

**RÉUNION DU SAMEDI 21 SEPTEMBRE 2013
UNE RENTRÉE MAGIQUE**

Déjà 11 ans



Le **Magicos Circus Rouennais** a fêté en juin dernier son 11^{ème} anniversaire.

Avec cette réunion de rentrée magique, nous entrons donc dans la douzième année d'existence de ce club qui s'est fortifié au fil des ans...

Et comme chaque année, c'est toujours avec une certaine appréhension, pour ne pas dire une appréhension certaine que je me dirige vers la *Maison des Jeunes et de la Culture de Rouen rive gauche* en me demandant combien nous serons pour cette reprise de nos activités magiques.

En fait, je ne suis pas réellement inquiet car je sais que le club a désormais ses « *piliers* », des fidèles qui d'année en année contribuent par leur présence à assurer la pérennité du **MCR**.

Certains m'ont contacté pour signaler leur absence aujourd'hui et c'est ainsi que je sais que **Draco**, **Théo** et **Spontus**, ainsi qu'**Alban** ne seront pas des nôtres. Mais ce n'est que partie remise.

Sont présents :

- | | |
|--------------------|----------------|
| 1 - Patrice | 2 - Coda |
| 3 - Toff | 4 - Alexandre |
| 5 - Pierre | 6 - Christophe |
| 7 - Éric | 8 - Tomarel |
| 9 - Quentin | 10 - Marius |
| 11 - Abram | 12 - Jacky |
| 13 - Vincent « 1 » | 14 - Antoine |
| 15 - Vincent « 2 » | 16 - Mankaï |

Allez, hop ! Une petite photo pour immortaliser cette journée...

Ah mince, le flash ne s'est pas déclenché... Allez, je recommence.
Toujours pas de flash ?

Au bout de 25 tentatives, j'arrive tout de même à un résultat satisfaisant.



Comme à notre habitude, la réunion démarre par les infos diverses et variées.

Et tout d'abord, les spectacles de magie :



- Le 8 octobre 2013, à la Maison de l'Université à Mont Saint Aignan (76), un spectacle théâtral de magie mentale avec **Thierry Collet**.

Dont le site est <http://www.thierrycollet.fr/>

- Une info transmise par **Maximus**, concernant un spectacle de la **Compagnie 1420** au Hangar 23 à Rouen (76) les 27 et 28 mai 2014... Ah ben oui, on prévoit longtemps à l'avance...

Le site internet de la Compagnie est <http://cie1420.free.fr/>



- **Scorpene** se produira au *Cirque Théâtre d'Elbeuf* (76) du 28 au 30 novembre 2013 dans son spectacle de magie mentale intitulé « à l'envers ». Son site internet est <http://www.scorpene.fr/>



Les informations « spectacles » ayant toutes été passées, je signale pour ceux qui ne le sauraient pas que la *compilation des comptes rendus des réunions magiques 2012-2013* est en ligne sur notre site...



280 pages qui retracent la vie du **MCR** durant cette année écoulée de septembre 2012 à juin 2013.

Sont déjà disponibles : 2006-2007 / 2007-2008 / 2008-2009 / 2009-2010 / 2010-2011 et 2011-2012.

Mine de rien, il reste encore quelques années à compiler... Mais cela devrait aller plus vite car, si ma mémoire ne me fait pas défaut, les comptes-rendus étaient moins longs... beaucoup moins longs...



Et une dernière information concernant les traductions des livrets d'**Aldo** et **Rachel Colombini** actuellement disponibles en langue française sur le site lybrary.com.

Monsieur **Jean-Pierre Hornecker**, dirigeant de Magix m'avait contacté et indiqué être intéressé par ces traductions. Je l'avais donc mis en contact avec **Chris Wasshuber** le dirigeant de lybrary.com qui était d'accord pour faire profiter **Jean-Pierre Hornecker** de ces traductions sur la base d'un échange de documents avec le site *Magix*.

L'accord n'a finalement pas été conclu, **Chris Wasshuber** proposant un arrangement financier trop compliqué à mettre en œuvre selon **Jean-Pierre Hornecker**...

Du coup, ces traductions resteront Outre-manche... Les magiciens français intéressés savent désormais à quoi s'en tenir... et moi également.

Et voilà, la partie « *infos* » de la réunion est à présent terminée et on peut donc débiter la partie consacrée à la Magie.

Voilà un moment que nous n'avions pas eu le plaisir de voir **Mankaï** à une réunion. Depuis le 17 novembre 2012 très exactement.

C'est hyper pratique ces compilations de comptes-rendus de réunions pour retrouver une information... Vous devriez tester...

Et c'est donc avec surprise – mais une très bonne surprise – que nous lui donnons la parole.

Mankaï veut nous raconter une histoire de lapin perdu (ne pas confondre avec « *le pain perdu* »... ça se mange aussi mais ce n'est pas pareil au niveau goût...).

Il nous l'avait présentée lors de la réunion du 18 décembre 2010 et je m'étais permis de mettre dans le compte-rendu de la réunion mon propre baratin pour cette routine... Un baratin complètement déjanté et je ne résiste pas à la tentation de vous en faire profiter à nouveau (euh... désolé **Ezzedine**...) :



"Tout d'abord, les petits enfants... comme tout le monde le sait, un lapin ça mange des carottes... sauf s'il a été mordu par un loup garou auquel cas il devient assoiffé de sang et il faut l'abattre avec un fusil chargé avec des balles en argent car sinon il cherchera à vous mordre vous aussi pour vous transformer en loups garous".

"Et mes chers petits enfants... Qu'est ce que les magiciens font apparaître dans les chapeaux ?"

"Oui, c'est ça, des petits lapins qu'ils libèrent ensuite dans les champs

pour que les gentils chasseurs puissent d'amuser à leur tirer dessus pour les tuer et ensuite les manger".

"Et les petits enfants... Ce gentil petit lapin rose va vouloir manger les carottes... à moins que ce ne soit finalement un lapin-ogre et du coup, sales petits garnements, c'est vous qu'il va vouloir manger !"



"Ah mes chers tout-petits... Il est vraiment facétieux ce lapin... Il n'est jamais là où on le croit. Vite... des cartouches, car il commence à m'énerver grave et comme je suis magicien, je vais te le transformer en lapin aux pruneaux avec ma baguette magique calibre 12..."

"Ah vous voyez les petits enfants, cette saleté de lapin revient toujours faire ses crottes dans mes chapeaux... Vite, un grand couteau pour que je lui tranche la tête pour le saigner et que je lui découpe la couenne pour récupérer la peau et me faire des moufles et qu'il finisse dans une marmite... Ca va le changer des chapeaux, moi j'vous l'dis..."

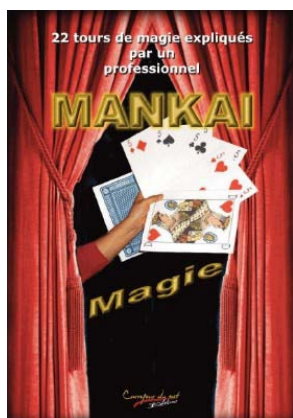
"Ah les petits enfants, je vois que vos papas ont ramené leurs fusils pour me donner un coup de main pour me débarrasser de cette sale bestiole... Vite, appelons ce fichu lapin... Le lapin, le lapin !"

"Eh ! Les papas ! Vous êtes prêts ? En joue... Feu !"

Parfois j'ai honte de ce que j'écris... Mais des fois, ça me fait tellement marrer que j'oublie complètement la honte...

Je présente mes plus plates excuses à **Mankaï** pour ces écrits qui frisent le dérèglement mental le plus absolu...

Une routine adaptée d'une routine de **Duraty** intitulée *Raminagrobis*.
Le matériel est de fabrication artisanale... et c'est **Ezzedine Mankaï** lui-même qui en est le fabricant.



Pour ceux qui souhaiteraient en savoir plus sur **Mankai** et sa Magie... sachez qu'il a écrit et publié un livre sous le titre *Mankai Magie*.

Cet ouvrage paru en 2008 je crois est toujours disponible, il suffit de se rappeler que *Google* est votre ami pour trouver un point de vente.

Et pour être totalement informé, visitez : le site [Mankai Magie](#) et pour ceux qui aiment la Tunisie, [le site dédié à la ville d'Hammamet](#) par **Ezzedine Mankai**.

Comme apparemment personne ne semble pressé de prendre la suite, je décide de me lancer... pas par la fenêtre car nous sommes au sous-sol du bâtiment... Et de plus, je n'ai aucune raison de me suicider, car le suicide c'est le meurtre de soi-même et en général on tue les gens qu'on n'aime pas alors que personnellement je n'ai rien contre moi, même si je reconnais que je suis parfois un peu (beaucoup ?) pénible.

J'ai amené avec moi un support en bois fabriqué maison pour y disposer quatre cartes en ligne et je me lance dans une version adapté du célèbre tour *les As McDonald* qui, de mon point de vue, est vraiment magique.

Tout d'abord, il faut rectifier une vérité historique concernant le créateur de ce tour. Il ne s'agit pas comme certains pourraient le penser de **Ronald McDonald**, mais de **Mac McDonald**. En effet, **Ronnie McDonald** n'a jamais fait disparaître d'As, sa spécialité étant plutôt de faire apparaître des kilos.



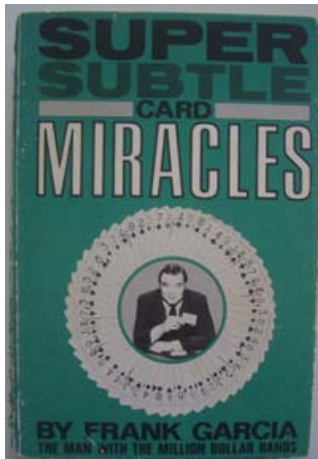
La version que je présente est un mix incluant certains éléments de la routine de **Jahn Gallo**, *Barcelona Swindle* et de la routine présentée par **Simon Lovell** dans le DVD de *Magic Makers* « *Packet Killer* » (un set de 2 DVD avec le jeu de cartes qui va bien...). Pour le baratin je parle de la différence entre un tricheur, un bon magicien, un très bon magicien et un excellent magicien.

Un tricheur est capable de localiser les As dans un jeu de cartes. Les quatre As sont perdus face en bas dans le jeu face en bas et remontent sur le dessus du jeu.

Un bon magicien est capable de faire la même chose mais cette fois-ci, les As sont perdus dans un jeu où il y a des cartes face en l'air et d'autres qui sont face en bas.

Une fois les As retrouvés, on les dispose alors un à un, face en l'air, et sur chaque As, on pose trois cartes quelconques face en bas.

Un très bon magicien est capable de faire disparaître les As et de les transformer en cartes quelconques.



C'est là que la routine de **Simon Lovell** est intéressante car il utilise des disparitions différentes et très bluffantes.

La première disparition, intitulée *Super S Vanish* a été décrite par **Frank Garcia** dans son ouvrage *Super Subtle Card Miracles* et est due à **Lenny Greenfader** et **William « Bill » Morales** (source <http://archive.denisbehr.de/> un site qui est une mine de renseignements sur le contenu des livres consacrés à la Magie). Ce mouvement est un dérivé du *Comptage Elmsley*.

La seconde disparition est due à **Bob Elliott** (*Bob Elliott's Vanish*) et est également décrite dans l'ouvrage de **Frank Garcia**.

La dernière disparition a été appelée *Simey Vanish* par **Simon Lovell** car il n'en connaît pas l'auteur. Ce mouvement très visuel est basé sur deux *Comptages Elmsley* successifs. L'un montrant l'As face en l'air entre trois cartes quelconques face en bas, le second montrant que l'As a disparu pour se transformer en une carte quelconque face en l'air.

Au final, il reste un As face en l'air recouvert de trois cartes face en bas...

Un excellent magicien n'est pas seulement capable de localiser les As, ni de les faire disparaître... Il peut aussi les faire voyager : les trois cartes sont retournées pour montrer que les quatre As se sont regroupés dans le même paquet.

Cette routine n'est bien évidemment pas réalisable en « *impromptu* » mais croyez-moi, elle a un impact très fort.

La description de ces mouvements sera bien évidemment mise en ligne dans la partie du site réservée aux membres du **MCR**.



J'ai découvert récemment **Simon Lovell** et j'avoue que j'aime bien son style un peu (beaucoup) déjanté...

Marius est l'un de nos benjamins (peut-être même LE benjamin) du club mais la valeur n'attend pas le nombre des années.

Il était venu à la réunion du 26 janvier 2013 et on ne l'avait plus revu... Voilà un petit coup de « *reviens-y* », mais c'est comme ça au **Magicos Circus Rouennais** : on vient, on ne vient pas, on revient... et personne ne vous dit rien.

À l'époque **Marius** nous avait appris qu'il avait pris des cours de Magie avec un certain **Draco**... Qui ça ? **Draco** ? Connais pas !

Et pour son retour, **Marius** qui présente un peu de Magie... je dis « *un peu* » car il n'utilise que huit cartes pour cette routine : quatre « 10 » et quatre cartes blanches.



Et il suffit de mettre les cartes blanches en contact avec les autres cartes pour qu'elles s'impriment.

C'est ensuite un 10 qui va s'imprimer des deux côtés, ou encore un 10 de Cœur qui va s'imprimer dans la partie haute de la carte tandis que la partie inférieure arbore un 10 de Pique.

Marius a amené avec lui un morceau de tissu de couleur verte dont la couleur va « *déteindre* » au dos d'une des cartes.

Au final, c'est la face de l'étui du jeu de carte qui va s'imprimer au dos d'une des cartes, signe que le processus semble devenir incontrôlable...

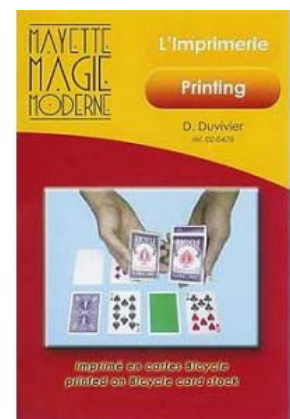


L'imprimerie de **Dominique Duvivier**.

Un must qui était sorti au début en *cartes Atlantis* et qui fort heureusement a été commercialisé en *cartes Bicycle* par la suite.

Une excellente routine pour un prix très modeste.

On en profite pour suggérer quelques comptages pour montrer les cartes car **Marius** utilise la méthode « *basique* ».



Apparemment c'est l'heure de ses cachets pour **Jacky** car il pose un verre – vide – sur la table.... Mais il s'abstient de le remplir... et il semble donc que ce verre va avoir une autre fonction que celle de recevoir un liquide...



Jacky nous montre huit cartes : des Dames et de As.

Les Dames sont posées sur la table avec l'étui du jeu par dessus et les As sont gardés en main.

Jacky explique que le but est de faire voyager les cartes, juste en frottant.

Au fur et à mesure les cartes que **Jacky** tient en main sont placées sous le verre (ah... d'accord... il sert à ça...)



Jacky soulève l'étui et nous montre un As.... Et sous le verre... une Dame...

Et la routine se poursuit, montrant que les cartes voyagent effectivement.

Mais au final, **Jacky** montre que depuis le début il tient en main les As... tandis que les Dames sont toujours sur la table.

Repro Retro d'après **Bebel**... en version simplifiée.

Il est 16 heures et c'est l'heure que choisit **Clément** pour faire son apparition. Et hop... 17 !....

Pour ceux qui n'auraient pas compris : Il est 16 heures... mais maintenant nous sommes 17... CQFD.



Éric se pointe devant nous avec une chaîne....

Ah... là où il y a de la chaîne, ya pas de plaisir... comme dirait l'Autre, ce célèbre philosophe.

Éric laisse pendre sa chaîne et nous assure avec aplomb que l'anneau supérieur va descendre tout en bas...

Ben voyons... Et la marmotte, elle met le chocolat dans le papier d'aluminium, c'est ça ?

Et pourtant, sous nos yeux ébahis, nous constatons que l'anneau indiqué commence à descendre d'anneau en anneau pour atteindre le bas de la chaîne. Incroyable !

Incroyable mais pas vrai... Car **Éric** nous explique que c'est en fait une illusion d'optique que l'on nomme *Échelle de Jacob*.

Personnellement, je trouve cette illusion excellente.

Pour en savoir plus, allez jeter un œil sur le site PrestidigitaScience.fr
Et si vous avez envie de créer votre propre chaîne, voici trouverez [des anneaux en nombre suffisant sur Amazon](#).

Éric enchaîne (c'est le cas de le dire...) avec un morceau de papier blanc qu'il plie entre ses doigts et qui, une fois déplié, s'est transformé en billet de 50 euros...

Euh **Éric**, je veux bien fournir le papier si tu fournis ensuite les billets.



Un change de billet par **Shawn Robison** intitulé *Cinch*.

Et **Éric** poursuit en sortant un jeu de cartes qu'il fait tenir en équilibre sur l'extrémité de ses doigts.



Un tour de **Mark Elsdon** intitulé – sauf erreur de ma part – *Balance* et dont on peut trouver l'explication dans le DVD « *Before I Forget* ».

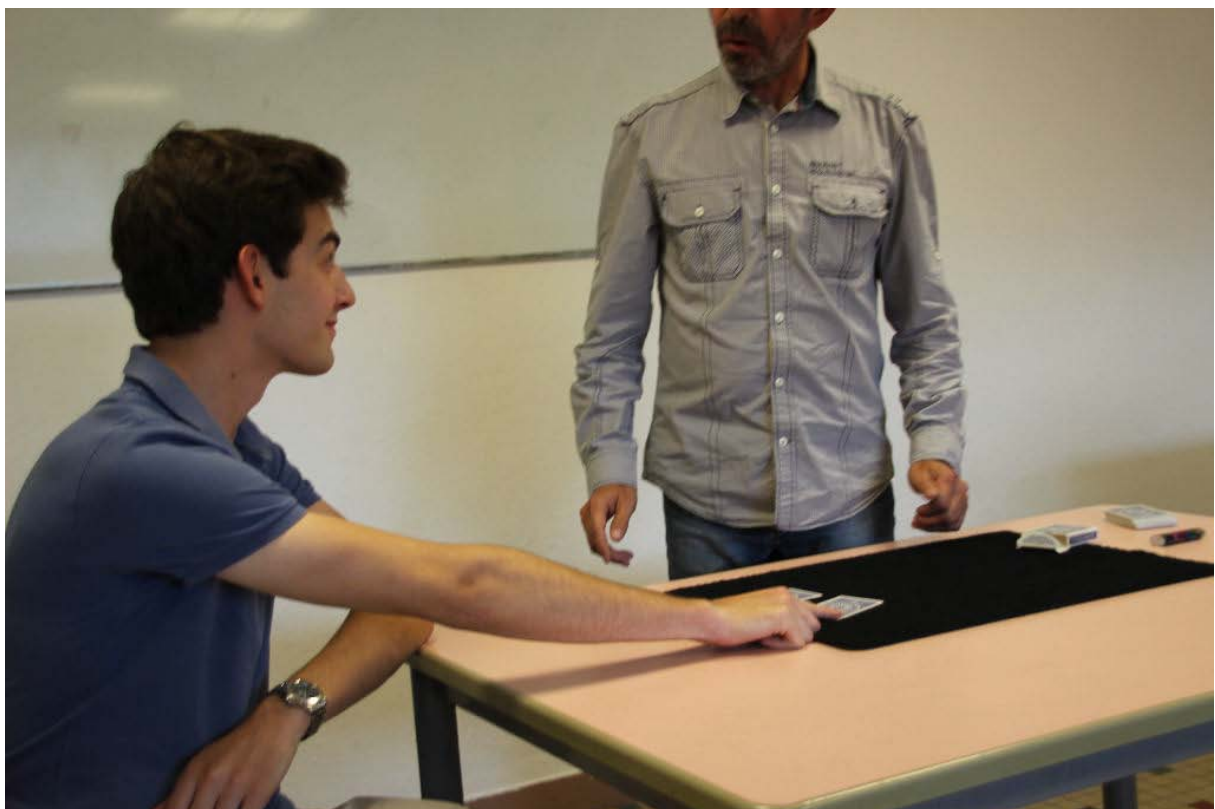
C'est à présent **Toff** qui va nous montrer un tour de **Colombini** et....

Quoi non ? Ah ? Ce n'est pas du **Colombini** ? Bon ben c'est peut-être bien quand même....

Toff sort une carte de visite et indique qu'il a inscrit dessus une prédiction.

Puis, **Toff** explique que dans la vie, on fait parfois des choix que l'on regrette par la suite... Et **Toff** propose à **Clément** de faire un choix...

Bon, à ce stade de la routine, **Toff** devrait savoir que **Clément** n'est pas forcément le meilleur spectateur... et que c'est peut-être lui – **Toff** – qui va regretter son choix par la suite...



Toff demande à **Clément** de lui dire stop alors qu'il effeuille un jeu de cartes et il fait glisser sur la table les deux cartes qui se suivent à l'endroit du jeu où **Clément** lui a demandé d'arrêter son effeuillage.

Les deux cartes sont mises l'une à côté de l'autre sur la table et **Toff** demande à **Clément** de choisir une carte...**Clément** désigne une carte et **Toff** lui indique qu'on va la mettre de côté pour la suite de l'expérience.

Toff montre sa prédiction : 8 est inscrit sur la face de la carte de visite avec à côté le symbole du Pique.

La carte choisie est retournée et c'est le Huit de Pique.

Toff fait alors remarquer : « *Mais que se serait-il passé si Clément avait choisi l'autre carte ? Imaginons qu'on se projette quelques minutes en arrière... »*

Toff remet les deux cartes extraites du jeu, l'une à côté de l'autre sur la table et demande à **Clément** de désigner l'autre carte cette-fois ci.

Et **Toff** d'ajouter... « *Là on vient choisir l'autre carte... parce qu'on est remonté dans le passé... Mais on n'est pas remonté assez loin car ma prédiction a été inscrite hier soir et que sur cette carte, il est toujours marqué 8P...*

Toff prend alors un briquet et se met à chauffer le dos de la carte de visite et instantanément le 8 et le symbole du Pique inscrits à l'encre noire disparaissent sous nos yeux pour laisser place à un 3 et le symbole du Carreau inscrits à l'encre rouge.



C'est net et très flash...

La carte choisie par **Clément** est retournée et c'est le Trois de Carreau.

Une routine de **Jon Armstrong** intitulée *What If ?* adaptée par **Toff**.

Pour nous montrer une autre application du procédé utilisé, **Toff** invite **Coda** prendre la place de **Clément**.

Une carte est choisie par **Coda** et **Toff** montre une carte qu'il dit être une carte magnétique capable de lire les puces *RFID*...

Évidemment, bon nombre d'entre vous se disent « *Mais quoi est-ce donc que des puces RFID ? On connaît les puces de chien, de chats et d'autres animaux... On connaît l'expression « allez aux Puces »*(ne pas confondre avec « *Allez aux Putes* », où selon le cas vous risquez d'attraper non pas des puces mais des morpions...)... *Mais RFID ça veut dire quoi ?* »



Excellente question que celle-ci... à laquelle je vais essayer de répondre le plus précisément et aussi le plus simplement possible : une puce *RFID* (de l'Anglais : *Radio Frequency Identification*) est un dispositif composé d'une puce « électronique » et d'une antenne qui permet de mémoriser et de transmettre des données à distance. Et des puces *RFID* on en trouve partout désormais : étiquettes électroniques sur les articles que vous achetez en magasin, cartes de transport, passeports, cartes de paiement et également sur des êtres vivants puisqu'on peut les implanter dans le corps ou le plus souvent sous la peau comme par exemple pour l'identification des animaux...

Si vous souhaitez plus amples informations, lisez [l'article de Wikipedia concernant la Radio Identification](#) ou encore celui intitulé [RDIF sur le site sur Comment ça marche](#).

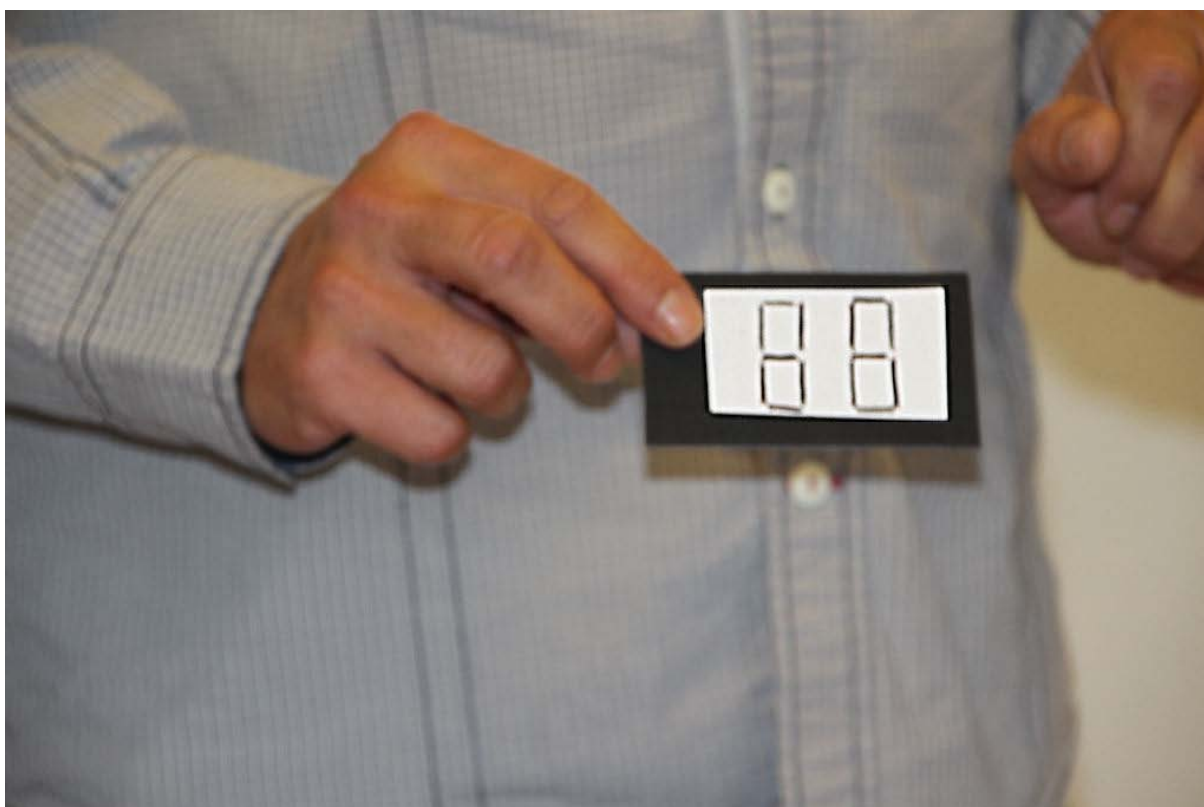
Et **Toff** nous explique qu'il a récupéré 52 puces *RFID* pour les implanter une à une après programmation, dans les 52 cartes d'un jeu créant ainsi un jeu marqué de nouvelle génération...

Info ou Intox ?

Et on pourrait même dire *Intoxicomane*... Car il me semble que **Toff** fume un peu trop... Et pas de l'herbe à chat.

Qui dit puce *RFID* dit émission de données et il faut donc un lecteur, un récepteur capable de recevoir et déchiffrer les données.

Toff a ce qu'il faut.... Une carte du **MCR** transformée en afficheur à cristaux liquides...



Pour l'instant, l'afficheur est à 00.

Un petit coup de chauffe après avoir approché le «*lecteur*» de la carte choisie et un 4P s'affiche... correspondant à la carte de **Coda**.



Personnellement, je trouve ça excellent... surtout que **Toff**, agrégé de physique, vous explique tout ça avec un sérieux qui ferait presque croire à cette histoire abracadabrantesque...

Ce compte rendu étant accessible à des *Moldus*, je ne dirai rien sur ce qui permet d'arriver à ce petit miracle... J'ajouterai juste que si vous mettez le support traité au congélateur durant une nuit... Ce qui a disparu, réapparaît... Magique non ?

Abram prend la suite avec l'assistance de **Mankaï** qui est invité à mélanger un jeu de carte dans lequel une carte est ensuite choisie.

La carte choisie est placée dans le milieu du jeu lequel est ensuite étalé sur la table.

Tout à coup, une carte sort de l'étalement... Et c'est la carte choisie.

Abram indique que c'est un tour qu'on lui a appris et qui n'a pas de nom...

Le mystère restera donc entier sur le créateur de ce tour.



Alex va-t-il nous présenter un tour sans nom également ?

Il demande à **Abram** de mélanger un jeu de cartes puis il lui présente rapidement les cartes et **Abram** doit en mémoriser une.



Le jeu est ensuite étalé face en bas sur la table et **Abram** doit choisir quelques cartes vers le milieu du jeu. Il doit les compter avant de rassembler le jeu et de remettre des cartes sur le dessus, d'autres en dessous et d'autres au milieu.

Pendant ce temps là, **Alex** tourne le dos.

Bon apparemment, **Abram** a été contaminé par **Clément** car la routine plante... et du coup **Alex** demande à **Pierre** de prendre la place d'**Abram**.

C'est bizarre cette insistance à vouloir que ce soit **Pierre**... Tout à l'heure déjà, **Alex** voulait que ce soit **Pierre** qui l'assiste et sentant une arnaque on avait (enfin J'AVAIS) insisté pour que ce soit quelqu'un d'autre...

Et pourtant **Pierre** et **Alex** affirment qu'il n'y a pas de lézard... Mais, avec les puces tout à l'heure, pourquoi n'y aurait-il pas un lézard maintenant...

Allez, on recommence... Une carte choisie – perdue dans le jeu – jeu étalé – quelques cartes prises au milieu et comptées – on rassemble le jeu – on fait remettre des cartes dessus, dessous et au milieu et le jeu est coupé.

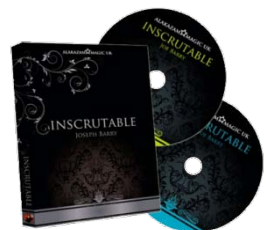
Bon... Ca paraît honnête... Mais malgré tout cela, **Alex** arrive à identifier la carte choisie...



Tout cela grâce à monsieur **Joseph Barry**, un magicien anglais qui fait des trucs de ouf avec ses mains, si j'en crois la photo que j'ai insérée dans ce compte-rendu.

Pour en savoir plus sur ce magicien, allez jeter un œil sur [son site internet](#)... en anglais bien sur.

Il est notamment l'auteur d'un double DVD intitulé *Inscrutable*



Alex enchaine pour terminer sur un change de cartes qu'il a vu dans un livre du magicien **Hjalmar**.



Christophe nous a habitué à faire autre chose que des cartes... et il nous a notamment montré son savoir faire avec des pièces.

Et bien, aujourd'hui, il réédite avec des pièces et une boîte en métal assez particulière...



Christophe nous présente quelques pièces de monnaie et les enferme dans une boîte en laiton de forme circulaire.

Un coup de baguette magique et hop, une pièce s'échappe de la boîte.

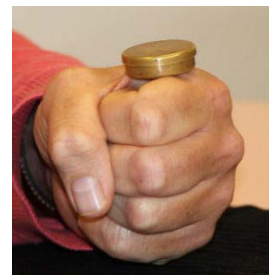
Pour accompagner son coup de baguette magique, **Christophe** a la formule ad-hoc (comme le capitaine du même nom...) : Zap !

Et Hop ! Une nouvelle pièce ressort.

On secoue la boîte et une nouvelle pièce réussit à s'échapper à nouveau.

Le dernier voyage de pièce s'effectue de la boîte vers la main – pourtant éloignée – de **Christophe**.

Une routine signée **Jean Merlin**, intitulée « Zap » qu'on peut trouver dans l'un des ouvrages et qui utilise la célèbre *Boite Okito*.





Cette boîte existe en différents formats et plusieurs ouvrages ont été consacrés à cette boîte inventée par le magicien néerlandais **Tobias Bamberg** qui officiait sous le nom de scène d'*Okito* – qui, comme tout le monde le sait – est l'anagramme de Tokio (Tokyo).

Vous pouvez utilement lire [l'article de Magic Zoom](#) consacré à ce magicien.

Certains créateurs de magie sont allés plus loin – notamment **Dominique Duvivier** qui a créé la *Duvivier Coin Box* en partant d'une part de la *Boîte Okito* mais également de cette autre boîte magique qu'est la *Boston Box* et en voulant au final que ce « *mix* » se transforme en un bloc de métal ne pouvant contenir aucune pièce... Voici l'histoire de cette création sur le [blog de Dominique Duvivier](#).

Bon, fin de la minute culturelle et suite du programme avec **Pierre** qui pour la circonstance vient nous donner un cours accéléré de plomberie.

Et là... je garde imprimé sur ma rétine cette image d'un grand gaillard – **Pierre** mesure au moins un mètre quatre vingt et quelques – taillé comme un rugbyman – tenant dans sa main une minuscule ventouse à l'image de celles utilisées pour déboucher lavabos et toilettes... (car la ventouse est miniature...).



Je dis que je garde cette image imprimée sur ma rétine car comme un imbécile que je ne suis pas (rassurez-moi !) j'ai photographié la mini ventouse oubliant d'inclure notre ami **Pierre** sur mes clichés...

Bon comme je suis sympa, je mets quand même une photo de **Pierre** mais elle a été prise lors d'une autre réunion... Désolé **Pierre**...

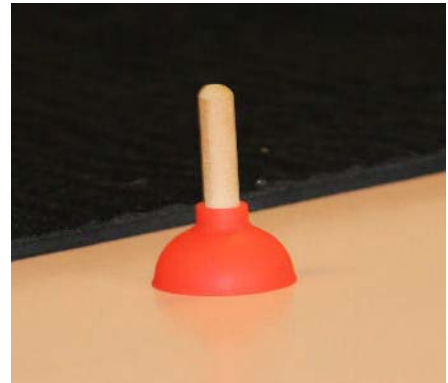
Bon on cause, on cause mais certains se demandent peut-être – ce serait la preuve qu'ils sont toujours parmi nous... - « *Mais c'est quoi cette histoire de ventouse ?* »

Laissez-moi vous narrer la chose...

Pierre s'installe à la table accompagné de **Quentin** (qui du coup n'est pas photographié non plus... Désolé **Quentin**...) et sort un jeu de cartes qui est immédiatement mélangé.

Puis **Pierre** nous exhibe une mini ventouse et nous montre que l'ustensile peut être utilisé pour ramasser une carte... ou encore deux cartes d'un coup ... et même trois... et même quatre...

Poursuivant sa démonstration, **Pierre** distribue quatre cartes sur la table, séparées les unes des autres et se sert de la ventouse pour ramasser la première carte et dans la foulée successivement la seconde puis la troisième et enfin la quatrième...



Marrant...

Là où cela devient plus intrigant c'est quand **Pierre** demande à **Quentin** de choisir un nombre entre 1 et 10 et affirme que sa mini ventouse sait compter...

Ben voyons, et la marmotte elle met le chocolat dans le papier d'aluminium...

Sauf que le jeu ayant été regroupé, **Pierre** donne un coup de ventouse sur la carte du dessus et soulève ainsi un petit paquet de cartes correspondant exactement au nombre choisi.

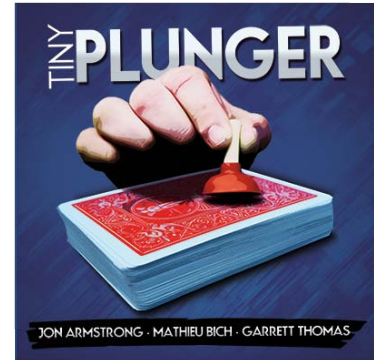
Oups ! Là, ya un truc dirait **Gérard Majax**...

Pierre propose de renouveler l'expérience avec un nombre entre 10 et 20 et là encore : Bingo ! Le nombre de cartes capturées correspond à nouveau.

Une autre application de cette mini ventouse est de retrouver une carte choisie car elle est capable de couper exactement le jeu où se trouve cette carte.

Démentiel et tellement simple... *Tiny Plunger*...

Si vous voulez en savoir plus, ben achetez le DVD de **Jon Armstrong**, **Mathieu Bich** et **Garrett Thomas**.



Et voici venu le moment des « Vincent ». À défaut de mieux pour le moment je les appelle **Vincent 1** – le plus ancien dans le club, et **Vincent 2**, le dernier arrivé.



Bon là, c'est **Vincent 2** qui officie avec **Vincent 1**.

Vincent 2 nous explique qu'il a débuté la Magie récemment avec **Jacky** et nous apprend qu'il foire souvent ses tours mais qu'à chaque fois il retombe sur ses pattes.

Ah... un challenge pour **Clément**...

Pour le tour du jour, **Vincent 2** demande à **Vincent 1** de couper le jeu en deux et chacun mélange sa moitié.

Deux cartes sont choisies dans chaque portion de jeu et nos deux intervenants s'échangent mutuellement les cartes choisies (sans les montrer).

Les deux moitiés de jeu sont retournées et les cartes choisies sont insérées face en bas chacune dans une moitié de jeu.

Donc, si vous avez tout suivi, dans chaque moitié de jeu face en l'air on vient de mettre face deux cartes provenant de l'autre moitié de jeu. Deux étrangères quoi...

Vite appelons **Manuel Valls** pour qu'elles soient expulsées...

Les deux demi-paquets sont à présent étalés face en l'air et dans chaque paquet, les cartes face en bas sont des As.



Ezzedine Mankaï souhaite soumettre à l'honorable assemblée une de ses créations en précisant « *Je l'ai déjà fait à Patrice et ça ne l'a pas convaincu* ».

Mankaï indique qu'en général on a deux options en Magie des Cartes... On fait choisir une carte et on la retrouve, ou on fait nommer une carte et on la retrouve.

Lui, veut aller plus loin en faisant penser à une carte et il précise qu'il a créé des cartes pour s'assurer que la personne ne change pas de carte au final.

Vincent 1 est invité à choisir une carte dans sa tête, puis **Mankaï** lui distribue une série de cartes qui représente différentes cartes d'un jeu sur lesquelles **Vincent** doit chercher la carte pensée. Les cartes qui ne comportent pas la carte pensée doivent être remises à **Mankaï** qui les range dans une pochette.



Mankaï sort à présent un jeu de cartes de sa poche et indique que la carte pensée par **Vincent** pourrait se trouver n'importe où dans ce jeu... en haut, au milieu... en bas.

Puis **Mankaï** nomme une carte en indiquant que cette carte est celle à laquelle **Vincent** pense. L'intéressé confirme.

Mankaï déclare alors : « *C'est étonnant car c'est précisément la seule carte qui ne se trouve pas dans le jeu...* ». Et tout en disant cela, **Mankaï** sort une carte de la poche arrière de son pantalon : la carte pensée.

Mankaï nous demande ce que l'on pense de cet effet et moi comme d'autres pensons que le problème vient des cartes sur lesquelles on doit chercher la carte pensée... Autant l'effet de sortir de sa poche la carte pensée est très fort... autant la première phase avec ces cartes un peu particulières laisse un goût de « *lecture automatique* » et du coup tue un peu la suite. En effet, la justification de présenter ces cartes pour que le spectateur ne change pas sa carte pensée au dernier moment est très fragile... Pourquoi montrer ces cartes d'un genre particulier alors qu'il suffirait de demander au spectateur d'inscrire le nom de sa carte sur un morceau de papier ?

Mankaï doit être félicité pour son esprit inventif mais, de mon point de vue, il lui reste maintenant à perfectionner cette création...

Clément aurait-il une âme de poète (... pouet...) ?



Clément nous explique qu'il n'avait pas envie de ramener des cartes et qu'il a juste ramené un recueil de poèmes qu'il a toujours avec lui et qui contient des poèmes japonais qu'on nomme des « *haïkus* ».

Okay... tout à l'heure on a eu droit à la minute culturelle et maintenant voici la minute poétique... Bon... Il faut de tout pour faire un monde mais je rappelle que nous sommes là pour faire de la Magie pas pour reconstituer le *Cercle des Poètes Disparus*.

Mais **Clément** qui sait ce qu'il veut, continue son explication, arborant un visage extasié, en nous montrant un genre de petit carnet tout en précisant qu'il comporte le poème en japonais et sa traduction française au verso. Son recueil comporte ainsi des dizaines et des dizaines de poèmes du genre « *Lorsqu'au moment de te les gratter tu sens deux paires... c'est que l'ennemi n'est pas loin...* ».

Clément propose de tenter une expérience, et après avoir fait vérifier que les poèmes sont tous différents, il demande à **Christophe** de choisir une page et de lire dans sa tête le poème choisi.

日本	東京	大阪	北海道			
Japan	Tokyo	Osaka	Hokkaido			
山	川	日	雨	水	火	田
mountain	river	sun	rain	water	fire	rice field
米	魚	寿司	肉	酒	茶	
rice	fish	sushi	meat	alcohol	tea	
車	電気	自転車	飛行機			
car	electricity	bicycle	airplane			
一	二	三	四	五	六	七
one	two	three	four	five	six	seven
男	女	松井秀喜	黒沢明			
man	woman	Matsui Hideki	Kurosawa Akira			
食べる	行く	小	大	多	少	
to eat	to go	small	big	many	few	

Comme **Christophe** ne maîtrise pas encore totalement le japonais dans le texte (ou plutôt « *l'idéogramme* »... tandis que **Mankaï** a des idées au kilo...), c'est la traduction française qu'il doit lire mentalement.

Clément se concentre et indique qu'il va tenter de percevoir ce à quoi **Christophe** pense.

Clément précise que cet exercice est très difficile et que bien souvent on ne perçoit que des images, des clichés de la pensée...c'est la raison pour laquelle il propose de dessiner ce qu'il perçoit.

Et voici que notre ami se met à dessiner ce qui ressemble à un dôme, une fleur et un genre d'abeille. Puis il nous explique qu'il perçoit un levé de soleil... Ah oui, ce que j'avais pris pour un dôme... une fleur et un insecte volant.

Christophe est invité à lire le poème choisi où il est question de : « *La terre du matin, passant un insecte...* »

Haïkus de **Vincent Hedan**. En vente dans toutes les bonnes boutiques de Magie.



Vincent 1 nous indique qu'il va être original et donc nous présenter une routine de... cartes.

Et c'est **Vincent 2** qui l'assiste.

Un jeu de cartes.... Effeillé pour permettre qu'une carte soit choisie : 7T.

Vincent 1 qui a beaucoup de savoir vivre et qui respecte l'étiquette, en sort un paquet de sa poche et demande à **Vincent 2** de la personnaliser en y inscrivant quelque chose pour la rendre unique.

Cette étiquette est ensuite collée sur la face de la carte choisie, laquelle est à présent perdue dans le jeu.

Le jeu est coupé et **Vincent 1** montre la carte du dessus.

Vincent 1 : « C'est ta carte ? (c'est un 6C)

Vincent 2 : « Non... »

Vincent 1 : « C'est pas ta carte ?... »

Vincent 2 (qui a beaucoup de dialogue...) : « Non... »

Évidemment, on pourrait continuer par « *T'es sur ?* » ce qui permettrait à **Vincent 2** de montrer tout son talent d'acteur en disant « *Oui...* ».

Mais **Vincent 1** qui ne veut pas se faire voler la vedette du film, coupe court à cet intéressant dialogue et sort de sa poche un genre de pochette transparente dans laquelle il insère la carte qui n'est pas la carte de **Vincent 2**... donc le 6C. Ça va ? Vous suivez ?

Vincent 1 fait à présent choisir une seconde carte à **Vincent 2** mais cette carte n'est pas révélée et une étiquette personnalisée est collée sur son dos (le dos de la carte... pas celui de **Vincent 2**...)

Cette seconde carte choisie – mais non montrée – est mise dans l'étui du jeu.

Vincent 1 passe alors sa pochette transparente au-dessus de l'étui du jeu et instantanément on voit le 6C se transformer en 7T étiqueté.

L'étui du jeu de cartes est à présent ouvert, une carte est sortie : c'est un 6C.

Une utilisation du Wow, cette intelligente création issue de l'esprit du magicien **Masuda**.

On en profite pour donner quelques conseils à **Vincent 1** pour « *alléger* » cette routine et la rendre plus attractive, notamment en supprimant l'épisode de la seconde étiquette qui n'apporte rien.



Comme personne ne se décide, je me lance à nouveau et demande à être assisté pour une expérience *ESP*...

On ne va pas revenir sur la signification et l'utilisation des *cartes ESP* créées par le **Docteur Joseph Banks Rhine** pour des expériences de perception extra sensorielle... Je rappellerai juste qu'il y a cinq symboles : le rond, la croix, les vagues, le carré et l'étoile.

Je m'installe à la table et montre un jeu composé de *cartes ESP* rangées dans l'ordre que je viens d'énoncer quelques lignes plus haut.

Ces cartes sont déposées face en bas sur la table et mélangées avant d'être placées pour former une ligne.

Le but du jeu pour mon assistant est de se concentrer sur les cartes et de me désigner celle qu'il pense être un rond.

Je sors alors une pochette comportant des étiquettes pour montrer que **Vincent 1** n'est pas le seul à détenir le privilège d'utiliser des stickers et je dessine un rond sur la carte désignée laquelle est remise face en bas sur le paquet de cartes *ESP* resté face en l'air sur la table.

C'est ensuite la carte représentant une croix qui doit être désignée. Une étiquette sur laquelle je dessine une croix est apposée sur le dos de cette carte qui vient rejoindre la première sur le *jeu ESP*.

Sur la troisième carte, une étiquette avec des vagues dessinées et sur la quatrième une étiquette avec un carré dessiné.

Comme je ne suis pas un dessinateur dans l'âme, je ne suis pas doué pour dessiner les étoiles et je tends mon feutre (*Sharpie* bien sur !) à mon assistant et je lui demande d'avoir la gentillesse de dessiner l'étoile pour moi sur l'étiquette que je viens de coller au dos de la carte qui reste, laquelle vient rejoindre les quatre autres.

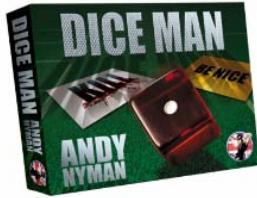
Il y a donc désormais cinq cartes face en bas avec chacune une étiquette collée au dos supportant le dessin d'un symbole étant sensé correspondre au symbole sur la face de la carte.

On retourne les cartes une à une... et c'est un sans faute. Les dessins des étiquettes correspondent effectivement aux cartes.

Zenner Tech de **Mark Eldson**, un tour très ingénieux qui permet de réaliser l'impensable.



Une petite vidéo *YouTube* à voir [ICI](#)... C'est le « *trailer* » officiel mais il dissimule l'instant magique, ce qui me fait dire que le procédé qui consiste à ne pas filmer ce qui pour nous magiciens est important - l'instant où tout se joue - est quelque peu malhonnête.



Pour info, *Alakazam Magic* qui diffuse *Zenner Tech*, a dans le même esprit changé – sans prévenir personne – le contenu du tour *Dice Man* de **Andy Nyman** – en remplaçant les cartes et la boîte qui étaient vendus initialement par du matériel beaucoup moins fini donc beaucoup moins cher... Ya pas de petit profit...

Quoiqu'il en soit, sachez que la routine *Zenner Tech* tient sa promesse et que l'effet est bien celui décrit et qu'il est très facile à réaliser.

Une petite pub gratuite pour une boutique en ligne qui m'a fait une très bonne impression : [World Of Magic](#). Il s'agit d'un site anglais très professionnel que vous pouvez tester sans hésitation.

Voilà, après cette minute « *Défense du Consommateur* », ce compte rendu est désormais terminé.

Je vous donne rendez-vous le samedi 19 octobre pour la prochaine réunion du ***Magicos Circus Rouennais***. N'oubliez pas votre carnet de chèques ou un peu de monnaie car je vous racketterai pour la cotisation *MJC*.

Patrice
Apprenti Magicien à Vie