

## Réunion du 19 octobre 2013

Et voilà, c'est aujourd'hui la seconde réunion du **Magicos Circus Rouennais** pour l'année magique 2013-2014.

Comme à notre habitude le rendez-vous est à la *Maison des Jeunes et de la Culture de Rouen rive gauche*, pour que la réunion débute à 14h30... enfin, en principe.

Sont présents :

- |                       |                      |
|-----------------------|----------------------|
| 1 - <b>Patrice</b>    | 2 - <b>Mankaï</b>    |
| 3 - <b>Toff</b>       | 4 - <b>Pierre</b>    |
| 5 - <b>Jacky</b>      | 6 - <b>Louis</b>     |
| 7 - <b>Antoine</b>    | 8 - <b>Vincent 1</b> |
| 9 - <b>Christophe</b> | 10 - <b>Tomarel</b>  |
| 11 - <b>Stéphane</b>  | 12 - <b>Augustin</b> |
| 13 - <b>Marius</b>    |                      |

Tout le monde s'installe confortablement et je sors mon appareil photo pour le traditionnel cliché souvenir qui permettra à chacun de dire « *J'étais là...* »



Bon, évidemment, moi, je ne suis pas sur la photo mais cela n'a pas vraiment d'importance car je me vois mal me trimbaler avec un trépied.

Et pour vivre heureux... Vivons caché.

Sans plus attendre nous attaquons les informations magiques et c'est **Christophe** qui démarre en nous indiquant qu'il est allé voir le spectacle de **Thierry Collet** – dont nous avons parlé le mois précédent.



Dixit **Christophe** : « *C'était pas mal avec une présentation plutôt humoristique* ».

**Pierre** nous propose de nous parler du dernier *congrès FFAP* auquel il a assisté en compagnie d'**Alex**.



Dixit **Pierre**, concernant les conférences : « *C'était plutôt pas mal...* »

Décidemment c'est l'expression consacré... à ce détail près que **Pierre** ajoute : « *... mais moins bien qu'à Dunkerque.* »

Rappelons que le congrès avait lieu cette année à Saint Etienne du 3 au 6 octobre et que vous pouvez en retrouver le détail sur [le site dédié](#).

Voici les appréciations portées par **Pierre** :

- **Paul Gordon, Christian Engblom** : « *génial* ».
- **Dan Taylor et Elizabeth** dans un registre télépathique mais également sympathique : « *impressionnant* ».
- **Pierrick** : « *la grosse révélation du gala... De la magie pour magicien, super* ».
- **Woody Aragon** : « Super bien pensé ».

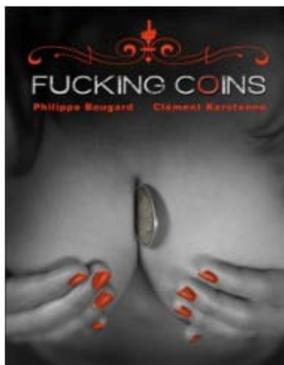
**Pierre** nous indique également : « *Il y avait beaucoup d'asiatiques. En Corée, il y a une université de magie où les étudiants font huit heures de magie par jour pendant 5 ans... Vous imaginez : Bac + 5 de magie ?* »



**Pierre** parle bien évidemment de la Corée du Sud...

Quoiqu'en Corée du Nord, ils pratiquent également la magie en faisant disparaître les opposants au régime et je ne parle pas ici des gens qui sont contre le principe de maigrir...

**Pierre** nous parle également d'un article particulièrement remarqué au niveau des stands des marchands de trucs : en gros, c'est une boîte dans laquelle se trouve un objet qu'on demande à un spectateur d'identifier simplement en le touchant. On ouvre et l'objet s'est transformé en un autre objet. Par exemple, une bouteille de coca qui se transforme en une pierre. Bon d'accord, c'est pas donné mais l'effet est paraît-il très fort.



**Pierre** et **Alex** ont sympathisé avec les auteurs de *Fucking Coins*, à savoir **Philippe Bougard** et **Clément Kerstenne** qui sont « *Juste super et hallucinant* ».

Ce qui m'amène à préciser pourquoi **Pierre** a trouvé ce congrès moins bien que le précédent : le problème pour manger ou pour boire un coup. Soit sur place mais super cher, soit super loin...

Du coup, ça a permis à **Pierre** et **Alex** de servir de chauffeurs à **Philippe Bougard** et **Clément Kerstenne** et de lier connaissance apprenant ainsi qu'un DVD sur les élastiques devrait voir le jour sous peu.

Ce mini compte rendu du congrès se termine par deux dernières infos :

- **Pierre** a vu le saut de coupe de **Bebel** et a été impressionné. Ce qui me fait dire que s'il a vu le saut de coupe, c'est que **Bebel** l'avait mal fait... Non, je déconne... Euh, c'est quoi un « *saut de coupe* » ?

- **Pierre** a acheté le *TopIt Révolution* de **Joke** qu'il décrit comme « *super brillant, ayant l'avantage d'être amovible et permettant une récupération facile. Vaut vraiment le prix* ».



Ce qui me surprend un peu car un TopIt *super brillant*, ce n'est pas très discret... Bon d'accord, je me tais.

**Mankai** intervient en disant qu'il a créé son propre Topit qu'il a cousu lui-même et qu'il le ramènera à la prochaine réunion.



**Jacky** signale que **Michael Chatelain** prépare « *Six 2* » et que **Dominique Duvivier** devrait bientôt sortir un double DVD...

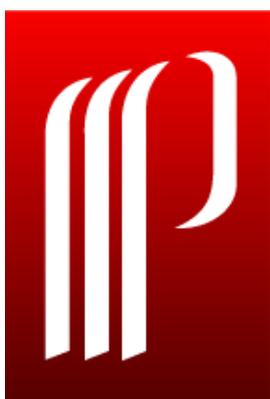


**Jacky** nous montre également un petit accessoire permettant de ranger des tours de petits paquets... une idée qui lui aurait été donnée par un magicien célèbre dont il ne veut pas nous dire le nom.



C'est en fait un étui porte cartes initialement commercialisé pour les cartes de paiement ou de fidélité. Il en existe de différentes couleurs mais attention au format... Il faut prendre le format carte d'identité, sinon il faudra couper vos cartes au ciseau pour les faire rentrer dans l'étui...

Il est 15h30 et notre ami **Draco** fait son apparition. Et hop 14 ! (pas 14 heures... Nous sommes 14 à présent...)



Lui aussi à une information à nous communiquer : le prochain *festival international des magiciens de Forges les Eaux*, organisé par **Hugues Protat** se déroulera du 23 au 27 avril 2014.

Oui, vous avez bien lu, cinq jours seulement, ce qui raccourci singulièrement la durée par rapport aux éditions précédentes, mais j'ai oui dire que le *Groupe Partouche* qui gère notamment le casino de Forges Les Eaux aurait quelques problèmes d'ordre financier... Ceci explique peut-être (surement ?) cela.

Pour le fun, signalons que **Draco** a un fan en la personne de **Steven**, un magicien de 23 ans qui en mars 2010 écrivait (tant bien que mal) sur son [blog Steven-magie](#) : « *Draco est le magicien qui ma donnez envi de faire de la magie!!!! je trouve que cet homme est un magicien extraordinaire!!!! j 'aime tro ces mise en scene et tout!!!!* »

Waouh... Quel engouement.

Comme j'ai horreur de me moquer, je ne dirai rien de plus...

Non, non, n'insistez pas... Rien... Pas un mot...

Même pas pour faire une allusion méchante à l'orthographe et la grammaire...

Si c'est un fan de **Draco**, c'est que c'est un mec bien. ☺

Bien, comme il ne semble plus y avoir d'information magique à communiquer, il est temps de laisser la place à la Magie.

Et c'est **Antoine** qui se lance avec l'assistance de **Vincent**.



Une carte est choisie librement par **Antoine**.

Le jeu est distribué par petits blocs de cartes et au « *stop !* » de **Vincent**, la carte choisie est insérée et perdue dans le jeu.

**Antoine** demande à présent à **Vincent** de faire semblant de retourner sa carte dans le jeu pour qu'elle soit à l'envers.

Le jeu est ensuite étalé et une carte est face en l'air : le 5K...  
Mais ce n'est pas la carte de **Vincent**.



**Antoine** déclare que c'est certainement une indication. Cinq cartes sont comptées à partir du 5K et la carte de **Vincent** est retrouvée.

**Draco**, le magicien extraordinaire qui éclipse tous les autres, ajoute que pour ce tour on peut également faire en sorte que les quatre cartes précédentes soient les quatre As.

Il s'appelle **Stéphane** et a découvert la Magie voici deux ans.

En fait, sa femme lui a offert le livre « *la Magie pour les Nuls* ».

Il ne sait d'ailleurs pas pourquoi elle lui a fait ce cadeau, mais depuis il a travaillé le contenu du livre.

Ayant appris l'existence du **Magicos Circus Rouennais**, il s'est finalement décidé à prendre contact pour demander s'il pouvait venir à une réunion et le voilà... devant nous, pour subir son « *examen d'admission* ».

Je précise quand même que nous ne faisons pas passer d'examen d'entrée pour faire partie du **MCR**. Nous demandons juste que les postulants aient déjà une petite pratique de la Magie et qu'ils nous montrent qu'ils ont déjà effectué un travail personnel en nous présentant un tour ou deux, même basiques. Nous voulons surtout éviter les curieux.

C'est **Mankaï** qui joue le rôle du spectateur.

Un jeu est coupé en quatre tas sur la table.

**Stéphane** ramasse la carte supérieure de chaque tas en disant à **Mankaï** « *Tu ne sais pas quelle est cette carte... Ni celle-ci... Ni celle-ci... Ni celle-ci...* »

Puis, **Stéphane** nous montre que **Mankaï** a coupé sur les quatre As.



J'en profite pour intervenir et donner une méthode alternative, plus simple, pour arriver au même résultat en montrant la routine de [Father Roger Crosthwaite](#) tirée du DVD *Inner Sanctum volume 3*. (*Spectator Cut The Aces*)



**Draco**, *the Extraordinary Magician*, en profite pour se saisir de mon appareil photo afin d'immortaliser ma démonstration pour la postérité, ainsi que mes notes de compte-rendu par la même occasion, car il est très joueur.



Soucieux de montrer qu'il n'est pas venu en spectateur, **Stéphane** enchaîne sur un second tour.

Cette fois-ci, **Stéphane** veut assurer le coup et sort du jeu deux cartes – qu'il ne montre pas – qui sont posées face en bas à l'écart.

**Mankai** doit à présent prélever dix cartes sur le dessus du paquet.

Et tandis que **Stéphane** tourne le dos, **Mankai** doit conserver un certain nombre de cartes qu'il est invité à compter. Le reste des cartes est remis sur le dessus du paquet.

**Stéphane** explique que le nombre maximum de cartes gardées par **Mankai** est inférieur ou égal à dix...

Puis, il prélève dix cartes sur le dessus du paquet et les fait défiler devant le visage de **Mankai** qui doit mémoriser la carte se trouvant à l'emplacement correspondant au nombre de cartes qu'il a conservées quelques minutes auparavant – un nombre que lui seul connaît.

Ceci étant fait, **Mankai** est invité à mélanger ces dix cartes... à y ajouter les cartes qu'il avait gardées et à mélanger le tout. Il doit ensuite mélanger toutes ces cartes avec le reste du jeu.

**Stéphane** prend à présent le jeu en main, le parcourt des yeux et finalement semble renoncer à retrouver la carte mémorisée par **Mankaï**.

Puis, il attire notre attention sur les deux cartes posées à l'écart, affirmant que l'une correspond à la famille de la carte mémorisée et l'autre à sa valeur.

Effectivement, une fois que ces deux cartes ont été retournées, **Mankaï** confirme ces deux affirmations.



**Stéphane** demande alors d'additionner la valeur des deux cartes et de chercher dans le jeu la carte se trouvant au nombre indiqué par le total.

**Mankaï** découvre sa carte.

*Vietnam de **Dai Vernon**. Un grand classique qui fait toujours son effet.*

Exit **Stéphane** et place à **Marius** qui demande l'assistance de trois spectateurs... Ouf... heureusement que nous sommes 14.

**Jacky**, **Mankaï** et **Toff** se portent volontaires.



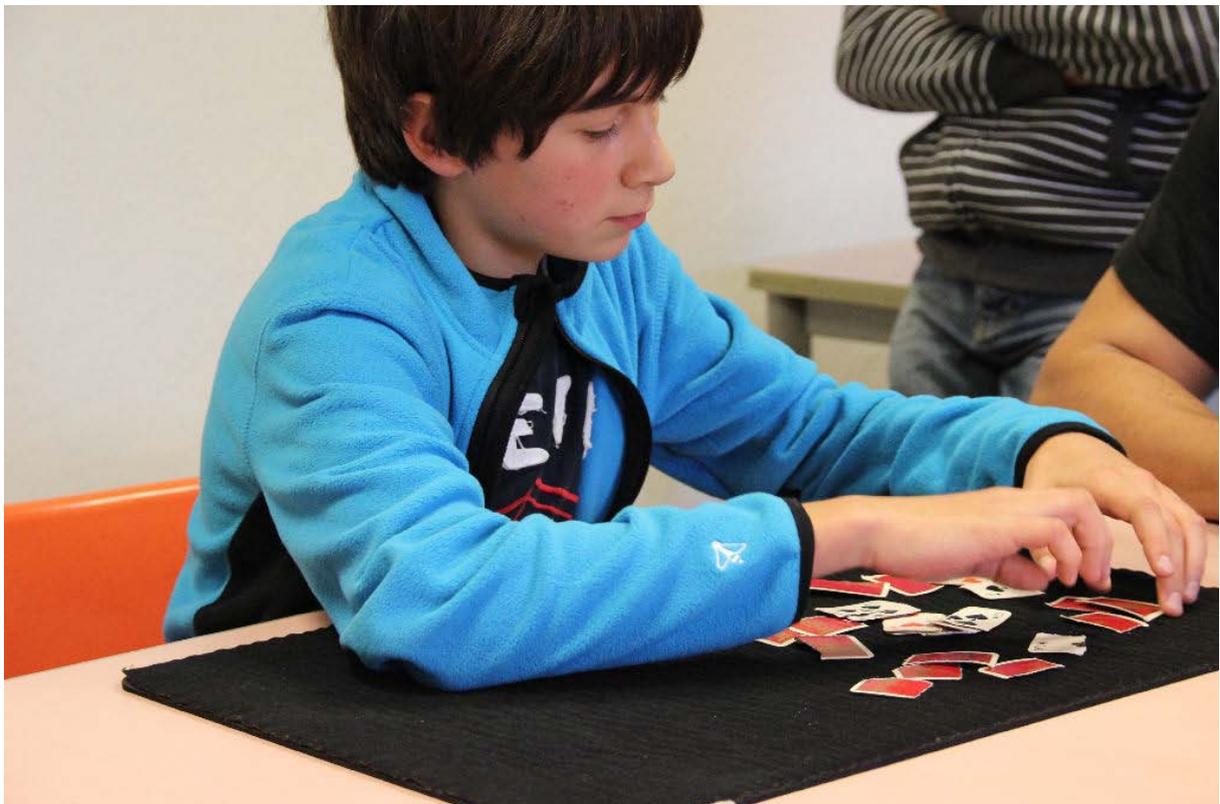
**Marius** remet deux cartes à chaque assistant et en conserve deux pour lui.

Tout le monde déchire les cartes, une première fois en deux, puis à nouveau en deux.

Chacun a donc quatre morceaux de cartes.

Les seize morceaux de cartes sont rassemblés et mélangés. Puis, le paquet est jeté sur la table.

Le but du jeu est d'éliminer les morceaux qui sont face en bas...



On rassemble les morceaux restants, on les jette à nouveau sur la table et on élimine à nouveau tous les morceaux face en bas.

Après avoir recommencé plusieurs fois, il reste au final un seul morceau sur la table.

**Marius** montre une enveloppe dans laquelle se trouve une carte à jouer à laquelle il manque un morceau. Et ce morceau manquant correspond à celui se trouvant sur la table.

Ce tour est réalisable sans avoir à déchirer de cartes et je m'interroge sur la justification de cette carte déchirée dans l'enveloppe...

**Marius** propose de nous montrer un second tour qu'il réalise à l'aide d'une petite boîte d'allumette.

Une passe à travers la main et le couvercle de la boîte disparaît et est sorti de sa poche par **Marius**.

Est-ce que vous aimez les Contes de Fée ?

C'est la question que je pose à l'assemblée car je me propose de raconter l'histoire d'une princesse qui en avait plus que marre d'attendre le prince charmant dans le donjon de son château et qui décida d'aller faire une ballade.

Je sors de ma poche un petit paquet de cartes.

La première carte représente un château avec pleins de tours (mais pas des tours de magie... désolé) et la seconde carte, une princesse avec tous les accessoires (jantes alliages et volant cuir...).



Et dans les Contes de Fée, que font les princesses pour trouver leur prince charmant... à part mettre une annonce sur *Meetic* forcément ?...

Ben, elle roule des pelles aux grenouilles...

Alors, en se promenant, notre princesse entend coasser et trouve une grenouille qu'elle s'empresse d'embrasser goulument sur la bouche...

Ben oui, parce que ça fait longtemps qu'elle attend la princesse et elle commence à avoir des toiles d'araignée...



Et comme on est dans un conte de fée, la grenouille se transforme immédiatement en prince charmant... Lui aussi avec tous les accessoires... surtout à l'endroit qui intéresse le plus notre jolie princesse.

Alors qu'elle est sur le chemin du retour au château avec son bellâtre, voilà t-y pas que Dame Princesse entend le chant mélodieux d'une seconde grenouille. Et la voilà qui dans sa tête se dit... « *Et si on se faisait une partie à trois ?* ».

Aussitôt dit, aussitôt fait, un nouveau baiser goulu et voilà que la seconde grenouille se transforme elle aussi en prince charmant.

Alors forcément, notre princesse était fort satisfaite...

Enfin pas encore, mais elle se disait qu'elle allait l'être très bientôt... satisfaite...

Et alors qu'elle franchissait la grille du château, elle marqua (oui... parce qu'elle ne fait pas partie de l'O.M elle) un temps d'arrêt en entendant un nouveau coassement qu'elle avait d'ailleurs eu du mal à distinguer tant il y avait de croassements alentours.

Et oui... les princes avaient un corps beau... mais il y avait également beaucoup de corbeaux dans les environs.

Comme elle attendait vraiment depuis longtemps son prince charmant, elle jeta un coup d'œil aux deux qui l'accompagnaient : un blond et un brun, et elle se dit que « *Jamais 2 sans 3* » et que ça serait marrant que le prochain soit roux...



Et hop... la troisième grenouille se transforma en nouveau prince charmant... blond. Bon ben tant pis.

Et notre princesse ayant ramené son butin dans sa chambre en vue de se faire butiner, réfléchissait... « *Bon... Par lequel je commence... Parce que là, y faut qu'on s'organise...* »

Mais elle réfléchit trop longuement et lorsqu'elle eu enfin décidé... les trois princes étaient redevenus des grenouilles.

Alors, elle est pas bien mon histoire ?

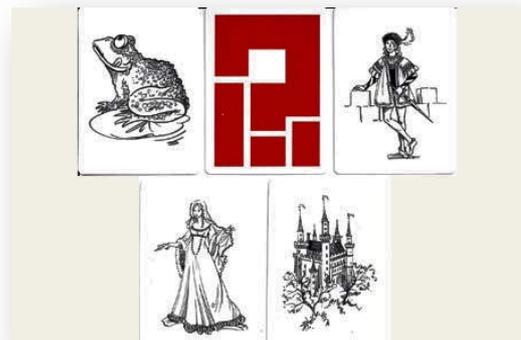
Je sais ce que vous allez me dire... « *Ben y avait pas de fée dans cette histoire...* »

Et ce n'est pas faux... Il aurait pu y avoir une, voire plusieurs, fella(censuré)... (enfin, j'me comprends...) mais comme les princes sont redevenus grenouilles ça n'a pas pu se faire...

Une interprétation très libre du tour commercialisé par la [BDLI](#) sous le nom *La princesse et les grenouilles*.

Les dessins sont de **James Hodges**.

Ce qui me gêne quand même un peu, c'est que c'est un tour destiné aux enfants (pas ma version évidemment...) et que les cartes sont en noir et blanc... sans aucune couleur... et ça, ça craint quand même pas mal.



Alors à quand une version couleur ?

**Vincent** souhaite nous présenter une apparition d'As qui selon lui « *peut être sympa* »...

Sa question est simple : « *Comment peut-on retrouver les As dans un jeu des cartes ?* »



Il suffit de mélanger le jeu et à l'aide d'une manipulation assez simple, les quatre As apparaissent.

Est-il besoin de préciser que **Mankaï** est un créateur doublé d'un bricoleur ?

En effectuant des recherches sur la routine du sac à l'œuf, **Mankaï** a découvert une version à laquelle il a réfléchi afin de fabriquer lui-même le sac utilisé.

Il lui a déjà fallu comprendre le mécanisme de la chose... puis les talents de couturier de **Mankaï** lui ont été d'un grand secours pour le montage final.

En fait, il s'agit d'un sac dont une face est translucide, permettant de faire des apparitions à vue ... d'un œuf, voire de deux œufs. Très visuel et très bluffant.



**Mankai** poursuit à présent avec une routine de corde et anneau.



Tout d'abord, quelques effets de nœuds qui disparaissent sur une corde.

Il y a d'abord le nœud qui disparaît à peine fait... le nœud pour les sceptiques où on montre qu'il y a bien un nœud avant que celui-ci ne disparaisse.

**Mankaï** ajoute ensuite quelques effets avec un anneau, qui s'enclave et se désenclave sur la corde.



Des effets très visuels et pas très compliqués à mettre en œuvre.

Après, c'est comme toute chose, il faut pratiquer régulièrement pour se rappeler les mouvements et les enchainements.

Pour me faire un peu de pub, je rappelle qu'**Aldo Colombini** a notamment écrit un livret intitulé *Still Ringing* consacré à des effets de corde et anneau... livret traduit en français par mes soins et [disponible en téléchargement sur le site Lybrary.com](#) pour une somme très modique (profitez-en, l'Euro est très compétitif en ce moment par rapport au Dollar...).

**Jacky** se présente devant nous avec son porte cartes d'où il extrait quatre cartes rouges... toutes identiques, des Six de Cœur. Il sort également

Tiens tiens... ça sent l'Huile et l'Eau...

**Jacky** commence en alternant les cartes : une rouge, une noire...

« *Roja, negra* », comme dirait **René Lavand**.



**Jacky** explique que si on met une carte noire en dessous, les cartes se séparent : rouges ensemble, noires ensemble.

La routine se poursuit avec des séparations de cartes et des regroupements au point que c'en est énervant...

On peut même mettre une carte témoin pour identifier chaque tas de cartes d'une seule couleur. Et pourtant là encore, les cartes se retrouvent alternées.

Et ça pourrait durer des heures.

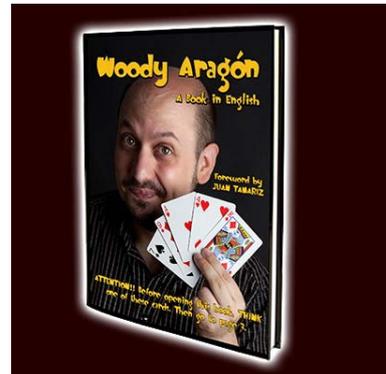
La version *l'Huile et l'Eau* de **Dominique Duvivier** à laquelle Christophe et moi trouvons quelques longueurs dues à une trop grande répétition de séquences.

**Jacky** indique que l'on peut aussi faire voyager les cartes et il nous présente, avec quelques simplifications, la routine *Repro Retro* de **Bebel** (l'homme dont le saut de coup laisse à désirer...) qu'il nous avait déjà montrée le mois dernier. Je vous renvoie au [précédent compte-rendu](#).

Ces deux routines constituent un bon enchaînement d'effets.

**Pierre** propose de nous montrer une autre version de l'Huile et l'Eau : celle de **Woody Aragon**, intitulée *The Separagon* qu'on peut notamment découvrir dans son ouvrage « *A Book In English* ». Cette version va plus loin encore puisqu'à la fin tout le jeu est séparé « *noires – rouges* ».

Évidemment, c'est pas mal non plus et ça méritait d'être vu.



Pour ceux que le sujet intéresse, il y a un long, très long [post dédié à l'Huile et l'Eau sur le forum de Virtual Magie](#).

**Christophe** nous apprend que **Jacky** lui a piqué le tour qu'il voulait présenter à savoir *l'Huile de l'eau façon Duvivier*. Mais il avait prévu un second... un tour de secours, juste au cas où.

Ce tour de secours se fait avec un jeu à dos bleu.

Ce jeu est coupé en deux tas face en l'air.



**Draco** est invité à choisir une carte dans le premier tas et il choisit le 4K  
**Toff** est invité à choisir une carte dans le second tas et il choisit l'AT.

Les cartes ayant été remises dans leur paquet respectif, **Christophe** annonce que ces cartes vont se retourner.

Le jeu ayant été rassemblé, on étale les cartes face en bas et on voit qu'il y a deux cartes à dos bleu et que toutes les autres cartes ont un dos rouge...

Les deux cartes à dos bleu correspondent aux cartes choisies.

**Christophe** déclare que deux cartes à dos bleu dans un jeu à dos rouge ça fait désordre... Claquement de doigts magique et toutes les cartes sont à présent à dos rouge. Plus aucune carte bleue.

Routine *Color Change Again* de **John Yeager** présentée par **Aldo Colombini** dans son DVD *All Hands On Deck*.

Moi ! moi !

Ou plutôt « *Encore moi !* »

Et oui, me revoilà au premier plan pour faire un aveu : « *avec l'âge... et peut-être aussi à cause de l'arthrite, de l'arthrose et tout ce qui y ressemble, je deviens fainéant* ».

Pour illustrer mon propos je sors un jeu de cartes que j'étales face en l'air et j'explique que désormais lorsque je fais choisir une carte ou plusieurs, je charge un assistant de la, ou de les, retrouver pour moi.



Le jeu est rassemblé et mis face en bas. Trois cartes sont choisies par trois membres du club puis sont perdues dans le jeu.

Sur la table, j'ai posé une carte face en bas avant de commencer... Il s'agit d'un Joker. Mais pas n'importe quel Joker. Ce Joker est spécialement entraîné pour retrouver les cartes des spectateurs dans des conditions extrêmes.

Et pour prouver ce que j'avance, je mets le Joker dans la poche droite de ma veste et, m'adressant à la poche, je dis, « *Vas-y ! Saute !* »

Le jeu est étalé et là, sous les yeux ébahis du public, un Joker est face en l'air. La carte à gauche du Joker est retournée et il s'agit d'une des cartes choisies.

Le Joker regagne ma poche et pour montrer que cette expérience est dénuée de tout trucage vidéo, j'étale le jeu pour montrer qu'il n'y a aucune carte face en l'air.

« *Vas-y ! Saute !* »

Le jeu est à nouveau étalé et là encore sous les yeux ébahis des spectateurs, se trouve un Joker face en l'air. La carte à gauche de ce Joker est retournée... Il s'agit d'une des cartes choisies.

Le Joker regagne ma poche – j'étale à nouveau le jeu – pas de carte face en l'air et j'enchaîne : « *Vas-y ! Saute !* ».

J'étale le jeu... Euh... Je cherche... Euh... Pas de Joker face en l'air.

Là, ya un problème.



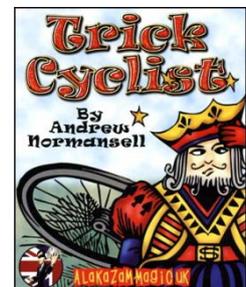
Je vais à ma poche et en sort le Joker... comprenant aussitôt la raison de ce fiasco : le Joker a voulu faire l'acrobate et s'est lamentablement cassé la figure de son vélo.

Bon, puisque c'est ça, je vais être obligé de trouver la dernière carte moi-même.

Mouvement sur le dessus du jeu comme si je remontais le ressort d'un mécanisme.... La carte du dessus est retournée et c'est la troisième carte choisie.

Et de trois ! Ouf ! Sauvé.

Un tour amusant et assez facile à présenter d'**Andrew Normansell** intitulé *Trick Cyclist*.



Voilà, la réunion est à présent terminée et il est l'heure de passer au *Dealer's Show* puisque **Draco** qui arrête la Magie revend tout son matériel.

Non, je déconne...

Arrêter la Magie ?

Quelle idée plus saute que grenue...

Vous en connaissez vous des gens qui ont envie d'arrêter la Magie après avoir été mordu par le virus ?

Ah quoique ....

**Draco** a juste quelques trucs à vendre dont il ne se sert plus car je n'ose penser que ce sont des « merdes » dont il veut à tout prix se débarrasser.



Domage que **Draco** n'ait pas prévenu plus longtemps à l'avance car, sans nul doute, il aurait fait plus d'affaires...

La prochaine réunion aura lieu le samedi 16 novembre. Venez nombreux !

**Patrice**  
Apprenti Magicien à Vie

