du Vieux Français « *mes* », suffixe qui signifie « *mal, faussement* ».



Quant à « *direction* », il n'y a là pas grande difficulté à en comprendre la signification.

Si on assemble les deux composantes, on arrive à quelque chose qui signifie « mauvais direction (mauvais sens) – direction erronée (sens erroné) – fausse direction (contresens) ».

Je ne vais pas vous faire l'affront de vous dire que la Magie existe (je l'ai cru longtemps et il m'arrive encore de douter...).

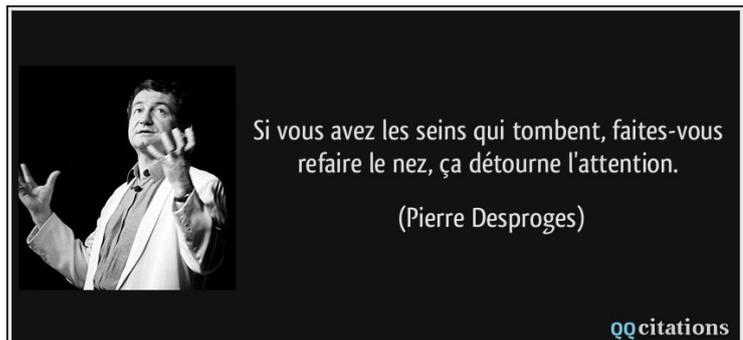
Et donc, pour que les spectateurs en arrivent à se dire « *et si c'était possible ?* », il faut donc que l'artiste, par son savoir faire, entraîne ces spectateurs dans une direction qui va les éloigner de l'explication véritable de ce qu'ils ont vu, ou cru voir.

En langue française, le sens le plus courant donné au terme « *misdirection* » c'est « *détournement d'attention* ».

Mais **Jean-Luc** compte bien nous expliquer que cela va beaucoup plus loin que cela.

**Pierre Desproges** a écrit :

Et souvent (toujours ?), la Magie demande une précision « *chirurgicale* »...



Si vous avez les seins qui tombent, faites-vous refaire le nez, ça détourne l'attention.

(Pierre Desproges)

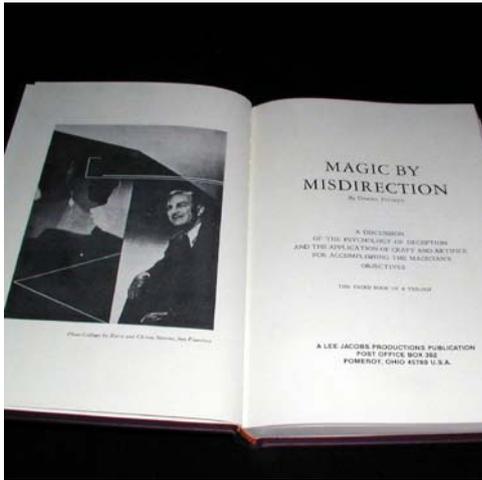
En fait, la « misdirection » existe depuis très longtemps... sans qu'on l'appelle comme cela. Elle a toujours été pratiquée par les magiciens et amuseurs des rues... Un peu comme monsieur Jourdain qui faisait de la prose sans le savoir.

À titre d'exemple, **Jean-Luc** nous montre un tableau célèbre attribué au peintre **Jérôme Bosch** dont le nom le plus courant est « *l'escamoteur* ».



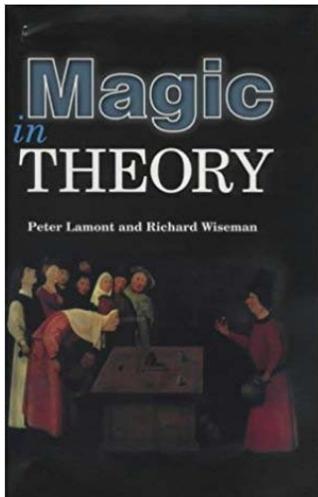
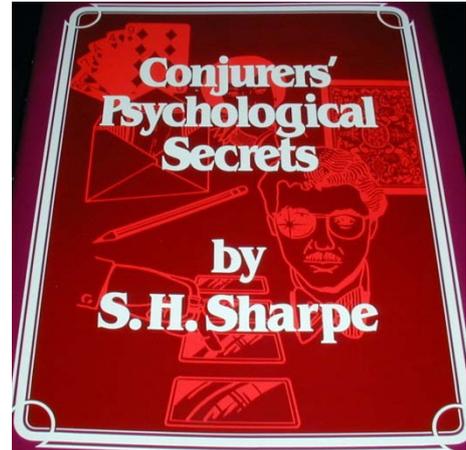
Concernant ce tableau, je vous renvoie sur [l'article Wikipedia](#) qui lui est consacré – ainsi qu'à ses nombreuses variantes. Un [post sur le forum de Virtual Magie](#) aborde d'ailleurs le sujet...

Définir la *misdirection* n'est pas une chose évidente. Pour **Jean-Luc**, la meilleure image pour définir ce qu'est la misdirection, est celle qui figure au tout début de ce compte-rendu « [Look an elephant !!!](#) » (Regardez, un éléphant !!! » ... Tout en précisant que si on fait cela en spectacle, cela ne marche qu'une seule fois.



**Jean-Luc** indique que le premier à avoir écrit sur la misdirection serait **Dariel Fitzkee** dans son ouvrage « *Magic By Misdirection* » qui date de 1943 où il indiquait « *les magiciens n'ont pas trouvé de définition satisfaisante de la misdirection...* »

Le magicien **Samuel Henry Sharpe** a lui aussi écrit sur le sujet en 1988 dans son ouvrage *Conjuror's Psychological Secrets*.

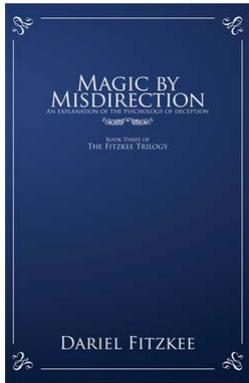


**Peter Lamont** et **Richard Wiseman** donnent leur définition dans un ouvrage de 1999 intitulé « *Magic in Theory: An introduction to the theoretical and psychological elements of conjuring* ».

Pour illustrer cette difficulté à définir la misdirection, **Jean-Luc** nous donne connaissance de cette phrase de **Jean Hugard** qui écrivait en 1960 « *Le principe de la misdirection joue un rôle si important dans la magie que l'on pourrait dire que la magie c'est la misdirection et que la misdirection c'est la magie* ».

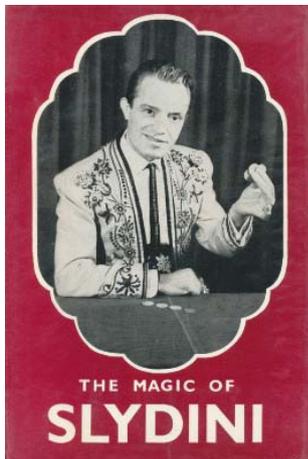
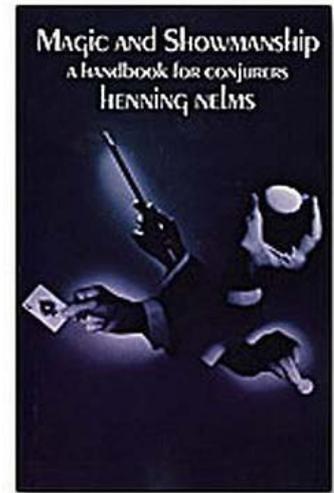
Ah ben on est mal barrés avec une définition comme ça !...

**Jean-Luc** cite les livres qu'il a trouvés sur le sujet.



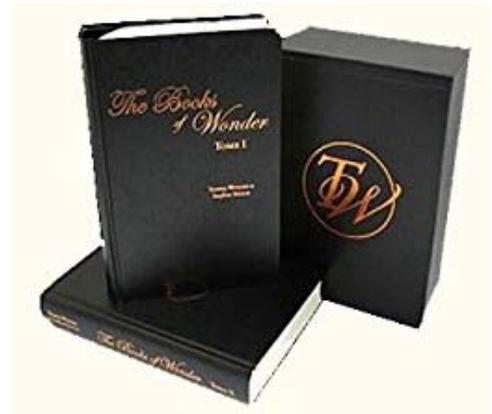
Celui de **Dariel Fitzkee** « *Magic by Misdirection* » publié en 1945 (voir supra)... qui n'est pas à proprement parler un ouvrage uniquement sur la misdirection et qui reste sommes toutes assez basique.

Vient ensuite, l'ouvrage d'**Henning Nelms** intitulé « *Magic and Showmanship : A handbook for conjurers* » publié en 1969, qui parle de la façon dont un magicien doit aborder un spectacle.



**Jean-Luc** cite bien évidemment **Tony Slydini** qui n'a pas écrit par lui-même sur le sujet. C'est **Lewis Ganson** qui en 1980 a écrit « *The Magic Of Slydini* » (*La Magie de Slydini*). Cet ouvrage décortique la magie de **Slydini** sans toutefois expliquer la misdirection d'un point de vue psychologique.

**Jean-Luc** cite enfin « *The Book Of Wonder* » de **Tommy Wonder**, édité en 1996, où un chapitre est consacré à la misdirection mais de façon assez « *simpliste* » (dans le sens « *simplifiée* »).



**Éric** qui est très attentif aux propos de **Jean-Luc** fait remarquer qu'il y a d'autres ouvrages sur le sujet, dont « *Les cinq points magiques* » de **Juan Tamariz** et **Jean-Luc** indique qu'il va en parler plus tard et que pour le moment, il ne parle que des ouvrages les plus anciens.

Euh... **Jean-Luc**... pour info, « *The Five Points In Magic* » a été publié en 1982...

**Jean-Luc** nous parle à présent de ce que de grands magiciens ont dit sur la misdirection :

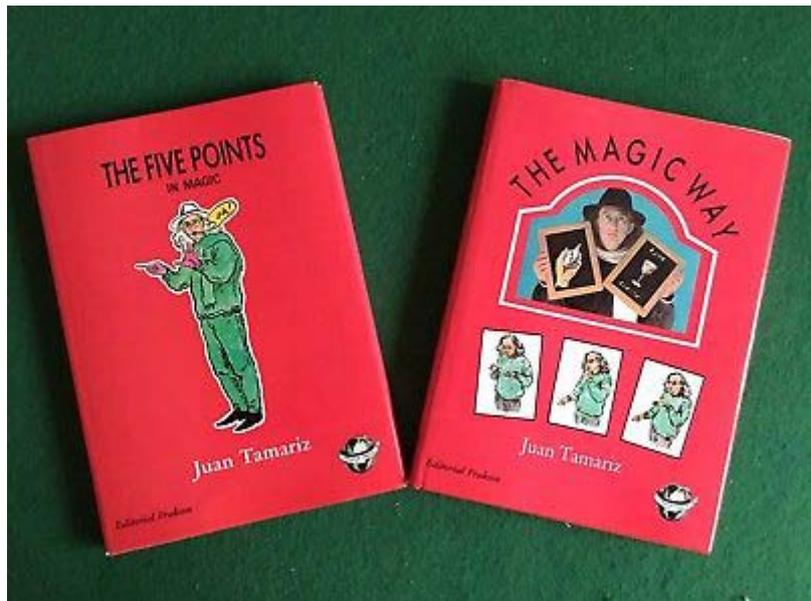
- **Jean Eugène Robert-Houdin** avec sa règle d'or « *Ne pas faire ce que l'on dit, ne pas dire ce que l'on fait, faire ce que l'on ne dit pas* ».
- **Fred Kaps** qui considérait qu'on devait tout le temps utiliser la misdirection.
- **Albert Goshman** qui a dit « *L'impact ne s'obtient pas par ce que l'on fait, mais essentiellement par la manière dont on le fait* ».
- **Tony Slydin** qui a déclaré : « *La Magie sans Misdirection n'est plus de la magie* ».

**Christophe** est moyennement d'accord... Il cite l'exemple de l'utilisation d'un matériel truqué et selon lui, la misdirection n'intervient pas... On peut juste l'enrober avec de la mise en scène. Selon lui, on peut imaginer de faire un spectacle sans aucune misdirection.

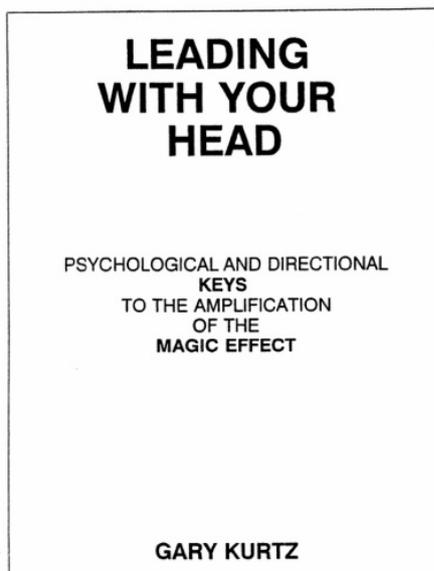


**Jean-Luc** explique que selon ces grands magiciens, la misdirection est une entité globale, ce qui prépare l'effet, l'effet lui-même et, l'après qui suit cet effet (ce que les gens retiennent de l'effet)... ce qui rend la définition de la misdirection si compliquée.

**Jean-Luc** nous parle à présent de **Juan Tamariz** et de ses deux ouvrages « *Les Cinq Points Magiques* » (paru en 1982 en anglais sous le titre « *The Five Points In Magic* ») et « *Le Chemin Magique* » (paru en 1988 en anglais sous le titre « *The Magic Way* »).



**Jean-Luc** précise que **Tamariz** considère que pour transmettre la sensation d'impossibilité (la magie) aux spectateurs, nous (les magiciens) ne pouvons compter que sur nous-mêmes.



**Jean-Luc** nous indique qu'il a pris une « *claque* » en découvrant un ouvrage de **Gary Kurtz** intitulé « *Leading With Your Head* » (1992).

On connaît surtout à présent **Gary Kurtz** pour ses spectacles de mentalisme, mais c'est oublier qu'il a été (est toujours ?) un excellent magicien.

Selon lui, la *misdirection* sert à amplifier, clarifier, simplifier l'effet magique. C'est un contrôle de l'attention.

C'est **Gary Kurtz** qui a incité **Jean-Luc** à apprendre la Magie plus sérieusement.

Pour la petite histoire, **Jean-Luc** avait mis de côté cet ouvrage car il est très théorique et ne parle pas vraiment de Magie. Ce n'est que plus tard, que **Jean-Luc** a redécouvert ce livre, l'a traduit, approfondi, et s'est rendu compte de l'importance des informations transmises.

**Jean-Luc** ajoute que **Gary Kurtz**, c'est sa première « *claque* » en Magie et la seconde, c'est **Dani DaOrtiz**, lorsqu'il l'a vu en conférence. Il n'a compris que quelques temps après ce qui l'avait tellement impressionné chez **Dani DaOrtiz** : son art de la *misdirection*. Différent de celui de **Gary Kurtz** qui est surtout basé sur la technique tandis que **Dani DaOrtiz** joue beaucoup sur la psychologie.

**Jean-Luc** précise qu'il va revenir ultérieurement sur **Dani DaOrtiz** et il poursuit en disant que pour mieux appréhender la notion de *misdirection*, il s'est attaché à répondre à la question « *C'est quoi un effet magique ?* ».

Et pour tenter d'y répondre, **Jean-Luc** s'est intéressé à des articles scientifiques publiés par des neurologues sur ce qu'ils appellent la « *neuromagie* ». Car oui, mesdames et messieurs, des scientifiques se sont intéressés au travail des magiciens...

Puis **Jean-Luc** va nous parler des différentes classifications en termes de misdirection faites par des magiciens comme **Arturo de Ascanio** et autres... avant d'aborder les différentes techniques mises en œuvre pour créer la misdirection.

Bon, j'ai déjà pas mal défloré le contenu de la conférence...

Quoique...

22 minutes seulement se sont écoulées depuis que **Jean-Luc** a pris la parole... et la vidéo que j'ai faite affiche une durée totale de 2 heures 55...

Le fascicule distribué par **Jean-Luc** comporte 16 pages qui regroupent 4 par 4 les quelques 50 diapositives du *Power-Point* présenté et nous n'en sommes qu'à la 3<sup>ème</sup> page de ce fascicule.

C'est vous dire qu'il reste encore beaucoup de choses à aborder à la fois en termes de théorie et de pratique...

Mais rappelez-vous... **Jean-Luc** m'a indiqué qu'il préférerait que je fasse « *light* » sur le contenu de sa conférence... et j'ai moi-même indiqué en début de ce compte rendu qu'il y aurait beaucoup de photos de peu de texte afin de préserver les secrets de la Magie...

Conclusion : Comme j'ai déjà pas mal écrit... Place à présent aux photos...

\*

\*

\*

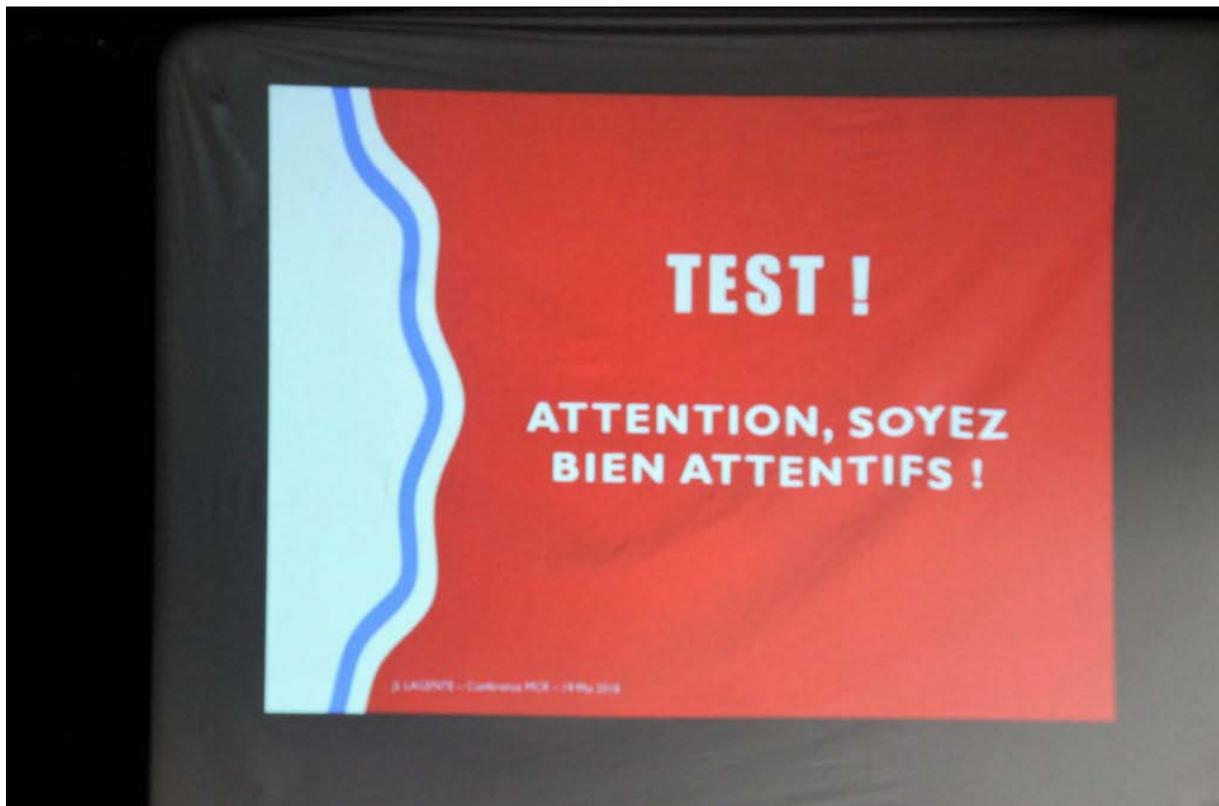
\*



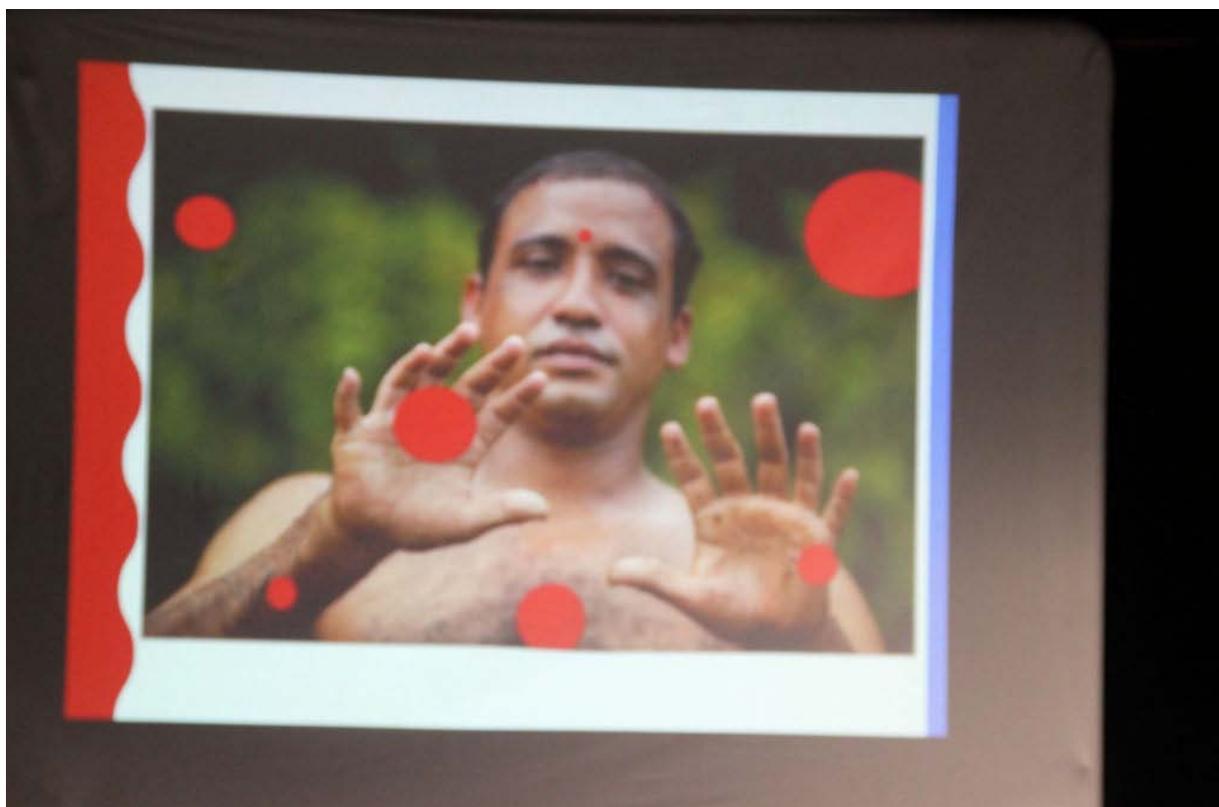
Pour illustrer ses propos **Jean-Luc** décompose certains mouvements d'une routine des « *pièces à travers la table* ».



**Christophe** est septique sur certaines théories...



Combien de points rouges sur la photo suivante ?



7 ? Oui... Mais avez-vous remarqué que les mains de cet homme comportent 6 doigts ?



Nouvelle explication de misdirection avec une routine de *Matrix*.

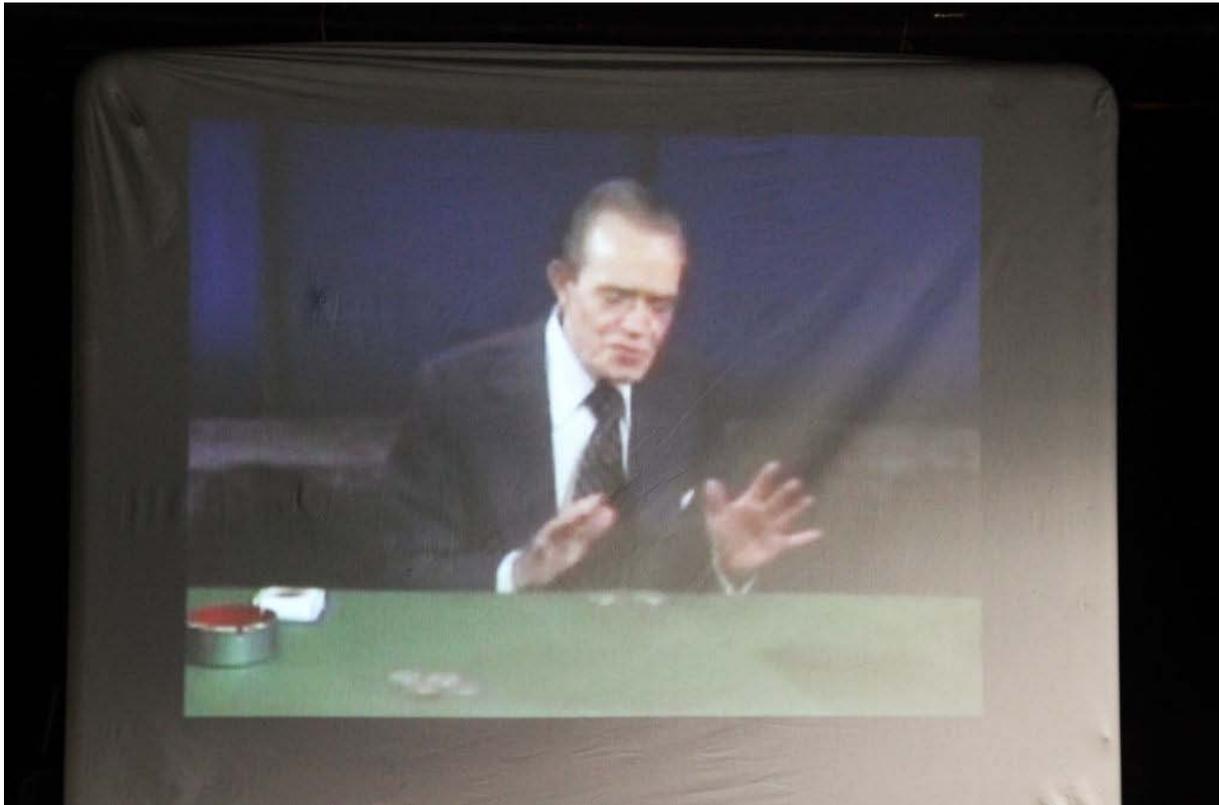


Les balles et les gobelets... Un très bon exercice également pour la misdirection.

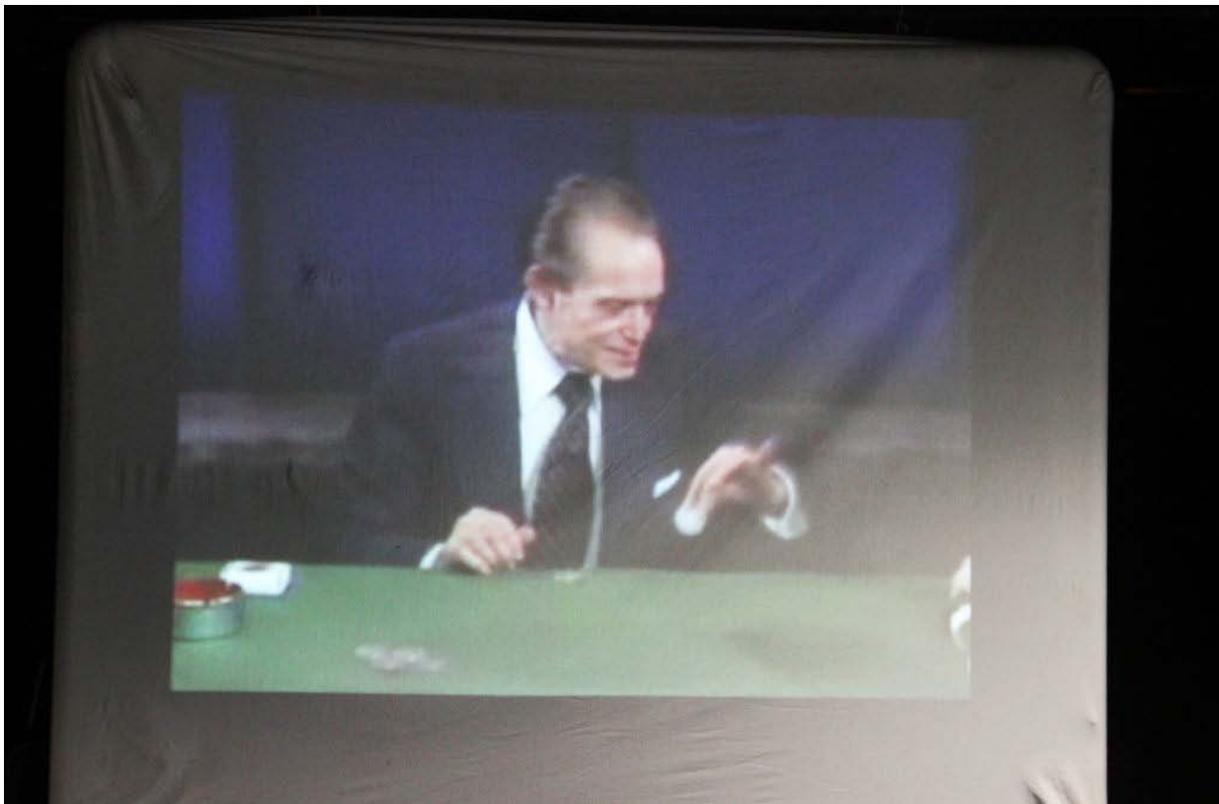


**Gary Kurt**, l'un des magiciens préférés de **Jean-Luc** qui analyse pour nous une de ses routines. Tout semble si naturel et pourtant, tout n'est que misdirection.





**Tony Slydini**... réputé être le *Roi de la Misdirection*.  
Mais son style, très caractéristique, est désormais très largement dépassé.



Il faut reconnaître que c'est très efficace... En fait, c'est magique !



Et pour conclure, **Dani DaOrtiz**... L'école espagnole... Avec un style très exubérant qui rappelle celui de **Juan Tamariz**. Sa philosophie ? Le chaos. Un chaos où tout est en fait réglé pour conduire à l'impossible et donc à la Magie.

La « *réunion – conférence* » se termine par une dégustation de crêpes accompagnées notamment de cidre, le tout étant gentiment offert par **Thierry**.

La prochaine réunion, dont la date définitive en juin n'est pas encore fixée, marquera la fin de l'année magique 2017 – 2018 et sera l'occasion de célébrer les 16 années d'existence du **Magicos Circus Rouennais**.

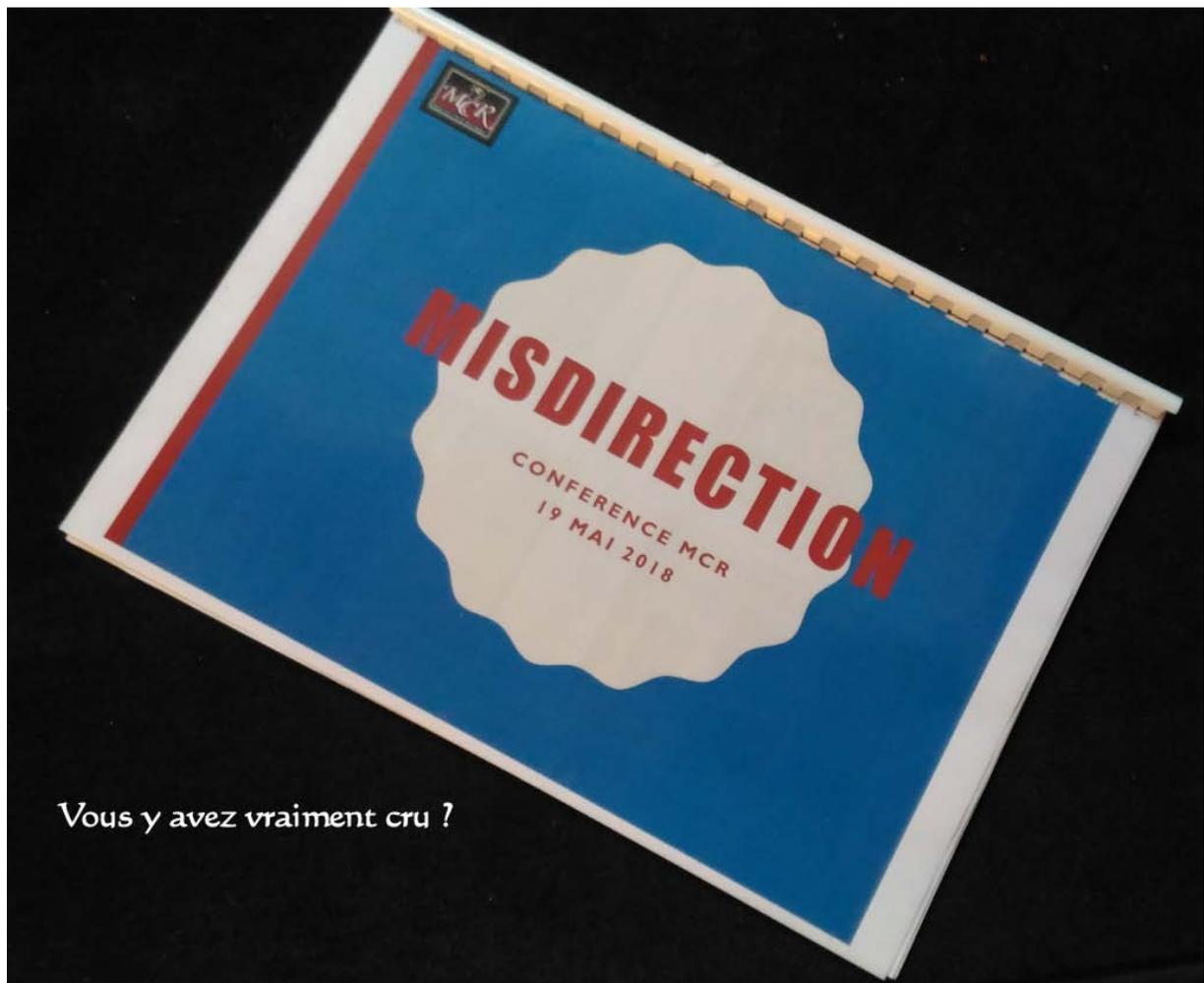
**Patrice**  
Apprenti Magicien à Vie



[Lien vers le fascicule de Jean-Luc...](#)







Vous y avez vraiment cru ?

J'ai pourtant expliqué que **Jean-Luc** ne souhaitait pas diffuser ce fascicule... et je ne vais sûrement pas me fâcher avec lui...

RÉUNION DU 9 JUIN 2018 – 16<sup>ÈME</sup> ANNIVERSAIRE DU MCR

Et nous voilà au bout du parcours....

Ce samedi 9 juin 2018 est la dernière réunion de cette année magique 2017 – 2018 et c'est également l'occasion pour nous de célébrer le seizième anniversaire du *Magicos Circus Rouennais*.

Et oui, 16 ans !



**Pierre** a proposé pour ceux qui le souhaitent (et le pouvaient) de déjeuner ensemble avant la réunion.

J'ai donc battu le rappel et c'est à sept que nous nous retrouvons à la pizzeria Le Chalet au centre commercial Saint-Sever non loin de la *Maison des Jeunes et de la Culture de Rouen rive gauche* où va se tenir notre réunion.

Ont répondu présent à cette proposition de déjeuner : **Pierre, Victor, Manu, Tomarel, Éric, Spontus** et moi-même.



Et après cette collation, **Tomarel** nous abandonne pour aller donner un coup de main à un de ses fils et nous prenons le chemin de la *MJC* où **Alban** nous attend, habillé comme s'il se rendait à un mariage...

Costume cravate...

Ouah, c'est très impressionnant.

Euh... **Alban**... On peut continuer à te tutoyer ou tu veux qu'on te dise « *vous* » ?...

**Fabien** « *Bidule* » est également présent.

Nous gagnons la salle *Copernic* (ou *Galilée*, je ne sais jamais) au sous sol du bâtiment et avant de commencer : Clic, clic Canon !



Bon c'est vrai que ça fait un peu... vide.

Là, avec un recadrage, c'est quand même mieux...



La date des réunions et donc, celle de l'anniversaire, sont en général fixées en juin de l'année précédente, ce qui en principe laisse le temps de s'organiser mais bon, c'est comme ça... chacun a ses priorités.

Sont présents :

- |                    |                              |
|--------------------|------------------------------|
| 1 : <b>Patrice</b> | 2 : <b>Victor</b>            |
| 3 : <b>Pierre</b>  | 4 : <b>Éric</b>              |
| 5 : <b>Spontus</b> | 6 : <b>Alban</b>             |
| 7 : <b>Manu</b>    | 8 : <b>Fabien « Bidule »</b> |

Bon, c'est mieux que pour le 10<sup>ème</sup> anniversaire où nous n'étions que 6...

Et si vous avez l'impression de déceler un peu d'amertume dans mon propos, et bien sachez que ce n'est pas qu'une impression...

\*

\*

\*

\*

Et nous commençons cette réunion par les infos magiques diverses et variées...

**Spontus** démarre avec une idée concernant le *Rubik's Cube*... Une idée qu'il qualifie de très mal faite pour l'instant mais qui est intéressante.

Il tient un cube dans ses mains et en le secouant juste, un petit cube coloré en tombe.

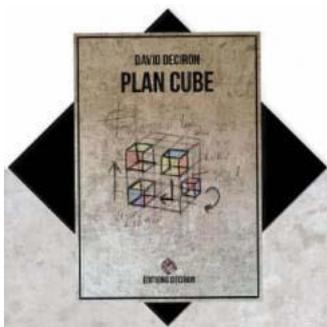
**Spontus** montre qu'il manque un morceau de son gros cube.

Un geste... magique et hop, le cube est à nouveau complet.



**Manu** propose une amélioration avec l'utilisation d'un marqueur particulier et **Éric** parle d'une conférence à laquelle il a assisté et d'une routine où **Éric Leclerc** utilise le procédé proposé par **Manu** accompagné de papier flash.

**Spontus** conclut en disant qu'il y a de nouveaux tours qui sont sortis utilisant le *Rubik's Cube*.



**Manu** indique qu'un livre intitulé *Plan Cube* est sorti sur le sujet et **Spontus** indique que le prix est excessif au vu du contenu. Une bonne partie du livre est en effet consacré à la résolution du cube... et que certaines photos occupent une page complète montrant une main tenant le cube...

**Éric** dit qu'il y a peut-être petit quelque chose d'intéressant mais que cela ne vaut pas 50 euros...



**Spontus** évoque un lien que je lui ai envoyé concernant le tour [Hyde Cube](#).

Il avoue ne pas trop savoir quoi en penser et dit se méfier des vidéos de présentation.

Et c'est bien là le problème. Avec le développement d'Internet et des vidéos *Youtube*, on achète de plus en plus des tours sans avoir une démo dans un magasin... en se fiant juste à la vidéo de promotion, laquelle comporte parfois (souvent ?) quelques

omissions ou, lorsque le tour a plusieurs sorties, présente la sortie la plus favorable au magicien. On en a déjà parlé et ce procédé est quelque peu de la tromperie.

Ce problème des vidéos « *arrangées* » m'amène à parler d'un tour dont j'ai reçu une pub récemment : [Cross Choice](#), fabriqué et commercialisé par un marchand de trucs français. J'ai soumis cette vidéo aux autres membres du club et la solution envisagée – celle qui paraît la plus plausible – démontre que la vidéo a privilégié la meilleure sortie pour le magicien. Ainsi, pas de gestes suspects... Oui... OK, mais ce n'est quand même pas très honnête...



**Pierre** est plus indulgent que moi en disant que ce genre de pratique commerciale existe dans tous les domaines où on cherche à te vendre un produit en te montrant le meilleur côté des choses.

\*

\*

\*

\*

Allez, place à la partie « *magie* » de la réunion

Je propose de montrer un tour qui m'a été offert... par un marchand de trucs... lors d'une foire exposition. J'avoue avoir été bluffé par cet effet pourtant très simple... encore faut-il y penser.

Et là, même si on fait une vidéo, il n'y aura aucune triche possible... 😊

J'étale cinq cartes plastifiées sur le tapis en précisant que ce sont des cartes cadeaux et que, sur chacune, est inscrite une somme en euros.

**Victor** est invité à choisir librement une des cartes et il remportera la somme indiquée.

**Victor** choisit la carte en troisième position et je la fais glisser sur le tapis vers l'avant.

Puis, je propose de regarder la valeur inscrite sur les autres cartes : 70, 200, 90 et 10 euros...



Suspense... Je retourne la carte choisie par **Victor** : Zéro euro...  
Ah quel dommage !

*Zéro Euro de Jérôme Sauloup.*

C'est maintenant **Éric** qui se présente devant nous avec un sac, genre sac à provision... dans lequel il se met à farfouiller en disant qu'il va nous montrer une connerie.



**Éric** sort de son sac un genre de tapis de prière... (j'ai dit « *un genre* »... car ce n'en est pas un...) qu'il montre de face et de dos.



Puis, **Éric** replie son rectangle de tissu sur lui-même et...

Il introduit sa main entre les deux pans du tissu. Aussitôt un chant d'oiseau se fait entendre et **Éric** sort une cage contenant un oiseau.



Comme le piaf continuait à siffler, on a du l'abattre...

Je précise quand même que l'oiseau est un faux et que dans cette réunion aucun animal n'a été maltraité...

[New Singing Birdcage Production](#), en vente chez [Hocus Pocus](#)...

Pour le fun, **Éric** nous précise que le chant de l'oiseau dure 30 secondes et qu'on ne peut pas l'arrêter avant.

Ah oui ? Amenez-moi un marteau et on va tester une nouvelle méthode...

**Manu** se lève et prend la place d'**Éric** en nous disant qu'il espère qu'on va aimer et qu'il va nous présenter un tour où on coupe sur les As.



Manu sort un jeu de cartes, le coupe en main, puis effectue une coupe sur table en quatre paquets et retourne la carte se trouvant sur chaque paquet... en disant qu'il a du se tromper et qu'il va faire autrement...

Il coupe à nouveau le paquet en main et distribue une première carte sur la table.

Puis il renouvelle cette opération trois autres fois.

Les cartes sur la table sont retournées : ce sont les quatre As.

Les autres cartes sont étalées, elles sont séparées : rouges / noires.

**Manu** explique qu'il a adapté une technique de coupe sur table pour créer ce tour.

Et le voilà qui nous montre et nous explique une coupe quadruple sur table apprise dans le dernier DVD de **John Bannon** « *Dealing With It* » : *The Double Dutch Cut*.

Et il faut reconnaître que cette coupe d'un genre particulier est très bluffante.

Comme **Éric** demande « à qui le tour ? », je me lève afin de présenter un tour qui a déjà été présenté lors d'une précédente réunion. C'était lors de [l'atelier magique consacré à l'utilisation d'enveloppes en Magie le 11 mars 2017](#). **Mankai** nous avait présenté un tour de **George Kaplan** intitulé *Mystérieux Voyage de Cartes Géantes*. J'avais trouvé cet effet particulièrement magique et je l'avais retravaillé avec **Alban**. En le présentant aujourd'hui, je souhaite recueillir les commentaires et des conseils.

Je sollicite l'assistance de deux personnes et **Victor** et **Éric** me rejoignent.

Sur la table, il y a un paquet d'enveloppe et un jeu de cartes jumbo.

Après avoir sorti les cartes, je demande à **Victor** de distribuer dans mes mains dix cartes.

Ce qu'il fait fort brillamment.



Afin qu'il n'y ait aucune erreur, je recompte les cartes une à une à haute voix sur la table et me saisis d'une enveloppe et je demande à **Victor** de mettre les dix cartes dedans et de la fermer (l'enveloppe...). **Victor** doit également apposer sa signature dessus et la tenir bien précieusement.

Je me tourne à présent vers **Éric** et je lui demande de distribuer également dix cartes dans mes mains. Ce que, lui aussi, fait fort brillamment.



Une fois encore les cartes sont recomptées une à une à haute voix.

**Éric** est à présent invité à passer dans l'assistance avec ces dix cartes et il doit faire choisir une carte à trois personnes. Chaque personne conserve sa carte et mémorise sa valeur.

**Éric** récupère ensuite les cartes choisies et les remet dans son paquet qu'il mélange avant de mettre ces dix cartes dans l'enveloppe ouverte que je lui tends.

L'enveloppe est à présent fermée et **Éric** appose dessus sa signature et la tient en mains.

J'explique maintenant que je me propose de faire voyager trois cartes de l'enveloppe tenue par **Éric** vers celle tenue par **Victor**... Mais pas n'importe quelles cartes puisqu'il va s'agir des trois cartes choisies et que, bien évidemment je ne connais pas.

Une formule magique accompagnée d'un mouvement magique...

**Éric** est invité à ouvrir son enveloppe : elle ne contient plus que 7 cartes.  
**Victor** est invité à ouvrir son enveloppe : elle contient 13 cartes.

Chaque spectateur énonce sa carte choisie – les trois cartes ne sont plus dans le paquet d'**Éric**, elles se trouvent dans le paquet de **Victor**.



**Spontus** souligne que ce tour est particulièrement bien vu et indique que la seconde partie – l’usage de la seconde enveloppe – est plus compliqué à placer en raison d’un problème d’angle.

On en vient à chercher une méthode alternative pour rendre l’effet imparable. **Alban** indique que c’est lui qui manipule toujours les cartes et les enveloppes ce qui ôte tout risque. J’explique que mon but est de manipuler le moins possible les cartes et les enveloppes.



**Manu** et **Spontus** font diverses propositions ce qui me *nique* quelques enveloppes... Mais peu importe, c'est pour la bonne cause.



Finalement, aucune véritable amélioration n'est trouvée mais la discussion était intéressante et il va donc falloir que je fasse un choix quant à la méthodologie à suivre.

Pour la petite histoire, au moment où je rédige ce compte-rendu, j'ai présenté ce tour depuis cette réunion et mon premier spectateur – un bon Français très joueur – d'aucun dirait, « *chiant* » – voulait distribuer les cartes en les prenant n'importe où dans le jeu... Ce qu'il ne faut pas...

Et là, quand un spectateur vous dit « *Pourquoi je ne peux pas prendre n'importe quelle carte ?* », on se sent très seul.

Je vais peut-être rajouter un petit mélange ou la *Double Dutch Cut*... pour pouvoir répondre « *Parce que les cartes ont été mélangées et pour éviter aussi qu'elles ne tombent par terre en les prenant n'importe où dans le jeu...* ».

Pour la seconde partie de la routine, j'avais pris soin de choisir une spectatrice et cela s'est passé sans problème.

Le seul problème a été avec une des cartes choisies, la spectatrice pensait avoir choisi le *Valet de Carreau*... tandis que son mari lui disait « *Non, c'est la Valet de Cœur...* ». Or il y avait le Valet de Carreau dans le paquet des 7 cartes et le Valet de Cœur (la carte véritablement choisie) dans celui des 13 cartes...

D'où un léger flottement... Fort heureusement, c'était la troisième carte révélée et cela m'a permis de prévoir que ce problème ne puisse se renouveler à l'avenir.

On ne le répétera jamais assez, la mémoire des spectateurs peut ne pas être excellente et plus nombreux ils sont à voir la carte choisie, moins il y a de risque d'erreur ou tout simplement de mensonge.

**Éric** prend la suite et nous propose un petit jeu de société s'appelant « *Mensonge ou Vérité ?* », un truc pour les ados.

Ah ben il n'y en a qu'un qui risque d'être intéressé ici : **Victor**. Parce que sinon, on tape au dessus de la trentaine voire pour certains très largement au dessus...

**Éric** tient en main un paquet de cartes qu'il mélange et il distribue quelques cartes à ses spectateurs en leur demandant également de mélanger leur petit paquet de cartes.



**Éric** s'adresse à **Alban** et lui demande de mélanger et...

Aussitôt **Alban** répond « *Ben je l'ai fait déjà...* »

**Éric** poursuit « *... et tu fais défiler les cartes et lorsque tu vois une image qui t'interpelle, qui est une vérité pour toi tu t'arrêtes dessus.* »

**Alban** : « *Et je la sors du paquet ?* »

**Éric** : « *Et tu la mets au-dessus du paquet et tu la retournes parce que au dos, il va y avoir la première ligne : c'est la vérité. Et après, il va y avoir des mensonges* ».



**Alban** (dubitatif...) : « *Mouais...* »

**Éric** : « *Tu vas prendre au hasard un mensonge...Et tu vas prendre la vérité...et tu vas me les dire dans l'ordre que tu veux. Tu vas soit lire la première ligne et ensuite une des lignes suivantes ou bien une des lignes du bas et ensuite la première ligne... Tu dois donc me lire deux phrases ; celle qui correspond à ta carte et puis une autre. Vas-y*».

**Alban** : « *J'ai une Volkswagen – Je n'ai jamais fait de patin à glace* ».

**Éric** demande à **Alban** de répéter... se concentre et dit « *T'as une Volkswagen... ça c'est la vérité... Je le savais...* ».

**Alban** acquiesce et fort logiquement il ajoute : « *Il suffit de me voir arriver, hein...* ». Éclat de rire général.

**Éric** s'adresse maintenant à **Manu** qui demande qu'on lui donne à nouveau les explications...

Ça doit être la digestion...



**Éric** explique ce qu'il attend de **Manu** en concluant « *et tu va m'en lire trois fausses et une vraie...* ».

Et **Manu** de demander « *C'est-à-dire trois fausses et une vraie...* »

Mort de rire... « *Eh **Manu**, il ne faut pas dormir pendant les réunions !* ».

**Manu** : « *D'accord... Et je te les donne dans l'ordre que je veux ?* ».

**Éric** : « *Ah ben oui sinon c'est trop facile...* ».

**Manu** : « *Et il t'en faut trois ?* »

**Éric** : « *Euh oui, une bonne et deux fausses...* »

Ah ben tout à l'heure c'était trois fausses et une bonne... Comme tu veux que les gens comprennent quelque chose à ce jeu là ?

**Manu** « *J'ai un tatouage tribal, j'ai une Citroën et je suis musicien* »...

Et **Éric** de répondre « *Et là dedans, il y en a une de vraie ?* »

**Manu** – qui ne semble pas convaincu : « *Mmmouais...* »

**Éric** : « *Ah ben c'est un peu trop facile – tu as une Citroën... Et je ne t'ai pas vu arriver d'ailleurs...* ».

Le candidat suivant est **Pierre** et **Éric** lui dit « *Et pour toi ça va être quatre...* »

Et **Pierre** de répondre « C'est-à-dire que je...Euh attends.. »

**Éric** a compris et recommence ses explications...

Ah ben c'est un jeu pour ado... pas pour personnes d'âge mur... voir très mur.



**Éric** : « *Vas-y!* »

**Pierre** regarde sa carte, branle du chef (aucune connotation sexuelle dans cette action...). Le silence se fait... Lourd... Oppressant... Les secondes passent... **Pierre** fixe toujours sa carte... **Spontus** le regarde d'un air interrogateur...



Perfide, je dis « *Aujourd'hui... Pas demain hein...* ».

**Pierre** répond : « *Ah d'accord...* ».

Finalement, au bout de deux heures bien tassées, **Pierre** nous livre le fruit de sa réflexion.

**Pierre** : « Ma couleur préférée est le rose – Je n'ai jamais fait de patin à glace...

Et dans ma tête je pense « *J'ai une Volkswagen...* ». Mais je me suis gouré car **Pierre** annonce : « *Je sais jouer de la guitare – Je n'aime pas les films d'horreur* ».

**Éric** donne la réponse : « *Oui, ça ne m'étonne pas de toi que tu n'aimes pas les films d'horreur...* ».

Bon, au tour de **Spontus** qui semble passionné par ce tour début le début...

**Spontus** doit trouver une assertion vraie et une fausse.



**Spontus** regarde la carte qu'il a choisie et demande : « *La fausse... elle est forcément fausse ?* ».

**Éric** explique à nouveau « *La première est vraie et celles qui sont en dessous sont fausses...* ».

**Spontus** acquiesce et énonce : « *je n'ai pas de tatouage – je n'aime pas les légumes* ».

**Éric** répond « *Tu n'as pas de tatouage...* »

Et **Spontus** de répondre « *Oui, mais en fait les deux sont vraies...* ».

**Éric** propose à **Spontus** de prendre une autre carte et de lui lire une seule phrase de la carte.

**Spontus** choisit à nouveau une carte et énonce « *mon signe du zodiaque est bélier* » et **Éric** conclut en disant « *Et bien ça c'est vrai* ».

**Éric** nous explique ensuite le principe de ce tour et vous savez quoi ? Ben j'ai rien compris.



**Spontus** déclare : « *Ce tour peut avoir un impact sur des gamins qui jouent à ça... Sinon, ben...* ». Mimique avec la bouche pour signifier qu'il n'a pas aimé.



Problème... J'ai depuis cherché ce jeu sur Internet et je ne l'ai pas trouvé. Ce tour « *Mensonge ou Vérité* », de **Francis Girola** serait l'adaptation française du tour *Ice Breaker*... Et là encore, j'ai cherché un jeu en rapport et je n'ai rien trouvé.

Et pour expliquer ce que les spectateurs doivent faire... Bonjour les dégâts...

**Éric** ramasse ses cartes et déclare : « *Ben moi je trouve ça marrant...* ».

**Spontus**, en rigolant : « *Moi, je préfère les enveloppes...* »

Comme personne ne semble vouloir prendre la suite, je lance « *Bon, alors, il n'a rien à nous montrer **Victor** ?* » et l'intéresser de répondre « *Ben j'ai un petit truc mais...* »

**Spontus** l'interrompt en disant « *Mais arrêtez de dire un petit truc, une connerie... Mais non...* »

Et **Victor** de terminer sa phrase « *Il n'y a pas d'histoire, pas d'enrobage autour... Je l'ai vu sur Penguin Magic* ».

**Spontus** : « *Ce n'est pas de l'enrobage, c'est de la misdirection...* »

Et moi d'ajouter pour montrer que je n'ai pas dormi lors de la conférence de **Jean-Luc** le mois dernier « *Quant on fait de la Magie, il faut tout le temps faire de la misdirection parce que la misdirection, c'est la magie et la magie, c'est la misdirection* »...

Avouez-le, une phrase comme ça, ça en jette, non ?

**Victor** fait défiler ses cartes d'une main vers l'autre et demande à **Alban** de lui dire stop quand il veut.



**Victor** montre la carte à tout le monde (sauf à lui-même) : 4P.

La carte est ensuite mise distinctement dans le milieu du paquet qui est ensuite mélangé.

**Victor** demande à présent à **Alban** s'il a un chiffre porte chance et **Alban** répond par l'affirmative en disant que c'est le 7.

**Victor** demande à **Alban** s'il connaît le chiffre porte chance de **Victor** et **Alban** répond par la négative.

**Victor** explique que son nombre porte chance est le 4 et qu'il a en quelques sortes ensorcelé le jeu afin qu'il l'aide à trouver la carte choisie par **Alban**.

**Victor** parcourt le jeu et en sort les quatre 4 qu'il dispose sur la table.



**Victor** fait à nouveau défiler les cartes et demande à **Alban** de dire « stop ! » à trois reprises. À chaque fois la carte correspondante est mise en saillie. **Victor** place ensuite ces trois cartes en alternance avec les quatre 4 puis il fait défiler les cartes en disant que la carte d'**Alban** est l'une des trois cartes face en bas, entre les quatre 4 face en l'air.

Le paquet de 7 cartes est placé au milieu du jeu et **Victor** demande à présent à **Alban** de nommer sa carte (4P). **Victor** déclare que la carte d'**Alban** n'est donc pas parmi les cartes face en bas.

**Victor** claque des doigts et étale les cartes : il y a désormais toujours quatre cartes face en l'air mais ce sont les As. Au milieu des As, une carte face en bas : le 4P.

[Punch Too de R. Paul Wilson...](#)

Je me lève en disant que je vais montrer une « *connerie que j'aime bien* » - histoire de faire réagir **Spontus**, mais il ne dit rien...

La routine que je compte présenter est extraite d'un DVD consacré à l'apprentissage de la Magie... Mais cela fait son effet...

Je montre un paquet de fiches cartonnées et une petite perforatrice. Je prends une fiche, je la plie en deux puis à nouveau en deux et je perfore la fiche près d'un angle. En la dépliant, on constate la présence de quatre trous ce qui est normal.



Maintenant que les spectateurs ont compris le principe, je prends deux fiches et je les plie successivement à deux reprises comme précédemment.



Je mets la première fiche pliée sous le tapis de close-up mais en la laissant visible.

Je prends la seconde fiche et comme lors de la démonstration, je me sers de la perforatrice puis je déplie la fiche pour faire constater la présence des trous en la montrant recto verso...

À présent, je demande aux spectateurs bien regarder et je positionne les doigts de la main droite sur l'un des trous et je le fais se déplacer... avant de lancer ce trou vers la seconde fiche.

Je déplie la seconde fiche pour faire constater qu'il y a désormais un trou à un angle.

Et en montrant les deux fiches, je fais constater qu'il n'y a plus que trois trous sur une fiche et qu'il y en a un sur l'autre...



Je pourrais avoir honte de présenter cela, mais même pas car les personnes à qui j'ai déjà présenté cet effet ont été très intriguées. Alors, pourquoi s'autocensurer ?

*Holey Moley*, extrait de *Office Magic* de **John Danbury**.

C'est à présent **Fabien** « *Bidule* » qui prend la suite. **Fabien** est rarement (très rarement) présent aux réunions mais il suit quand même les aventures du club et je le remercie pour sa présence aujourd'hui.

**Fabien** a amené son journal. Peut-être craignait-il de s'ennuyer....

Ah, on me dit dans mon oreillette que c'est pour présenter un tour que **Fabien** a amené ce journal. Et d'ailleurs, il demande à **Alban** de choisir un feuillet comprenant pas mal de mots.



Ce feuillet – qui est en fait une double feuille – est extrait du journal et **Fabien** sépare les deux feuilles et demande à **Alban** d'en choisir une.

**Fabien** déchire ensuite en deux la feuille désignée et demande à **Alban** de choisir l'un des morceaux.

Ce morceau est déchiré en deux et un nouveau choix est opéré et ainsi de suite jusqu'à n'avoir plus qu'un morceau de papier de quelques centimètres de côtés que **Fabien** chiffonne pour en faire une boulette qu'il déchire en deux.

**Fabien** tend sa paume avec les deux boulettes et demande à **Alban** de poser sa main sur l'une d'elles.

**Fabien** demande à présent à **Alban** d'ouvrir la boulette et de chercher un mot complet et le plus grand possible.

Cela étant fait, **Fabien** demande à **Alban** de penser à la première lettre de ce mot. Il doit penser « *stop* ! » dans sa tête mais ne rien dire lorsque **Fabien** va réciter une à une les lettres de l'alphabet tout en tenant le poignet d'**Alban**.



C'est émouvant de voir cette tendresse entre ces deux êtres qui ont des âges et des vécus différents ; ce regard, les yeux dans les yeux... Pour un peu, je verserais une larme.

**Fabien** récite l'alphabet et au bout de quelques lettres, il s'arrête et dit qu'**Alban** a pensé « *stop !* » sur le « D », ce que notre ami confirme.

**Fabien** reprend son énumération et à un moment **Alban** dresse son index mais résiste finalement à l'envie de dire « *stop !* » à haute voix....



« E » dit **Fabien**, « *c'est un mot qui commence par D et E... On continue...* »

**Fabien** reprend son énumération et à un moment **Alban** dresse à nouveau l'index et dit « *Oui...* », lorsque la lettre « P » est nommée...

**Fabien** dit à **Alban** qu'il a pensé « *stop !* » sur la lettre « P ».



Mort de rire... Du mentalisme avec un spectateur comme **Alban**, je veux bien en faire tous les jours.

« *Eh, **Alban**, on t'a dit penser... Pas de signaler au magicien la lettre à laquelle tu penses par un geste ou des paroles...* ».

**Fabien** indique que pour lui, le mot n'est pas un nom commun, il correspond à un objet qu'on ne peut pas prendre dans les mains, « *quelque chose qu'on ne peut pas saisir, comme un voyage... Comme un départ... Oui, je pense que c'est le mot 'départ'... C'est ça ?* » - et **Alban** confirme.

Idée intéressante concernant la méthode employée...

« *Il est l'or monsignor...* »... L'heure de célébrer cette fin d'année magique en soufflant la bougie et en mangeant une (ou plusieurs parts) de gâteau accompagné(es) d'une boisson pétillante...

Tandis que je prépare les festivités je demande à **Pierre** « *Tu ne devais pas nous montrer la carte folle de Vallarino ?* »

**Pierre** confirme mais indique qu'un comptage inventé par **Brother John Hamman** lui pose problème mais finalement il se lance...



Bon effectivement, je confirme... Le comptage évoqué lui pose bien problème... Mais, à la décharge de **Pierre**, cette technique n'est pas facile et demande de l'entraînement pour être fluide et efficace. J'ai longtemps moi aussi évité ce mouvement car je ne me sentais pas à l'aise en le pratiquant et finalement, avec le temps et de la persévérance, j'arrive à le faire bien – la plupart du temps...

**Pierre** montre les dos des cartes et les faces en disant qu'il s'agit de Valets de Pique et nous voyons dans les cartes qui défilent un 10C. **Pierre** dit qu'il a également vu cette carte et qu'il va essayer de gérer avec...

**Pierre** tente de poursuivre la routine mais s'arrête et dit qu'il la fera un autre jour...

À titre personnel, je n'aime pas trop cette façon de faire défiler des cartes identiques – sauf une, au milieu du paquet montré car on se demande vraiment ce qu'elle fait là... Je préfère de loin, la routine de cartes folles du magicien hollandais **Flip**... dont j'ai adapté certaines manipulations car il y avait là aussi des passes assez surprenantes, notamment un glissement (comprenez qui pourra...).

**Flip** trouve l'idée de la "carte folle" excellente mais estime qu'il faut trouver une raison plausible de présenter la routine et d'utiliser un paquet de cartes identiques à cet effet. Sa justification ; du genre : « *depuis que je fais des tours de cartes, j'ai constaté que les gens choisissent souvent la même carte...Tentons une expérience avec vous monsieur..* » est excellente et surtout le paquet montré ne contient que des cartes identiques, la carte étrangère n'intervenant qu'après.

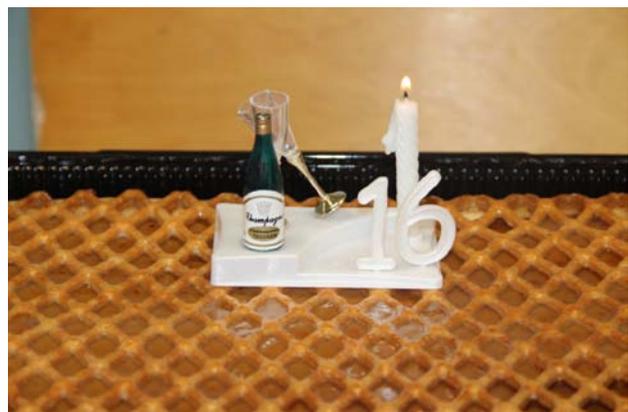
Cet intermède a permis de préparer la suite... Les bouteilles attendent d'être ouvertes. **Alban** a amené du Champagne et j'ai amené du cidre et du Coca.



J'allume la bougie... et j'invite chacun à s'approcher.

Charité bien ordonnée commence par soi-même et je souffle donc la bougie marquant ce seizième anniversaire.

Le grillé aux pommes peut à présent être découpé.



Lors de cette collation, quelques autres routines ont été montrées... sauf que je n'avais pas modifié le réglage du caméscope – qui zoomait sur la bougie... et du coup, il n'y a rien d'exploitable en termes d'image, sauf pour ceux qui seraient intéressés par les bretelles et le jeans d'**Alban**...



Allez, ce n'est pas grave... on essaiera de faire mieux l'année prochaine.

La réunion de rentrée aura lieu le samedi 15 septembre 2018 et marquera le début de l'année magique 2018 – 2019.

Notez cette date sur vos tablettes, ainsi que la date de toutes les autres réunions à venir... un club, quelque qu'il soit, ne survit que par la présence de ses membres.

Bonnes vacances à tous.

**Patrice**  
Apprenti Magicien à Vie

