

17^{ÈME} ANNIVERSAIRE DU MAGICOS CIRCUS ROUENNAIS LE 22 JUIN 2019

En ce 22 juin 2019, lendemain de la fête de la musique, c'est au tour des magiciens du *Magicos Circus Rouennais* de sortir leurs instruments.



Mais, il ne s'agit pas d'instruments de musique destinés à charmer vos oreilles. Il s'agit plutôt d'instruments, d'accessoires devrais-je dire, destinés à abuser vos sens. Parmi ces accessoires, il y a des jeux de cartes, des pièces de monnaie, des cordes, et tout plein d'autres objets qui, utilisés de la bonne manière, vous émerveillent... pour notre plus grand plaisir.

Et, ce 22 juin 2019 ne correspond pas à une réunion « traditionnelle » à la *Maison des Jeunes et de la Culture de Rouen rive gauche*. Non, ce 22 juin est l'occasion de célébrer les 17 ans d'existence du club. Dix sept années avec des hauts et de bas... Mais après ces 17 années, le *Magicos Circus Rouennais* est toujours vaillant puisque nous avons eu récemment l'arrivée de trois nouveaux membres. Des arrivées qui ont en quelques sortes compensé les départs – non officialisés – de certains membres.

Une fois de plus, **Théo** et son épouse **Marie Christine** ont proposé de nous accueillir à leur domicile, le *château de la Folie à Ferrières-en-Bray*... un musée si on en croit *Google Maps*...

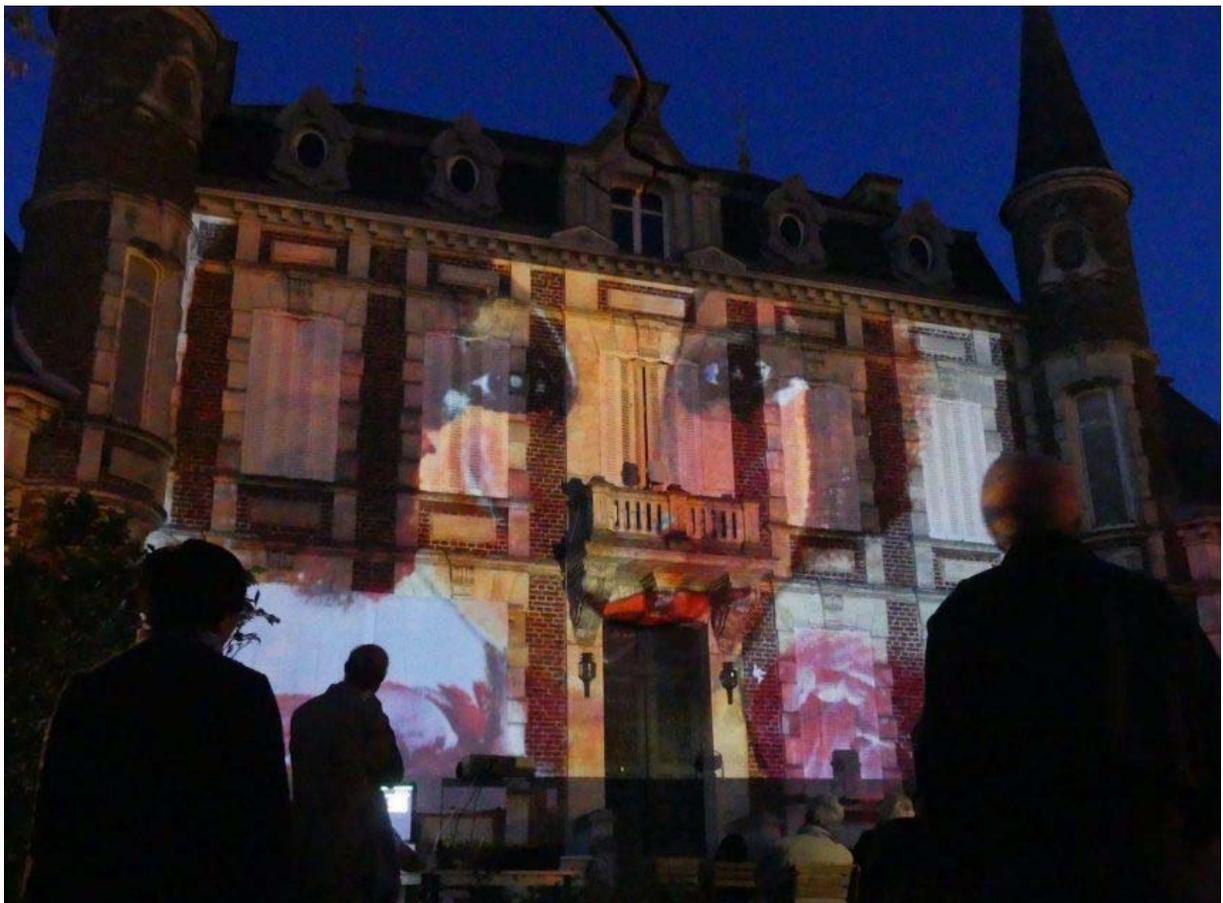


Et, comme à son habitude, **Théo** a proposé de démarrer dès le matin à 10h00 afin d'avoir plus de temps à consacrer à notre passion commune : la Magie.

S'agissant d'un évènement particulier, ce compte-rendu le sera également. Je vais faire dans le synthétique... Non, je ne parle pas « *tissus* ». J'ai commencé la Magie sur le tard, et ce n'est pas maintenant à 60 ans que je vais me mettre à la couture.... Je veux simplement dire que les descriptions concernant cette journée seront courtes (enfin je vais essayer, et ce n'est pas gagné...). Je vous renvoie aux photos. Bien sur, des explications des routines présentées figureront dans la partie réservée du site... Mais ces pages sont réservées aux membres du club.

Bon, **Théo** avait dit qu'on pouvait venir chez lui « *à partir de 10 heures* » mais il n'avait pas dit qu'on allait démarrer notre journée Magie à partir de 10h00.

Théo nous fait visiter son atelier dans le sous-sol du château où il anime le *club de sciences et techniques* et il nous parle d'une récente soirée (Pierres en lumières, je crois...) où, en compagnie de **Spontus**, il a réalisé pour le public quelques effets magiques à base de « *fantômes* »...



Et lorsqu'il nous parle des effets réalisés, on regrette d'avoir loupé ça parce que ça devait être quelque chose de voir un fantôme voler dans les airs, de voir un étrange personnage apparaître près de **Théo** et de voir un personnage purement et simplement sortir des murs du château.

Après un café, nous nous dirigeons vers la salle qui va nous héberger pour nos activités magiques du matin et de l'après midi.



Sont présents :

1 : **Patrice**

3 : **Toff**

5 : **Tomarel**

7 : **Éric**

2 : **Théo**

4 : **Victor**

6 : **Jean-Luc**

8 : **Nicolas**

Grégoire va nous rejoindre quelques minutes après.

Et je démarre en parlant d'une méthode dans le domaine du mentalisme pour faire... choisir... un papier chiffonné en boule dans un verre en contenant plusieurs.

Tous ces papiers ont été rédigés par les spectateurs et collectés par la suite dans le verre par le magicien.

Le principe est subtil et alors que je ne me rappelle plus le nom des magiciens espagnols qui présentaient cela, **Victor** vient à mon secours en précisant que c'est *Clear Choice* de **Thinking Paradox**.

Bon, ben vous savez tout.



On parle ensuite d'un principe souvent utilisé en mentalisme... le décalage. J'indique que lors d'une réunion précédente, j'avais montré un tour de **Paul Gordon** intitulé [Muldoon Match](#) basé sur ce principe et une subtilité supplémentaire... Et comme certains ne connaissent pas cette routine, je l'explique à nouveau.

L'effet est le suivant : une carte est sortie du jeu sans la montrer. Le spectateur doit deviner la valeur de la carte et sa carte jumelle est alors mise en regard sur la table. Une seconde carte puis une troisième sont sorties successivement et le spectateur doit aussi deviner la valeur de ces cartes. Là encore les deux cartes jumelles sont mises en regard de ces cartes sur la table. Lorsqu'on vérifie, le spectateur a effectivement deviné les bonnes valeurs.



J'enchaîne sur une autre routine basé sur le principe du décalage que j'avais découverte dans *l'Encyclopédie de la Magie Atlas* quand j'ai commencé à pratiquer et qui était intitulée *Lecture au Toucher*. Le spectateur est invité à mélanger le jeu qui est ensuite coupé en trois tas. Le magicien parvient à identifier la carte se trouvant sous chaque paquet rien qu'en la touchant...

Je termine en disant qu'il y a quelques années, j'avais acheté chez *Climax* [une de leur fabrication](#) intitulée [Clairvoyance](#).



Théo intervient à présent pour parler d'une de ses inventions, qu'il n'a jamais sortie, et qui permet de résoudre le problème de l'ordre dans lesquelles les prédictions sont révélées...

Sa création se présente sous la forme d'un tableau *Velleda* sur lequel on va inscrire les prénoms des trois spectateurs qui vont chacun participer. Des papiers pliés comportant ce qu'ils ont écrit sont mis en regard de chaque prénom et sont maintenus en place par des petits aimants.



Tout semble honnête... Et pourtant... l'esprit créateur de **Théo** a frappé... Et cet esprit a frappé fort, très fort... car lorsque nous voyons le système fonctionner, on se dit « *mais comment a-t-il pu imaginer un truc pareil ?* ». Je ne peux pas en dire plus sur ce dispositif mais, croyez-moi, il est très ingénieux.

Théo promet que, un jour, il terminera ce projet...



Éric indique qu'il a un truc à nous montrer et que ça va me prendre la tête...

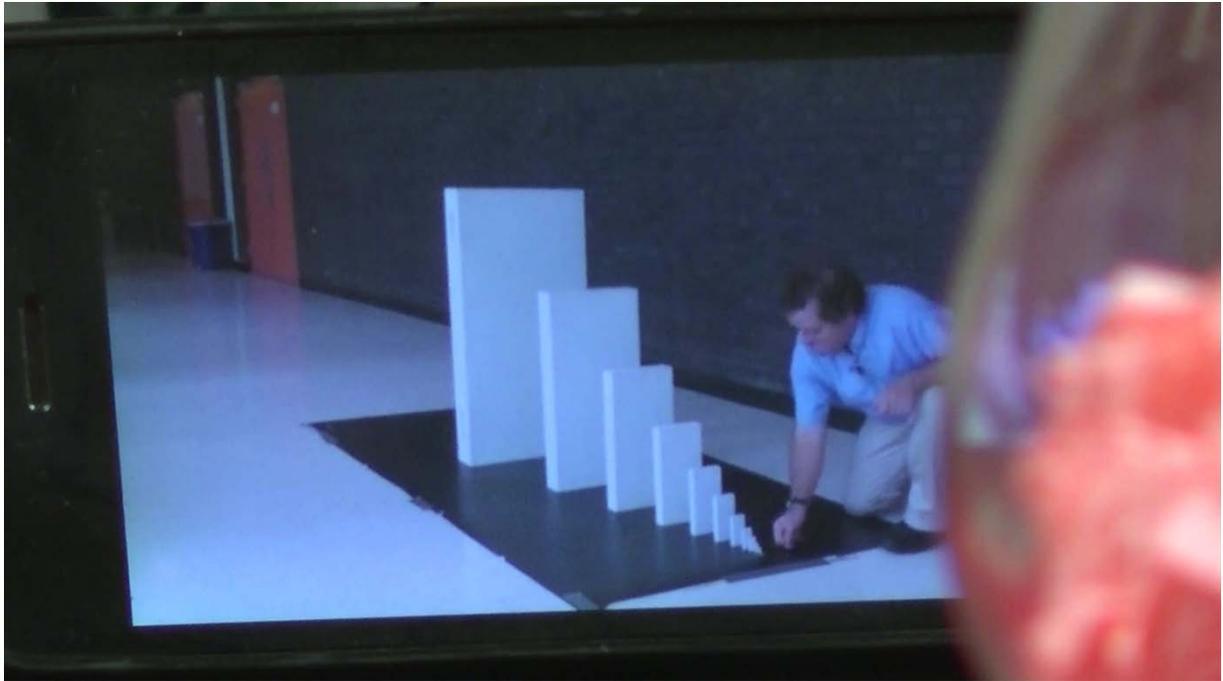
Oh, allons bon... Qu'est ce que c'est encore ?

Un truc à base de mnémotechnique ?

Un truc mathématique ?

Éric a devant lui un petit sac qui selon lui contient un arme de destruction massive : des dominos à jouer.

Éric explique qu'un domino qui tombe peut faire tomber un domino ayant une fois et demi sa taille (en partant d'un petit morceau de sucre) et du coup, avec un nombre assez réduit de dominos on pourrait renverser l'Empire State Building à New York...



Et **Éric** nous montre une petite vidéo pour illustrer son propos dans laquelle treize dominos sont utilisés (le dernier pesant 50 kilos).



Effectivement, le résultat est étonnant.

Éric fait examiner ses dominos à lui... enfin... qui lui viendrait de son grand père qui avait des pouvoirs surnaturels...

Bon voyons... Et la marmotte, elle met le chocolat dans le papier d'alu...

Puis, **Éric** sort d'un autre sac une boîte en bois.

L'effet consiste à faire choisir un domino au hasard par un spectateur. Ce domino, dont le spectateur ne doit pas regarder la valeur, est mis dans la boîte hors de la vue du magicien qui va néanmoins indiquer la valeur du domino choisi.



Aucun change de domino... Les dominos sont normaux et évidemment, personne n'a trouvé le principe.

Il n'existe que deux modèles de ce dispositif... Celui fabriqué par son inventeur... et celui qu'il a offert à **Éric**.

Et vous savez quoi ? Ben ça ne m'a même pas énervé... En fait, il y a des moments où, quand je vois ce qui existe actuellement sur le marché des effets magiques et les technologies utilisées, je préfère ne pas chercher comment ça marche...

Jean-Luc propose de prendre la suite pour montrer quelque chose qui sera beaucoup moins « *technologique* »... un tour de cartes.

C'est **Théo** qui l'assiste en décidant en combien de paquets **Jean-Luc** doit couper le jeu : 7 paquets.



Le jeu est ensuite reconstitué selon l'ordre décidé par **Théo** et il est également mélangé à l'américaine.

Jean-Luc fait tomber les cartes et **Théo** doit dire stop quand il veut et le jeu est coupé à la séparation.



Jean-Luc ferme les yeux et sépare le jeu en quatre tas en les distribuant en fonction de son ressenti.



Au final, **Jean-Luc** a – presque – réussi à séparer le jeu par famille de cartes.

Une routine tirée du livre *Multitude* de **Vincent Hedan** sur le [jeu multi-effets](#). (le lien concerne la vidéo qui en découle)

Dans la discussion, il a été question de **Juan Tamariz** et du coup, **Théo** prend la suite pour nous montrer une routine de ce grand magicien espagnol.

Jean-Luc mélange le jeu à la demande de **Théo**.



Et pour que les cartes soient vraiment mélangées, **Théo** demande à **Nicolas** de procéder également à un mélange.

Théo parcourt le jeu à la recherche de cartes puis il sort du jeu huit cartes : quatre cartes rouges et quatre cartes noires.

Théo va maintenant réaliser devant nous une routine de l'huile et l'eau en montrant que si on intercale les cartes noires et les rouges, elles se séparent toutes seules.

Théo poursuit avec le reste du jeu en demandant à **Nicolas** de couper où il veut et de prendre la carte de coupe. **Victor** est invité à prendre la carte suivante.

Les deux cartes sont ensuite perdues dans le jeu et **Théo** va les retrouver grâce à l'excellente routine de **Juan Tamariz** [*Neither Blind Nor Stupid...*](#) Évidemment, **Théo** n'est pas **Juan Tamariz** et son style est moins... exubérant, mais le résultat n'en est pas moins aussi bluffant.



C'est **Victor** qui prend la suite et il souhaite également nous montrer une routine de type « *l'huile et l'eau* ». Pour cela, il prend quatre cartes noires et quatre cartes rouges.

Effet apparemment classique mais avec quelques manipulations assez originales.

Au final, l'eau représentée par les cartes rouge s'évapore et donc, les cartes rouges disparaissent pour ne laisser que les quatre cartes noires.



Une routine de **Geraint Clarke** avec un nom impossible : *The one where they mix and unmix, then the same happens again but then they vanish.*

Jean-Luc intervient pour montrer une méthode de déplacement de cartes. Il s'agit du *Marlo Displacement Move*. Et pour illustrer ce que **Jean-Luc** vient d'évoquer je montre la routine d'**Aldo Colombini** « *Oil, Water and Guts* » qui utilise ce mouvement.



Dans cette routine, on démarre avec quatre cartes noires et quatre cartes rouges et au final, on termine avec huit cartes noires...



Et c'est sur cette routine que **Théo** nous invite à passer à table car nous avons allègrement dépassé midi ce qui confirme la théorie de la relativité du temps... Il passe beaucoup plus vite quand on est en bonne compagnie.



Comme nous sommes – hélas - peu nombreux, **Théo** nous informe que nous allons déjeuner non pas dans la salle actuelle comme les fois précédentes, mais en compagnie de sa famille dans la *salle à manger du château*... Ben oui, c'est comme ça que ça s'appelle... **Théo** est propriétaire d'un château dans lequel il y a une salle à manger...

Spontus et **José** nous ont rejoints.

Et après un excellent repas préparé par **Marie Christine**, il est temps de souffler la bougie marquant les 17 ans du club.



Cette année, je n'ai pas amené un grillé au pommes... C'est une tarte aux fruits. Et à la limite, c'est meilleur.

Nous avons le ventre plein et nous pouvons à présent retourner dans la salle que nous occupions ce matin, afin de poursuivre cette réunions magique avec la partie « *salon – scène* ».

Je profite de la photo que vous voyez à droite sur cette page pour remercier **Éric** des photos qu'il a prises et qu'il m'a adressées.

Abondance de bien ne nuit pas et elles viennent compléter mes photos et les captures d'écran du caméscope.

(Euh **Éric**... Le *selfie*, ça fait peur...)



Et c'est **Spontus** qui inaugure cette seconde partie.

Il invite **Toff** à le rejoindre et lui demande de mélanger le jeu de cartes qui va être utilisé de sorte que **Spontus** ne puisse avoir aucun contrôle sur les cartes.



Spontus rassemble les cartes et s'écrie « *Ah merde le con, j'ai raté...* ».

Bon apparemment le plan ne se déroule pas sans accro... Néanmoins **Spontus** indique qu'il va continuer et il demande à **Toff** de diviser le jeu en quatre tas.



Spontus demande à présent à **Toff** de prendre les trois premières cartes du premier tas, de les mettre sous le paquet et de distribuer une carte sur chacun des trois autres paquets. Il doit faire la même chose avec chaque tas.

Une fois que tout cela a été fait, **Spontus** retourne la carte au-dessus de chaque paquet : c'est un Roi.



Un tour subtil qui permet à **Spontus** (qui n'avait donc rien raté) de montrer comment réussir un tour avec un jeu pourtant complètement mélangé.

Spontus enchaîne en sortant un *Rubik's Cube* de sa mallette. Ce cube est résolu. **Spontus** le dépose à l'écart et sort de sa mallette un autre cube – non résolu celui là et il le recouvre d'un tissu.



Spontus reprend son cube résolu et le mélange puis, instantanément, il le résout d'un seul geste.



Spontus tend le cube à **Jean-Luc** et lui demande de le mélanger.

Le cube change ensuite de main pour atterrir dans celles **d'Éric** qui doit lui aussi le mélanger et ainsi de suite avec **Nicolas, Tomarel** et **Théo**.

Spontus récupère le cube, rappelle que ce sont des membres du public qui l'ont mélangé et il fait constater que le cube sous le foulard est mélangé exactement de la même façon.

Sauf que non... Du coup, **Spontus** tourne le dos pour rectifier le problème et se retourne en disant « *Voilà...* » et par inadvertance, il laisse tomber un des cubes par terre.

Ah ben quand ça veut pas, ça veut pas...



Bon, je ne sais pas si vous avez déjà laissé tomber un *Rubik's Cube* par terre, mais souvent (tout le temps ?) les morceaux qui le composent se désassemblent et sautent partout et du coup, il faut retrouver tous les morceaux et reconstruire le cube... sans se gourer.

Ah ben oui, les pièces ne vont pas n'importe où...

Une fois le cube reconstruit, **Spontus** peut – enfin – faire sa révélation finale : les faces des deux cubes sont identiques.



[Venom Cube](#) de **Henry Harrrius**.

Spontus prend un des cubes et demande à **Jean-Luc** de tourner une des faces et **Éric** doit faire la même chose tandis que **Spontus** tourne la tête.

Spontus reprend le cube sans le regarder et le met à présent dans son dos : en quelques secondes, il résout le cube « à l'aveugle »...



Pour ne pas en rester là, **Spontus** farfouille dans sa mallette et en sort une cheminée et il nous montre que la cheminée est vide et qu'elle est conçue pour accueillir le cube.

Spontus insère un morceau de bois qui traverse la cheminée de part en part et montre que le cube est bloqué.



Mais en claquant la cheminée sur la table on constate que le cube passe à travers le morceau de bois.



Un tour que **Spontus** s'est fabriqué après avoir vu une vidéo de présentation.

Théo propose maintenant de faire une séance d'*escapologie*, la spécialité de *Harry Houdini*.

Spontus fait examiner un sac en toile et une corde.



Théo propose d'essayer de s'échapper du sac. Mais d'abord, il faut qu'il y soit enfermé. Pour faire bonne mesure, le blouson d'**Éric** est également mis dans le sac.



Le sac est fermé à l'aide de la corde par **Grégoire**.

Un drap est tendu devant.



Et au bout de quelques secondes, **Théo** apparaît à l'air libre... Et il n'y a pas que l'air qui est libre... **Théo** l'est aussi...



Et nous pouvons constater que la corde est toujours en place sur le sac et que le blouson d'**Éric** est toujours enfermé dans le sac.

Une routine particulièrement ingénieuse intitulée « *le sac de Monte Cristo* ».

Et c'est **Éric** qui prend la suite et il annonce qu'il voulait parler pour ne rien dire... Mais que, en fait, il va écrire... Il note une prédiction sur un papier et le laisse en vue sur la table.

Puis **Éric** nous rappelle qu'hier, c'était la fête de la musique et nous indique qu'il a quelques questions à poser et il se lance dans un petit quizz musical. Ensuite, il prend dans une petite mallette un nombre impressionnant de fiches qui comportent sur leur face, l'album d'un artiste... un artiste par fiche. Et au dos, figurent des noms d'artistes et en regard, le nombre d'albums vendus.



Une fiche est sélectionnée par une **José** et il la conserve sur ses genoux et une seconde fiche est sélectionnée par **Théo** et est enfermée dans une pochette. Bien évidemment, **Éric** ne voit pas les fiches choisies.

José est invité à énoncer tous les noms figurant sur sa fiche, dans l'ordre qu'il veut.

Comme il y a quinze noms, c'est un peu long... Et **José** en oublie certains, du coup, **Victor** vient à la rescousse car **Éric** veut TOUS les noms.

Éric sort son portefeuille et en extrait un papier un texte cite « *Alanis Morissette et Nirvana* ».



Éric rappelle qu'il a fait une prédiction avant le tour et il demande à **Toff** d'appeler le numéro de téléphone noté sur cette prédiction et on entend une chanson d'*Alanis Morissette*.

Théo est invité à sortir la fiche de sa pochette : l'artiste en photo est *Alanis Morissette*. Et bien évidemment, le recto de la fiche tenue par José comporte la photo d'un album du groupe Nirvana.



Théo conclut en disant « *c'est un peu confus mais c'est joli...* »

Éric dit qu'on peut faire plus simple et il demande à **Jean-Luc** de choisir une fiche en fonction de ses goûts musicaux et de la mettre dans la pochette. Puis, il est invité à composer le numéro de téléphone qui figurait sur la prédiction... On entend une chanson des *Beatles*... et la fiche choisie par **Jean-Luc** concernait bien les *Beatles*.

Bon, là, c'est vrai que c'est plus direct et que l'effet est plus percutant.

Pour garder la Magie de la chose intacte, **Éric** ne souhaite pas que je donne les références de ce tour. De toute façon, vu le prix, ça en découragerait plus d'un...

José se lève et nous indique qu'il va nous montrer quelque chose...

Rassurez-vous, Il n'y a là rien que la morale désapprouverait...

José aime les mathématiques... Et oui, il y en a...

Et, il souhaite nous montrer une curiosité mathématique.

José a en sa possession huit plaquettes étrangement découpées et toutes différentes et il les fait choisir par huit personnes. Puis **José** nous parle d'[Arsène Durupt](#), qui à partir de 70 ans s'est amusé à faire des carrés magiques (on s'amuse comme on peut, mais à titre personnel, ce n'est pas la chose qui me viendrait en premier à l'esprit... Ni en second d'ailleurs... Cela dit, je n'ai pas encore 70 ans...).

José fait maintenant choisir à chaque participant une feuille supportant des lettres et des nombres. Toutes les feuilles sont différentes.



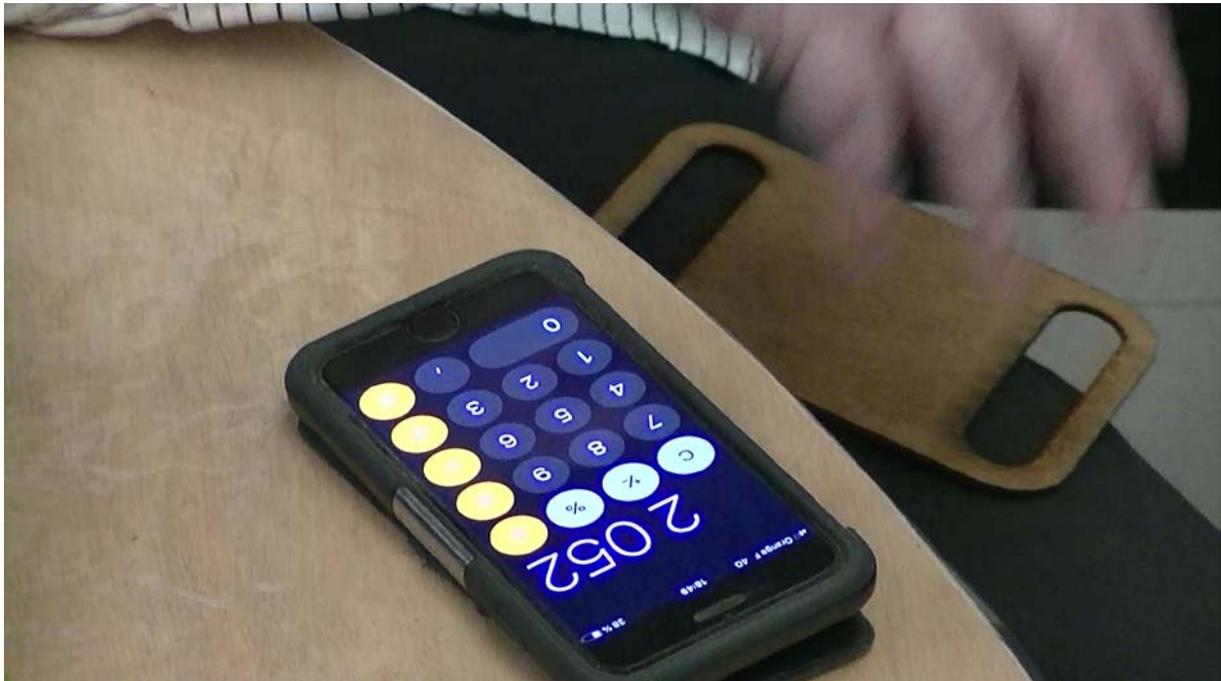
José prend une plaquette et une feuille et demande à chacun de placer sa plaquette n'importe où sur sa feuille de façon à voir huit nombres.

Chacun doit ensuite additionner les huit nombres...

Étrangement, tout le monde trouve 2052 comme total.

José fait remarquer qu'il y a des lettres de A à H qui marquent les colonnes de nombres et que les lignes sont marquées par les chiffres de 1 à 8. **Jean-Luc** est invité à choisir une lettre « C » et **Grégoire** choisit un chiffre « 6 ».

Les nombres se trouvant dans la case correspondant à la colonne « C » et à la ligne « 6 » de chaque plaquette sont alors additionnés : le résultat donne à nouveau 2052...



José explique que monsieur *Arsène Durupt* a créé cette bizarrerie mathématique à l'âge de 83 ans... Il en a 97 actuellement.

Et c'est **Nicolas** qui prend la suite.

Il sollicite **Toff** et son téléphone portable pour l'assister.



Toff est invité à choisir un objet – pas trop compliqué – dans la pièce. Ceci étant fait, **Nicolas**, qui a emprunté le téléphone de **Théo** indique être allé sur Internet et faire une prédiction qu'il tape devant nous.



Nicolas pose le téléphone et demande à **Toff**, sans parler, de lui montrer où est son objet.

Toff a désigné une statuette de clown.

Nicolas prend un morceau de papier et indique qu'il va écrire dessus le nom de l'objet désigné et demande à **Toff** s'il veut qu'il signe ce papier. Et **Nicolas** signe le dos du document.

Nicolas demande maintenant à **Toff** de prendre le téléphone sur lequel la prédiction se trouve... Comme le téléphone s'est verrouillé, **Théo** est sollicité pour le déverrouillé et ceci étant fait, **Nicolas** jette un œil sur l'écran et déclare qu'il est désolé parce que « *ça a foiré* ».



Ah ben ça arrive même aux meilleurs...

Nicolas propose de recommencer et ça foire à nouveau.

Du coup, je lui demande de nous donner le nom du tour pour qu'on ne l'achète pas...



Finalement, après quelques essais et l'aide d'**Éric** et **Toff**, **Nicolas** réussit à obtenir des images de clowns sur l'écran.

[Now!](#) de **Mario Gonnì**.

Jean-Luc propose de montrer un tour, « *sans portable, sans électronique, sans rien... Un vrai tour quoi...* ».

Jean-Luc interpelle **Théo** et **José**, les « *matheux de service* » et il leur demande de rappeler à quoi sert le nombre Pi (π). Je vous renvoie à [l'article de Wikipedia](#) pour la réponse.

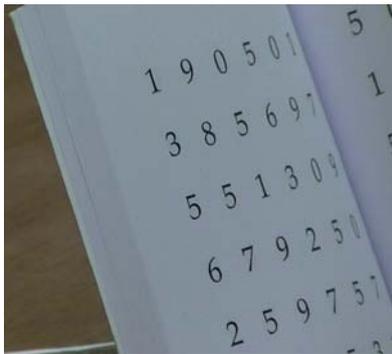


Bon, rappelons-le, le nombre Pi commence par 3,14 et se poursuit indéfiniment sans cohérence particulièrement dans cette suite de décimale...

C'est un nombre un peu magique selon **Jean-Luc** car on peut imaginer que chacun peut y trouver quelque chose en rapport avec des chiffres ou des nombres qui le concerne directement... Une date de naissance, un numéro de carte bancaire (avec éventuellement le code).

On peut même imaginer remplacer les chiffres et les nombres par des lettres et y découvrir des romans entiers déjà écrits ou à venir... Idem avec les notes de musiques... On peut imaginer que toutes les musiques déjà écrites et celles à venir s'y trouvent également... Bref, Pi, c'est la panacée qui regroupe le passé, le présent et l'avenir.

Jean-Luc a acheté un livre qui donne les dix mille premières décimales de Pi et il s'est amusé à mémoriser ces décimales (Ah, il y en a qui sont un peu barrés dans leur tête... Ca fout les jetons de se dire qu'il y a des mecs qui n'ont rien d'autre à faire de leur vie que d'apprendre les décimales de Pi... Vous imaginez ? Mais bon, si vraiment ça les amuse...).



Jean-Luc remet le livre à **Grégoire** et lui demande de l'ouvrir à n'importe quelle page et de lui donner le numéro de la page. **Jean-Luc** se met alors à réciter dans l'ordre les décimales imprimées.

Le livre est donné à **José** qui ouvre l'ouvrage à une page quelconque et à nouveau, **Jean-Luc** récite les décimales de la page sélectionnée.

Théo est à présent invité à donner une date. Pas l'année, juste le jour et le mois : le 10 juillet. **Jean-Luc** réfléchit et finalement demande à **Théo** de choisir une autre date : 22 juin. **Jean-Luc** demande d'ouvrir le livre à la page 170 et de regarder vers la fin de la deuxième ligne. Gagné !

[Pi...](#) Une routine de **Vincent Hedan**.

Je décide de montrer un tour « *collectif* » et demande à l'ensemble des présents de se munir d'un jeu de cartes.

Je prends également un jeu et le mélange.



Deux cartes sont successivement sélectionnées par **Théo** et **José**.

La valeur de la première carte (9P) désigne le nombre de cartes qui seront utilisées pour ce tour : 9 cartes.

La valeur de la seconde carte (2C) désigne la position de la carte qui devra être mémorisée par chaque participant dans son propre paquet de 9 cartes : 2, donc la deuxième par rapport à la gauche.

Pour ce tour, on va utiliser un peu de chaque participant, un peu de magie et beaucoup de hasard.

Pour mettre un peu de chacun, les participants épellent leur prénom en distribuant une carte par lettre. Pour mettre un peu de magie, les participants épellent le mot *MAGIE* et pour le hasard, chaque va distribuer le nombre de cartes qu'il souhaite à partir de son paquet.

Mon rôle est à présent de faire en sorte que chacun élimine des cartes en me les montrant pour arriver sur la carte mémorisée au départ.



The Nine Card Problem de **Jim Steinmeyer**, [version Alain Choquette](#).

Et c'est sur cette routine que cette journée magique se termine. Merci à **Théo** pour son accueil, on se revoit en septembre.

Patrice
Apprenti Magicien à Vie

