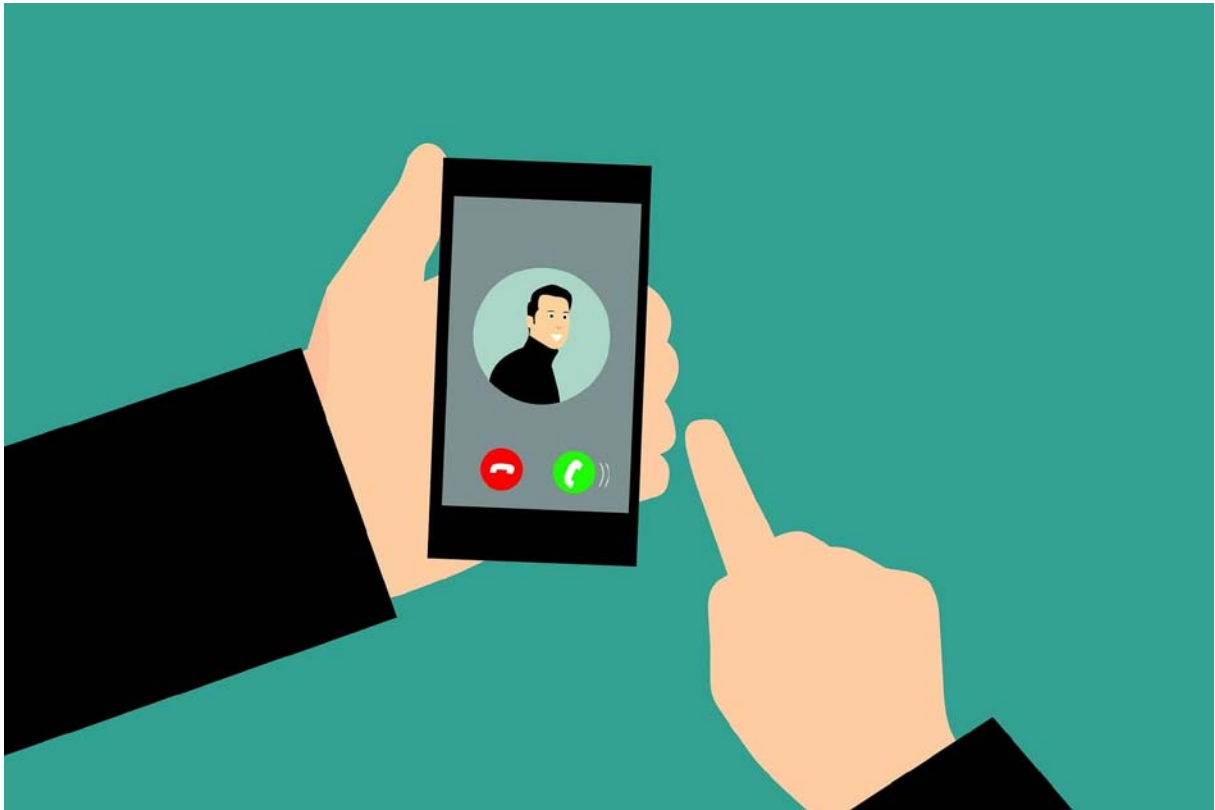


RÉUNION DU 8 FÉVRIER 2020



Il y a de cela très longtemps, quand on voulait téléphoner à une personne, il fallait être chez soi avec une prise téléphonique pour raccorder votre appareil au réseau... ou bien, il fallait utiliser une cabine téléphonique dans la rue...



Oui, oui... Je vous assure, c'est vrai... À l'époque où j'ai connu ça, on devait même faire tourner le cadran du téléphone pour composer le numéro...

Puis, le téléphone s'est affranchi de son « *fil à la patte* » et il est devenu « *mobile* ». On appelait ça « [un GSM](#) ».

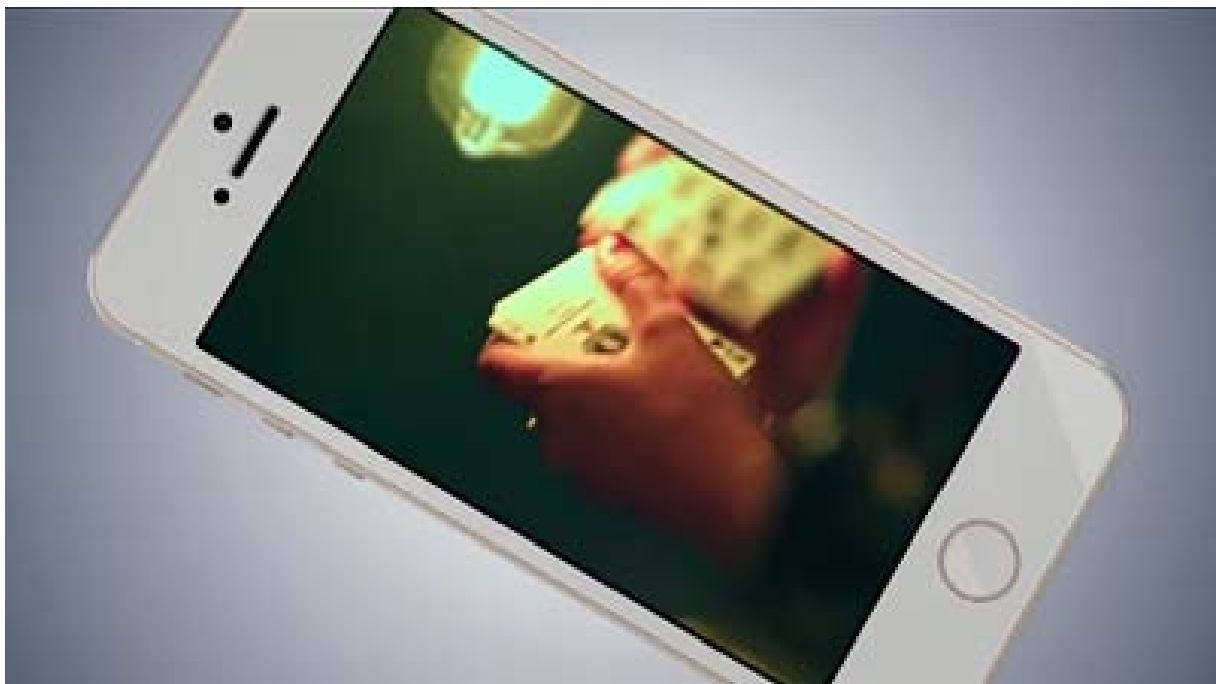
Dans les années 90, j'ai connu mon premier téléphone mobile, un [Motorola D460](#). Il était doté d'une antenne qu'il fallait sortir pour passer des appels et j'avais deux batteries pour pouvoir espérer tenir la journée. Puis, je suis passé au [Sony A1018 Ericsson](#), qui avait une meilleure autonomie avant d'acheter le célèbre [Nokia 3310](#) qui avait 11 jours d'autonomie. Oui, vous lisez bien : 11 jours !

À cette époque là, les téléphones mobiles servaient essentiellement à téléphoner... L'appareil photo – pour ceux qui en étaient dotés – était assez rudimentaire et on ne parlait pas d'Internet, ni d'applications mobiles. C'était un téléphone quoi...

Puis est arrivée l'ère du « [Smartphone](#) », le téléphone « *intelligent* ». Et aujourd'hui, on peut tout faire avec un téléphone mobile... ou presque. C'est devenu une extension de notre corps et si vous regardez autour de vous (en relevant la tête de votre Smartphone), vous verrez qu'un nombre important de personnes se ballade avec leur téléphone mobile en main... même en voiture.

Alors forcément, les magiciens, toujours prompts à suivre les innovations techniques, se sont emparés du phénomène pour utiliser les téléphones mobiles. D'abord en les utilisant tels quels, en se servant de leurs fonctionnalités préexistantes – notamment la calculatrice, ou l'appareil photo. Puis, en créant des applications dédiées à des effets magiques.

C'est précisément le thème de notre atelier d'aujourd'hui : présenter quelques uns des effets réalisables avec un téléphone mobile.



Sont présents :

- | | |
|------------------------------|-----------------------|
| 1 : Patrice | 2 : Christophe |
| 3 : Éric | 4 : José |
| 5 : Bruno | 6 : Stéphane |
| 7 : Fabien « Bidule » | 8 : Nicolas |
| 9 : Thierry | 10 : Paillette |

Une photo... Pas avec mon *Smartphone* mais avec mon appareil photo reflex Canon... Clic, clac...



Paillette n'est pas sur la photo car il est arrivé... après. (ça fait mieux que d'écrire « *en retard* »).

Et nous commençons par les infos magiques du moment (qui ne seront peut-être plus d'actualité quand ce compte-rendu sera en ligne).

Christophe nous informe d'une [Nuit de la Magie le 4 avril à La Traverse, à Cléon \(76\)](#). C'est organisé par **Thierry Collet** et **la compagnie Le Phalène**.

Gus, le [magicien aussi drôle que doué](#)... sera au Havre le 14 février... et apparemment, les places se sont vendues très rapidement et certains présents ici aujourd'hui sont déçus de n'avoir pas pu réserver à temps. **Thierry** qui a réussi à obtenir des places pourra nous donner son sentiment à la prochaine réunion.

Bidule signale que les organisateurs du *Téléthon à Bolbec* recherchent des magiciens pour le 5 avril... Le repas est offert en échange d'une animation pour une cinquantaine de personnes.

Christophe évoque pour terminer le dernier épisode de l'émission *Diversions* diffusé le 24 janvier dernier sur TF1. Il aime bien car les magiciens renouvellent le genre pour certains tours. **José** a trouvé, pour sa part, qu'il y avait beaucoup de cartes déchirées...

Nicolas indique qu'il y a eu récemment trois émissions avec **David Blaine** et qu'il fait des trucs de dingue notamment quand [il s'enfonce un pic à glace dans la main](#) et **Nicolas** se demande si c'est vrai ou pas.

À titre personnel, je regrette surtout tous les trucages vidéo et les spectateurs qui sont des complices... Mais il faut reconnaître que c'est du grand spectacle...

Et voici le moment de notre atelier magique. Il ne s'agit pas là de dresser la liste de tous les effets magiques réalisables avec un téléphone mobile, avec ou sans l'aide d'une application dédiée, car cela prendrait trop de temps. Il est simplement question de présenter quelques effets utilisés par les membres du **Magicos Circus Rouennais**.



Je ne parlerai pas ici du téléphone utilisé en tant qu'accessoire.

Par exemple, avec le tour du foulard qui passe à travers le téléphone, un effet assez visuel.

Ou encore, le tour avec le téléphone emprisonné dans un ballon de baudruche...



« *Pourquoi ne pas en parler ?* », me direz-vous, et si vous ne le dites pas, je le fais pour vous... Tout simplement parce que personne n'a évoqué ces effets lors de notre atelier.

C'est **Nicolas** qui inaugure la série avec [My Pet Boris Magic Spider](#), un effet créé par **Ian Pidgeon**.

Nicolas prend une photo de la paume de **Christophe** à l'aide de son téléphone et dépose le téléphone dans la main de **Christophe**. Tout à coup, le téléphone se met à vibrer et une araignée commence à parcourir la photo de la paume de **Christophe** à l'écran. **Nicolas** place son index sous le téléphone et l'index apparaît à l'écran pour venir titiller l'araignée. Au final, une véritable araignée mahousse costarde (100% plastique mais très réaliste) se trouve collée au dos de la main de **Christophe**.

Arachnophobe s'abstenir...



J'ai acheté cet effet il y a quelques années sur le *Play Store Android* mais l'application est également disponible pour les *Iphones*.

J'avais commandé les « accessoires » directement auprès de **Ian Pidgeon** en Australie mais on les trouve à présent (en partie) sur [Amazon France](https://www.amazon.fr).

En fait, l'effet de base se fait avec l'araignée en parlant de « *réalité augmentée* » mais il peut arriver que certaines personnes aient une peur panique des araignées, il existe donc une variante avec... un cafard. Bon, j'admets que ce n'est pas forcément mieux...

Pour ma part, j'ai également acquis auprès de **Ian Pidgeon** plusieurs papillons en plastique pour montrer l'éclosion d'un cocon ([disponibles chez Alakazam](#)).





C'est nettement plus soft et quand je présente ce tour, je discute d'abord un peu avec la personne pour détecter une éventuelle phobie des araignées et comme j'ai dans ma poche une araignée et un papillon, cela me permet de choisir la présentation la plus adaptée. Je ne fais jamais le cafard car la bestiole en plastique n'est pas très réaliste.

L'application comporte aussi une variante où l'araignée tire derrière elle un coin de carte déchirée... Une carte qu'on a fait « *choisir* » préalablement à un spectateur...

Étonnant non ?

Thierry nous propose un autre effet. Il a rédigé quelque chose sur plusieurs petits morceaux de papier qu'il distribue à certains d'entre nous après les avoir repliés sur eux-mêmes.

Thierry explique à présent que sur les téléphones modernes, il y a un bloc-notes sur lequel on peut enregistrer diverses informations et que lui, dans son bloc-notes, il y a plein de choses...



Thierry demande à **Bruno** de lui donner un nombre entre 1 et 100 et c'est le nombre « 77 » qui est choisi.

Thierry s'adresse maintenant à **Christophe** et lui demande s'il sait se servir d'un portable...

Christophe répond : « *appelle-moi con...* », ce qui fait rire tout le monde.

Dans le bloc-notes du téléphone de **Thierry**, il y a un fichier intitulé « *célébrités* » et **Christophe** est invité, après avoir vérifié que les noms sont bien tous différents, à lire à haute voix le nom en regard de la ligne 77 : *C'est Sylvester Stallone*.

Le téléphone est passé à **Éric** et il doit chercher le mot inscrit à la ligne 77 dans le fichier « *boissons* » en imaginant qu'il va aller boire un pot avec *Stallone* : la boisson indiquée est le *Jack Daniel's*.

L'imagination aidant, les participants vont ensuite aller chercher le mot en 77^{ème} position dans les fichiers « *ville* » (*Venise*), « *shopping list* » pour accompagner l'apéritif *Jack Daniel's* (des chips), « *films* » (*Pulp Fiction*). Et si on remet tout ça dans l'ordre, on a donc **Christophe** se trouvant à *Venise* et allant boire un *Jack Daniel's* tout en grignotant *des chips* avec *Sylvester Stallone* avant d'aller au cinéma voir le film *Pulp Fiction*.

Les petits papiers sont dépliés et on peut lire sur chacun de ces papiers chacun des éléments qui composent cette improbable histoire.



Digital Force Bag de **Nick Einhorn** et **Craig Squires**. Disponible sur Android et iPhone.

Un [post sur VM](#) donne quelques astuces proposées notamment par **Fabien** qui nous avait montré ce tour lors de la [réunion du 13 octobre 2018](#). Il utilisait une photo d'*Arnold Schwarzenegger à moto à Sidney*.

Et avec le site [removebg](#), on élargit les possibilités en enlevant l'arrière-plan de certaines photos de célébrités.

Je propose d'enchaîner avec une application extraite d'un package créé par **Mickael Montier** (est-il apparenté à **Liam Montier** ?) intitulé [Magic Tricks](#) qui comporte 24 tours dont 12 gratuits.

Je fais choisir une carte à **Christophe** et cette carte est ensuite perdue dans le jeu. Toutes les cartes sont remises dans l'étui qui est posé debout sur la table.

Je remets mon téléphone à **Christophe**.

Le téléphone est en mode photo et je demande à **Christophe** de pointer le téléphone vers le jeu de cartes en se rapprochant.

Tout à coup, un vieux coffre fermé par un cadenas apparaît à la place du jeu de cartes. **Christophe** est invité à appuyer sur l'écran à l'endroit du cadenas, lequel tombe permettant ainsi au coffre de s'ouvrir. Une carte sort du coffre : celle choisie par **Christophe**.



Ce tour était initialement diffusé sous le nom « *Tour n°11* » mais l'application a été considérablement enrichie et il s'appelle désormais « *Golden Chest* ». Fonctionne avec tous les jeux *Bicycle Rider Back*, sauf si on achète le tour (5,99€) et ce sont alors 50 types de jeux qui sont accessibles.

Nicolas propose de montrer un autre tour en rapport avec notre thème. Il invite **José** à le rejoindre et étale un jeu de cartes face en l'air sur la table. Puis, **Nicolas** fait choisir une carte à **José**, le Roi de Cœur.



La carte est reprise par **Nicolas** qui la transforme en 3C avant de poser le jeu sur la table.

Nicolas sort à présent son téléphone mobile et en le secouant, il fait apparaître une carte pliée à l'écran.



Il fait glisser la carte vers le bord de l'écran et montre qu'il tient maintenant une carte bien réelle dans sa main. La carte est dépliée, c'est le Roi de Cœur.

[Card2Phone](#) disponible pour *Android* et *Apple* pour moins de 6 euros (il existe aussi une *version Pro*, apparemment). On peut faire apparaître une carte à jouer, un billet de banque, une pièce de monnaie, une cigarette, un jeton de poker, une armoire normande (euh non, on me dit dans mon oreillette que non... pas une armoire normande... Okay, je le note)...

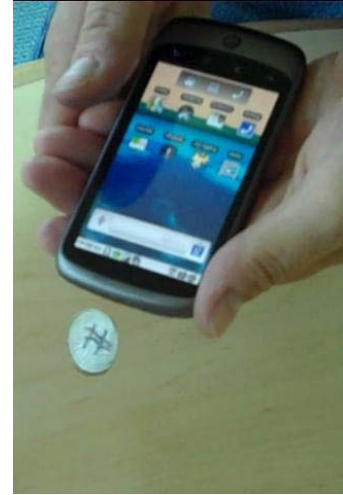
Pour rester dans le thème, je propose à **Stéphane** de me rejoindre et je lui remets une pièce de 2 euros et un *Sharpie*, le stylo feutre sans lequel un magicien n'est pas un vrai magicien...

Je demande à **Stéphane** de dessiner une forme simple sur la pièce : une croix, un carré, un rond, un triangle, etc. et **Stéphane** dessine à carré.

Je récupère la pièce et je l'appuie sur l'écran de mon téléphone... qu'elle traverse avec un claquement sonore. La pièce est facilement identifiable puisqu'elle supporte le dessin fait par **Stéphane**.

Je fais constater que mon téléphone fonctionne toujours en faisant défiler les applications à l'écran puis, je montre qu'on peut également faire bouger la pièce à l'écran avec mon doigt. Enfin, j'incline le téléphone pour montrer que la pièce glisse toute seule pour se retrouver au final dans ma main.

[Coin In Phone Magic](#) (CiP) disponible uniquement sur *Android* me semble-t-il... L'idée d'une pièce « signée » est intéressante et apporte un plus et on a un choix très conséquent pour le type de pièce qu'on souhaite utiliser.



Nicolas propose de montrer un dernier tour et pour cela, il demande à **Christophe** de bien vouloir lui prêter son téléphone et, en se mettant à rire, il ajoute « *je m'étais foiré la dernière fois...* ». Ah ben ça arrive même aux meilleurs.

Nicolas demande à **Christophe** de penser à un des objets se trouvant dans la pièce et de ne rien dire. Cela étant fait, **Nicolas** commence à « *pianoter* » sur le téléphone de **Christophe**.



Bon, apparemment, il y a un problème et voyant cela, **Christophe** demande gentiment « *J'ai désactivé les données mobiles... Tu en as besoin ?* ». **Nicolas** sourit et répond « *Ben oui ? je veux aller sur Google...* ».

Nicolas rend le téléphone à **Christophe** qui constate que les données mobiles sont bien activées... Ah ben quand on emprunte un téléphone, il faut savoir s'en servir...

Après cinq bonnes minutes à pianoter, **Nicolas** annonce que c'est bon et il pose le téléphone face en bas en disant qu'il y a une prédiction dessus correspondant à l'objet auquel **Christophe** pense.

Nicolas demande à **Christophe** de ne rien dire et de pointer avec son doigt l'objet auquel il pense puis **Nicolas** note quelque chose sur un morceau de papier et le montre à **Christophe** en lui demandant de confirmer que c'est bien l'objet pensé (le papier supporte le mot « CHAPEAU » en majuscules).

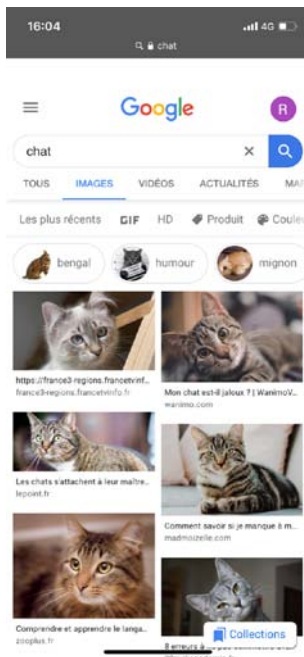


Christophe confirme et **Nicolas** lui demande alors de regarder son téléphone. Le téléphone est sur le moteur de recherche *Google* mais n'affiche rien de cohérent... **Nicolas**, dépité, conclut en disant « *Ça n'a pas marché... Je ne vais jamais y arriver... Quand je le fais chez moi, ça marche nickel...* ».

Nicolas nous avait déjà montré ce tour le 22 juin 2019 lors de la [réunion anniversaire pour les 17 ans du *Magicos Circus Rouennais*](#) et là encore, le résultat n'avait pas été celui espéré...

Christophe dit que cela vient peut-être de son téléphone (il a un *Xiaomi Redmi* fonctionnant sous *Android*) et il propose à **Nicolas** de refaire le tour avec quelqu'un d'autre...

Cette fois-ci c'est **Éric** qui prête son *Iphone* et **Nicolas** propose de rester sur le mot « *CHAPEAU* » et là encore, ça ne marche pas. **Christophe** n'aura donc pas besoin de revendre son téléphone *Xiaomi*... 😊



Nouvelle tentative et là, il y a du mieux – si on peut dire – puisque le téléphone d'**Éric** affiche « *PEAU* »...

Nouvel essai en utilisant le mot « *CHAT* » au lieu de « *CHAPEAU* » et là, ça fonctionne...

[Now!](#) de **Mariano Gonnì**. (environ 60 euros...)

« *now* » est un mot anglais qui signifie « *maintenant* »... Il semble que les Anglo-Saxons n'aient pas la même notion du temps que nous...

Éric a été tout fier de m'envoyer une capture d'écran de son téléphone pour faire croire que « *CHAT* » (ça) a marché... On devrait peut-être se contenter de forcer le mot « *CHAT* »...

Allez, fin de cet atelier magique qui n'en était pas vraiment un... Passons à présent à la partie « *Magie* », plus traditionnelle de cette réunion.

Et c'est **Éric** qui propose de débiter avec l'assistance de **José**.

Un jeu avec des cartes supportant des nombres et un petit paquet de carte du même type donné à mélanger à **José** qui doit ensuite distribuer les cartes face en bas sur la table et en sélectionner une.



Éric distribue quatre tas de quatre cartes faces en l'air de son jeu chiffré et il demande à **José** de désigner un des tas.

José désigne un tas et **Éric** lui demande d'additionner la valeur des cartes : 22. Il lui demande ensuite de retourner la carte qu'il avait choisie initialement, elle porte le nombre « 22 ».



José est invité à retourner face en l'air les autres cartes qu'il a délaissées pour montrer qu'elles sont toutes différentes.

Éric prend un des trois tas face en l'air et dispose les cartes près de celles provenant du tas sélectionné par **José**. Leur total fait « 22 ».

Les deux autres tas sont également disposés à côté pour que toutes les cartes forment un carré de quatre lignes et quatre colonnes. Les deux tas donnent également un total de « 22 ». Et dans ce carré, toutes les lignes, toutes les colonnes font chacune « 22 ». Mais la somme des cartes au quatre coins fait également « 22 ». Idem pour les deux diagonales, les quatre cartes au centre, etc. Un carré magique !

Éric annonce : « *le plus dingue dans tout ça...* », et il retourne les cartes composant le carré pour montrer qu'au dos de certaines cartes des mots forment la phrase « *JE PENSE QUE VOUS ALLEZ CHOISIR LE 22* ».

[The Grid de Richard Wiseman.](#)

Bon, au vu de l'explication, ça fait un peu usine à gaz...

« *Moins que certaines applications pour téléphone* » répond **Éric**.

C'est à présent **Paillette** qui s'installe avec un sourire béat... Il a devant lui un verre assez haut, une carte à jouer et un second verre contenant des... pistaches.



Paillette explique qu'il a travaillé un effet montré voici quelques mois ([réunion du 16 novembre 2019](#)) par **Olivier** (dont nous n'avons plus de nouvelles, d'ailleurs...).

Le tour consiste en un effet de pénétration d'une pistache à travers le verre. Et il faut reconnaître que **Paillette** a sacrement bossé.

Paillette renverse le verre avec les pistaches, en prend une avant de remettre les pistaches restantes dans le verre qu'il met à l'écart.

Puis, **Paillette** place la pistache sur le grand verre qui est ouverture vers le bas. **Paillette** passe alors sa main le long du verre : on entend un tintement et on voit distinctement la pistache tomber sous le verre. Elle a traversé le dessus du verre !



Paillette propose de recommencer mais cette fois-ci la pistache est posée sur la table et le verre « *claqué* » dessus : la pistache se retrouve dans le verre.



Paillette récupère la pistache et la pose sur la carte à jouer qui est ensuite posée sur l'ouverture du verre.



Paillette passe la main sur la carte et instantanément la pistache traverse la carte pour tomber dans le verre.

Paillette laisse à présent la pistache dans le verre et met la carte en appui sur le verre.



En passant sa main devant la carte, **Paillette** réussit à capturer la pistache.

Et pour le final, **Paillette** montre à nouveau le passage de la pistache sur le dessus du verre. Applaudissements bien mérités.

Christophe s'installe et commence sa mise en place... Il doit notamment vérifier que son enceinte *Bluetooth* fonctionne... Il y a un silence quasi religieux dans la salle.



Christophe propose : « *Si quelqu'un veut passer avant, je vais régler ça tranquillement...* » et aussitôt **Bruno** se lève pour finalement se rasseoir. Nous attendons donc tous bien sagement la fin des préparatifs.

Une heure et demie après, **Christophe** est fin prêt... Non, je déconne, ça a été beaucoup plus rapide... 3 ou 4 minutes seulement.

Et tout à coup retentit la batterie de **Phil Collins**... et un foulard apparaît dans les mains vides de **Christophe**.

Et bientôt, une balle blanche apparaît dans le foulard.



Le foulard est passé sur la boule et celle-ci se dédouble.



Christophe peut alors nous montrer sa dextérité en prenant une boule dans chaque main et en les faisant monter et descendre entre ses doigts.

Il se livre ensuite à une série de permutation des boules entre les doigts d'une de ses mains...



Le foulard est à nouveau mis sur la main tenant les boules et une troisième boule apparaît.



Après un nouveau passage du foulard, c'est une quatrième boule qui fait son apparition...



Les boules vont ensuite disparaître, une à une...



Au final, alors qu'il ne reste plus qu'une seule boule, celle-ci va disparaître pour réapparaître et se retransformer en une boule argentée...



Les boules *Excelsior*... un exercice rare qui demande une sacrée gymnastique des doigts. [Salvano a consacré une vidéo à cette discipline de la Magie.](#)

Belle prestation, bravo **Christophe** !

Bruno prend la suite et en s'asseyant, il demande : « *Un petit tour de Marlo ?* » et il invite **Paillette** à le rejoindre. Celui-ci est invité à couper le jeu à peu près au milieu.



Bruno estime les deux paquets et transfère quelques cartes d'un tas vers l'autre pour équilibrer. Puis, il demande à **Paillette** de couper le premier tas et ensuite le second pour former quatre tas.

Les cartes au-dessus de chaque tas sont retournées : les quatre As.



Une méthode utilisée dans la routine de **Thomas Hierling** « *Quel est votre As préféré ?* » dans son livre *New Wave Close-up*.

Bruno propose maintenant de nous montrer un tour qu'il n'a jamais présenté à ce jour. Il précise que c'est un tour pour magiciens.

Bruno emprunte un jeu et demande à **Paillette** de le mélanger en disant que ce jeu va être transformé en jeu marqué.



Bruno récupère le jeu et déclare qu'il y a deux méthodes pour transformer ce jeu en jeu marqué. Il coupe le jeu en deux et retourne un des tas et dit que c'est la méthode la plus voyante parce qu'on voit la face des cartes...

Mouais... Est-ce qu'il nous prend pour des quiches ?

Bruno pose ce tas face en l'air sur la table et indique que pour la seconde méthode il faut faire appel à **Boris Wild**, le Roi des cartes marquées. **Bruno** ajoute que comme **Boris Wild** est un Roi, on va chercher un Roi dans le paquet.



Bruno sort un des Rois de sa portion de jeu et le pose face en l'air sur la table. Puis, il mélange face en l'air face en bas les deux portions et il coupe le jeu ainsi reconstitué.

Bruno sépare ensuite partiellement les cartes face en l'air de celles face en bas et il propose d'utiliser **Boris Wild** pour identifier les cartes face en bas.

Bruno prend le Roi et le présente près du paquet des cartes face en bas... Il commence à frotter la carte du dessus avec le Roi.



Puis **Bruno** annonce « 2T » en regardant le dos de la carte comme s'il y avait désormais un marquage. **Paillette** retourne la carte : c'est le 2T.

Bruno recommence en approchant à nouveau le Roi du paquet face en bas et après avoir frotté le dos de la première carte, il annonce : AK en regardant le dos de cette carte. Exact.

Bruno recommence ainsi et identifie le RP. Puis, il pose sur la table le Roi symbolisant **Boris Wild** et invite **Paillette** à prendre la carte suivante et à la mettre dans sa poche. Il dit « *Comment je vais faire maintenant ?* ».

Bruno reprend l'ensemble des cartes et les remet toutes face en bas avant de les étaler grossièrement sur la table. Il déclare qu'il va identifier la carte de **Paillette** tout simplement en marquant le dos de ces cartes et en regardant tous les dos pour déterminer la carte manquante.

Bruno reprend sa carte « *Boris Wild* » et la passe rapidement sur le dos des cartes étalées et annonce que le jeu est désormais entièrement marqué.

Bruno rassemble les cartes et il les fait défiler très rapidement entre ses mains en regardant les dos et annonce 4P.



Paillette montre la carte en sa possession : c'est le 4P.

Et **Bruno** demande avec un petit sourire : « *Qui a une idée de comment ça marche ?* ».

Ben c'est facile... C'est un jeu marqué... (Ah, on me dit dans mon oreillette que je viens de dire une connerie... une de plus... Très bien, je le note).

Quand **Bruno** a commencé à nous parler du *DCS*, le *Double Card System*, j'ai décroché... Vite, un tour d'**Aldo Colombini**, ça va me déstresser...

Quelqu'un dans l'assemblée demande à **Bruno** de montrer le tour des 21 cartes... Pour ceux qui auraient loupé un épisode, lors de [la précédente réunion](#), **Bruno** a montré le tour des 49 cartes, une variante du tour des 27 cartes...

49... 27... 21... Je trouve que le niveau baisse à vitesse grand V...

Bruno mélange son jeu et distribue trois tas de 7 cartes... ce qui, pour ceux qui suivent, fait $3 \times 7 = 21$. Ce qui tombe bien car c'est précisément un tour qui, comme son nom l'indique, se fait avec 21 cartes.

Paillette choisit un des tas et le mélange. Il est invité à prendre connaissance d'une carte, la mémoriser et mélanger à nouveau le tas.

Le tas de **Paillette** est perdu entre les deux autres tas et **Bruno** procède à un nouveau mélange.

Bruno distribue à présent les cartes face en l'air de gauche à droite pour former trois colonnes et à un moment donné, il regarde **Paillette** en lui disant : « *je suppose que tu as déjà vu ta carte...* » ce à quoi **Paillette** répond par l'affirmative. **Bruno** lui dit de ne surtout rien révéler et poursuit sa distribution.



La distribution étant terminée, **Bruno** demande dans quel tas est la carte de **Paillette** et celui-ci désigne la seconde colonne.

Bruno rassemble les cartes et demande à **Paillette** de nommer sa carte : 3T.

Bruno attire l'attention sur une carte qui est restée sur le tapis : le 3T.

Un effet classique que les débutants en cartomagie se doivent de connaître car c'est un incontournable des tours dits « *automatiques* ». **Marlo** a amélioré ce tour en réduisant le nombre de distributions nécessaires. Il a créé plusieurs versions plus ou moins compliquées.

La version présentée ici par **Bruno** est une version raccourcie de la routine que **Bill Malone** présente dans le volume 6 de la série de DVD « *Malone Meets Marlo* ». Le tour est intitulée [21 Card Trick](#) et c'est un mix entre la version de **Marlo**, celle de **David Solomon** et celle de **Steve Draun** et il s'exécute en trois phases. C'est fabuleux.

Stéphane prend la place de **Bruno** et invite **Christophe** à se joindre à lui... Ce dernier accepte fort obligeamment...

Stéphane lui remet le jeu et lui demande de le mélanger et de faire ce qu'il veut avec... Là, il prend peut-être des risques... Mais je ne pense pas, car **Christophe** est un garçon sérieux... Enfin, j'en suis sûr...

Le jeu ayant été mélangé, **Stéphane** le jette sur la table et il demande à **Christophe** de choisir une carte et de la faire glisser sur la table



Stéphane prend la carte et la pose sur l'étui et **Stéphane** montre la carte à **Christophe** en lui disant qu'eux seuls doivent connaître cette carte.



Christophe est à présent invité à reprendre le jeu. Sa carte y est remise et l'ensemble des cartes est mélangé.

Christophe doit maintenant emprisonner le jeu entre ses mains et imaginer que la carte voyage du jeu vers l'étui.

Le jeu est remis à **Paillette** qui doit chercher le 5K, la carte de **Christophe** mais elle ne s'y trouve pas.

Stéphane demande à **Christophe** de tendre sa main paume en l'air et prend l'étui. Une carte glisse dans la paume de **Christophe** : le 5K et sur le dos de celle-ci est inscrit « **Christophe** ».



Half Moon Trading Company, un tour de **Paul Harris** extrait de *True Astonishment vol 3*.

Et c'est à présent **José** qui nous propose de jouer avec *Dédé*.

Et qui c'est *Dédé* ?

Ah on me dit dans mon oreillette que ce n'est pas « *Dédé* »... Mais « *Des.. Dés* ». Ah ben il fallait le dire...[Il est où ce « Dé...dé » ?](#).

José dispose en ligne sur le tapis trois cartes numérotées de 1 à 3.



Puis **José** annonce qu'avec deux mois de retard il va nous faire un tour avec des *cartes ESP*. Il fait ici allusion à l'atelier « *cartes ESP* » que nous avons fait lors de la réunion du [14 décembre 2019](#). Pour confirmer ses dires, il nous montre un paquet de cartes ESP de différentes couleurs puis il nous indique qu'il a préparé une prédiction qui se trouve dans une enveloppe posée sur la table.

José déclare que c'est le hasard qui va lui donner un nombre et il demande à **Éric** de lancer les trois dés qui sont sur la table. La somme fait 11 et **José** fait remarquer qu'il peut commencer à distribuer les cartes à partir de la position 1, 2 ou 3. **Éric** choisit la position trois et il distribue 11 cartes ESP face en l'air.

Il y a un carré noir en position 1, une étoile jaune en position 2 et une croix verte en position 3 et **José** montre que si le total des dés avait été différent, on aurait eu des cartes différentes aux trois positions.

José prend son enveloppe, l'ouvre et invité **Éric** à prendre le papier qui s'y trouve : Il s'agit d'une carte représentant les symboles « *étoile jaune* », « *croix verte* » et « *carré noir* ».



Christophe fait remarquer que les symboles ne sont pas dans le même ordre que sur la table et **José** répond que ce sont les bons symboles en précisant que c'est un tour intitulé *Le Triangle Psy* et qu'il est d'un mentaliste qui se nomme **O'Shan**. En creusant un peu, on apprend que **José** vient de nous présenter une variante du tour original. Seuls quatre symboles sont utilisés ici au lieu de cinq par **O'Shan** (qui avait remplacé le symbole des Vagues par un Triangle) Et on apprend aussi que les couleurs des symboles n'ont pas d'importance...

Je propose de montrer un tour que j'ai en réserve depuis plusieurs mois et j'invite **Stéphane** à me rejoindre.

J'étale le jeu face en l'air et je montre que les cartes sont bien mélangées puis le jeu ayant été rassemblé et remis face en bas, je le coupe à peu près à sa moitié et je demande à **Stéphane** de mélanger une portion tandis que je mélange l'autre.

Stéphane doit ensuite couper son tas en deux et retourner face en l'air une des portions, tandis que je fais de même avec mon tas.



Je récupère la portion face en l'air de **Stéphane** et je la mélange dans ma portion face en bas et je demande à **Stéphane** de mélanger ma portion face en l'air dans sa portion face en bas.

Et là, je déclare : « *Ça aurait été très bien, si je ne m'étais pas planté, parce que j'ai oublié une phase...* »

Et je conclus en disant « *Bon, est-ce que quelqu'un a un tour à montrer...* ».

Et oui, ça arrive même aux meilleurs...

Christophe dit en se marrant : « *On devrait avoir un jingle quand on se plante...* ».

Et c'est **Nicolas** qui vient prendre ma place...

Et pour ce tour, ce ne sont pas moins de deux spectateurs qui vont assister **Nicolas**, à savoir **Stéphane** et **Éric**.

Nicolas indique avoir sorti deux cartes du jeu, un « 9 » et un « 3 » et il demande à **Éric** de choisir l'une des ces cartes. **Éric** choisit le « 3 ».

Nicolas prend le jeu et distribue les cartes une à une face en bas et il demande à **Éric** de lui dire « *stop !* » quand il veut. Tous les dos des cartes sont différents.

Au « *stop !* », le « 3 » est mis face en l'air sur les cartes distribuées et le jeu est reconstitué.



Nicolas propose à **Stéphane** de faire la même chose et il recommence à distribuer les cartes une à une. Au « *stop !* » le « 9 » de **Stéphane** est mis face en l'air sur les cartes distribuées et le jeu est reconstitué.



Nicolas étale le jeu et recherche les cartes face en l'air et il sort de l'étalement la carte qui se trouve immédiatement à côté de ces deux cartes face en l'air.

Nicolas fait constater que le « 3 » d'**Éric** se trouve juste à côté de sa carte jumelle tandis qu'il est en de même pour le « 9 » de **Stéphane**.



Mais la coïncidence ne s'arrête pas là. **Nicolas** fait remarquer que les dos des cartes de l'étalement sont tous différents et en retournant la carte d'**Éric** et sa jumelle, il montre que les dos sont identiques et qu'il en est de même pour la carte de **Stéphane** et sa jumelle.

Alors que tout le monde commence à applaudir, **Nicolas** rassemble les cartes de l'étalement et étale les cartes face en l'air : il n'y a que des Rois.



J'avais acheté voici plusieurs années un jeu identique chez *Magic Dream*. Ce jeu était commercialisé sous le nom « *Dream Deck* ». Une [variante figure en vidéo sur YouTube](#) et le principe utilisé est le même : *gemini twins procedure*. On peut réaliser ce tour de façon impromptue avec un jeu emprunté et mélangé. Mais ici, on a un effet qui va crescendo et un final inattendu.



Bon, nouvelle tentative de ma part en espérant ne pas me planter cette fois-ci...

Les ratages de **Patrice**... seconde prise... Action !

Retour de **Stéphane** comme spectateur. Le jeu est coupé en deux parties à peu près égales et chacun mélange sa portion à l'américaine...

Je coupe mon paquet en deux et invite **Stéphane** à faire de même avec le sien. Puis, je me retourne et je demande à **Stéphane** de couper un de ses tas, n'importe lequel, de prendre la carte de coupe, la mémoriser et la mettre au milieu d'un de mes tas, n'importe lequel.



Je fais face et je mélange mes deux tas et je demande à **Stéphane** de faire de même avec les siens.

Puis, je demande à **Stéphane** de couper son paquet en deux et de retourner face en l'air un des deux tas. Je fais de même avec mon paquet.

Les deux tas face en l'air sont à présent échangés. Je récupère le tas face en l'air de **Stéphane** et le mélange dans mon tas face en bas et je donne mon tas face en l'air à **Stéphane** pour qu'il le mélange avec son tas face en bas.

Je coupe mon paquet de cartes face en bas et face en l'air et je demande à **Stéphane** de faire de même avec le sien et de retourner un de ses tas. Je fais de même avec un des miens et à nouveau les deux tas retournés sont échangés.

À présent j'effectue un mélange sur table en mélangeant les cartes avec mes mains et je demande à **Stéphane** de faire de même avec ses cartes.



Je prends un paquet de cartes en vrac, je le retourne et je demande à **Stéphane** de faire de même avec un paquet de ses cartes et nous échangeons nos deux tas de cartes pour continuer le mélange sur table.



Je prends à présent l'ensemble de mes cartes en vrac, je les retourne et je les dépose sur les cartes de **Stéphane** en lui demandant de mélanger le tout.

Une fois qu'il est satisfait de son mélange, les cartes sont rassemblées et remises en ordre pour reformer le jeu qui comporte donc des cartes face en l'air et des cartes face en bas.



Stéphane est à présent invité à prendre le jeu en main et à séparer en deux tas les cartes face en l'air et les cartes face en bas. Puis, les cartes face en l'air sont retournées et mises sur les cartes face en bas. Le jeu est donc reconstitué avec toutes les cartes face en bas.



Il s'agit maintenant pour **Stéphane** de se concentrer sur sa carte.



En regardant **Stéphane**, j'essaie de décèler des indices et j'annonce que sa carte serait bien de couleur rouge.... Du Cœur... Une carte à points... Le 7 de Cœur... Ce que **Stéphane** confirme.

Quelqu'un commence à applaudir dans la salle mais je dis qu'on va essayer d'aller un peu plus loin et j'annonce « 19^{ème} position... ».

Stéphane est invité à distribuer les cartes et à retourner la carte en 19^{ème} position dans le jeu : c'est le 7 de Cœur.



Ouf !

[Hook, Line and Sinkers](#) de [Keith Porter](#), auteur d'un autre tour que j'aime beaucoup et qui s'intitule [Camouflage](#).

José nous déclare que le tour des 49 cartes montré par **Bruno** le mois dernier l'a inspiré et que lui, il le fait avec 16 cartes.

Ah ! Quand je vous disais que le niveau baissait !

49, 27, 21 et à présent 16...

Oh les mecs quand on sera à 3 cartes rappelez-vous que ça s'appelle le bonneteau.

José demande à **Christophe** de mélanger le paquet de 16 cartes qu'il tient en main. Puis, **Christophe** est invité à choisir une carte et à la montrer aux autres membres du club (DC) avant de la remettre dans le paquet et de mélanger à nouveau.

José récupère le paquet et distribue quatre tas de quatre cartes face en bas.



Puis, **José** montre chaque tas à **Christophe** en mettant les cartes en éventail vers lui et lui demande s'il voit sa carte. Le dernier tas est le bon.



José rassemble les quatre tas puis effectue une nouvelle distribution pour former quatre autres tas.

Une fois encore, **José** montre les cartes tas par tas à **Christophe** qui identifie sa carte dans le second paquet.

Les tas sont rassemblés et **José** demande le nom de la carte de **Christophe** : Dame de Cœur.

José propose d'épeler *DAME DE CŒUR* en distribuant une carte par lettre.

La carte retournée sur le « R » de *CŒUR* est la Dame de Cœur.



José aime bien trouver des variantes aux tours existants et là, il faut reconnaître que c'est bien vu.

La salle a commencé à se vider et il semble qu'il est donc temps de mettre fin à cette réunion. La prochaine est prévue le samedi 14 mars 2020. D'ici là, j'espère qu'on aura trouvé le thème du futur atelier magique.

Patrice
Apprenti Magicien à Vie

