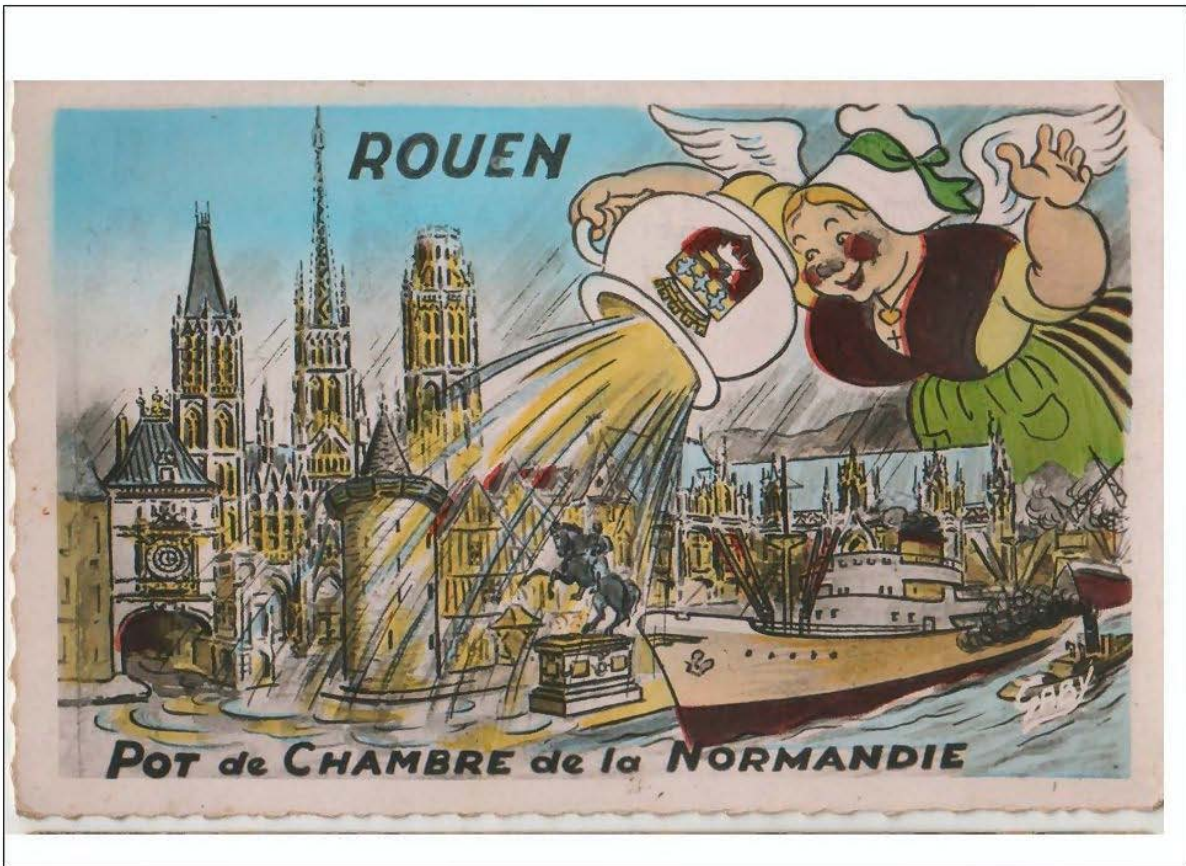


Réunion du 17 septembre 2016 – Rentrée magique du MCR



Une rentrée magique humide. Et oui, nous sommes en Normandie... Plus précisément à l'endroit appelé « *Le Pot de Chambre de la Normandie* », c'est-à-dire à Rouen.

Mais fort heureusement cette pluie n'a pas d'incidence sur notre réunion de rentrée puisque nous sommes, bien à l'abri, dans la salle *Descartes* (la bien nommée) dans la *Maison des Jeunes et de la Culture de Rouen*.

Nous attaquons la quinzième année d'existence du ***Magicos Circus Rouennais*** et c'est pour moi très gratifiant de voir qu'au fil des années ce qui n'était au départ que la rencontre de trois passionnés de Magie, est devenu un club de magie à part entière.

Avant cette réunion, j'ai reçu plusieurs messages de membres m'annonçant leur absence et j'ai craint pendant un moment que cette rentrée se fasse à effectif plus que réduit. En effet, les magasins *But* célèbrent l'anniversaire de la marque avec pour thème « *la Magie* » et quelques membres du ***MCR*** ont été recrutés pour la circonstance (et c'est tant mieux pour eux...).

Mais en prenant place dans la salle, je constate que nous serons 11 avec l'arrivée d'un 12<sup>ème</sup> un peu après et ce n'est finalement pas si mal.



**Sont présents :**

- |                                      |                       |
|--------------------------------------|-----------------------|
| 1 : <b>Patrice</b>                   | 2 : <b>Mankai</b>     |
| 3 : <b>Éric</b>                      | 4 : <b>Quentin</b>    |
| 5 : <b>Victor</b>                    | 6 : <b>Toff</b>       |
| 7 : <b>Stéphane</b>                  | 8 : <b>Christophe</b> |
| 9 : <b>Thomas (un petit nouveau)</b> | 10 : <b>Alban</b>     |
| 11 : <b>Pierre</b>                   | 12 : <b>Théo</b>      |

Et **Paillette** nous rejoindra d'ici quelques minutes pour faire le 12ème.

Réunion de rentrée et donc, nous avons prévu de faire « *cool* »... L'atelier magique du jour est dédié à une technique de cartomagie qu'on appelle « *false cut* » en anglais. Vous m'excuserez mais je ne peux pas donner le nom français sous peine de dévoiler l'un des secrets les mieux gardés de la Magie.



Vu le nombre de Français qui parlent anglais et qui, en plus, risquent de lire ce compte-rendu, je suis sur que la Magie n'est pas en péril.

Tu ne le sais peut-être pas, cher lecteur, mais il y a un nombre considérable de « *false cuts* » et beaucoup de magiciens de renom ont apporté leur pierre à l'édifice.

Certaines « *false cuts* » sont simples et s'exécutent en un seul mouvement, tandis que d'autres sont multiples et plus ou moins acrobatiques. On peut faire une « *false cut* » en main ou sur table.

La préparation de cet atelier m'a permis de découvrir des petits bijoux et ma préférence va à la simplicité car, comme l'indique **John Bannon** dans son double DVD *Move Zero*, la « *cut* » et la « *false cut* » doivent être un mouvement anodin auquel on ne doit pas paraître donner d'importance. Aussi, si on commence à se lancer dans un mouvement acrobatique – qui peut bien évidemment être très esthétique – on risque d'attirer l'attention du spectateur sur nos capacités à manipuler les cartes et de passer pour un technicien avant d'être reconnu comme un magicien. Et autant la Magie se doit d'être inexplicable autant une technique trop ostensible risque de tuer la Magie.



Pour ceux que cela intéresse, mes sources pour cet atelier ont été :

Vidéos :

- **Daryl** – Encyclopedia Of Card Sleights –DVD 2 et 3
- **Roberto Giobbi** – Card College 1&2 – DVD 1
- **Simon Lovell** – Toolbox – DVD 4
- **R Paul Wilson** – Royal Road To Card Magic – DVD 1
- **Jean-Pierre Vallarino** – Encyclopédie des Cartes – DVD 1
- **Aldo Colombini** – Sleights & Subtleties – DVD 3

Livres :

- **Roberto Giobbi** - Card College volumes 2 et 3
- **S.W. Erdnase** - *L'expert aux Cartes (The expert at the card table)*
- **Jean Hugard et Frederick Braue** - *La Magie des Cartes (Royal Road To Card Magic)*

Je recommande la vidéo pour l'apprentissage car il n'est pas très évident de suivre la description écrite d'un mouvement de cartomagie.

Et comme le préconise **Daryl**, vous pouvez avantageusement vous aider en constituant trois paquets de cartes entourés de papiers de couleurs différentes. Cela permet de mieux visualiser le déroulement du mouvement ou des mouvements à effectuer.



Ce ne sont pas moins de 29 « *false cuts* » que je montre et explique dans cet atelier et comme j'ai demandé aux membres du club de se munir d'un jeu de cartes et d'un tapis, chacun peut tester aussitôt le mouvement effectué.

À titre d'aide mémoire, j'ai amené ma tablette sur laquelle j'ai chargé toutes les vidéos que j'ai réalisées pour le site du **MCR** car, croyez-moi sur parole, il y a de quoi oublier le déroulement de certaines « *false cuts* ».

Cet atelier se termine par quelques conseils, notamment sur la façon de réaliser une « *false cut* » en général, sur le tempo à adapter et également sur le choix du jeu cartes qui peut avoir son importance dans certains cas.

Maintenant, ça sera aux membres de regarder les vidéos sur le site, de tester et de voir s'ils décident d'adopter une ou plusieurs de ces « *false cuts* ».

Cet atelier étant à présent terminé, la réunion peut se poursuivre avec **Théo** qui nous propose une routine utilisant des principes connus mais qu'il a essayé de revisiter.

Certainement pour fêter cela, il sort trois petits verres transparents qu'il répartit devant lui sur la table.



Ah bah comme nous sommes 12, il semble qu'il faudra tirer au sort qui va avoir le droit de boire un coup et...

Oups ! On me signale dans mon oreillette que ce n'est pas pour boire un coup mais que cela fait partie de la routine... Désolé...

**Théo** qui n'est plus ce qu'on pourrait appeler un jeune homme (désolé Théo mais tu conviendras que j'ai raison), nous parle d'une discussion qu'il dit avoir eu avec... **Albert Einstein**... sur la relativité du temps.



Ben voyons ! Il nous prend pour des quiches ou quoi ?

Et avec un aplomb que ne renierait pas le fil du même nom, **Théo** nous indique que c'est une façon d'expliquer les prédictions que font les magiciens et autres charlatans... En fait, selon **Théo**, ils ne font pas des prédictions mais ils remontent le temps.

Pour asseoir sa démonstration (et croyez-moi, quand on entend ce genre d'inepties, il vaut mieux s'asseoir...), **Théo** nous demande de ne plus bouger pendant trois secondes... puis, il nous déclare que, pour nous, le temps s'est arrêté trois secondes mais que lui, **Théo**, il en a profité pour aller voir ce qui se passait dans un quart d'heure et ainsi pouvoir faire des « *prédictions* » qui n'en sont pas.

Allons bon, voilà que **Théo** se prend pour « *Doc* » de *Retour Vers le Futur*...

Et à bien y regarder, il y a peut-être une vague ressemblance... enfin... très vague...

(nota : la photo ci-contre montre *Doc*... Pas **Théo**)



**Théo** sort un calepin et propose à **Quentin** de participer.

Puis, en regardant **Quentin**, **Théo** inscrit quelque chose sur une feuille du calepin, la déchire et la met dans le verre de gauche, bien visible de tous.

**Théo** remet à présent son calepin à **Quentin** et lui demande de dessiner sur une feuille un dessin simple de son choix. Il doit ensuite arracher la feuille, la plier et la conserver.



**Théo** récupère son calepin et rappelle qu'il ne va pas faire de « *divination* » mais qu'il a déjà fait une « *prédiction* » et que celle-ci se trouve dans le verre.

**Théo** inscrit à nouveau quelque chose sur une feuille de son calepin et après avoir déchiré le feuillet, il le place dans le verre du milieu.

**Théo** indique avoir amené sa tirelire laquelle comporte plusieurs pièces de différentes valeurs et il demande à **Toff** de prendre une poignée de pièces dans sa main et de les conserver.

Pendant ce temps, **Théo** tourne le dos.

**Toff** pioche dans la boîte et regagne sa place avec son butin.



Une troisième prédiction est faite par **Théo** et mise dans le dernier verre.

Pour cette dernière prédiction, **Théo** sort un jeu de cartes, étale les cartes en rosette sur la table et demande à **Thomas** de mettre son doigt sur le dos d'une des cartes.





**Thomas** fait son choix et est invité à prendre sa carte puis à regagner sa place avec la carte choisie sans qu'elle ait été montrée à qui que ce soit.

**Théo** commence à présenter les révélations. Il prend le papier dans le dernier verre et demande à **Thomas** de nommer sa carte : *Valet de Pique*. **Théo** montre que sur le papier est inscrit « *Valet de Pique* ».

**Théo** demande à présent à **Toff** de faire la somme de toutes les pièces qu'il a prises : 40 centimes.

**Théo** est étonné car il avait noté « *60 centimes* ». Il est vrai que, lorsqu'on a l'explication, la méthode utilisée est très précise mais ne tolère pas de manipulation imprécise de la part du spectateur... Et croyez-moi, la méthode vaut son pesant d'or... ou plutôt de « *pièces* ».

Pour le dessin de **Quentin**, **Théo** montre qu'il avait dessiné quelque chose d'assez approchant.

Suite à nos applaudissements, **Théo** déclare avec modestie que ce n'est que de la mise en scène... Ouais, ben pas seulement, parce que coup des pièces (pas le coût...) c'est vraiment un truc qu'il fallait aller trouver... C'est d'ailleurs à partir de cela que **Théo** a bâti sa routine en ajoutant des prédictions supplémentaires. Il est un peu déçu par sa troisième prédiction, faites avec un jeu de cartes car cela fait un peu trop « *magie* » et il planche pour trouver autre chose.

Concernant un des principes utilisés, j'en profite pour parler du tour que j'avais acheté chez *Climax* commercialisé sous l'appellation « *Clairvoyance* », permettant de réaliser quatre prédictions grâce à un système très astucieux.



**Mankai** propose de nous montrer un « *dépoussiérage* » d'un vieux tour de Magie (pour reprendre son expression) : les rubans afghans.

Dans son livre *Toute La Magie*, **Gilles Arthur** appelle ce tour « *l'Anneau de Mobius* » tandis que **Robert Veno** se contente de l'appellation « *Les Trois Bandes de Papier* » dans son *Cours Magica*.

C'est après avoir lu un article de la *Revue de la Prestidigitation* datant de 1988 que **Mankai** a eu l'idée de reprendre l'effet en allant un peu plus loin. Le principe des anneaux de papier a été remis au goût du jour (de l'époque) par un magicien américain **Del Wilson** qui utilisait des... fermetures à glissière, évitant ainsi une préparation préalable.



**Mankai** a rajouté en plus un côté « *mentalisme* ».

Pour sa démonstration, **Ezzedine** demande à trois membres du club de l'assister.

**Mankai** a trois enveloppes contenant chacune une prédiction et il demande à ses trois participants d'en choisir une chacun.



**Mankaï** demande à ses trois partenaires de mettre leur enveloppe dans leur poche car personne ne doit regarder les prédictions pour le moment.



Une fermeture à glissière est ensuite choisie par chacun des trois participants. et **Alban**, qui semble connaître *le tour des bandes afghanes*, commence à former un anneau avec sa fermeture à glissière ce qui lui vaut immédiatement le courroux de **Mankaï** qui lui demande d'attendre.

**Mankaï** forme ensuite un anneau avec chaque fermeture à glissière.

L'opération est facilitée par les « *scratches* » genre *Velcro* dont sont munies les extrémités des bandes de tissus.

**Mankaï** insiste fortement concernant **Alban** « *Tu ne bouges pas... TU NE BOUGES PAS. Tu tiens là, ici, comme ça et tu ne bouges pas.....* ».

Bon, il est vrai qu'**Alban** a tendance à vouloir toucher son anneau (sans aucune connotation sexuelle)...

Vient à présent le moment de la « *révélation* ».

**Mankaï** demande à **Alban** de défaire le zip de sa fermeture à glissière, et celui-ci éprouve quelques difficultés car il tient fermement son anneau comme cela lui a été demandé.

Du coup, **Mankaï** lui dit « *Non mais maintenant tu peux lâcher...* ».

On constate qu'**Alban** obtient deux anneaux séparés.

**Pierre** obtient un grand anneau, tandis que **Stéphane** obtient deux anneaux enclavés.



**Mankaï** rappelle l'existence des prédictions et chacun est invité à lire le contenu de son enveloppe.

La prédiction d'**Alban** indique « *je savais que vous alliez obtenir deux anneaux séparés* ». Celle de **Pierre** confirme qu'il allait obtenir un grand anneau et celle de **Stéphane** indique qu'il obtiendrait deux anneaux enclavés.

Les trois fermetures à glissière sont reconstituées et **Mankaï** demande à présent à ses trois assistants de s'échanger leur bande de tissu respective.

**Mankaï** reforme les anneaux et s'adressant à **Alban** lui dit « *Tu commenceras quand je te le dis...* ».

Mort de rire...

Aujourd'hui, nous avons parmi nous une nouvelle tête : le jeune **Thomas**, qui nous est adressé par **Maximus** (que je salue).

Et comme tout nouveau postulant, **Thomas** va devoir se plier au traditionnel « *examen de passage* », tout en signalant quand même que le terme « *examen* » est un petit peu exagéré car on demande juste aux postulants de montrer qu'ils pratiquent déjà – un peu – la Magie et qu'ils sont capables de présenter un tour ou deux. Après, c'est aux postulants de bosser pour progresser et on a déjà vu des postulants venir à une ou deux réunions et ensuite... disparaître. Preuve, peut-être, qu'ils ont progressé hyper vite.



Pour son « *intronisation* » **Thomas**, nous présente une routine avec l'incontournable tour des débutants : *l'étui à disparition*.



Bon, une certaine crispation dans la tenue du « jeu », mais elle est bien compréhensible. C'est la première réunion de **Thomas** et on peut comprendre qu'il soit un peu stressé. En plus, ceux qui connaissent le tour savent ce qu'il y a à cacher...

Moment de franche rigolade au moment des conseils prodigués sur la tenue du matériel : quand il a fallu sortir le jeu de l'étui, il était coincé au point qu'on a envisagé un moment l'usage d'un burin et d'un marteau...

Et c'est à présent **Pierre** qui nous propose – selon ses propres termes – « *une petite routine qui n'a rien d'extraordinaire...* ».

Mais dis-toi bien **Pierre** que nous en sommes tous là : présenter des routines qui n'ont rien d'extraordinaires... Mais ce qui compte, c'est qu'elles fassent leur effet, car les routines « *extraordinaires* » ne courent pas les rues... 😊



**Pierre** précise que cette routine ne doit pas être montrée à de jeunes enfants car elle contient des choses violentes pouvant donner des cauchemars...

Effectivement, c'est dangereux car **Pierre** utilise des carreaux. Et tout le monde sait que le carreau ça coupe...

As, Deux, Trois de Carreau et un Joker. Mais ne vous y trompez pas, derrière la mine sympathique du Joker se trouve un horrible vampire qui suce le sang de tout le monde.

La routine est présentée avec le son (et le sang), et **Pierre** nous fait entendre le bruit du vampire qui suce le sang de ses victimes- *slurp* ! (enfin, en plus effrayant...).

Successivement le Trois, le Deux et l'As de Carreau vont perdre leur belle couleur rouge et devenir entièrement blancs (face et dos).

Et **Pierre** de conclure « *Vous y croyez vous aux vampires ? Moi Pas... Car les vampires cela n'existe pas* ».



**Pierre** nous montre la carte restante : le Joker – dont la face est devenue blanche.

La salle commence à se vider petit à petit et je me lance pour montrer une routine qui m'a été montrée par un magicien canadien – plus particulièrement « *Québécois* », car la nuance est importante pour les habitants du Québec. Il m'a également offert le jeu pour montrer cette routine – un jeu Bicycle, libellé à la fois en anglais et en français.

Ce magicien se nomme **Érik Élektrik** et j'en profite pour le remercier de son accueil ; nous avons passé, mon épouse et moi, une délicieuse soirée en sa compagnie et celle de son amie près de Montréal en juillet dernier.

Un jeu – à dos bleu, dans un étui bleu – comportant un grand point d'interrogation au feutre noir. Ce jeu contient une prédiction.

Cette prédiction est une carte à dos rouge comportant un point d'interrogation sur ce dos. La prédiction est perdue quelque part dans le jeu.

Un spectateur est invité à sélectionner une couleur, puis une famille et à se concentrer sur une carte de cette famille. Le choix est entièrement libre.

Le magicien demande ensuite à cette personne combien elle compte de points sur la carte à laquelle elle pense.

Le jeu est mis face en l'air. Le magicien fait défiler les cartes et s'arrête sur la carte pensée, laquelle est sortie du jeu.

On retourne la carte choisie : elle a un dos rouge avec le point d'interrogation inscrit dessus.

Cool... Et parfois on va chercher très loin une explication toute simple car personne dans la salle n'avait trouvé l'explication de ce petit miracle...





**Éric** – qui celui-là n'est pas **Élektrik** – propose un test d'observation.

**Éric** fait défiler des cartes face en bas et nous montre la face d'une carte : rouge. Il la pose face en bas sur la table.

La carte suivante montrée est noire. Elle est également posée face en bas sur la table.

La suivante est rouge.

Il reste une carte en main dans la main d'**Éric** (noire) et il nous demande si nous nous rappelons la couleur des cartes sur la table : deux rouges et une noire.

**Éric** retourne les cartes. Elles sont blanches et chacune comporte une lettre pour former le mot « *G A G* ».



Une routine, en forme de gag, utilisant un comptage de **Daryl**.



**Mankaï** nous montre les cartes qu'il a fabriquées pour présenter l'huile et l'eau : des cartes surdimensionnées.

Je me dis que ça doit être chaud pour effectuer un *Comptage Elmsley* et du coup je propose de tester avec la routine l'Huile et l'Eau de **Dominique Duvivier**.



Et bien, malgré la taille conséquente des cartes, ça passe beaucoup mieux que je ne pensais.

Encore une sacrée trouvaille de notre ami **Mankaï**.

En ce moment, son cerveau carbure à toute vitesse et à chaque réunion, il nous gratifie d'une nouvelle trouvaille.

Alor, que nous réserve la prochaine réunion ?

La routine suivante est très éloignée du domaine des cartes car elle n'utilise qu'un tout petit accessoire. Mais **Christophe** maîtrise très bien cet accessoire.

Pour cette routine, **Christophe** utilise une « *raquette* ».

Une raquette d'un genre un peu spécial car ne comptez pas faire une partie de tennis avec.



Cette petite raquette est blanche des deux côtés mais **Christophe** y appose des points au marqueur noir.

Et là, la Magie opère. Les points apparaissent, disparaissent, et changent de place. Au final, une grosse balle en mousse de couleur noire apparaît.

Alors là, je dis « *Bravo !* » car avec un objet en soi (pas en « *soie* », car ça coûtait trop cher...) très anodin, on arrive (enfin... **Christophe** arrive) à créer un moment réellement magique.

Le texte est également très bien trouvé puisqu'il fait référence à la puberté, aux points noirs qui apparaissent sur le visage des adolescents (et cela ne concerne d'ailleurs pas que les adolescents...).

Mais heureusement, **Christophe** a un tube d'un produit miracle « *anti points noirs* » qui permet de retrouver un visage sans impuretés.

En fait... Il n'y a peut-être aucune Magie dans cette routine... Tout cela résulte peut-être seulement de l'efficacité du produit utilisé...

C'est quoi la marque ?



Une routine inspirée de **Richard Sanders** - [Turbo Stick](#) (qui la présente en apposant des croix sur la raquette). Un grand classique de la Magie revisité de façon très originale.

**Paillette** prend la suite et lui aussi utilise un petit accessoire qui a connu son heure de gloire : le *Wow!* créé par **Katsuya Masuda**. Un article remis au goût du jour avec une version *Wow ! 2.0 (Le Retour)*.

**Paillette** invite **Quentin** à mélanger un jeu de cartes dans lequel il choisit ensuite une carte. Cette carte est perdue dans le jeu.

**Paillette** montre une carte (6 de Cœur) : ce n'est pas la carte choisie.

Cette carte est mise dans un petit étui transparent et **Paillette** affirme à **Quentin** qu'il s'agit de SA carte. **Quentin** répond par la négative.

**Paillette** montre la face de l'étui – au travers de laquelle on voit le 6C puis demande à **Quentin** de se concentrer sur sa carte et de souffler sur l'étui.



La carte se transforme alors à vue en un 8 de Trèfle, la carte de **Quentin**.

**Paillette** poursuit en disant et « *Si je fais Pouf Pouf...* », et en tapotant le dessus du jeu... « *Le 6 de Cœur apparait sur le paquet...* ».

**Paillette** retourne la carte se trouvant sur le dessus du jeu pour montrer le 6C.

De mon point de vue, il pourrait être plus magique de faire apparaître le 6C à l'envers dans le milieu du jeu...

C'est vrai que l'effet du *Wow!* est assez sympa et que c'est une superbe trouvaille.

Mais... ce qui me gêne, c'est la justification de l'utilisation de cet étui et de mettre une carte dedans...

Le sujet a fait couler beaucoup d'encre. [10 pages de messages sur le forum de Virtual Magie](#) et pas moins de [33 pages sur le forum du MagicCafé...](#)

**Christophe** en profite pour montrer sa façon d'utiliser le *Wow!*, un petit étui chargé de le dépanner quand un tour se passe mal, car il n'est pas un vrai magicien.

Une carte est choisie et signée sur sa face par **Mankai** avant d'être perdue dans le jeu.

**Christophe** déclare que grâce à son feutre magique, il va faire revenir la carte de **Mankai** sur le dessus du jeu : le 6C.

Sauf que ce n'est pas la carte de **Mankai**.



**Christophe** dit « *Bon ben ça a loupé. Comme tu as signé ta carte, je vais signer la mienne...* » et **Christophe** signe le dos du... 6C et pose cette carte à l'écart.

**Christophe** nous explique que dans sa routine, il fait encore deux ou trois essais pour trouver la carte choisie mais qu'il n'y parvient pas. Mais là, il va à l'essentiel.



**Christophe** indique que comme il a échoué à retrouver la carte choisie, il va donc devoir se servir de son étui magique et il y introduit, face en bas, la carte qu'il a signée.

**Christophe** fait passer doucement l'étui avec le 6C visible au-dessus du jeu et à un moment donné, cette carte se transforme à vue en la carte de **Mankai**.

**Christophe** fait ensuite constater que la carte s'est réellement transformée car sa signature se trouve toujours sur le dos de cette carte.

Et c'est sur cette routine que se termine cette réunion de rentrée du **MCR**.

**Patrice**  
Apprenti Magicien à Vie

